

Markku Tamminen

PELAATKO TAIDOLLA?

Tutkimus Veikkauksen järjestämän urheiluedonlyönnin harrastajista

Jyväskylän yliopisto

Liikunnan sosiaalitieteiden laitos

Liikuntasuunnittelun ja -hallinnon

pro gradu -tutkielma

Kevät 2004

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Liikunnan sosiaalitieteiden laitos/liikunta- ja terveystieteiden tiedekunta

TAMMINEN, MARKKU:

Pelaatko taidolla?

Pro gradu -tutkielma, 95 s., 7 liites.
Liikuntasuunnittelu ja -hallinto
2004

Tutkimus Veikkauksen järjestämän
urheiluedonlyönnin harrastajista

Urheiluedonlyönti on Suomessa yhteiskunnallisesti hyvin merkittävä ilmiö. Sen roolia korostaa vedonlyöntiasioissa monopoliasemaa pitävän Oy Veikkaus Ab:n tehtävä yhteiskunnan eri osa-alueiden tukijana. Veikkauksen ylläpitämistä, urheiluedonlyönnistä muodostuvista, Taitopeleistä saatavia veikkausvoittovaroja jaetaan niin taiteelle, urheilulle, tieteelle, kuin nuorisotyöllekin. Edunsaajille jaettavien veikkausvarojen muodostaminen ei kuitenkaan ole ainoa taso, jolla Taitopelit yhteiskuntaamme vaikuttaa. Pelaamisen yhteiskunnallista merkitystä pohdittaessa tulee muistaa esimerkiksi sen suorat vaikutukset lukuisten ihmisten vapaa-ajan viettoon ja elämän laatuun.

Tämä tutkimus tarkastelee Veikkauksen Taitopelien pelaajia. Tavoitteena on selvittää ketkä harrastavat Veikkauksen järjestämää urheiluedonlyöntiä, mitkä tekijät saavat heidät pelaamaan ja mihin tekijöihin perustuen pelikohteita valitaan. Tutkimuksen tulosten avulla pyritään pohtimaan, minkälaisille perustuksille urheiluedonlyönti-ilmiö Suomessa rakentuu.

Tutkimusmenetelminä käytettiin määrällisiä ja laadullisia metodeja. Määrällisenä perusjoukkona oli Jyväskylän keskustassa sijaitsevan Veikkausrastin Taitopelejä pelaava asiakaskunta. Heidä lähestyttiin kyselylomakkeilla, joilla selvitettiin pelaajien taustatekijöitä, pelimotiiveja sekä eräitä pelikohteiden valintaan vaikuttavia tekijöitä. Laadullisena metodina olivat teemahaastattelut, joiden avulla täydennettiin vedonlyöjistä saatavaa tietoa. Haastatteluiden kohteena oli viisi taitopelaajaa.

Tutkimuksen tulosten mukaan Taitopelejä pelaavat useimmiten taustatekijöiltään tavanomaiset, nuoret miehet. Yhteistä heille on kiinnostus ja aktiivisuus urheilun kentässä pelkkää vedonlyöntiä laajemminkin. Vedonlyöntitottumuksiltaan taitopelaajat ovat varsin heterogeeninen ryhmä. Käytetyt rahasummat ja pelaamisen useus vaihtelevat runsaasti. Veikkausrasti paljastui tutkimuksessa paljon pelaavien kantapaikaksi. Pelimotiiveista yleisimmiksi nousivat raha ja urheilutapahtumien jännittävyden lisääminen. Kokonaisuutena vedonlyöntimotivaatio osoittautui erittäin kompleksiseksi rakennelmaksi, mutta sitä saatiin kuvattua eräiltä osin melko tarkasti. Pelipäätösten muotoutumista tutkittaessa tärkeimmäksi löydöksi osoittautui se, että vedonlyöjät ovat kohteita valitessaan vaikeuksissa. Vedonlyöntiin liittyvä laaja tietomäärä, sekä urheiluun kuuluvat vahvat tunteet tekevät rationaalisesta päätöksenteosta erityisen hankalaa.

Asiasanat: veikkaus, vedonlyönti, motiivit

Sisällysluettelo

TIIVISTELMÄ

JOHDANTO	5
<i>1 Mitä on urheiluedonlyönti?</i>	<i>7</i>
1.1 Urheiluedonlyönti käsitteenä.....	7
1.2 Vedonlyönnin ja urheilun ominaispiirteitä	8
1.3 Urheiluedonlyönnin määritelmä tässä tutkimuksessa	10
<i>2 Urheiluedonlyönti yhteiskunnallisena ilmiönä</i>	<i>14</i>
2.1 Vakioveikkauksesta Taitopeleihin.....	15
2.2 Taitopelien merkitys veikkauksvarojen muodostajana.....	19
2.3 Urheiluedonlyönnin paikka urheilun kentässä.....	21
<i>3 Taitopelien pelaajien taustatekijät</i>	<i>24</i>
<i>4 Urheiluedonlyönnin motivaation muodostuminen.....</i>	<i>25</i>
4.1 Motivaatioteoria	25
4.1.1 Motiivi.....	27
4.1.2 Motivaatio.....	28
4.2 Vedonlyönnin motiivit, teorioita ja luokitteluja	31
4.3 Cotten motiiviluokittelu.....	34
<i>5 Pelikohteiden valintaan vaikuttavat tekijät.....</i>	<i>39</i>
5.1 Ihminen päätöksentekijänä	40
5.2 Päätöksenteosta urheiluedonlyönnissä	42
5.3 Pelikohteiden valinnan vaikuttimet.....	43
<i>6 Tutkimuskysymykset, tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen viitekehys</i>	<i>46</i>
<i>7 Tutkimusaineiston keruu</i>	<i>51</i>

8	<i>Veikkausrastin taitopelaajien taustatekijät, ketkä vetoa lyövät?</i>	54
8.1	Taitopelaajien vedonlyöntitaitumukset	54
8.2	Taitopelaajien demografiset taustatekijät	58
8.3	Taitopelaajien liikunta- ja urheilutottumukset	62
9	<i>Vedonlyönnin motivaatio, miksi Taitopelejä pelataan?</i>	65
9.1	Vedonlyönnin motiivit	65
9.2	Vedonlyönnin motivaation muodostuminen	69
10	<i>Pelipäätöksen perusteet, miten pelikohteet valitaan?</i>	75
10.1	Pelikohteen valintaan vaikuttavat sisäiset ja ulkoiset tekijät	75
10.2	Pelikohteen analyysi	78
11	<i>Taitopelaajan muotokuva, toimipisteeseen asteele...</i>	81
11.1	...nuori, urheilusta kiinnostunut mies	81
11.2	...rahaa ja jännitystä etsivä peluri	83
11.3	...valinnan vaikeuden kokeva vedonlyöjä	86
12	<i>Tutkimuksen tarkastelu</i>	89
	LÄHDELUETTELO	92
	LIITTEET	96

JOHDANTO

Korea pudottaa Espanjan jalkapallon MM-kisoista vuonna 2002 vääryydellä ja likaisella tuomaripelillä. Siltä ainakin tuntuu. Raivo ja epäusko purkautuvat ympäri hävinneen joukkueen kotimaata, kannattajien kokiessa suurta vääryyttä tapahtuneesta. Tämä on täysin ymmärrettävää. Kyseessä on kansallisen ylpeyden lippulaiva, maan edustusjoukkue jalkapallossa, jota on juuri nöyryytetty. Mutta mikä saa minut, jalkapallon satunnaisen seuraajan, vastaavanlaiseen tuskaan kotonani television ääressä? Vastaus on yksinkertainen: urheiluedonlyönti. Samalla hetkellä, kun Espanjan tekemä maali toisensa perään hylätään, romuttuu myös ennalta laatimani voittajaveto kisojen mestarista. Toivuttuani pettymyksestä, mielenkiintoni tapahtuneeseen herää. Mikä on tämä ilmiö, joka sai aikaan itsessäni näin voimakkaita tunteita? Omakohtainen kokemus johdatti minut aihepiiriin, jota aion jatkossa lähteä tutkimaan.

Yksittäisen urheiluedonlyöjän toiminta mielletään harvoin yhteiskunnallisesti tärkeäksi. Urheiluedonlyönnin merkittävyys yhteiskunnallisena ilmiönä paljastuu kuitenkin, kun huomioidaan pelaajien valtava määrä, sekä heidän käsittelemänsä rahasummat. Veikkaus faktan (2003) mukaan Suomessa vedonlyöntiasioissa monopoliasemaa pitävän Oy Veikkaus Ab:n vuosittaisesta liikevaihdosta vajaa kolmasosa muodostuu urheiluedonlyöntiin perustuvista Taitopeleistä. Rahassa tämä kolmasosa tarkoitti vuonna 2002 noin 300 miljoonaa euroa. Tästä summasta riitti jaettavaa paitsi takaisin pelaajille myös yhteiskunnallisille edunsaajille: taiteelle, urheilulle, tieteelle sekä nuorisotyölle. (Veikkaus fakta 2003, 80.) Suomessa urheiluedonlyönnin erityisasemaa korostaakin juuri Oy Veikkaus Ab:n rooli yhteiskunnan eri osa-alueiden taloudellisena tukijana. Edunsaajille jaettavien veikkausvoittovarojen muodostaminen ei ole kuitenkaan ainoa taso, jolla Taitopelit yhteiskuntaamme vaikuttaa. Pelaamisen yhteiskunnallista merkitystä pohdittaessa tulee muistaa esimerkiksi sen suorat vaikutukset lukuisten ihmisten vapaa-ajan viettoon sekä elämän laatuun.

Urheiluedonlyöntiä ei ole tutkittu suomalaisessa liikuntasosiologiassa juuri lainkaan. Tämä saattaa johtua siitä, ettei urheiluedonlyönnin yhteiskunnallista merkittävyyttä ole täysin ymmärretty. Kansainvälisesti vedonlyöntiä ja urheiluedonlyöntiä sen sijaan on tutkittu melko paljon. Useimmat näistä tutkimuksista tosin keskittyvät ongelmapelaamisen ympärille. Esimerkkinä mainittakoon *Journal of gambling* -lehti, jonka artikkeleista arviolta 90 prosenttia liittyy juuri ongelmapelaamiseen. Tämän työn tarkoituksena on lähestyä vedonlyöntiä edellisestä poikkeavasta suunnasta. Tutkimuksen pääasiallisena kohteena ovat ne suuret pelaajajoukot, joille vedonlyönti ei muodosta ongelmaa.

Käsitteiden määrittely näyttelee suurta roolia tutkimuksen alussa. Sen voidaan jopa ajatella olevan ensimmäinen alustava tutkimustehtävä. Käsitteiden määrittelyn pohjalta päästään varsinaisen tutkimusongelman kimppuun, jota lähestytään sekä määrällisin että laadullisin metodein. Tarkoituksena on selvittää keitä ja millaisia ovat ne suomalaiset, jotka sijoittavat rahansa Veikkauksen Taitopeleihin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että vedonlyöjiä lähestytään kolmelta eri suunnalta. Ensimmäiset tiedonpalaset kerätään selvittämällä heidän demografisia sekä liikunta- ja pelitottumuksia määrittäviä taustatekijöitään. Toisena lähtökohtana ovat vedonlyönnin yksittäiset motiivit sekä motivaation muodostuminen laajemminkin. Kolmannessa lähestymistavassa määritetään pelikohteiden valintaan vaikuttavia tekijöitä. Näistä kokonaisuuksista saatavia tietoja hyödyntäen, pyritään lopulta luomaan muotokuva suomalaisesta urheiluedonlyöjästä. Tehtyä profiilia tarkastelemalla voidaan pyrkiä ymmärtämään, minkälaisille perustuksille Veikkauksen järjestämä urheiluedonlyönti Suomessa rakentuu.

1 Mitä on urheiluedonlyönti?

Veikkauksen Taitopelit muodostuvat urheiluedonlyönnistä. Tutkimuksen tässä osiossa selvitetään mitä tarkoitetaan urheiluedonlyönnillä. Mitä lajeja urheiluedonlyönnin piiriin voidaan katsoa kuuluvan, ja minkälaisia toimijoita siihen liittyy? Aluksi pohditaan erästä olemassa olevaa urheiluedonlyönnin määritelmää. Tämän jälkeen tarkastellaan vedonlyönnin ja urheilun käsitteitä erikseen. Lopulta yhdistetään saatu tieto ja määritellään mitä tulevassa tutkimuksessa tarkoitetaan urheiluedonlyönnillä.

1.1 Urheiluedonlyönti käsitteenä

Jorma Vuoksenmaa (1999) määrittelee käsitteen urheiluedonlyönti seuraavasti: ”Kaikki rahapelit, joissa yritetään arvioida urheilutapahtumien lopputuloksia” (Vuoksenmaa, Kuronen & Nâls 1999, 221). Urheiluedonlyönnille ominainen tietoon ja taitoon perustuva lopputulosten arviointi erottaa tämän vedonlyönnin muodon onnenpeleistä, jotka pohjautuvat puhtaaseen sattumaan (Mielonen & Tiittanen 1999, 15). Vuoksenmaan määritelmä on selkeä, mutta kuitenkin vajavainen ja kysymyksiä herättävä. Nykyisissä urheiluedonlyönnin muodoissa on mahdollista arvioida paitsi tapahtuman lopputulosta, myös lukuisia muita asioita. Tällaisia voivat olla esimerkiksi jalkapallo-ottelun ensimmäisen kulmapotkun saaja tai jääkiekossa ensimmäisen erän viimeisen maalin tekijä. Näin ollen urheiluedonlyönnin kattava määritelmä voisi kuulua vaikkapa seuraavasti: ”Kaikki rahapelit, joissa yritetään arvioida urheilutapahtumien kilpailu- tai ottelutilanteissa toteutuvia asioita.”

Edellä oleva urheiluedonlyönnin määritelmä herättää kuitenkin tarkennettunakin paljon kysymyksiä. Ensinnäkin, tutkimusta varten selvitystä

vaatii se, mitä ylipäätään tarkoitetaan vedonlyönnillä. Ketkä ovat siinä vaikuttavat osapuolet ja minkälaiset suhteet näiden välillä vedonlyöntitapahtumassa vallitsevat? Toinen kysymys, minkä aiemmin esitetty määritelmä herättää, on se mitä tarkoitetaan urheilutapahtumalla. Lasketaanko poroajokilpailut, eukonkanto tai tikanheitto urheiluedonlyönnin käsitteen piiriin? Miten urheilu ymmärretään vedonlyönnin maailmassa? Näihin kysymyksiin haetaan vastauksia katkaisemalla käsite ”urheiluedonlyönti” keskeltä ja määrittelemällä osat erikseen. Seuraavassa kappaleessa selvitetään aluksi vedonlyönnin peliteoriaa, joka antaa vastauksen termin tähän puoleen. Tämän jälkeen pureudutaan urheilun käsitteeseen, jonka avulla pyritään saamaan selvyttä siihen, mitä lajeja urheiluedonlyönnin piiriin voidaan katsoa kuuluvan.

1.2 Vedonlyönnin ja urheilun ominaispiirteitä

Vedonlyönti

Urheiluedonlyönti on kaupankäyntiä, jossa osapuolina toimivat vedonvälittäjä ja vedonlyöjä. Vedonvälittäjä toimii myyvänä osapuolena ja vedonlyöjä ostajana. Kaupankäynnin kohteena on todennäköisyysarvio, joka voi olla esimerkiksi seuraavanlainen: ”Jalkapallon MM-finaalin varsinaisen peliajan lopputulosten todennäköisyydet ovat 45 prosenttia Brasilian voitolle, 30 prosenttia tasapelille ja 25 prosenttia Ranskan voitolle.” Todennäköisyydet muodostetaan analysoimalla urheilutapahtumaa koskevaa kvantitatiivista ja kvalitatiivista informaatiota. Vedonvälittäjä muodostaa näiden määrittelemiensä todennäköisyysarvioiden käänteisluvuista kertoimet, jotka sitten myy vedonlyöntimarkkinoilla. Vedonlyöjä vertaa tarjottuja kertoimia, ja tekee päätöksen ostaako vedon määräämällään panoksella vai ei. (Vuoksenmaa ym. 1999, 52–53, 73.) Rahapeleissä panoksena toimii nimen mukaisesti raha. Voittaessaan vedon pelaaja saa asettamansa panoksen takaisin joko vedonvälittäjän ennalta muodostaman kiinteän kertoimen tai pelaamisen myötä

syntyneen muuttuvan kertoimen mukaisesti (Vuoksenmaa ym. 1999, 217). Pelaajan hävitessä siirtyy panos sellaisenaan vedonvälittäjälle.

Urheiluvedonlyönnissä vedonvälittäjä ei voi koskaan olla varma todennäköisyyksistä. Siitä huolimatta välittäjän täytyy pyrkiä takaamaan omat tulonsa mahdollistaakseen toimintansa. Pelinjärjestäjälle on näin ollen elintärkeää, että hän onnistuu jakamaan pelivaihdon oikeassa suhteessa eri vaihtoehtoilta. Vedonvälittäjä yrittää siis kertoimien avulla houkutella vedonlyöjät panostamaan eri vaihtoehtoihin siten, että pelaajille maksettava osuus pelin vaihdosta pysyy samana, huolimatta urheilutapahtuman lopputuloksesta. (Vuoksenmaa ym. 1999, 55.)

Urheilu

McPherson, Curtis ja Loy (1989) käsittelevät kirjassaan laajasti urheilun yhteiskunnallista merkitystä ja löytävät urheilulle viisi ominaispiirrettä. *Ensimmäkin* urheiluun kuuluvat erilaiset rakenteet. Jopa kaikkein epämuodollisimpia urheilulajeja hallitsevat säännöt, joita toteutetaan tietyn ajan ja tilan rajaamassa paikassa. Nämä urheilijan käytöstä ohjaavat seikat voivat olla joko kirjoitettuja tai kirjoittamattomia. *Toiseksi* urheilu on tavoitesuuntautunutta. Urheilutapahtumat sisältävät yleensä selvät kriteerit sille mitä urheilija tavoittelee, ja sen myötä myös sille onnistuuko vai epäonnistuuko hän suorituksessaan. Kyky määritellä voittaja ja häviö kuuluu olennaisena osana urheiluun. Tästä päästään urheilun *kolmanteen* kriteeriin, sen kilpailullisuuteen. Kilpailullisuus voi ilmetä urheilussa eri muodoissa. Suorassa kilpailussa yksilöt tai joukkueet ovat nimensä mukaisesti suoranaisesti vastakkain. Rinnakkaisessa kilpailussa kilpailu tapahtuu eri vuoroissa tai esimerkiksi viereisillä radoilla. Kolmannessa kilpailun muodossa urheilijoilla ovat vastassa standardit, kuten esimerkiksi tyyli pisteet. *Neljäs* urheilun kriteeri on sen pohjautuminen edellä esitettyihin kilpailullisuuden perusteisiin. Miltei kaikki urheilutapahtumat ovat joko kilpailuja tai otteluita. *Viidennen* määritelmän mukaan urheilu perustuu leikin ja kilpailun pohjalle. Näistä lähtökijöistä käsin urheilusta on erotettavissa kaksi rajaavaa elementtiä: epävarma lopputulos ja kyvykkyyden osoitus. Juuri epävarmuus urheilutapahtuman lopputuloksesta

takaa siinä vallitsevan jännityksen. Kyvykkyyden osoitus tarkoittaa urheilussa tyypillisesti omien fyysisten taitojen esiin tuontia, mutta myös esimerkiksi henkisen paineen sietoa ihailaan suuresti. (McPherson, Curtis & Loy 1989, 15–17.)

1.3 Urheiluedonlyönnin määritelmä tässä tutkimuksessa

Urheiluedonlyönnin piiriin laskettavien tapahtumien tulee sisältää edellä olleessa kappaleessa mainittuja urheilun määritteitä, joita ovat muun muassa: säännöt, tavoite, kilpailu voitosta, epävarmuus lopputuloksesta ja fyysinen kyvykkyys. Näin ollen esimerkiksi eukonkannon voidaan katsoa kuuluvan urheilun kenttään ja siten myös urheiluedonlyönnin piiriin. Tätä tulkintaa tukee Kalevi Heinilän (1990) määritelmä, jossa urheilu jaetaan kahteen luokkaan. Ensimmäinen on saavutuskeskeinen tulosurheilu, jolle ominaisia piirteitä ovat mm. totisuus, erikoistuneisuus, kilpailullisuus, tuloskeskeisyys ja yhteisöllisyys. Toinen luokka Heinilän määritelmässä on ihmiskeskeinen urheilu, jolle tunnusomaista on leikkisyys, ilo, monipuolisuus, osallistumiskeskeisyys ja yksilöllisyys. (Heinilä 1990, 179–180.) Esimerkiksi jalkapallon voidaan katsoa kuuluvan saavutuskeskeiseen tulosurheiluun ja eukonkannon ihmiskeskeisiin urheilulajeihin.

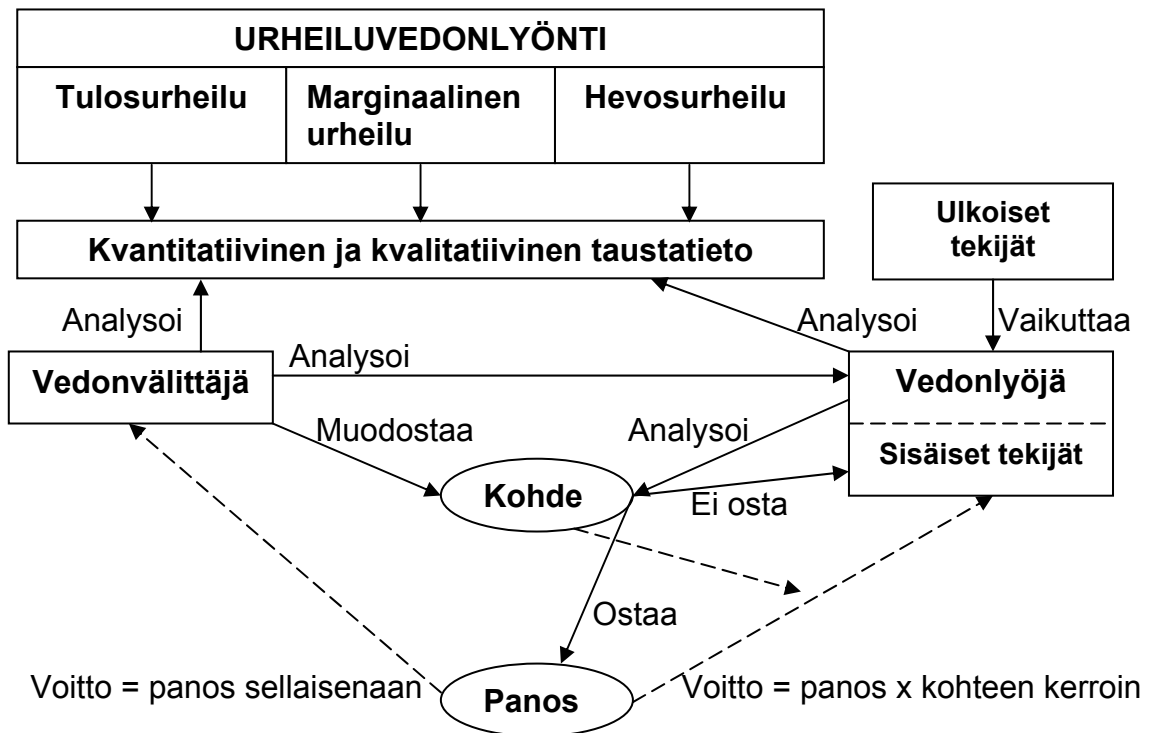
Edellä esitetyn määritelmän mukaan urheiluedonlyönnin piiriin kuuluvat urheilulajit voidaan jakaa kahtia: tulosurheilulajeihin ja marginaalisiin urheilulajeihin. Vedonlyönti tulosurheilulajeista on urheiluedonlyöntiä puhtaimmillaan. Näissä urheilulajeissa vedonlyöjillä on realistiset mahdollisuudet hyödyntää analysointikykyjään esim. kotikenttäeduista tai loukkaantumisista arvioidessaan urheilutapahtumassa toteutuvia asioita. Eukonkanto tai poroajelut puolestaan ovat lajeina niin marginaalisia, ettei niiden tapahtumien arvioinnissa päde samat tekijät kuin kilpa- ja huippu-urheilulajeissa. Niiden lopputuloksia ja tapahtumia puidaan todennäköisesti

paljon huumoripitoisemmin ja enemmän tunnepohjalta kuin vaikkapa tulevan NHL-kierroksen otteluita. Tätä määritelmää tukee teoksessaan Jorma Vuoksenmaa (1999), joka kirjoittaa seuraavista urheilumuodoista: jalkapallo, F1, jääkiekko, yksilölajit arvokisoissa, yleisurheilu, hiihto, mäkihyppy, pesäpallo, amerikkalainen jalkapallo, koripallo, golf, tennis ja nyrkkeily (Vuoksenmaa ym. 1999). Kaikki ovat tulosurheilun piiriin laskettavia huippu-urheilulajeja, eikä mukana ole marginaalisia urheilumuotoja.

Edellä esitetyn urheilun kahtiajaon lisäksi erotetaan hevosurheilu omaksi haarakseen urheiluedonlyönnin kentässä. Tämä siksi, että hevosurheilulla ravi- ja laukkakilpailuineen on niin vahva oma vedonlyöntikulttuuri, ettei sitä voida niputtaa yhteen muun urheiluedonlyönnin kanssa. Suomalaiseen raviurheiluun liittyvästä vedonlyönnistä ja sen monimuotoisuudesta sekä pitkistä perinteistä on saatavissa tietoa esimerkiksi Antero Raevuoren (1982) toimittamasta Suuresta suomalaisesta ravikirjasta (Raevuori 1982).

Veikkauksen tiedottajan Tuula Lehdon mukaan Taitopeleissä käytetään hyvin laajaa urheilulajivalikoimaa. Tätä edesauttaa se, että lajien valintaa ei määritellä valtion taholta. Kohteet voivat näin ollen vaihdella poroajeluista jalkapalloon. (Lehto 2003.) Taitopelien lajivalikoima kattaa kaikki kolme edellä esitettyä luokkaa: tulosurheilun, marginaalisen urheilun ja hevosurheilun. Taitopelaajia tutkimalla onkin mahdollista tavoittaa koko urheiluedonlyöjien kirjo, koska Taitopelien kohteissa on tarjolla jokaiselle jotakin.

Seuraavalla sivulla esitetään edellä olleen pohdinnan pohjalta kuvio 1, josta ilmenevät urheiluedonlyönnin piiriin kuuluvat urheilulajit, sekä vedonlyöntiin liittyvät toimijat ja näiden väliset suhteet.



KUVIO 1. Urheiluviedonlyönnin prosessi

Vedonvälittäjä ja vedonlyöjä analysoivat urheiluviedonlyönnin piiriin kuuluvien urheilulajien kvantitatiivista ja kvalitatiivista taustatietoa omiin tarpeisiinsa. Tällaista taustainformaatiota ovat esimerkiksi edellisten otteluiden lopputulokset tai tiedot urheilijoiden loukkaantumisista. Välittäjä muodostaa taustatiedon, sekä vedonlyöjien pelitapumuksista analysoimansa tiedon avulla pelattavat kohteet kertoimineen. Pelaajien taipumusten vaikutus kohteiden muodostamisessa näkyy esimerkiksi valittavissa urheilulajeissa. Vedonvälittäjät muodostavat suosituista urheilulajeista, ja etenkin tietyistä tapahtumista, kuten jääkiekon MM-kisoista, paljon kohteita. Tällä tavoitellaan mahdollisimman suurta pelaajajoukkoa.

Pelaaja puolestaan analysoimiansa taustatietojen, tarjotun kohteen analyysin sekä muiden päätöksentekoon vaikuttavien tekijöiden perusteella joko hylkää tai ostaa panoksellaan kohteen. Pelaajan pelistä muodostaman analyysin lisäksi hänen päätöksensä vaikuttaa joukko sisäisiä ja ulkoisia tekijöitä. Sisäisiä tekijöitä ovat esimerkiksi aikaisemmat kokemukset, koettu todennäköisyys

vedon onnistumisesta sekä arvio riskin suuruudesta (Bruce 1995, 61). Pelipäätökseen vaikuttavat ulkoiset tekijät tulevat pelaajan ympäristöstä. Esimerkiksi muiden ihmisten mielipiteet tai mahdollisuus nähdä ottelu televisiosta voivat vaikuttaa siihen, mille kohteelle pelaaja rahansa sijoittaa (Vuoksenmaa ym. 1999, 49, 85). Mikäli pelaaja voittaa vedon, palautuu panos hänelle kohteen tarjoaman kertoimen mukaisesti. Välittäjän voittaessa siirtyy pelaajan asettama panos tälle sellaisenaan.

2 Urheiluedonlyönti yhteiskunnallisena ilmiönä

Vedonlyönti on kasvava, lukuisia ihmisiä koskettava ilmiö. Suomalaiseen yhteiskuntaan moderni vedonlyönti rantautui valtion ohjaamana 1940-luvulla (Ylikangas 1990, 11). Noiden aikojen jalkapalloveikkauksesta on edetty laajaan ja monimuotoiseen rahapelitarjontaan; ”rahapeliviihteeseen”, kuten Veikkaus asian ilmaisee. Vedonlyönti ja sen myötä urheiluedonlyöntikin ovat siis ilmeisen elinvoimaisia ja kasvavia ilmiöitä nyky-yhteiskunnassa. Mistä tämä johtuu?

Kingman (1997) mukaan vedonlyönti on saavuttanut yleisen hyväksynnän nyky-yhteiskunnassa ja siitä on tullut osa kulutuskulttuuria. Vedonlyönti nähdään keinona muuttaa raha miellyttäväksi kokemuksiksi. Hävityt rahasummat puolestaan ovat hinta, joka ollaan valmiita maksamaan hauskanpidosta. Kingma (1997) esittelee eräiden teoreetikkojen pohdintoja nykyihmisen tarpeesta vedonlyöntiin. Simmelin (1910) mukaan vedonlyönti on seikkailua, jolla päästään hetkellisesti pakoon yksitoikkoista modernia elämää. Huizinga (1938) korostaa vedonlyönnin rituaalimaisuutta, joka poikkeaa vahvasti tavallisesta elämästä. Elias ja Dunning (1969) ymmärtävät vedonlyönnin toimivan välineenä jännityksen hakemiseen muuten tylsissä yhteiskunnissa. (Kingma 1997, 173,177.)

Kaikki edellä olleet teoreetikot korostavat vedonlyönnin roolia yksitoikkoisuuden ja tylsyyden poistajana. Nykyisin elämässämme ns. postmodernissa yhteiskunnassa ihmisillä on paljon vapaa-aikaa. Samalla vaaroja sekä jännitystä aiheuttavat tilanteet ovat miltei hävinneet jokapäiväisestä elämästä, joten erilaisia kokemuksia etsitään tietoisesti. Tämä saattaa olla eräs selitys sille, miksi ”rahapeliviihteelle” on niin suuri kysyntä.

Tutkimuksen tässä osiossa perehdytään Veikkauksen ja urheiluedonlyönnin yhteiskunnallisiin yhteyksiin. Tarkoituksena on osoittaa kuinka merkittävästä ilmiöstä urheiluedonlyönnistä on suomalaisessa yhteiskunnassa kyse. Aluksi

tutustutaan lyhyesti Oy Veikkaus Ab:n historiaan ja nykyhetkeen. Tämä valottaa paitsi tutkittavan ilmiön taustaa myös sitä, kuinka voimakkaasti kasvavasta asiasta on kyse. Tämän jälkeen selvitetään Taitopelien merkitystä edunsaajille jaettavien veikkausvarojen muodostajana. Tätä kautta saadaan konkreettinen selvyys siihen, minkälainen taloudellinen vaikutus Taitopeleillä on vuosittain suomalaiseen yhteiskuntaan. Lopuksi pohditaan urheilun ja vedonlyönnin välillä vallitsevaa symbioottista suhdetta. Tavoitteena on selventää mikä on vedonlyönnin paikka urheilun kentässä ja kuinka nämä kaksi vaikuttavat toisiinsa.

2.1 Vakioveikkauksesta Taitopeleihin

Suomalaisen urheiluviedonlyönnin juuret ovat Englannissa. Siellä vedonlyönti oli olennainen osa kulttuuria jo 1700-luvulla. Aluksi vetoa lyötiin eritoten hevoskilpailuista, mutta 1800-luvun lopulta lähtien vedonlyönnin kohteeksi tuli myös jalkapallo. 1930-luvulla jalkapalloveikkaus alkoi vähitellen levitä Englannista muualle Eurooppaan. Pelin suuri läpimurto tapahtui kuitenkin vasta II maailmansodan jälkeen. (Ylikangas 1990, 9–11.) Suomessa veikkaustoiminta käynnistyi suhteellisen varhain, vuonna 1940, jolloin Suomen Valtakunnan Urheiluliitto, Työväen Urheiluliitto ja Suomen Palloliitto perustivat Oy Tippaustoimisto Ab:n. Vakioveikkaus aloitti pelitoiminnan ja ensimmäiset veikkattavat ottelut pelattiin syyskuussa 1940. (Ylikangas 1990, 11; Veikkauksen vuosikirja 2002, 17.)

Mitkä olivat ne edellytykset, joiden vuoksi veikkaustoiminta alkoi Suomessa juuri vuonna 1940? Suomi täytti ensinnäkin ne yleiset ehdot, jotka tuntuivat alussa suosivan veikkausta. Se oli pieni, teollistumisen kynnyksellä oleva, luterilainen maa, joka panosti paljon kilpaurheiluun. Väliön syy veikkaustoiminnan aloittamiseen oli kuitenkin toisaalla. Talvisota vuosina 1939–1940 Neuvostoliittoa vastaan rasitti maan taloutta niin ankarasti, että valtion oli pakko

karsia myös urheilumäärärahoja. Samalla sota häivytti sisäisiä vastakkainasetteluja eri kansanluokkien ja poliittisesti jakautuneitten urheilujärjestöjen väliltä. Niinpä keskeiset urheilujärjestöt oikeistoväritteinen SVUL ja vasemmistoa edustava TUL löysivät yhteisymmärryksen siitä, että määrärahojen menetys korvattaisiin veikkaustuloilla. Valtiovalta hyväksyi ehdotuksen ja tarvittavat lainmuutokset ajettiin läpi ripeästi. Organisatorisesti veikkaaminen annettiin yhtiölle, Oy Tippaustomisto Ab:lle, jonka urheilujärjestöt omistivat mutta jota valtio ohjasi ja holhosi voimakkaasti. Kyseessä oli valtiollisen monopolin ja vapaan osakeyhtiön sekamuoto. (Ylikangas 1990, 233–234.)

Veikkaustoiminta lähti hyvin käyntiin. Uusi sota Neuvostoliittoa vastaan vuonna 1941 kuitenkin romahdutti liikevaihdon hetkeksi. Toiminta muuttui tappiolliseksi ja se jopa keskeytettiin tilapäisesti. Sodan jälkeen alkoi kuitenkin veikkauksen ensimmäinen suuri nousu, joka jatkui vuoteen 1950 saakka. Samalla Oy Tippaustomisto Ab:n nimi muuttui ensin Oy Veikkaustomisto Ab:ksi ja sitten Oy Veikkaus Ab:ksi. Yhtiölle tuli rahaa niin paljon, että sitä alettiin sijoittaa. Varoja laitettiin vararahastoihin, kiinnitettiin maahan ja taide-esineisiin sekä annettiin lainaksi. Tällöin valtiovaltakinnostui yhtiöstä. Opetusministeriössä alettiin pitää kohtuuttomana, että Veikkauksen kaikki voittovarot menivät urheilulle. Niinpä tilapäisesti ylimääräiset urheiluvarat vieneiden Helsingin olympialaisten (vuonna 1952) jälkeen tehtiin aloite, joka johti tulokseen vuonna 1953. Jakosuhde muutettiin niin, että 70 prosenttia ylijäämästä jätettiin urheilulle, loput annettiin taiteelle, tieteelle ja nuorisotyölle. Vuonna 1956 urheilun osuus pudotettiin edelleen 60 prosenttiin. (Ylikangas 1990, 234; Veikkauksen vuosikirja 2002, 17.)

Vuonna 1964 alkoi yhtiön historian toinen suuri nousukausi, joka jatkui vuoteen 1972. Vuonna 1971 yhtiön pelitarjontaan otettiin onnenpeli lotto. Lottoa oltiin vastustettu aiemmin, koska urheiluun liittymättömän pelin pelättiin laskevan urheilun jakoprosenttia. Pelättiin myös sitä, että tulevaisuudessa yrityksen johto rekrytoitaisiin entistä enemmän muualta kuin urheilun piiristä. Valtiovallan painostuksen myötä huiman suosittu lotto kuitenkin aloitti toimintansa. Vuonna

1975 valtio osti osake-enemmistön yhtiöstä ja 1976 Oy Veikkaus Ab aloitti toimintansa valtionyhtiönä. (Ylikangas 1990, 236.)

1980-luvulla urheilun osuus ylijäämän jakosuhteessa laski lähelle 20 prosenttia. Tällä vuosikymmenellä Veikkaus toi markkinoille raha-arvat. 1990-luvulla Veikkaus otti käyttöönsä online-järjestelmän ja pelaaminen aloitettiin myös internetin ja puhelimen välityksellä. Urheiluedonlyönti rantautui Suomeen vuonna 1993 ja mahdollisti vedonlyönnin useista eri urheilulajeista. (Veikkauksen vuosikirja 2002, 18, 71.)

Vuonna 2003 urheiluedonlyönnistä muodostuvat Taitopelit sisältävät seuraavat pelimuodot: Pitkäveto, Tulosvedot, Voittajavedot, Vakioveikkaus ja V-pelit. *Pitkävedossa* Veikkaus antaa kiinteät kertoimet, jotka eivät muutu. Pelaaja valitsee pelilistalta 1–6 ottelua, joiden lopputuloksesta hän lyö vetoa 1X2 (kotivoitto-tasapeli-vierasvoitto) vaihtoehdoin. *Tulosvetoihin* kuuluu kaksi pelimuotoa: Tulosveto ja Moniveto. Tulosvedossa lyödään vetoa yhden ottelun lopputuloksesta, Monivedossa veikataan kahden tai kolmen ottelun tuloksia tai ottelun erien/puoliaikojen maalilukuja. Kertoimet voivat olla kiinteitä tai muuttuvia. *Voittajavetoihin* kuuluu viisi pelimuotoa: Voittajaveto, Päivän Pari, Päivän Trio, Superkaksari ja Supertripla. Voittajavedossa veikataan yhden kilpailun voittajaa, Päivän Parissa ja -Triossa vastaavasti kahden tai kolmen kilpailun voittajaa. Superkaksarissa ja Supertriplassa lyödään vetoa kahden tai kolmen parhaan kilpailijan oikeasta järjestyksestä. *Vakioveikkauksessa* veikataan kohdeotteluita 1X2-vaihtoehdoin. Perinteisen jalkapallovakion lisäksi voi nykyisin vakiokupongeilla veikata myös formuloita ja jääkiekkoa. *V-pelejä* ovat raviurheilusta muodostuvat V5- ja V75-raviveikkaukset. V5-raviveikkauksen kohteet ravataan aina Vermossa ja V75 kohteet ympäri Suomen. (Veikkauksen vuosikirja 2002, 49, 64–82; Taitopelien kohdelistat 11/2003.)

1940-luvun ainoasta pelimuodosta Vakioveikkauksesta on tultu pitkä matka nykyisiin Taitopeleihin, joissa erilaisia pelivaihtoehtoja on tarjolla lukuisia. Laajan tarjonnan avustamana Taitopelien liikevaihto kasvoikin tasaisesti vuoteen 2001 asti. Vuonna 2002 Taitopelien liikevaihto kuitenkin laski 10,9

prosenttia (Veikkauksen vuosikirja 2002, 86; Oy Veikkaus Ab:n kotisivut). Merkittävin laskuun vaikuttava tekijä lienee lisääntynyt, internetin kautta tapahtuva, vedonlyönti ulkomaisille vedonvälittäjille. Helsingin Sanomien (2002) mukaan pelaajat katsovat näiden tarjoavan Veikkausta parempia kertoimia urheilutapahtumille. Tällä hetkellä jo joka kuudes suomalainen vedonlyöjä pelaa rahansa Suomen ulkopuolelle. Rahassa mitaten tämä merkitsee vuosittain kymmeniä miljoonia euroja. (Honkonen 2002, C12.)

Taitopelien liikevaihdon laskiessa Veikkaus on tuonut markkinoille uusia onnenpelejä korvaamaan menetettyjä tuloja. Esimerkkinä on vuonna 2002 alkanut Keno, jonka päivittäinen arvonta on televisioitu. Mielenkiintoisen tästä pelimuodosta tekee sen vastakkaisuus verrattuna Veikkauksen kantaan ongelmapelaamisen syistä: "Suurimmalle osalle Veikkauksen peleistä on ominaista seikat, jotka eivät sovi yhteen riippuvuuden syntymisen kanssa. Yksi tällainen ominaisuus on rahan kiertonopeus. Kerran viikossa pelattavat pelit ovat liian hidasrytmisiä pelihimon tyydyttämiseen." (Veikkauksen vuosikirja 2002, 37.) Tämän kannan mukaan Keno on potentiaalinen peliriippuvuuden aiheuttaja.

Veikkaus on selvästi samoilla linjoilla huippu-urheilun ja vedonlyönnin nykyisen viihteellisen kehityssuunnan kanssa. Toiminta on puhdasta liiketoimintaa, jossa menetetyt eurot pyritään korvaamaan keinolla millä hyvänsä. Onko tämä hyväksyttävää vai tuomittavaa? Vastaus riippuu seuraavasta kysymyksestä: Kuinka paljon erilaisia vedonlyöntimuotoja voidaan tuoda markkinoille, ennen kuin niiden negatiiviset vaikutukset voittavat positiiviset? Valinta on tehtävä ongelmapelaamisen haittojen ja veikkausvarojen tuomien hyötyjen väliltä. Tähän kysymyksenasetteluun liittyvät luonnollisesti myös muut rahapelitoimintaa Suomessa harjoittavat yhteisöt kuin Veikkaus: RAY ja Fintoto.

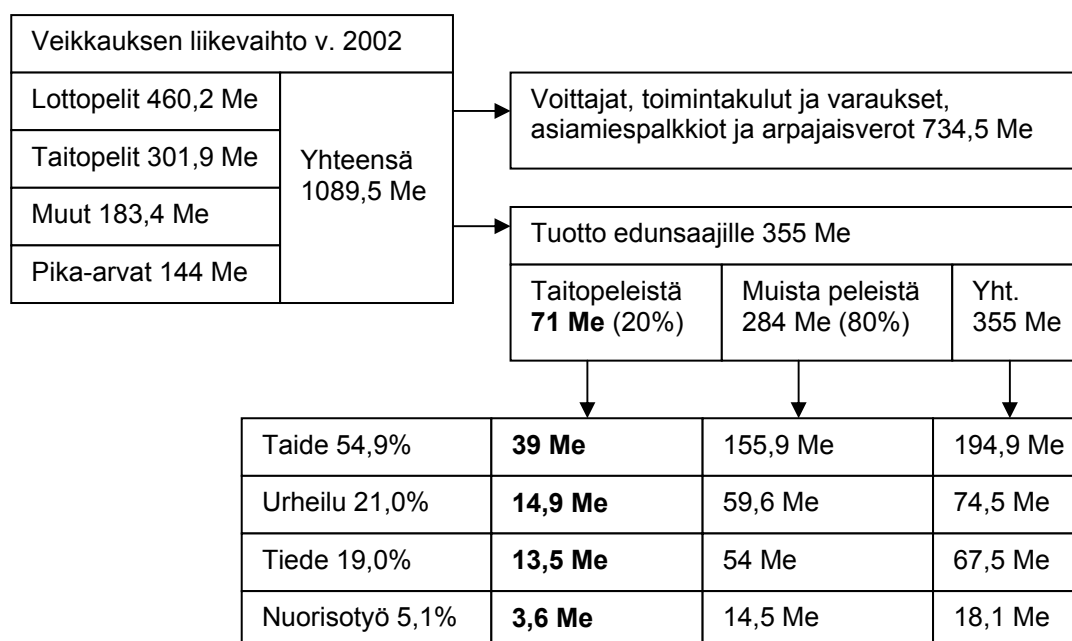
2.2 Taitopelien merkitys veikkausvarojen muodostajana

Veikkaus luovuttaa vuosittain tuottonsa opetusministeriölle, joka jakaa sen edelleen veikkausvaroina neljälle edunsaajalle: taiteelle, urheilulle, tieteelle ja nuorisotyölle. *Taiteen* määrärahoilla tuetaan mm. teattereita, elokuvataidetta, kirjastoja ja kuntien kulttuuritoimintaa. *Urheilu* saa tukea esim. urheilujärjestöille, urheilutapahtumiin, liikunnan tutkimukseen ja liikuntapaikkarakentamiseen. *Tieteen* tuki menee suurimmaksi osaksi Suomen Akatemialle, joka myöntää avustuksia erilaisille tutkimushankkeille. Varoja myönnetään myös mm. tieteellisten seurojen ja yhdistysten toimintaan. *Nuorisotyön* tuella ylläpidetään esim. nuorisotyötä tekevien kansalaisjärjestöjen toimintaa sekä kunnallista nuorisotyötä. Vuonna 2002 veikkausvarat n. 355 miljoonaa euroa jakautuivat edunsaajille seuraavasti: taide 54,9% (194,9 Me), urheilu 21,0% (74,5 Me), tiede 19,0% (67,5 Me) ja nuorisotyö 5,1% (18,1 Me). (Veikkaus fakta 2003, 13, 80; OPM:n kotisivut.)

Vuoden 2002 alusta voimaan tuli uusi arpajaislaki, joka muuttaa edellä olleita jakoprosentteja. Tulevaisuudessa tuotosta käytetään 38,5% taiteen edistämiseen, urheiluun ja liikuntakasvatukseen 25%, tieteeseen 17,5% ja nuorisotyöhön 9%. Lisäksi 10% tuotosta käytetään ko. tarkoituksiin valtion talousarviossa vuosittain tarkemmin päätettävällä tavalla. Prosenttiosuuksiin siirrytään asteittain vuodesta 2003 lähtien. Jatkossa eli vuosina 2003–2011 kirjastojen valtionosuuksia siirretään yhä enemmän suoraan valtion talousarviosta rahoitettavaksi. (OPM:n kotisivut.)

Veikkauksen liikevaihto oli vuonna 2002 noin 1 089 milj. euroa ja se jakautui seuraavasti: voittajat 48,0%, edunsaajat 32,6%, Veikkauksen toimintakulut ja varaukset 7,6%, asiamiespalkkiot 6,8% ja arpajaisverot 5,0%. Liikevaihdosta 460,2 Me:a (42%) muodostui Lottopeleistä, 301,9 Me:a (28%) Taitopeleistä, 183,4 Me:a (17%) muista online-peleistä ja 144,0 Me:a (13%) Pika-arvoista. (Veikkaus fakta 2003, 25, 80.)

Taitopelien konkreettisesti mitattavissa olevin vaikutus suomalaiseen yhteiskuntaan ilmenee sen osuudesta veikkauksien muodostajana. Veikkauksen tiedottajan Tuula Lehdon (2003) mukaan Taitopeleissä palautusprosentit pelaajille ovat varsin korkeat, joten vastaavasti tuotto näistä peleistä jää alhaiseksi. Edunsaajille vuonna 2002 jaetusta 355 milj. euron tuotosta n. 20% oli peräisin Taitopeleistä. (Lehto 2003.) Rahassa tämä tarkoitti n. 71 milj. euroa. OPM:n jakoprosenttien mukaisesti eri edunsaajat hyötyivät näin ollen Taitopelien tuotosta vuonna 2003 seuraavasti: taide 39 Me, urheilu 14,9 Me, tiede 13,5 Me ja nuorisotyö 3,6 Me. Tämä on se euroissa laskettu vaikutus, joka Taitopeleillä on suomalaiseen yhteiskuntaan edunsaajien kautta. Kuviossa 2 on esitetty edellä olleiden tietojen pohjalta Taitopelien merkitys veikkauksien muodostajana.



KUVIO 2. Erittely Taitopelien merkityksestä edunsaajille jaettavien veikkauksien muodostajana vuonna 2002

Urheiluviedonlyönnin avulla eri edunsaajat hyötyivät v. 2002 yllä olevan kuvion 2 mukaisesti yhteensä 71 miljoonaa euroa. Luvut herättävät mielenkiintoisen ajatuksen. Oy Veikkaus Ab:n alkuvaiheessa 1950-luvulla, kun lotto vasta teki

tuloaan, esitettiin ajatus jonka mukaan urheiluveikkauksen tuotot jaettaisiin takaisin urheilulle ja onnenpelien voitot muille edunsaajille (Ylikangas 1990, 235). Tämän idean pohjalta Taitopeleistä olisi v. 2002 palautunut urheilulle 71 Me verrattuna nykyisen järjestelmän 74,5 Me:n. Urheilun kannalta tällainen malli ei siis enää nykyisin olisi suotava. Luvuista selviää myös se, että vaikei Taitopelien merkitys veikkausvarojen muodostajana ole niin hallitseva kuin saattaisi olettaa, on silti kyse suurista rahasummista. Mikäli Veikkauksen järjestämä urheiluedonlyönti jostain syystä häviäisi Suomesta, olisi yhteiskunnan etsittävä muualta vuosittain noin 70 miljoonaa euroa korvaamaan menetystä. Tosin on vaikea ennustaa lisäisikö urheiluedonlyönnin poistuminen esimerkiksi onnenpelien pelaamista ja tätä kautta Veikkauksen tuottoa.

2.3 Urheiluedonlyönnin paikka urheilun kentässä

Kilpailu paremmuudesta on aina herättänyt kiinnostusta myös sivullisissa. Sähköisten viestimien kehitys on mahdollistanut urheilun kasvamisen maailmanlaajuisesti yleisönviihteeksi. Urheilukilpailu tarjoaa yleisölleen draamaa, joka perustuu kamppailuun voitosta. Tämä selittää osaltaan urheilun yleisönsuosiota. Monilla urheiluviihteen kuluttajilla on myös omakohtaisen urheiluharrastuksen pohjalta sisäistetyt perusvalmiudet penkkiurheiluun, kilpailutapahtumien mieltämiseen ja myötäelämiseen. Huippu-urheilua ei olekaan tarkoitettu vain urheilijoille paremmuuden mittaamiseksi, vaan myös yleisölle viihteeksi. (Heinilä 1994, 108.) Urheilun yleisösuuntautuneisuus korostuu, mitä korkeammalle urheilun hierarkiassa mennään. Huippu-urheilu ei olisi nykyään sitä mitä se on ilman yleisöään. Huippu-urheilu on ensisijaisesti suuren yleisön viihdettä, se on yleisöä varten. (Heinilä 1986, 2.)

Heinilän (1986) mukaan yleisösuuntaisena urheilun instituutio on taipuvainen järjestäytymään kysynnän ja tarjonnan säätelien talouselämän lakien mukaan. Tuottajina näillä markkinoilla toimivat urheilujärjestöt ja -seurat. Tuote

on esimerkiksi yksittäinen urheilusuoritus, kilpailu, urheilija tai urheilujoukkue. Markkinoinnista huolehtii urheiluun sidoksissa oleva joukkoviestintä. Kuluttajina toimii yleisö. Tällaisessa tilanteessa urheilun kehitystä ohjaa ennen kaikkea yleisön kulutuskysyntä. Kaupallisuus sekä muut lieveilmiöt kietoutuvat entistä vahvemmin osaksi urheiluelämää. Urheilun ajautuessa viihdemarkkinoille kysymys ”kenen ehdoilla?” kärjistyy. Mitä vahvemmin tuottajien tarjonta sopeutuu yleisön kulutuskysyntään sitä enemmän urheilu toiminta-ajatukseltaan lähentyy yleistä viihdeteollisuutta ja loittonee aatteelliskasvatuksellisesta perinteestään. (Heinilä 1986, 2-3.)

Viihteellisyys on tekijä, joka yhdistää urheilua ja vedonlyöntiä. Urheilu ja vedonlyönti elävät symbioottisessa suhteessa hyötyen toinen toisistaan. Vedonlyönnissä hyödynnetään urheilun viihteellisyyttä ja suosiota. Vastaavasti vedonlyönnistä saatavat varat muodostavat merkittävän osan urheilun rahoitusta. (Turpela 2000, 11.) Vastaavanlaisia molemminpuoliseen hyötyyn perustuvia suhteita vallitsee muuallakin urheiluviihteessä. Esimerkiksi Heinilä (1994) toteaa huippu-urheilun ja penkkiurheilun välillä vallitsevan symbioottisen suhteen. Huippu-urheilu elää yleisöstään ja yleisö vuorostaan elää kilpailun elämyksistä (Heinilä 1994, 111.)

Viihteellisyys ja sen varaan rakentuva suosio on synnyttänyt suuren joukon urheiluun sidoksissa olevia lieveilmiöitä. Esimerkiksi urheiluvedonlyönnin olemassaolo ja elinvoimaisuus mahdollistuu vallitsevan urheiluinstituution kautta. Vedonlyönti ei kuitenkaan ole yksipuolinen hyötyjä, loinen, tässä suhteessa. Toiminnallaan se tukee voimakkaasti urheilun kehitystä ja kasvua nykyiseen rahan ohjastamaan suuntaan. Tämä on vedonlyönnin kannalta suotuisa suunta, sillä mitä suuremmaksi viihteeksi urheilu kasvaa, sitä suuremmat markkinat myös sille itselleen avautuvat. Tukemalla urheilua vedonlyönti siis samalla turvaa myös omaa tulevaisuuttaan.

Vedonlyöntiä ei tule pitää vähäpätöisenä urheilun vaikuttajana. Eräissä tapauksissa vedonlyönti on jopa alistanut urheilun omiin tarkoituksiinsa sopiviksi. Suomalaisen pesäpallon ”sopupeliskandaalissa” otteluiden lopputuloksia sovittiin etukäteen. Tämä mahdollisti varmojen voitollisten vetojen

laatimisen. Toinen esimerkki vedonlyönnin mahdista ovat sääntömuutokset, joita urheilulajeihin on sen vuoksi tehty. Pesäpalloon kehitettiin nykyinen vuorojärjestelmä, jotta ottelut soveltuvat Pitkävedon kohteiksi.

Suunnasta johon vedonlyönnin tukema urheilu on kehittymässä voidaan olla montaa mieltä. Urheilu voidaan nähdä puhtaasti eräänä viihteen muotona, jonka kasvu takaa yhä suurempia ja koskettavampia elämyksiä. Näin ollen urheilun nykyinen suuntaus on hyvä ja toivottava. Ajatuksena voi kuitenkin olla myös urheilun jalompi aatteelliskasvatuksellinen tausta, johon rahan mahdin kasvava vaikutus ei sovi. Tällöin paitsi urheilun nykyinen kehitys, myös kaikki sitä tukevat ilmiöt asettuvat kyseenalaisiksi.

3 Taitopelien pelaajien taustatekijät

Taitopelien pelaajien profilointi näiden taustatekijöiden mukaan on tämän tutkimuksen ensimmäinen tehtävä. Apuna käytetään aiempia tutkimuksia, joita on tehty urheilusta viihteenä. Kalevi Heinilä (1986) on muodostanut tutkimukseensa koripalloyleisön profiilista joukon sosiologisia perusmuuttujia, joita käytetään myös tässä tutkimuksessa. Ensimmäinen kokonaisuuden muodostavat sosiaalista rakennetta kuvaavat muuttujat: sukupuoli, ikä, siviilisääty, koulutustausta ja ammatti. Toisen pääryhmän muodostavat aktiivista ja passiivista liikunnan harrastamista mittaavat muuttujat. Tällä pyritään selvittämään tutkittavan liikuntakäyttäytymistä. (Heinilä 1986, 13–27.) Näiden kokonaisuuksien lisäksi tutkittavilta on tarkoitus kysyä tulotasoa, sekä eräitä vedonlyöntitottumuksiin liittyviä seikkoja.

Osa edellä esitetyistä muuttujista on käytetty myös liikunnan sosiaalitieteiden laitoksen toteuttamassa ja opetusministeriön tukemassa urheilun julkisuuskuvaa laajasti selvittäneessä tutkimuksessa. Siitä on saatavissa runsaasti vertailutietoa suomalaisten Taitopelejä pelaavien henkilöiden taustatekijöistä. Vertailuryhmä muodostuu noin tuhannesta väestökisteristä satunnaisesti poimitusta suomalaisesta, joista hieman vajaa puolet pelaa Taitopelejä vähintään satunnaisesti.

Curry ja Jobu (1995) toteavat miesten harrastavan urheiluedonlyöntiä selvästi naisia enemmän. Sosioekonomisesti alempiin luokkiin sijoittuvat pelaavat ylempiä luokkia enemmän. Passiivinen urheilun harrastaminen on yhteydessä lisääntyneeseen vedonlyöntiin. Vedonlyöjät seuraavat urheilutapahtumia katsojan roolista vedonlyöntiä harrastamattomia enemmän. Omakohtainen kilpaurheilun harrastaminen sen sijaan ei ole yhteydessä lisääntyneeseen vedonlyöntiin. (Curry & Jobu 1995, 31–32.) Rosencranz toteaa vedonlyönnin harrastamisen vähenevän iän myötä (Rosencranz 1987; Curryn 1995, 25 mukaan). Näitä tuloksia voidaan pitää hypoteeseina myös tässä tutkimuksessa.

4 Urheiluedonlyönnin motivaation muodostuminen

Tutkimuksen toinen tehtävä on selvittää pelimotiiveja sekä pelimotivaation muodostumista. Tässä osiossa esitellään aluksi motivaatioteorian tieteellistä taustaa, sekä selvennetään käsitteet motiivi ja motivaatio. Tämän jälkeen perehdytään vedonlyönnistä aiemmin tehtyyn motiivitutkimukseen. Lopuksi esitellään tämän tutkimuksen kvantitatiivisessa osiossa käytettävä motiiviteoria.

4.1 Motivaatioteoria

Motivaatio on arkielämästä tuttu ilmiö ja käyttökelpoinen käsite. Tieteellisessä viitekehysessään sen monimuotoisuus kuitenkin paljastuu. (Kuusinen 1995, 192.) Motivaatio on monimutkainen käsitteellinen prosessijärjestelmä, jonka toimintaa on kuvattu erilaisten oppirakennelmien avulla (Peltonen 1985, 53). Motivaation käsitteelle on näin ollen tarjolla monia erilaisia tulkintoja. Se liitetään kuitenkin useimmiten inhimillisen käyttäytymisen selittämiseen. (Hakkarainen 1990, 24.) Tarkasteltaessa motiiveja ja motivaatioita etsitään syitä ihmisen käyttäytymiseen (Kuusinen 1995, 192). Miksi urheiluedonlyöjät pelaavat?

Seuraavassa esiteltävät näkökulmat auttavat ymmärtämään, mikä tekee motivaatioiden tieteellisestä tutkimisesta monitahoista. Kuusinen (1995) määrittelee viisi näkökulmaparia, joiden kautta motivaatiota voidaan lähestyä eri suunnista. Ensimmäinen pari määrittyy sen mukaan selitetäänkö motivaatiota kausaalisesti vai finalistisesti. Onko ihmisen toiminta seurausta jostain, vai pyritäänkö sillä saavuttamaan jotain? Toinen näkökulma muodostuu siitä toimiiko ihminen yksilönä vai yhteisön jäsenenä. Milloin motiivit ovat puhtaasti yksilöllisiä ja milloin yhteisön asettamia? Kolmas lähestymistapa perustuu siihen mikä on biologisten perustarpeiden ja opitun käyttäytymisen suhde.

Minkälaisessa suhteessa ruumiillisia ja henkisiä tarpeita pyritään toteuttamaan? Neljäs näkökulma on yksilön oman tahdon ja tiedostamattomien viettien suhde toiminnassa. Ohjaavatko omat päätökset vai sisäisesti pakottavat vietit ihmistä? Viides lähestymistapa perustuu ulkoisten ja sisäisten tekijöiden suhteeseen motivaation muodostumisessa. Onko yksilö passiivinen reagoija, jota ulkoiset tekijät vetävät puoleensa, vai onko hän aktiivinen ja valikoiva suhteessaan ympäristöön? (Kuusinen 1995, 194–199.)

Franken (1998) mukaan motivaatioteoriat ja niiden kehitys voidaan jakaa useisiin pääryhmiin. Esimerkiksi vaistoteorioihin kuuluu Darwinin ja Freudin teoriat biologisten tekijöiden dominoivasta merkityksestä ihmisen käyttäytymisessä. Oppimisteoriat sisältävät teorioita, jotka painottavat opitun käyttäytymisen vaikutusta toiminnan suuntaajana. Tarveteoriat, joihin kuuluu esim. Maslowin kuuluisa teoria, selittävät käyttäytymistä luetteloitavissa olevien tarpeiden kautta. Kognitiiviset teorioiden mukaan ihmisellä on kyky havainnoida ympäristöään ja käsitellä tietoa, jonka avulla on mahdollista tehdä välittömiä valintoja ja näin ollen ohjata käytöstään. Edellisten teorioiden pohjalta Franken (1998) esittää, että ihmisen käyttäytymistä ohjaa yhteistyössä kolme voimaa: *biologinen, opittu ja kognitiivinen*. (Franken 1998, 8–21.) Näin ollen myös urheiluedonlyönnin pelimotivaatiot muodostuvat edellä esitetyistä kolmesta voimasta. Biologisen voiman vaikutus ilmenee selvästi esim. peliriippuvaisten fyysisissä vieroitusoireissa. Opittua käytöstä voidaan nähdä pelisääntöjen ja toimintatapojen omaksumisessa. Kognitiivisia taitoja vaaditaan itse vedonlyöntitilanteessa, jolloin tarvitaan kykyä käsitellä vetoon liittyvää informaatioita, sekä tehdä päätöksiä eri vaihtoehtojen välillä.

Tässä tutkimuksessa käytettävä motivaatioteoria pohjautuu suurelta osin Matti Peltosen ja Pekka Ruohotien tutkimustyöhön. Heidän lähestymistapansa painottaa opittujen ja kognitiivisten voimien vaikutusta motivaation muodostumiseen.

4.1.1 Motiivi

Motivaatio on kokonaisuus, jonka muodostumisessa eräs merkittävä osatekijä on toiminnan motiivi. Kalliopuska (1994) määrittelee motiivin seuraavasti: ”Motiivi on syy, vaikutin, tarve, joka suuntaa toiminnan kohti päämäärää.” (Kalliopuska 1994, 62). Peltosen (1985) mukaan motiivit ovat ihmisen sisältä nousevia virikkeitä, jotka tietyssä tilanteessa lisäävät toimintapyrkimyksiä (Peltonen 1985, 54–55). Käyttökelpoisena motiivien luokitteluna voidaan pitää jakoa *sisäisiin motiiveihin*, joita ovat mm. tarpeet, asenteet, tavat ja toiveet ja *ulkoisiin motiiveihin*, joita ovat mm. sosiaalinen tunnustus sekä palkkio ja rangaistus (Heinonen & Kari 1978, 63). Motiivit voivat olla tiedostettuja tai tiedostamattomia. Tästä syystä toiminnan todellinen kohde, mitä yksilö tavoittelee, jää usein epäselväksi paitsi ulkopuolisille myös yksilölle itselleen. (Vuorinen & Tuunala 1995, 98.) Motiivit siis ovat ihmisen sisäisiä tekijöitä, jotka suuntaavat kiinnostusta johonkin, mutta eivät yksinään selitä toiminnan toteutumista.

Telama (1986) esittää kaksi tapaa, joilla motiiveja voidaan tutkia. Ensimmäinen tapa on esittää valmiita vastausvaihtoehtoja, motiiviväittämiä, joihin vastaaja ottaa kantaa. Tämän menetelmän hyvä puoli on se, että väittämät auttavat vastaajaa muistamaan ja tiedostamaan erilaisia motiivivaihtoehtoja. Toinen tapa on kysyä henkilöltä suoraan, mikä häntä toiminnassa kiinnostaa, jolloin vastaaja saa kertoa omin sanoin. Haastatteluiden avulla motiiviselvityksessä pystytään etenemään syvemmälle, pyytämällä henkilöitä tarkentamaan vastauksiaan. Edellä esitettyjä menetelmiä voidaan tutkimuksessa luonnollisesti myös yhdistää. (Telama 1986, 155.)

4.1.2 Motivaatio

”Motivaatio on tiettyyn tilanteeseen liittyvä, yksilön muuttuva henkinen tila, joka määrää millä vireydellä ja mihin suuntautuneena hän toimii.” (Peltonen & Ruohotie 1992, 10). Motivaatio on kokoava termi, joka viittaa sekä käyttäytymistä ohjaaviin prosesseihin, että tuloksiin (Hakkarainen 1990, 25). Uusimmat käsitykset motivaatiosta korostavat itse toiminnan ja siitä saatujen elämysten ja kokemusten merkitystä. Toiminnan motivaatio muodostuu varsinaisesti vasta toiminnassa ja saattaa myös muuttua toiminnan myötä. (Telama 1992, 62.) Motivaatiotutkimuksessa selvitetään miksi toiminta alkaa, jatkuu ja loppuu sekä mitä valintoja siihen liittyen tehdään (Weiner 1992, 17). Motivaation avulla pyritään siis selittämään miksi jokin toiminta toteutuu.

Toiminnan kannusteet voivat palkita yksilöä joko sisäisesti (esim. työn ilon kokeminen) tai ulkoisesti (esim. vanhempien miellyttäminen tai hyvän arvosanan tavoittelu). Tämän mukaisesti voidaan erottaa termit *sisäinen* ja *ulkoinen motivaatio*, jotka poikkeavat toisistaan käyttäytymistä virittävien ja suuntaavien motiivien luonteen puolesta. (Peltonen ym. 1992, 18.) *Sisäiselle motivaatiolle* on ominaista, että työ itsessään palkitsee tekijänsä. Motivaatio on sisäisesti välittyntä ja syyt käyttäytymiseen ovat sisäisiä. (Ruohotie 1990, 8; Helkama, Myllyniemi & Liebkind 1999, 151.) *Ulkoinen motivaatio* puolestaan liittyy ihmisen ympäristöön. Toiminnan palkkiot tulevat muualta kuin ihmisestä itsestään. (Ruohotie 1990, 8.) Tasapainomalli, joka on klassinen tapa selittää motivaatiomekanismia, pohjautuu edellä olleeseen jaotteluun. Tällöin motivaation selityksenä pidetään organismin pyrkimystä joko fysiologiseen tai henkiseen tasapainotilaan. Ulkoiset tekijät, kuten ympäristön vaatimukset yksilölle, saattavat organismin pois tasapainotilasta. Tämän seurauksena sisäiset motivaatiomekanismit pyrkivät palauttamaan yksilön tasapainoon. (Hakkarainen 1990, 27.)

Sisäisen ja ulkoisen motivaation määritelmissä esiintyy eroja eri tutkijoiden välillä. Tämä johtuu siitä, että sisäisiä ja ulkoisia palkkioita erotettaessa

painotetaan eri aspekteja. (Peltonen ym. 1992, 18.) Taulukossa 1 on esitetty Peltosta (1992) mukaillen eräitä sisäisille ja ulkoisille palkkioille tunnusomaisia piirteitä.

TAULUKKO 1. Erilaisia käsityksiä sisäisistä ja ulkoisista palkkioista (Peltonen 1992, 19 mukaillen.)

Tutkija	Sisäiset palkkiot	Ulkoiset palkkiot
Saleh ja Grygier	Liittyvät työn sisältöön: monipuolisuus, haasteellisuus, itsenäisyys jne.	Johdettavissa työympäristöstä: palkka, ulkopuolinen tuki, tunnustus jne.
Deci	Yksilön itsensä välittämiä	Organisaation tai sen edustajan välittämiä
Slocum	Tyydyttävät ylimmän asteen tarpeita: pätemisen tarve, itsensä toteuttamisen tarve jne.	Tyydyttävät alemman asteen tarpeita: yhteenkuuluvuuden tarve, turvallisuuden tarve jne.
Wernimont	Subjekttiivisia, esiintyvät tunteiden muodossa: tyytyväisyys, työn ilo jne.	Objektiivisia, esiintyvät esineiden tai tapahtumien muodossa: raha, kannustava tilanne jne.

Ulkoiset palkkiot ovat usein kestoaltaan lyhytaikaisia ja tarvetta niiden saamiseksi voi esiintyä hyvinkin usein. Sisäiset palkkiot puolestaan ovat kestoaltaan pitkäaikaisia ja niistä voi tulla pysyvän motivaation lähde. Tästä johtuen sisäiset palkkiot ovat yleensä tehokkaampia, kuin ulkoiset. Sisäisten ja ulkoisten palkkioiden erottaminen toisistaan ei tosin ole aina helppoa. Sisäisen ja ulkoisen motivaation määritelmiä ei erilaisista sisällöistä huolimatta voidakaan pitää täysin erillisinä. Ne esiintyvät yhdessä ja ovat pikemminkin toisiaan täydentäviä. Esimerkiksi erinomaisesta opintosuorituksesta saatu apuraha voi olla pätemisen mitta ja se voi siten palkita myös sisäisesti. (Peltonen 1992, 19.)

Edellä ollutta motivaation jaottelua hyödynnetään työn myöhemmässä vaiheessa (luku 4.3), kun sijoitetaan yksittäisiä motiiveja niitä vastaaviin

motiiviluokkiin. Seuraavaksi esitellään eräitä motivaation muodostumiseen yleisesti liitettyjä osa-alueita. Näiden tekijöiden avulla rakennetaan tähän tutkimukseen teemahaastattelurunko, jolla selvitetään pelimotivaation syntyä.

Peltonen ym. (1992) ja Ruohotie (1998) esittelevät Pintrichin motivaation odotusarvomallin, joka integroi ja jäsentää modernien motivaatioteorioiden keskeiset elementit. Tässä mallissa motivaatio muodostuu seuraavista osa-alueista. 1) Tavoiteorientaatio ja 2) Tehtävän mielekkyys vaikuttavat aktiviteetin valintaan ja siihen, miten sitkeästi tehtävän eteen jaksetaan ponnistella. Tavoiteorientaatio sisältää yksilön sisäiset ja ulkoiset motiivit toimintaan. Käsitys tehtävän mielekkydestä syntyy siitä, kuinka tärkeän tai kiinnostavan ihminen uskoo tehtävän olevan. 3) Käsitukset tehtävän vaikeudesta, 4) Käsitukset tehtävän edellyttämästä pätevyydestä, 4) Yksilön uskomukset omista kyvyistä, 5) Uskomukset onnistumisen/epäonnistumisen syistä ja 6) Menestymisen odotukset kuvaavat sitä, miten vaativaksi ihminen tehtävän kokee. Lisäksi erilliseksi tekijäkseen voidaan erottaa 7) Tehtävätilanteeseen liittyvät häiriöt. (Peltonen ym. 1992, 81; Ruohotie 1998, 94–96.)

Peltosen (1985) mukaan didaktiikan kannalta tärkeimpiä motivaation osa-alueita ovat seuraavat. 1) Ulkoisia ylläkkeitä ovat mm. ympäristön virikkeet ja muut ulkoiset ylläkkeet. 2) Valmius on yksilön kehityshistorian kautta syntynyt kyky suoriutua tilanteista. Valmiuden osia ovat tiedot, taidot, asenteet jne. 3) Odotus tarkoittaa mielikuvaa siitä, mitä tulevaisuudessa tapahtuu. Keskeisiä odotuksia ovat: myönteinen tai kielteinen yleiskuva tulevaisuudesta, usko omiin mahdollisuuksiin ja käsitys siitä, mitä seuraa, jos onnistuu. 4) Motiivit lisäävät tiettyssä tilanteessa toimintapyrkimyksiä. 5) Tarpeet ovat ryhmä motiiveja, jotka ovat aiheuttaneet yksilön sisäisen tasapainon häiriintymisen. Jos tarve on ihmiselle tyypillinen käytetään myös termiä "vietti". 6) Tilannetekijät ovat muita motivaatioon tiettyssä tilanteessa vaikuttavia seikkoja. Näitä ovat esim. oppimistehtävä ja opiskeluolosuhteet. (Peltonen 1985, 53–55.)

Ekman (1996) esittelee tutkimuksessaan useiden aiempien teorioiden pohjalta suoritusmotivaation muodostumiseen liittyvät osa-alueet. Tämän teorian mukaan motivaatio muodostuu lähestymis- ja välttämismotiivien pohjalta.

Motivaation osa-alueet ovat: 1) Tyydytystä tuovan motiivin ja sen voimakkuuden vaikutus, 2) Yksilön ennakoima suorituksessa onnistumisen todennäköisyys, 3) Suorituksen lopputuloksen tai tavoitteen kokeminen positiiviseksi, 4) Negatiivisia tunteita minimoiva motiivi, 5) Yksilön ennakoima suorituksessa epäonnistumisen todennäköisyys, 6) Koettu negatiivisen lopputuloksen vaikutus ja 7) Yksilön ympäristön vaikutus. (Ekman 1996, 63.)

Peltonen ym. (1992) luettelevat joukon päämääräsuuntautuneeseen käyttäytymiseen vaikuttavia tekijöitä. Motivaatio muodostuu seuraavista osa-alueista. 1) Persoonallisuuteen liittyvät esim. kyvyt, luonne, fyysiset ominaisuudet, asenteet, harrastukset ja mielenkiinto sekä tarpeet. 2) Ulkopuoliseen ympäristöön liittyviä tekijöitä ovat toiminnan kohdeympäristön fyysiset ominaisuudet (sijainti, välineet jne.), kodin fyysinen ympäristö, ammattirakenne ja muu ympäristöstä (asuinpaikan koko ja sijainti). 3) Sosiaalinen vuorovaikutus sisältää mm. sosiaalisen ilmapiirin, sosiaaliset palkkiot ja rangaistukset sekä ystävien vaikutuksen. 4) Tehtävään vaikuttaa sen sisältö (vaikeusaste, monipuolisuus jne.), yksilön sisäinen palaute saavutuksineen ja onnistumisen kokemuksineen sekä toiminnan tavoitteellisuus. (Peltonen ym. 1992, 82.)

4.2 Vedonlyönnin motiivit, teorioita ja luokitteluja

Vedonlyönnin motiiveja on tutkittu melko paljon. Lähtökohtina tutkimuksissa ovat toimineet niin sosiologia, psykoanalyttiset teoriat, psykologia kuin vapaa-ajan tutkimuskin. Ensimmäiset psykoanalyttiset teoriat todistivat 1950-luvulla, että vedonlyöjät tiedostamattaan halusivat hävitä. Psykoanalyttikot käyttivät esimerkiksi freudilaisia teorioita, joiden kautta pelaaminen liitettiin paitsi masokismiin, myös masturbaatioon sekä Oidipuskompleksiin. Useimmat näistä lähestymistavoista on kuitenkin tänä päivänä jo unohdettu. (Cotte 1997, 381, 383.)

Yleensä vedonlyönnin syy rakentuu usean eri motiivin yksilöllisestä yhdistelmästä (Bruce & Johnson 1992, 205). Cotte (1997) toteaa, että lukuisat motiivit, joita vedonlyönnille on määritetty voidaan jakaa kolmeen pääryhmään: ekonomiset, symboliset ja hedonistiset motiivit. Ekonomisia motiiveja ovat esim. rahan merkitys vedonlyönnin kiinnostavuuden ja tärkeyden lisääjänä tai puhtaan taloudellisen hyödyn tavoittelu. Symbolinen motiivi on esim. vedonlyönnin luoma mahdollisuus ottaa vaarattomia riskejä. Hedonistisia motiiveja ovat esim. huvin vuoksi pelaaminen tai vedonlyönnin hyödyntäminen itsetunnon vahvistajana. (Cotte 1997, 381–382.)

Walker (1992) määrittelee kaksi syytä, jotka vaikuttavat ihmisen haluun lyödä vetoa. Psykologiset tekijät ovat sisäisiä vaikuttimia, jotka ohjaavat ihmisen pelaamaan. Tilanteelliset tekijät puolestaan ovat pelaamiseen vaikuttavia ulkoiseen ympäristöön yhteydessä olevia vaikuttimia. Tällaisia ovat sosiaaliset ja taloudelliset syyt. (Walker 1992; Tarrasin 2000, 35 mukaan.)

Vedonlyöntiin keskeisesti kuuluvan rahan merkityksestä pelimotiivina ollaan useaa eri mieltä. Ladouceurin ja Walkerin (1998) mukaan vedonlyönnin tutkimuksen kognitiiviset lähestymistavat hyväksyvät rahan voittamisen sellaisenaan pelimotiiviksi. Esimerkiksi ongelmapelaaminen johtuu ihmisen kognitiivisten kykyjen vajavaisuudesta käsittää mahdollisuutensa voittaa vedonlyönnissä. (Ladouceur & Walker 1998; Neighborsin ym. 2002, 362 mukaan.) Eräässä opiskelijoilla teetetyssä vedonlyöntitutkimuksessa raha nousikin tärkeimmäksi pelimotiiviksi (Neighbors ym. 2002, 367). Useat tutkijat kuitenkin ehdottavat, että rahan merkitys pelimotiivina ei ole keskeinen. Tämä johtuu siitä, että rahan voittamisen todennäköisyys on useimmiten harrastepelaajaa vastaan. Onkin todettu, että vedonlyönnissä raha toimii pikemminkin yllyttimenä, kuin pääasiallisena motiivina. (Cotte 1997, 382.)

Vapaa-ajan tutkimuksen keskeinen aihe on motivaatioiden tutkiminen. Tämän avulla pyritään selvittämään miksi ihmiset osallistuvat harrastuksiinsa. REP Scales (Recreation Experience Preference Scales) suunniteltiin mittaamaan ihmisten harrastuksilleen asettamia psykologisia tavoitteita. (Manfredo, Driver & Tarrant 1996, 188, 204.) REP Scales on eräs yleisimmin käytetyistä metodeista

arvioitaessa harrastusmotivaatioita. Se muodostuu yhdeksästätoista päämotiiviluokasta, jotka jakautuvat neljäkymmeneenkolmeen alamotiiviluokkaan. Platz ja Millar (2001) hyödynsivät REP Scalesia tutkimuksessaan vedonlyöjien motivaatioista. He poimivat luokittelusta aiempien tutkimustulosten perusteella kaksikymmentäkaksi motiivia, jotka olivat relevantteja vedonlyönnin tutkimiseen. (Platz 2001, 386.)

Eräs sosiologinen jaottelu jakaa vedonlyöjät pelimotiivien mukaan kuuteen luokkaan. Elämäntapapelaajille vedonlyönti on säännöllistä ja tasaista toimintaa. Jännityksenetsijöille vedonlyönti merkitsee adrenaliiniryöpyn tehostamaa jännitystä ja toimintaa. Pakoilijoille vedonlyönti tarjoaa ulospääsytien arkielämän ongelmista. Sosiaaliset seikkailijat nauttivat sosiaalisesti jännittävistä ulottuvuuksista, joita pelaamiseen ja siten myös heihin mielletään. Säestäjille tärkeintä ei ole itse pelaaminen vaan vuorovaikutus vedonlyöntiharrastukseen liittyvien ystävien kanssa. Uutuudentavoittelijat nauttivat uudessa ympäristössä tapahtuvista kokemuksista ja oppimisesta. (Freestone 1997; Tarrasin 2000, 34–35 mukaan.)

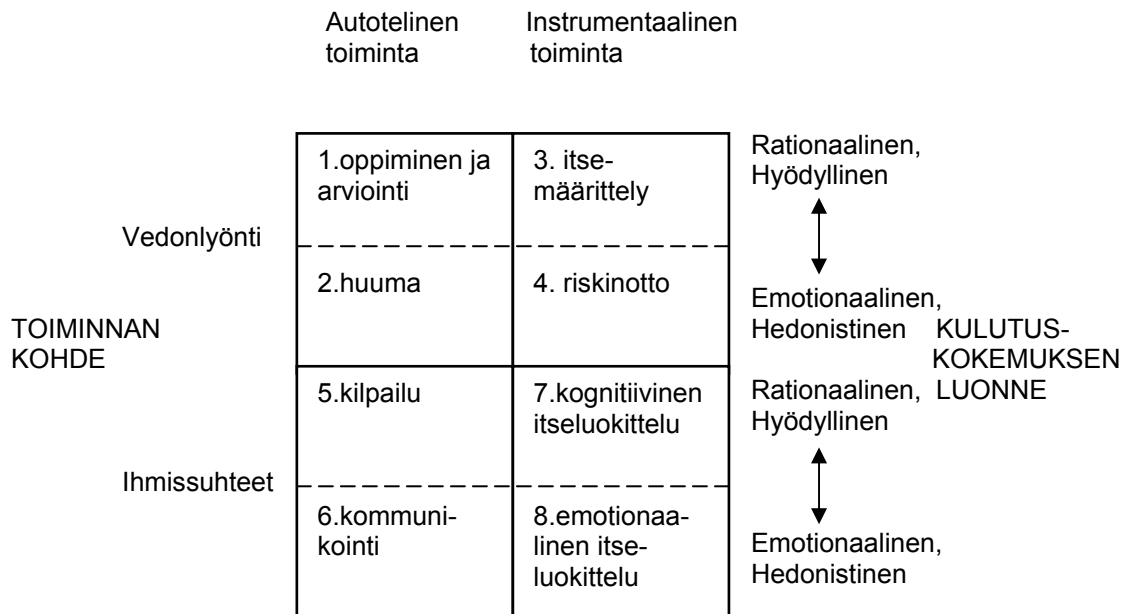
Mielonen ja Tiittanen (1999) selvittivät tutkimuksessaan peliriippuvaisten kokemuksia. Tutkimustulostensa perusteella he nimeävät viisi pääasiallista syytä, jotka johtivat tutkittavat alun perin pelaamaan. Taloudellista hyötyä tavoittelevien vedonlyöjien keskeisin pelaamisen syy on yksinkertaisesti halu voittaa rahaa. Elämänlaatuaan parantaakseen pelaaville vedonlyönti tuo sisältöä elämään. Pelaaminen koetaan mielekkäänä ajanvietteenä, jossa voi myös luoda sosiaalisia kontakteja. Tunnekokemuksen vuoksi pelaavat kokivat vedonlyönnin olevan jännittävää, mielenkiintoista ja viehättävää. Itse pelaaminen tuo jännitystä elämään ja voittamisen avulla saavutetaan mielihyvää. Ulkoisen vaikutteen vuoksi pelaavat lyövät vetoa muiden, esim. pelaavien kavereiden vaikutteesta. Heikentyneen itsehallinnan omaavilla pelaajilla vedonlyönti liittyy ongelmapelaamiseen. Vetoa lyömällä haetaan esim. helpotusta vierotusoireisiin, jotka ovat syntyneet peliriippuvuudesta. (Mielonen & Tiittanen 1999, 26–31.)

Neighbors ym. (2002) selvittivät laadullista tutkimusotetta käyttäen opiskelijoiden vedonlyöntimotiiveja. Tutkimusaineistosta he luokittelivat seuraavat kuusitoista motiivia pelaamiseen: raha, huvitus, jännitys, sosiaaliset syyt, tekemisen puute, voittaminen, kilpailu, yhdenmukaisuus, riskinotto, taito, kiinnostus, selviytyminen, haaste, alkoholinkäyttö, onnen testaaminen ja häviöiden takaisin voittaminen. (Neighbors ym. 2002, 364–365.) Seuraavassa kappaleessa esitellään teoria ja luokittelu, johon perustuu tämän tutkimuksen kvantitatiivisen osuuden motiiviprofilointi.

4.3 Cotten motiiviluokittelu

Tämän tutkimuksen kvantitatiivisen osion motiiviselvityksessä käytetään June Cotten (1997) motiiviluokittelua. Cotten luokittelu on erittäin sovelias tähän tarkoitukseen, sillä se on suunniteltu käsittelemään harrastepelaajia. Lisäksi luokittelu lähestyy pelaajia sosiaalipsykologisista lähtökohdista käsin, kuten työ muutenkin. Tällöin huomioidaan paitsi yksilön sisäisten tekijöiden, myös sosiaalisten suhteiden vaikutus päätöksentekoon. June Cotten (1997) luokittelu vedonlyönnin motiiveista perustuu vapaa-ajan tutkimuksessa käytettyyn malliin, jota on täydennetty kulutuskokemuksen luonnetta kuvaavalla muuttujalla. Tässä luokittelussa kolme ulottuvuutta selittävät pelaajan motiivin vedonlyöntiin: *toiminnan tarkoitus, toiminnan kohde ja kulutuskokemuksen luonne* (kuvio 3). (Cotte 1997, 392.)

TOIMINNAN TARKOITUS



KUVIO 3. Vedonlyönnin motiivit ja kulutuskokemukset: luokittelu (Cotte 1997, 392)

TOIMINNAN TARKOITUS jakautuu kahteen osaan: autoteliseen toimintaan ja instrumentaaliseen toimintaan. Csikszentmihalyi (1991) määrittelee autotelisen toiminnan aktiviteetiksi, jota ei tehdä jonkin tulevan tavoitteen saavuttamisen vuoksi, vaan itse tekemisen vuoksi, koska se koetaan palkitsevaksi (Csikszentmihalyi 1991, 67). Autotelisessä toiminnassa pelaaminen itsessään on päämäärä. Instrumentaalisisessa toiminnassa vedonlyöntiä käytetään välineenä, jolla pyritään saavuttamaan muita päämääriä. (Cotte 1997, 387.)

TOIMINNAN KOHDE jakautuu vedonlyöntiin ja ihmissuhteisiin keskittyviin toimintoihin. Vedonlyöntiin kohdistuvassa toiminnassa pelaajan toimet keskittyvät nimen mukaisesti itse vedonlyöntiin. Tämän muuttujan piiriin kuuluvan pelaajan motiivit muodostuvat pääosin henkilökohtaisista lähtökohdista käsin. Ihmissuhteisiin kohdistuvassa toiminnassa pelaajan motiivit vedonlyöntiin muodostuvat siihen liittyvien ihmissuhteiden kautta. Pelaaja määrittää omaa asemaansa muihin vedonlyöjiin. (Cotte 1997, 392–400.)

KULUTUSKOKEMUKSEN LUONNE jakautuu seuraaviin muuttujiin: rationaalinen/hyödyllinen ja emotionaalinen/hedonistinen. Pelaajat voivat siis suhtautua vedonlyöntiin joko järkevin perustein tai tunneperäiseltä pohjalta. (Cotte 1997, 392.) Tämän ulottuvuuden avulla voidaan tarkastella motiivien tietoisuuden astetta. Telaman (1986) mukaan motiivi saattaa syntyä ja kehittyä kognitiivisena prosessina, jolloin henkilö tietoisesti pohdiskelee toiminnan merkitystä itselleen ja asettaa tietoisia tavoitteita. Tällaiset motiivit edustavat toiminnan hyödyllisiä vaikutuksia henkilölle. Emotionaalisesti virittyneiden motiivien tavoitteena on saavuttaa tai välttää tiettyjä tunnetiloja. Tällöin toimintaa suuntaava tarve ei ole yhtä tiedostettua ja pohdiskelevaa kuin rationaalisisissa motiiveissa. (Telama 1986, 152–153.)

Alla on esitelty mallissa esiintyvät kahdeksan motiiviluokkaa ja niiden sisällöt.

1. *Oppiminen ja arviointi*. Vedonlyönti koetaan taitona, jossa voi opettelemalla kehittyä paremmaksi. Pelaajat myös usein arvioivat pelikokemuksiaan verrattuna muihin kokemuksiinsa.
2. *Huuma*. Vedonlyönnin motiivi on saavuttaa sen kautta tunneperäisiä kokemuksia riemuineen ja suruineen. Sitä voidaan myös käyttää fantasioiden ja unelmien muodostajana. ”Jos voittaisin, käyttäisin rahat...”
3. *Itsemäärittely*. Vedonlyöntiä käytetään oman itsen määrittelyyn ja tämä tapahtuu liittämällä vedonlyönnin ominaisuuksia omaan persoonaan. Vedonlyönnin kautta määrittyy kolme ihmistyyppiä: a) vaihtelunetsijät, b) kapinalliset ja c) ammattilaiset. Vaihtelunetsijät haluavat erottua ihmisinä jotka etsivät jatkuvasti uutta ja erilaista. Kapinalliset etsivät vedonlyönnin avulla erilaisuutta ja erikoisuutta, jonka avulla nousta esiin ihmismassasta. Ammattilaiset haluavat tulla tunnetuiksi ylivertaisina pelureina, jotka voivat taidoillaan vaikuttaa esimerkiksi voittamiinsa rahasummiin.
4. *Riskinotto*. Vedonlyöntiä käytetään symbolisena korvikkeena riskinotolle. Vedonlyönnin avulla pelurit voivat ottaa riskejä, jotka eivät esimerkiksi työhön tai ihmissuhteisiin sovi.
5. *Kilpailu*. Pelaajat haluavat osoittaa muille ihmisille kyvykkyytensä vedonlyöjinä. Vedonlyönnissä pitää luonnollisesti kilpailla vedonvälittäjää

vastaan. Tämän lisäksi pelaajat voivat kilpailla esimerkiksi muiden vedonlyöjien kanssa siitä kuka voittaa eniten rahaa.

6. *Kommunikointi*. Vedonlyönnin tarkoitus on ajanvietto läheisten ystävien tai kavereiden kanssa. Pelikokemusten jakaminen muille on osa huvia.
7. *Kognitiivinen itseluokittelu*. Pelaajat käyttävät vedonlyöntiä luokitellakseen itseään ja muita. Luokittelu tapahtuu vedonlyönnissä syntyvien ihmissuhteiden kautta, ei itse pelaamisella ja pelitaidoilla. Tavoitteena on saavuttaa mainetta ja statusta muiden silmissä. Käytetty keino voi olla esimerkiksi tarinankertojan rooli.
8. *Emotionaalinen itseluokittelu*. Pelaajat luokittelevat itseään ja toisiaan sen mukaan, miten he kokevat ja ilmaisevat vedonlyönnistä saamansa tunneperäiset kokemukset. Esimerkiksi hiljaiset tai riemuitsevat voittajat eroavat omiksi luokikseen. (Cotte 1997, 393–400.)

Taulukossa 2 Cotten (1997) motiiviluokitteluun on yhdistetty tässä tutkimuksessa selvitettävät pelimotiivit. Motiivit on muodostettu Mielosen (1999), Platzin (2001) ja Neighborsin (2002) tutkimuksista. Motiivien jaottelu on suoritettu niitä määrittävien kolmen ulottuvuuden (toiminnan tarkoitus, toiminnan kohde ja kulutuskokemuksen luonne) avulla. Jaottelussa on käytetty apuna aiemmin esitettyä teoriaa sisäisestä ja ulkoisesta motivaatiosta. Motiiviluokkien 1 ja 2 motiivit ovat puhtaasti sisäisiä. Vastaavasti luokkien 7 ja 8 motiivit ovat ulkoisia. Luokissa 3, 4, 5 ja 6 voidaan nähdä piirteitä sekä sisäisistä että ulkoisista motiiveista.

TAULUKKO 2. Vedonlyönnin motiiviluokittelu ja motiivit (Cotte 1997; Mielonen ym. 1999; Platz 2001; Neighbors ym. 2002 mukaillen.)

MOTIIVILUOKKA	MOTIIVI
1. Oppiminen ja arviointi	1. Yleinen oppiminen 2. Veto älyllisenä haasteena 3. Pelitaitojen kehittäminen ja kokeilu 4. Tekemisen puute
2. Huuma	5. Viihteellisyys 6. Henkinen lepo 7. Onnen testaaminen 8. Pako päivittäisistä rutineista
3. Itsemäärittely	9. Minäkuvan vahvistaminen 10. Mahdollisuus voittaa rahaa 11. Elinkeino 12. Lisää tapahtuman kiinnostavuutta
4. Riskinotto	13. Riskinotto 14. Heikentynyt itsehallinta 15. Tunne asioiden itsehallinnasta
5. Kilpailu	16. Kilpailu kavereiden/pelinjärjestäjän kanssa 17. Voittamisen tunne
6. Kommunikointi	18. Ystävien/Vertaisten kanssa oleminen 19. Uusien ihmisten tapaaminen
7. Kognitiivinen itseluokittelu	20. Sosiaalinen hyväksyntä
8. Emotionaalinen itseluokittelu	21. Ihmisten tarkkailu 22. Henkinen itsehavainnointi

Taulukon 2 vasemmassa reunassa ovat Cotten (1997) motiiviluokat ja oikealla puolella niihin kuuluvat motiivit. Luokittelun avulla voidaan tulkita mitä tarpeita motiivien takana vaikuttaa. Haetaanko pelaamisella sosiaalisia kontakteja? Onko pelaaminen vain väline, jolla yksilö tavoittelee muita päämääriä? Kuinka tiedostettua, ”järkevää” toimintaa pelaaminen on? Täysin tyhjentävästi tämäkään teoria ei ihmisen motiivien syntyä pysty selittämään. Kuten ei varmasti mikään muukaan. Tämä johtuu jo pelkästään tiedostamattomista vaikuttimista, joita yksilön sisällä on. Cotten (1997) luokittelun avulla pelimotiivien syntyä pystytään kuitenkin lähestymään kolmelta kiinnostavalta suunnalta. Nämä ulottuvuudet valottavat psykologisia ja sosiaalisia syitä, jotka ohjaavat urheiluedonlyöjän pelaamisen pariin.

5 Pelikohteiden valintaan vaikuttavat tekijät

Tutkimuksen kolmas päätehtävä on selvittää mihin tekijöihin liittyen vedonlyöjät valitsevat pelikohteitaan. Pelipäätösten tukena käytettyjen erilaisten strategioiden ja analyysien tarkoituksena on tehdä vedoista tuottoisampia, kuin mitä ne olisivat satunnaisesti muodostettuina (Ladouceur & Giroux 1998, 135). Tiedon ja taidon merkitys urheiluedonlyönnissä menestymisessä jakaa kuitenkin mielipiteet hyvin vahvasti. Esimerkiksi Vuoksenmaa (1999) vakuuttaa kirjassaan, että tiettyjä yksinkertaisia periaatteita noudattamalla kuka tahansa voi lisätä vedonlyönnistä saamiaan voittoja (Vuoksenmaa ym. 1999, 72). Ladouceur ja Giroux (1998) puolestaan toteavat tutkimuksessaan, että valtaosa ns. ammattimaisista urheiluedonlyöjistä ei voita pitkällä aikavälillä rahallisesti enempää kuin satunnaiset pelaajat (Ladouceur ym. 1998, 141).

F.M. Dostojevski (1959) kuvasi asiaa teoksessaan *Pelurit* seuraavasti. *"Tunkeudu in pelaajien keskelle itsensä pankinpitäjän viereen; sitten ryhdyin arasti kokeilemaan asettamalla kahden tai kolmen kolikon panoksia. Samalla panin merkille, että laskelmat merkitsevät varsin vähän eikä niillä ole lainkaan sitä arvoa, jonka monet pelurit niille antavat. He istuvat viivoitetut paperipalat käsissään, tarkkailevat osumia, tekevät yhteenvetoja, laskevat mahdollisuuksia, lopuksi asettavat panoksensa ja häviävät tarkalleen samoin kuin me tavalliset kuolevaiset, jotka pelaamme umpimähkään."* (Dostojevski 1959, 35–36.)

Yleinen käsitys tiedon ja taidon merkityksestä urheiluedonlyönnissä menestymisessä saattaa hyvinkin olla liioiteltu. Tosiasia on kuitenkin, että ihmiset perustelevat aina pelipäätöksensä jotenkin. Valintatilanteessa jotkin seikat vaikuttavat siihen mille urheilijalle tai joukkueelle pelaaja rahansa sijoittaa. Näiden seikkojen selvittäminen on eräs tämän tutkimuksen tarkoituksista. Tämä tehtävä sivuaa osittain edellä esitettyä motivaatioselvitystä. Siinä osiossa tutkimuskysymys kuuluu: "Miksi harrastat Taitopelejä?" Tässä yhteydessä se on: "Miksi valitsit juuri kyseisen urheilijan tai joukkueen?" Näin ollen motivaatioteorian perusteet ovat sovellettavissa myös tutkimuksen tähän

osioon. Seuraavassa tekstissä perehdytään aluksi yleiseen päätöksentekoteoriaan. Tämän jälkeen tarkastellaan eräitä vedonlyönnin päätöksentekoon liittyviä erityispiirteitä. Lopuksi kootaan viitekehys, jonka avulla selvitetään tämän tutkimuksen kvantitatiivisessa osassa pelipäätöksen perusteita.

5.1 Ihminen päätöksentekijänä

Päätöksentekotilanteessa ihmisellä on aina kaksi tai useampia vaihtoehtoja, joiden väliltä valita. Vaihtoehdoilla voi olla lukuisia muuttujia, jotka kuvaavat niiden houkuttelevuutta. Ihmisen arvo- ja ajatusmaailmasta riippuu se, kuinka eri muuttujat lopulta vaikuttavat päätöksentekoon. (Benthorn 1994, 7.) Objektiivisesti paras vaihtoehto saattaa hävitä vaihtoehdolle, joka koetaan parhaaksi. Päätöksentekoprosessissa vaihtoehtojen eri muuttujien merkityksiä voidaan painottaa eri tavoin. (Svenson & Benthorn 1990, 5–6.) Veto voidaan asettaa esim. omalle suosikkijoukkueelle, vaikka kaikki muuttujat suosittaisivat pelaamista kilpailevalle joukkueelle.

Päätöksenteko on ajan kuluessa kehittyvä prosessi, josta voidaan erottaa kaksi vaihetta. Päätöksentekoa edeltävässä vaiheessa ihminen käyttää muistiaan eri vaihtoehdoista saatavilla olevan informaation arviointiin ja käsittelyyn, eli analysointiin. Tämä päätöksentekoa edeltävä prosessi johtaa parhaaksi koetun valinnan tekemiseen. Päätöksentekoa seuraavassa jälkivaiheessa valintaa arvioidaan uudelleen. Tällöin ihmisen ajatusmaailma tai häneen vaikuttavat ympäristölliset tekijät saattavat olla muuttuneet, ja hän tulkitsee vaihtoehtojen informaatiota eri tavalla kuin ennen valintatilannetta. Aiemmin tehty valinta ei välttämättä tunnukaan enää oikealta. Molempia vaiheita tarvitaan, jotta ihminen pystyy oppimaan ja tekemään jatkuvasti muuttuvassa maailmassa oikeita päätöksiä. (Benthorn 1994, 8.) Monelle pelaajalle lienee tuttu tilanne, jossa

pitkän analysoinnin ja päätöksenteon jälkeen tulee katumus. ”Olisi sittenkin pitänyt pelata vierasjoukkuetta...”

Päätöksentekoprosessissa valintaa edeltävälle vaiheelle on tyypillistä hetki, jossa eri vaihtoehtojen välisiä eroja tiedostamatta kasvatetaan. Valittavan vaihtoehdon positiivisia puolia korostetaan ja negatiivisia häivytetään. Vastaavasti valitsematta jäävän vaihtoehdon hyviä puolia vähätellään ja huonoja tuodaan esiin. Näin ollen hyvinkin tasavertaisten vaihtoehtojen väliltä voidaan löytää merkittävä ero, jonka perusteella päätös tehdään. (Svenson & Benthorn 1990, 6). Tasavahvojen urheilijoiden välille löydetään, muutenkin aina epävarman urheilutilanteen ollessa kyseessä, ”selvä” ero jonka perusteella rahat sijoitetaan.

Päätöksentekoprosessit jakautuvat epävarmuudessa tai varmuudessa tehtyjen päätösten mukaan. Prototyyppi epävarmasta päätöksentekotilanteesta on vedonlyöntiin liittyvä pelipäätös. Varmuudessa tehty päätös puolestaan on esimerkiksi jonkin huonekalun valinta kaupassa. Tämä määritelmä korostaa paitsi päätöksen seurauksen, myös sen toteutumisen todennäköisyyden vaikutusta päätöksentekoprosessissa. (Svenson & Benthorn 1990, 5.) Vedonlyöjä on siis päätöstä tehdessään tietoinen, paitsi siitä mitä tavoittelee, myös kyseisen asian mahdollisuudesta toteutua. Tavoitteena on luonnollisesti ennustaa oikein kyseinen urheilutapahtuma. Koettu toteutumisen todennäköisyys puolestaan vaikuttaa itse päätöksentekoon. Liian suuri epätodennäköisyys saa hylkäämään muuten houkuttelevan kohteen.

Päätösten tekeminen voidaan jakaa neljään tasoon. Ensimmäisellä tasolla ovat päätökset, jotka tehdään automaattisesti ilman harkintaa. Toisella tasolla ovat päätökset, jotka tehdään jonkin yksinkertaisen arvioinnin perusteella, kuten ”suurin on paras”. Kolmannella tasolla eri vaihtoehdoilla on useita muuttujia, joita päätöksentekijä joutuu arvioimaan ja vertailemaan. Neljännellä tasolla tilanne on täysin uusi, jolloin päätöksentekijän täytyy olla luova ja ratkaista kyseinen ongelma kyetäkseen tekemään päätös. (Benthorn 1994, 8.) Vedonlyöntiin liittyviä päätöksiä voidaan tehdä jokaisella em. tasolla riippuen pelaajasta ja tämän motiiveista pelaamiseen.

5.2 Päätöksenteosta urheiluedonlyönnissä

Bruce ja Johnson (1995) toteavat vedonlyöntiin liittyvän jännityksen voivan vaikuttaa siinä tapahtuvan päätöksenteon luonteeseen. Epävarman päätöksentekotilanteen aiheuttama jännitys saattaa hämärtää selkeätä ja rationaalista arviointikykyä. Tämä ilmenee heidän tutkimuksestaan, jonka mukaan jännityksen vuoksi vetoa lyövät häviävät rahaa "kylmäpäisiä" pelureita enemmän. (Bruce & Johnson 1995, 50,60.)

Rationaalisten päätöksentekomallien mukaan ihmisillä on korkea kyky kerätä ja käsitellä tietoa, sekä muodostaa niistä oikeita johtopäätöksiä valintojensa tueksi. Useat tutkimukset kuitenkin osoittavat ihmisen rajoittuneisuuden käsitellä tietoa tietyissä olosuhteissa. Relevantin tiedon monimuotoisuus johtaa usein heurististen, ei rationaalisten päätöksentekostrategioiden käyttöön. (Bruce ym. 1995, 60.) Saatavilla olevan informaation määrän lisääntyessä vain vähäinen osa uudesta tiedosta pystytään käsittelemään. Monimutkaisessa valintatilanteessa päätöksentekijä yksinkertaistaa valintaa hylkäämällä vaihtoehtoja vähäisin perustein. (Onken, Hastie & Revelle 1985; Brucen ym. 1995, 61 mukaan.)

Ihmisen vaikeuden käsitellä tietoa ovat todistaneet esimerkiksi Montgomery ja Adelbratt (1980) opiskelijoilla teettämässään vedonlyöntitutkimuksessa. Yksinkertaisissa pelitilanteissa, joissa oli tarjolla vähäinen määrä informaatiota käytettiin erilaisia strategioita päätöksenteon tukena. Osa perusti päätöksensä yhteen muuttajaan, toiset pyrkivät hakemaan tasapainoisen kohteen, joka oli mahdollisimman houkutteleva kaikkien ominaisuuksiensa puolesta. Monimutkaisissa pelitilanteissa, joissa informaation määrä oli suuri, päätökset sen sijaan perustettiin useimmiten yksinkertaisiin heuristisiin sääntöihin. Valinnat tehtiin muutaman muuttujan perusteella. Ihmisten rajoittuneisuus monimutkaisissa päätöksentekotilanteissa voi johtua kognitiivisten taitojen puutteesta. Voi myös olla mahdollista, että päätöksentekijät perustavat

valintansa ainoastaan tietomäärään, jonka he pystyvät helposti käsittelemään. (Montgomery & Adelbratt 1980, 14–15.)

Sosiaalipsykologian tutkimukset osoittavat, että ihmiset ovat varmempia tekemistään päätöksistä, kun heillä on käytettävissään paljon informaatiota (Lamarche 1988a; Ladouceurin 1998, 134 mukaan). Käytettävissä oleva suuri tietomäärä helpottaa päätöksentekoa urheiluedonlyönnissäkin, mutta voittojen määrää se ei tutkimusten mukaan lisää (Allcock 1987; Ladouceurin 1998, 134 mukaan).

Urheiluedonlyönnin pelipäätösten tueksi on tarjolla laaja määrä kvantitatiivista ja kvalitatiivista tietoa. Valtavan tietomäärän voidaan nähdä olevan etu tai haitta yksittäiselle päätöksentekijälle. Informaation vaikutus yksilön päätöksentekoon riippuu suurelta osin tämän kognitiivisesta kyvystä käsitellä tietoa. Muita pelipäätökseen vaikuttavia tekijöitä ovat yksilön aikaisemmat kokemukset, koettu todennäköisyys vedon onnistumisesta sekä arvio riskin suuruudesta. (Bruce 1995, 61.) Pelipäätökseen voi vaikuttaa myös joukko ulkoisia tekijöitä, kuten mahdollisuus nähdä tapahtuma televisiosta tai muiden ihmisten mielipiteet (Vuoksenmaa ym. 1999, 49, 85).

5.3 Pelikohteiden valinnan vaikuttimet

Tässä tutkimuksessa selvitetään, kuinka vedonlyöjät valitsevat pelikohteitaan. Tarkoituksena on tutkia mihin tekijöihin perustuen ja kuinka analyttisesti tai tunteikkaasti pelikohteet poimitaan vedonlyöntilistalta. Aiemmin esitetyn teorian perusteella pelikohteiden valinnan vaikuttimet voidaan jakaa karkeasti kahteen ryhmään. Ensimmäiseen kokonaisuuteen kuuluu joukko sisäisiä ja ulkoisia tekijöitä. Ne ohjaavat vedonlyöjän tiettyihin lajeihin ja ottelutapahtumiin, sekä osaltaan vaikuttavat myös kohteen valintaan. Toiseen ryhmään kuuluvat ns. kertoimenlaskennalliset muuttujat, kuten esimerkiksi kotiedut ja aiempien

kohtaamisten lopputulokset. Tätä tietoa analysoimalla pelaaja valitsee oman suosikkinsa, jolle rahansa sijoittaa. Kuviossa 4 kyselylomakkeella selvittävät asiat on jaoteltu em. kahteen ryhmään. Muuttujat on muodostettu Vuoksenmaan (1999) teoksen avulla ja valittu siten, että niitä on mahdollista selvittää kyselylomakkeella.

PELIKOHTTEEN VALINNAN VAIKUTTIMET		
Sisäiset tekijät	Ulkoiset tekijät	Pelikohtteen analyysi
1. Lajituntemus 2. Taikausko 3. Tunteikkuus 4. Tuntuma vs. numerot	1. Muiden ihmisten vaikutus 2. TV:n vaikutus pelipäätöksiin 3. Maksulliset vihje-palvelut	1. Aiemmat kohtaamiset 2. Sijoitus sarjataulukossa 3. Tämänhetkinen kunto 4. Taustaorganisaation tilanne 5. Kotiedun vaikutus 6. Henkiset tekijät 7. Loukkaantumiset

KUVIO 4. Pelikohteiden valintaan vaikuttavat tekijät

Vuoksenmaa (1999) kuvailee edellä esitettyjen tekijöiden vaikutuksia ottelutapahtumiin ja vedonlyöjien pelipäätöksiin seuraavasti.

SISÄISET TEKIJÄT

Lajituntemus. Vetoa tulisi lyödä vain lajeista, jotka tuntee.

Taikausko, tunteet. Ammattimaisella vedonlyöjällä ei ole varaa taikauskoisuuteen, isänmaallisuuteen tai tunteisiin. Veikkauksen kertoimenlaskijat tietävät, miten pelaajat käyttäytyvät. Siksi esimerkiksi Suomen jääkiekkomaajoukkueen kertoimet ovat melkein aina laskennallisia todennäköisyyksiä pienempiä.

Tuntuma vs. numerot. Parhaaseen tulokseen päästään yhdistämällä vaistonvarainen ja matemaattinen kertoimenasettelu. Todennäköisyydet tulisi ensin arvioida ”sormituntumalla” ja vasta tämän jälkeen jollain matemaattisella

menetelmällä. Jos näin arvioidut kertoimet ovat lähellä toisiaan on pelipäätöksen teko helppoa.

(Vuoksenmaa ym. 1999, 44–49, 85.)

ULKOISET TEKIJÄT

Muiden ihmisten vaikutus. On tärkeää uskaltaa olla eri mieltä, kuin muut.

TV:n vaikutus. Ammattimaisen pelaajan pelipäätökseen ottelun mahdollinen televisiointi ei saa vaikuttaa. Harrastajalle, joka etsii jännitystä, televisiointi sen sijaan on usein tärkein tekijä pelaamisen ja pelaamatta jättämisen välillä.

(Vuoksenmaa ym. 1999, 49, 85–87.)

PELIKOHTTEEN ANALYYSI

Aiemmat kohtaamiset, sarjataulukko. Sarjataulukko tai viime ottelun lopputulos ei yksin ole riittävän tarkka mittari joukkueiden voimasuhteille.

Yksityiskohtiin puuttuminen. Tasaisen ottelun alla aloitteleva vedonlyöjä etsii tiedonpalasia (kokoonpanomuutokset, viime otteluiden kunto jne.), joihin perustuen tehdä päätöksensä. Usein nämä muutokset eivät kuitenkaan vaikuta merkittävästi ottelun voimasuhteisiin ja veto menee harhaan.

Henkiset tekijät. Arviot urheilijoiden motivaatiotekijöistä vaikuttavat usein liiaksi vedonlyöjien todennäköisyysarvioihin. Jos joukkue esimerkiksi tarvitsee loppukaudesta pisteitä, ei se tarkoita, että se niitä automaattisesti saa. Lopputulosta arvioitaessa henkisten tekijöiden ja etenkin tahtotason merkitystä ei pidä kuitenkaan kokonaan unohtaa.

Kotietu. Kotiedun vaikutus lopputulokseen on yleensä melko matala.

Loukkaantumiset. Yleisesti loukkaantumisten merkitystä yliarvioidaan.

(Vuoksenmaa ym. 1999, 44–45, 79–82.)

6 Tutkimuskysymykset, tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen viitekehys

Tutkimuksen tavoitteena on luoda muotokuva Veikkauksen Taitopelejä pelaavasta ihmisestä. Työn pohjaksi kerättiin kyselylomakkein tietoa Jyväskylässä sijaitsevan Veikkaurastin toimipisteen vedonlyöjien taustatekijöistä, pelimotiiveista sekä pelikohteiden valintaan vaikuttavista tekijöistä. Lomakkeisiin vastasi 95 taitopelaajaa. Aineistoa syvennettiin haastattelemalla viisi taitopelaajaa, jotka pelasivat muualla kuin Veikkaurastissa. Näitä tietoja hyödyntäen pyritään kuvaamaan, keitä ja minkälaisia ovat ne ihmiset, jotka rahansa Taitopeleihin sijoittavat. Kuvauksen avulla pohditaan työn loppuosassa sitä, minkälaisen tekijöiden varaan Veikkauksen järjestämä urheiluedonlyönti Suomessa rakentuu.

Tutkimuskysymykset:

1. Minkälainen on Taitopelaajan profiili tarkasteltaessa sukupuolta, ikää, siviilisäätystä, koulutustaustaa, tulotasoa ja ammattia? Minkälaista on urheiluedonlyöjien aktiivinen ja passiivinen liikunnan harrastaminen? Kuinka usein, millä rahasummilla, millä menestyksellä ja mitä Taitopelejä pelataan?
2. Mitkä ovat pelaajien motiivit urheiluedonlyöntiin? Mitkä ja miten eri tekijät liittyvät pelimotivaation muodostumiseen?
3. Mitkä ja miten erilaiset sisäiset ja ulkoiset tekijät sekä pelikohteesta tehtävä analyysi vaikuttavat pelattavien kohteiden valintaan? Kuinka ammattimaisesti ja analyttisesti tai amatöörimäisesti ja tunteikkaasti pelipäätökset muodostuvat?

Tutkimusongelmia lähestyttiin sekä kvantitatiivisin eli määrällisin että kvalitatiivisin eli laadullisin menetelmin. Molempia metodeja käyttämällä pyrittiin tutkimuskysymyksiin saamaan mahdollisimman kattavat vastaukset tulevan pohdinnan pohjaksi. Hirsjärven ja Hurmeen (2000) mukaan monet tutkijat puhuvat tällaisen, eri tutkimusmenetelmiä yhdistävän, tutkimuksenteon

puolesta. Laajentamalla metodien käyttöä saadaan esiin laajempia näkökulmia ja voidaan lisätä tutkimuksen luotettavuutta. Eri menetelmien käytöstä samassa tutkimuksessa voidaan käyttää termejä triangulaatio tai monimetodinen lähestymistapa. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 38–39.)

Kvantitatiiviseen tutkimusotteeseen liittyen käytettiin tässä tutkimuksessa kyselylomakkeita. Niiden avulla mitattiin suurehkolta pelaajajoukolta asioita, joiden selvittämisessä lomakkeiden käyttö oli validia. Tutkittavien taustatekijöistä, aiemmin runsaasti tutkituista pelimotiiveista sekä tietyistä pelikohteiden valintaan liittyvistä osa-alueista oli tällä metodilla mahdollista saada käyttökelpoista tietoa. Aineisto analysoitiin SPSS tilasto-ohjelmaa apuna käyttäen.

Kvalitatiivisena keinona olivat teemahaastattelut. Hirsjärvi ym. (2000) kuvaavat teemahaastattelun puolistrukturoiduksi haastatteluksi, jossa kysymykset ovat kaikille samat mutta vastauksia ei ole sidottu vastausvaihtoehtoihin (Hirsjärvi ym. 2000, 47). Haastatteluilla pyrittiin tässä tutkimuksessa valottamaan sekä täydentämään tutkimusongelmista niitä puolia, joita valmiiksi strukturoiduilla vaihtoehtoilta ei ollut mahdollista selvittää. Yksilön motivaatio on niin laaja ja monimutkainen kokonaisuus, ettei sitä voida mitata pelkästään ennalta määrätyn vaihtoehdon. ”Miksi?” -kysymyksiin saadaan osuvimmat vastaukset kysymällä niitä suullisesti. Pelikohteiden valintaan liittyvistä asioista on olemassa niin vähän tutkimustietoa, että tässäkin kohtaa laadullinen metodi puolsi paikkaansa. Olemassa olleen tiedon varassa ei ollut mahdollista luoda kattavaa kysymysluetteloa. Haastattelemalla voitiin sen sijaan kerätä tietoa ja kuvata tätäkin urheiluviedonlyönnin osa-alueita.

Kuviossa 5 esitetään tutkimuksen viitekehys. Kuvioista selviää kolme lähestymissuuntaa, joista urheiluviedonlyöjän muotokuvaa määritetään. Tämän lisäksi siinä on esitetty määrällisin ja laadullisin metodein tutkitut asiat. Määrällisellä metodilla, eli kyselylomakkein, selvitetty kokonaisuudet muodostettiin aiemmin esitettyyn teoriaan pohjautuen. Laadullisen metodin kokonaisuuksiin liittyen rakennettiin tutkimukseen teemahaastattelurunko.

Urheiluedonlyöjän muotokuva			
Taustatekijät - Demografiset muuttujat - Liikuntatottumukset - Pelitottumukset	Pelimotivaatio - Pelimotiivit	Pelipäätöksen perusteet - Sisäiset tekijät - Ulkoiset tekijät - Pelikohteen analyysi	MÄÄRÄLLINEN METODI
	- Pelimotivaation muodostuminen	- Pelipäätöksen muodostuminen	LAADULLINEN METODI

KUVIO 5. Tutkimuksen viitekehys. Urheiluedonlyöjän muotokuva taustatekijöiden, pelimotivaation ja pelipäätöksen perusteiden mukaan

Seuraavassa tekstissä esitellään tarkemmin tutkimuksen viitekehystä ja sen sisältämiä tutkimuskokonaisuuksia.

MÄÄRÄLLINEN METODI (kyselylomake)

Taustatekijät. Tutkittavien taustatekijät, eli demografiset muuttujat, liikuntatottumukset ja pelitottumukset selvitettiin vaihtoehtokysymyksin. Tutkimuksen perusjoukko muodostui jyvaskyläläisistä pelureista. Tästä johtuen taustatekijöiden jakaumia ei voida yleistää koskemaan kaikkia Suomen vedonlyöjiä. Vertailu sen sijaan mahdollistui kahdella taholla. Tutkittavan joukon taustatekijöitä voitiin verrata kaikkiin jyvaskyläläisiin. Näin saatiin selville erityispiirteet, joita kyseisellä perusjoukolla mahdollisesti on. Tämän lisäksi tutkittavaa asiakasjoukkoa voitiin verrata muihin vetoa lyöviin suomalaisiin. Tällä selvitettiin eroavatko toimipisteen pelaajat jollain lailla muista Suomen vedonlyöjistä.

Pelimotiivit. Kyselylomakkeessa selvitettiin tiedostettuja motiiveja, eli haluja, toiveita ja tarpeita, joita ihmiset vedonlyönnilleen asettavat. Motiiveja kysyttiin väittämin, joihin vastattiin viisiportaisella asteikolla. Tutkimuksen teoria

pohjautuu sosiaalipsykologiaan. Tällöin huomioidaan paitsi yksilön henkilökohtaiset tekijät, myös sosiaalisten suhteiden vaikutus pelimotiiveihin. Teoria mahdollisti ilmoitettujen motiivien analysoinnin, sekä samalla valotti taustalla vaikuttavia tiedostamattomiakin motiiveja.

Pelipäätöksen perusteet. Tutkimuksen kvantitatiivisessa osiossa selvitettiin miten eräät sisäiset ja ulkoiset tekijät, sekä pelikohteesta tehtävä analyysi vaikuttavat yksittäisiin pelipäätöksiin. Sisäisistä tekijöistä muodostettiin väittämiä, joita tulkitsemalla tarkasteltiin, kuinka ”kylmäpäisesti” ja ammattimaisesti tai toisaalta tunteikkaasti ja amatöörimäisesti pelaajat suhtautuvat vedonlyöntiin. Ulkoisten tekijöiden vaikutusta selvitettiin vastaavalla tavalla. Pelikohteen analyysiä tutkimalla pyrittiin selvittämään mitä kertoimenlaskennallisia asioita pelaaja arvostaa analysoidessaan pelikohteita. Aiemmin esitetyn päätöksentekoteorian mukaan suuresta tietomäärästä pelaaja hyödyntää lopulta vain muutamaa tärkeimmäksi kokemaansa asiaa.

LAADULLINEN METODI (teemahaastattelu)

Pelimotivaation muodostuminen ja pelikohteiden valinta. Aiemmin esitettyjen (luku 4.1.2) motivaation osa-alueiden pohjalta teemahaastattelun runkoon koottiin kolme pääkohtaa pelimotivaation selvittämiseen: motiivit, pelitehtävä ja ulkoinen ympäristö. Kohdan 4 kysymykset liittyivät pelikohteiden valintaa selvittäneeseen osuuteen. Haastattelurunko rakentui seuraavien kokonaisuuksien varaan:

1. Motiivit. Miksi Taitopelit kiinnostavat? Tavoitteena on kuvata vedonlyöjien pelimotiiveja.
2. Pelitehtävä. Kuinka tärkeänä itselleen kokee pelaamisen? Kuinka kyvykäs kokee olevansa suoriutumaan tehtävästä? Miten odottaa tulevaisuudessa käyvän (voitto/häviö) ja mistä kyseinen lopputulos johtuu (taito vs. onni)? Miten vedon lopputulos vaikuttaa tulevaan pelaamiseen? Tavoitteena on selvittää, miten haastateltava suhtautuu pelitehtävään.
3. Ulkoinen ympäristö. Voisiko Veikkaus tehdä jotain teknologialleen, palveluilleen ym., jolla pelimotivaatio kasvaisi? Tavoitteena on selvittää

miten pelaamiseen yhteydessä olevat ulkoiset tekijät vaikuttavat pelimotivaation muodostumiseen.

4. Pelikohteiden valinta. Miten valitsee pelikohteet? Mihin asioihin kiinnittää huomionsa analysoidessaan pelikohteita? Mitkä muut kuin ns. kertoimenlaskennalliset tekijät vaikuttavat pelipäätöksiin? Tavoitteena on kerätä tietoa pelikohteiden valintaan liittyen.

Tutkimuksen määrällinen perusjoukko muodostui Taitopelien pelaajista, jotka käyttivät Jyväskylän keskustassa sijaitsevaa Veikkausrastin toimipistettä. Tämän joukon valintaa tutkimuskohteeksi puolsivat monet seikat. Tutkimuksen toteutus oli helppoa, koska tutkittavat tavoitti kynä kädessä vedonlyöntikuponkiensa äärestä. Kyseinen toimipiste on myös melko suuri, joten sen asiakaskunta riitti sellaisenaan tämän tutkimuksen tarkoituksiin. Perusjoukko ei kuitenkaan ollut liian laaja, joten kyselylomakkein kerätty otos (n=95) riitti tutkimuksen luotettavuuden takaamiseen. Keskustassa sijaitseva, helposti saavutettava toimipiste houkutteli lisäksi varioivan joukon Jyväskyläläisiä Taitopelien pelaajia.

7 Tutkimusaineiston keruu

Tässä osiossa kuvaillaan tutkimusaineiston keräämistä. Tutkimuksen ”kenttätyö” sujui muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta ennalta suunnitellulla tavalla. Tutkimuksessa käytettävä laadullinen aineisto oli alkuperäisen suunnitelman mukaan tarkoitus kerätä samassa Veikkausrastin toimipisteessä, kuin kyselylomakkeet. Tähän jouduttiin kuitenkin tekemään muutos. Toimipiste osoittautui liian rauhattomaksi ja pelaajat kiireisiksi, jotta haastatteluilla olisi ollut hyvät onnistumisen edellytykset. Haastatteluiden kohteeksi valittiin toimipistettä käyttävien pelaajien sijaan viisi muuta Taitopelien pelaajaa. Heistä neljä oli miehiä ja yksi nainen. Haastateltujen iät vaihtelivat 24- ja 48-vuoden välillä ja elämäntilanteeltaan he olivat opiskelijoita tai työssäkäyviä. Laadullisen metodin tehtävä tässä tutkimuksessa mahdollisti haastateltujen valitsemisen tutkimuskohteena olevan toimipisteen asiakaskunnan ulkopuolelta. Haastattelujen avulla pyritään kuvailemaan sekä tuottamaan tietoa urheiluedonlyönti-ilmiöön liittyen. Tämä onnistuu haastatteleamalla vedonlyöjiä riippumatta siitä, mitä toimipistettä he käyttävät. Tutkittavaa ilmiötä kuvaamaan ja määrällistä osiota tukemaan saatiin litteroinnin jälkeen parikymmentä sivua tekstiä.

Määrällinen aineisto kerättiin Veikkausrastin toimipisteestä noin puolentoista kuukauden aikana heinä-elokuussa. Aika oli hieman pidempi kuin mitä siihen oli ennalta ajateltu kuluvan. Vedonlyöjien arvioitua vähäisempi halukkuus vastata kyselylomakkeisiin ei kuitenkaan muodostanut tutkimuksen onnistumiselle estettä. Pidentämällä aineiston keräämiseen käytettyä aikaa muutamalla viikolla saavutettiin tavoitteeksi asetettu noin sata palautettua kyselylomaketta (n=95). Noin puolet aineistosta palautui vedonlyöjien omatoimisesti täyttämänä ja puolet tutkimuksen tekijän heille käteen jakamina. Lomakkeita jakaessaan tutkijalle avautui erinomainen tilaisuus observoida toimipistettä ja sitä käyttäviä ihmisiä. Seuraavassa on lyhyt kuvaus tutkimustyöstä eräältä helteiseltä elokuun viikolta kesällä 2003.

Kenttätöön kuvaus

Menin paikan päälle puolilta päivin. Toimipisteeseen ripotteli ihmisiä melko rauhalliseen tahtiin. Osa heistä jatkoi matkaansa läheisille rahapeliautomaateille, osa samassa tilassa toimivaan bingohalliin. Jotkut sen sijaan suuntasivat palauttamaan tai täyttämään Taitopelikuponkeja. Näiden kimppuun iskin. Kysyin kohteliaan päättäväisesti: ”Ehditkö täyttämään tällaisen lyhyen kyselyn?” Vain muutama kieltäytyi. Sain puolessatoista tunnissa kerättyä vajaan kymmenkunta lomaketta, jonka jälkeen lähdin syömään. Seuraavan jakson seisoskelin toimipisteessä neljästä puoli viiteen. Toimipisteessä oli kuitenkin todella hiljaista. Asiakkaita ei ollut juuri lainkaan. Lähdin pettyneenä kotiin palatakseni myöhemmin. Seitsemän jälkeen liikehdintä oli jälleen vilkastunut ja sain kerättyä muutaman uuden lomakkeen.

Myyjien mukaan lauantai on vilkkain päivä heidän toimipisteessään. Toiveeni olivat siis korkealla, kun saavuin paikalle yhden aikoihin. Väkeä oli todellakin runsaasti. Valitettavasti vain hieman huonosti minun tarkoitukseeni soveltuvaa. Television välityksellä toimiva online Toto ravivedonlyönti oli koonnut joukon ravimiehiä pyörimään toimipisteeseen. Syitä miksi nämä pelurit eivät sopineet minun tarpeisiini oli kaksi. Ensimmäkin Toto ei ole Veikkauksen järjestämää vedonlyöntiä ja näin ollen sitä pelaavat henkilöt eivät kuulu tutkimukseni kohdejoukkoon. Toiseksi miehet (kaikki tosiaan olivat miehiä) olivat niin keskittyneitä seuraamaan ravitapahtumia ja kertoimia sekä asettamaan vetojaan, ettei väliin olisi ollutkaan mitään asiaa mennä tarjoamaan kyselylomakkeita. Lopulta sain muutaman totoajankin täyttämään lomakkeen, kun selvisi että he pelaavat myös Veikkauksen Taitopelejä.

Seuraavan päivän ensimmäinen keräys tapahtui kahdentoista aikoihin. Eräs henkilö, jolle tarjosin lomaketta totesi: ”Katsoin sen jo läpi. On parempi etten täytä sitä, olen nimittäin ammattilainen.” Harmi sinänsä. Illalla toinen tunnin keruu, joka tuotti seitsemän lomaketta lisää. Kyseisessä toimipisteessä on tunnistettavissa useita erilaisia pelaajatyyppejä. Hedelmäpelit houkuttelevat vanhempia naisia. Monilla heistä näyttäisi olevan vahva riippuvuus pelaamiseen. Satuun seisomaan vieressä, kun eräs nainen totesi tuskin

kuultavalla äänellä: ”No voi voi. Yhden kolikon pelaan vielä, sitten riittää.” Yhtä kolikkoa seurasi vielä joukko muita. Naiset selvästi tuntevat toisiaan ja he myös keskustelevat pelaamisestaan. Koneille odotellaan vuoroja, ja jonkun lopetettua siirrytään samalle automaatille, koska ”Aune on sen nyt täyttänyt”.

Totoa pelaavat miehet ovat oma ryhmänsä. He kerääntyvät televisioruutujen eteen pieniksi 3–4 hengen porukoiksi, silloin kun tarjolla on raveja. Totopelaajista valtaosa on keski-ikäisiä tai vanhempia, mutta joukkoon mahtuu myös muutama nuori (alle 20 vuotta) vedonlyöjä. Totopelaajilla on toimipisteessä oma pieni alakulttuurinsa. He kulkevat lähtölistojen ja lehtien kanssa ympäriinsä, tuntevat toisensa, seuraavat raveja TV:stä sekä pohtivat ja jännittävät vetojaan. Vannoutuneet totopelaajat eivät ainakaan tässä toimipisteessä pelaa Veikkauksen Taitopelejä.

”Yleishöylät” pelaavat kaikkia vedonlyönnin muotoja, ja viettävät ilmeisesti joka päivä aikaa toimipisteellä. Myyjät tuntevat heidät nimeltä ja he tuntevat laajan joukon toisiaan. Toimipisteestä on tullut toinen koti heille. Esimerkkinä mainittakoon mies, joka otti kylmäkaapista juoman kuin omasta jääkaapistaan ja meni paikalleen juomaan sitä. Hetken päästä hän huudahti hämmästyneenä ja meni kassalle maksamaan sitä. Sanoi olleensa ajatuksissaan.

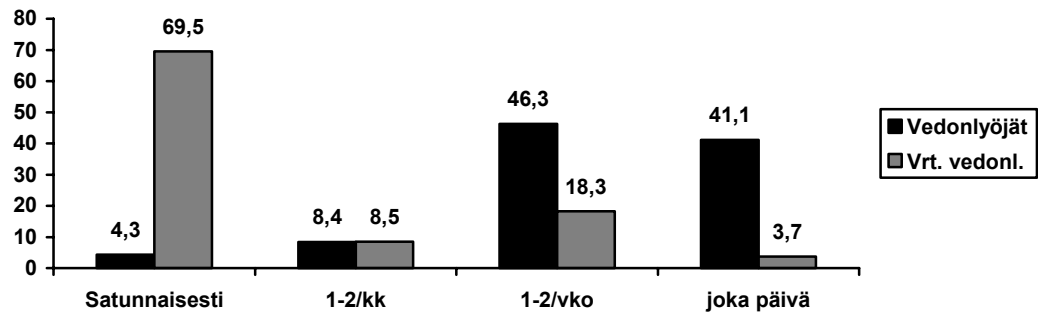
Puhtaasti pelaamisen vuoksi paikalla käyvät ovat oma ryhmänsä. He tulevat toimipisteeseen, tutkivat kohteita, täyttävät kupongit, maksavat ja poistuvat. Nämä pelurit eivät juurikaan muille juttele, vaan hoitavat homman pois alta ja lähtevät. Samaan kategoriaan kuuluvat pelkkiä onnenpelejä pelaavat vanhukset. Tyypillisiä tapauksia ovat vanhat pariskunnat, jotka käyvät tekemässä loton tai kenon ja poistuvat toimipisteestä turhia puhumatta.

8 Veikkausrastin taitopelaajien taustatekijät, ketkä vetoa lyövät?

Tästä eteenpäin työssä keskitytään tutkimuksen tuloksiin. Analysointi aloitetaan Veikkausrastia käyttävien taitopelaajien taustatekijöistä. Ensimmäinen tarkasteltava kokonaisuus on pelaajien vedonlyöntitaitopumukset. Selvitys aloitetaan näistä muuttujista sen vuoksi, että tutkittava asiakaskunta paljastui pelitottumuksiltaan hyvin erityislaatuiseksi. Tämä on seikka, josta on tärkeä olla tietoinen tutkimuksen myöhemmissä osioissa.

8.1 Taitopelaajien vedonlyöntitaitopumukset

Tutkimuskohteena ollut Veikkausrastin toimipiste osoittautuu hyvin poikkeavaksi, kun verrataan pelaamisen useutta vastaavaan Urheilun julkisuuskuvatutkimuksesta (2003) saatuun jakaumaan. Kuviossa 6 ”Vrt. vedonl.” ovat vertailuaineistona olevat vedonlyöjät ja ”Vedonlyöjät” Veikkausrastin asiakaskunta. Kuvioista käy ilmi, että Veikkausrastia käyttävät pelaajat pelaavat Taitopelejä hyvin usein. Valtaosa (87,4%) tutkimuksen kohteista lyö vetoa 1–2 kertaa viikossa tai jopa joka päivä. Vastaavasti satunnaisten pelaajien määrä on hyvin pieni.

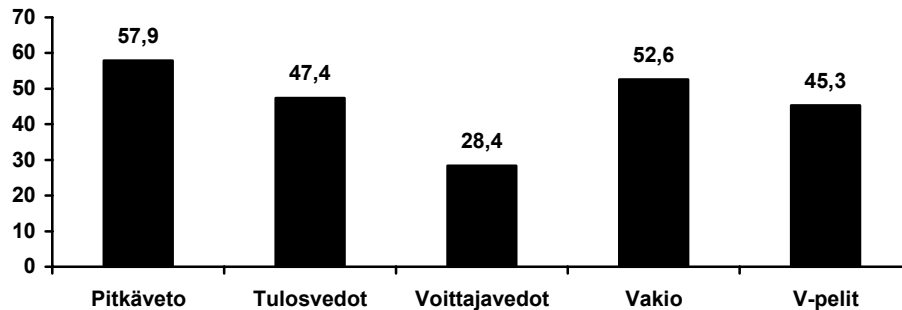


KUVIO 6. Pelaamisen useus (n1=95, n2=436), prosenttia

Edellä ollutta jakaumaa voi selittää kaksi asiaa. Ensimmäinen vaihtoehto on, että satunnaisesti tai harvoin pelaavat kokivat urheiluedonlyöntiä koskevan kyselylomakkeen itselleen vieraaksi. He eivät ehkä tunteneet omaavansa tarpeeksi tietämystä ja kokemusta aiheesta ”uskaltaakseen” vastata. Toinen vaihtoehto on, että Veikkausrasti todellakin houkuttelee säännöllisiä pelureita. Tämä vaihtoehto vaikuttaa jakauman selvästä poikkeamasta johtuen todennäköiseltä. Voidaan olettaa, että säännöllisesti vetoa lyövillä on olemassa omat kantapaikkansa, joissa he vetonsa asettavat. Tätä oletusta tukee erään säännöllisesti pelaavan haastatellun kommentti pelikohteiden valintaan liittyen: *”Tällasia ilmasia vihjepalveluja tai jotain jossain rastilla... käyn vilkasemassa, että onko siellä hyviä vihjeitä.”* ”Rasti” lienee Veikkausrastin tuttavallisempi nimi, jota siellä usein vierailevat käyttävät.

Tutkittavat ilmoittivat pelaavansa melko tasaisesti kaikkia Taitopelien pelimuotoja. Ainoa pelimuoto, joka seuraavalla sivulle olevasta kuviosta 7 hieman erottuu, ovat vähiten suositut Voittajavedot. Vastaajista vain 28,4% ilmoitti pelaavansa niitä. Veikkaus faktaa (2003) tarkasteltaessa poikkeama ei kuitenkaan ole sinänsä erikoinen. Veikkauksen ilmoittamien eri pelimuotojen liikevaihtojen mukaan Voittajavedot on selvästi pienin ryhmä. Liikevaihtojen mukaan selvästi suurin ryhmä Tulosvedot sen sijaan ei erotu tutkimusjoukon erityisesti suosimana pelimuotona. (Veikkaus fakta 2003, 81.) Lienee siis todennäköistä, että Tulosvetoja harrastavat vedonlyöjät pelaavat sitä muita pelimuotoja pelaavia useammin, sekä kenties suuremmin summin. Tämä

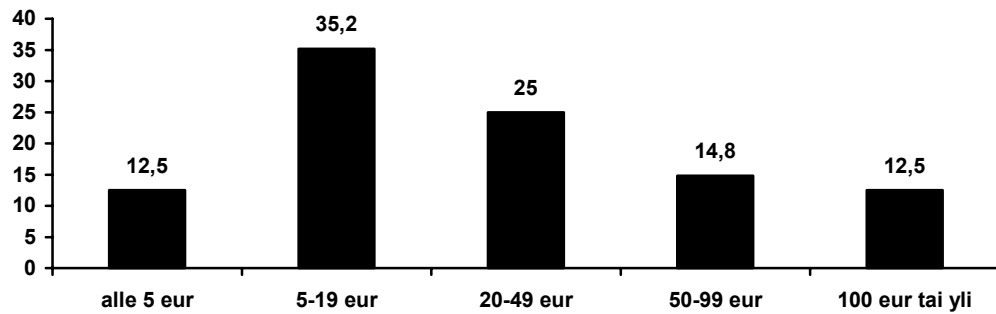
selittäisi sen miksi kyseisen peliryhmän liikevaihto on seuraavaa noin kaksi kertaa suurempi (Veikkaus fakta 2003, 81).



KUVIO 7. Prosenttia vastaajista pelaa näitä pelimuotoja (n=95)

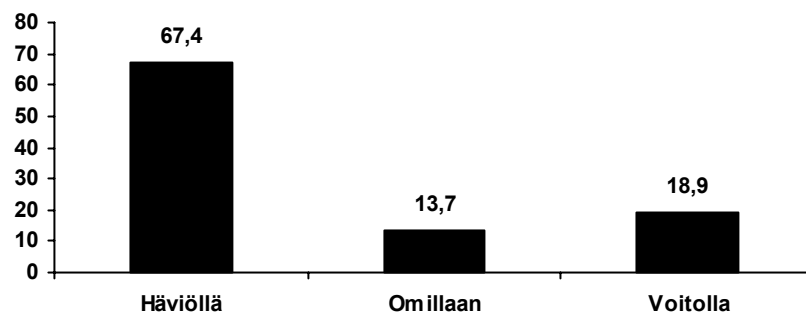
Tutkitut ilmoittivat käyttävänsä Taitopeleihin yhden viikon aikana keskimäärin 51,34 euroa. Keskiarvon reliabiliteetti ei kuitenkaan ole kovin suuri, sillä muutama erittäin paljon rahaa pelaamisen viikossa käyttävä vedonlyöjä nostaa lukua huomattavasti. Ilmoitetut rahasummat vaihtelivat 1–1000 euron välillä. Asiaa paremmin kuvaava tieto saadaan aineiston mediaanista, eli luvusta joka on vastauksissa keskimmäisenä, kun ne asetetaan suuruusjärjestykseen. Tällöin käytetty rahasumma on 20 euroa viikossa. Tämä lienee lähempänä totuutta, kuvattaessa keskivertoa Veikkausrastin taitopelaajaa.

Hieman alle puolet pelaajista (47,7%) ilmoitti käyttävänsä pelaamiseen kohtuulliselta tuntuvan alle 20 euroa viikossa. Vastaavasti kuitenkin noin joka neljäs (27,3%) vastaaja ilmoitti käyttävänsä pelaamiseen 50 euroa tai enemmän viikossa. Tällöin aletaan puhua jo melko merkittävistä summista. Käytettyä rahasummaa valaisemaan mainittakoon, että 50 euroa viikossa pelaava käyttää vedonlyöntiin vuoden aikana noin 2600 euroa. Pelaamiseen viikon aikana käytetyt melko suuret rahasummat selittyvät aiemmin esitetyllä vedonlyönnin useutta esittäneellä taulukolla. Veikkausrastissa käyvät pelaajat pelaavat keskimääräistä useammin, joten on luonnollista, että he myös käyttävät harrastukseensa paljon rahaa. Pelaamiseen viikossa käytetyt rahamäärät on esitetty kuviossa 8.



KUVIO 8. Pelaamiseen viikossa käytetty rahamäärä, prosenttia (n=88)

Kysyttäessä viimeisen vuoden aikana Taitopeleihin sijoitettujen rahojen ja voittojen suhdetta valtaosa pelaajista (67,4%) tiedosti olevansa häviöllä. Joka kolmas (32,6%) vastaaja uskoi kuitenkin olevansa joko omillaan tai voitolla. Tämä luulo tuskin pitää paikkansa. Esimerkiksi Vuoksenmaa (1999) toteaa, että vain noin yksi prosentti vedonlyöjistä on pelaamisessaan edes omillaan (Vuoksenmaa 1999, 89). Tulos on tutkimuksen kannalta äärimmäisen mielenkiintoinen, pohdittaessa myöhemmin pelimotivaation muodostumista. Osalle vedonlyöjistä eräs pelimotivaation muodostumisen osatekijöistä näyttäisi olevan harhaluulo omasta taloudellisesta menestyksestä pelaamisessa.

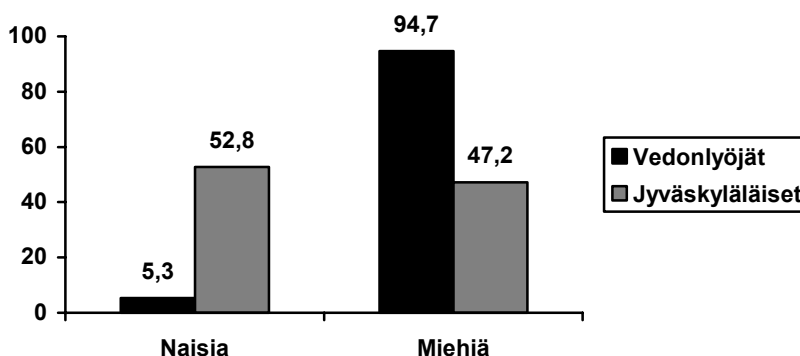


KUVIO 9. Sijoitettujen rahojen ja voittojen suhde, prosenttia (n=95)

Seuraavassa kappaleessa tutustutaan toimipistettä käyttävien pelaajien demografisiin taustatekijöihin.

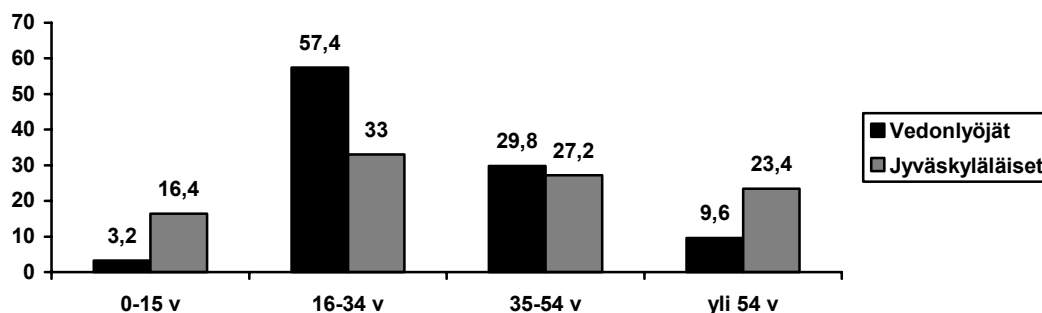
8.2 Taitopelaajien demografiset taustatekijät

Tämän osion vertailuaineistona toimivat Tilastokeskuksen tiedot Jyväskylässä kirjoilla olevista ihmisistä. Kaikki tiedot ovat vuosilta 2001 tai 2002. Kyselylomakkeista saadut tulokset vahvistavat aiemmin esitetyn Curryn ja Jobun (1995) hypoteesin, jonka mukaan miehet harrastavat urheiluviedonlyöntiä selvästi naisia enemmän. Lomakkeisiin vastanneista taitopelaajista peräti 94,7% oli miehiä. Prosentuaalisesti tämä on kaksi kertaa niin paljon, kuin Jyväskylässä oli Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2002 miehiä kirjoilla. Vastaavasti naistaitopelaajia on suhteellisesti vain kymmenesosa siitä, mitä naisia Jyväskyläläisissä on. (Tilastokeskuksen kotisivut.)



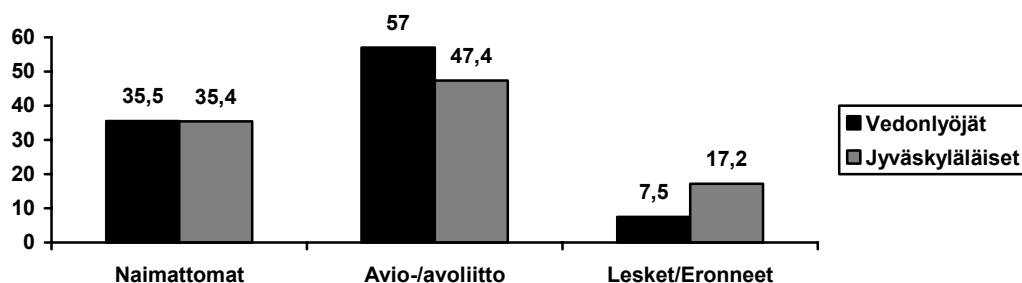
KUVIO 10. Sukupuoli, prosenttia (n=95)

Aiemmin esitetty Rosencranzin (1987) hypoteesi pitää niin ikään paikkansa, kun tarkastellaan taitopelaajien ikäjakaumaa. Vedonlyönti on nuorten harrastus, joka vähenee iän myötä. Kyselyyn vastanneista reilusti yli puolet (57,4%) sijoittuu ikäryhmään 16–34 vuotta. Tämä on yli kaksikymmentä prosenttia enemmän, kuin mitä jyväskylässä oli vuonna 2002 kirjoilla vastaavan ikäryhmän ihmisiä (Tilastokeskuksen kotisivut). Vastaajien keski-ikä on 33 vuotta, jossa nuorin pelaaja on 14-vuotias ja vanhin 60-vuotias. Vähiten vedonlyöntiä harrastetaan alle 15-vuotiaiden ja yli 54-vuotiaiden ihmisten joukossa. Jakauma on esitetty kuviossa 11.



KUVIO 11. Ikä, prosenttia (n=94)

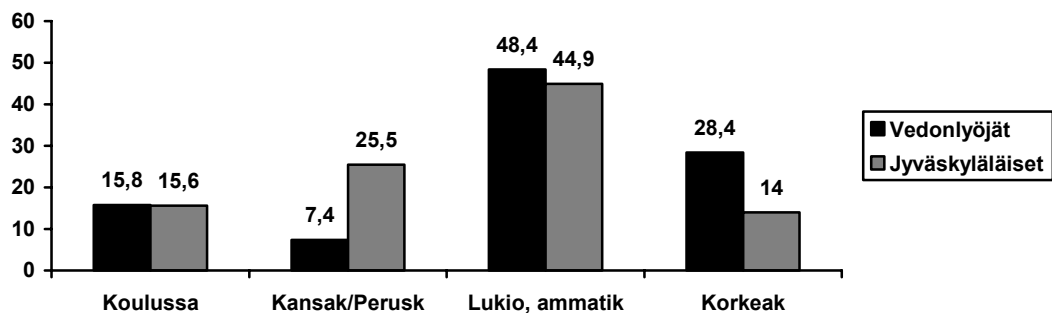
Vertailtaessa vähintään 15-vuotiaiden vedonlyöjien ja jyväskyläläisten siviilisäätyjä paljastuu mielenkiintoinen seikka. Ehkä hieman yllättäen avio- tai avoliitossa elävät harrastavat vedonlyöntiä selvästi eniten. Naimattomia on jyväskyläläisissä (vuonna 2001) ja vedonlyöjissä suhteellisesti yhtä paljon. Leskiä ja eronneita puolestaan on jyväskyläläisissä selvästi enemmän. (Väestö 2002:6, 170; Väestö 2002:10, 136.) Tämä selittyy sillä, että suuri osa leskistä on vanhuksia, jotka eivät aiemmin esitetyn ikäjakauman mukaan urheiluvedonlyöntiä harrasta.



KUVIO 12. Yli 15-vuotiaiden siviilisääty, prosenttia (n=93)

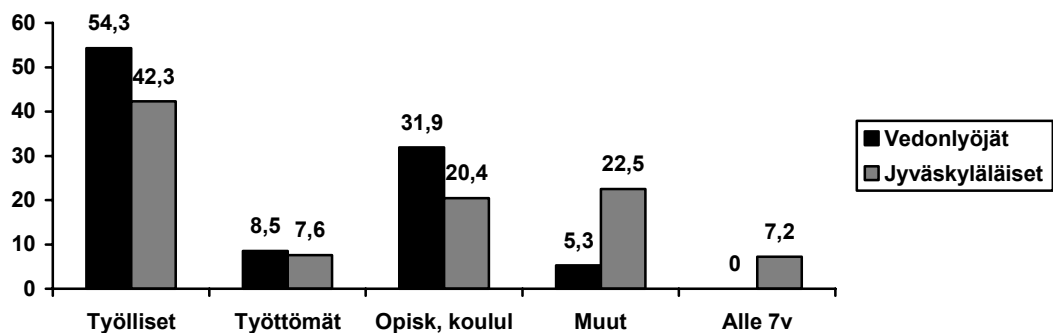
Verrattaessa taitopelaajien peruskoulutusta jyväskyläläisten vastaavaan jakaumaan, herättää Curryn (1995) hypoteesi kysymyksiä. Oletuksen mukaan sosioekonomisesti alempiin luokkiin kuuluvat pelaavat ylempiä luokkia enemmän. Tällöin voitaisiin olettaa, että vastaajista enemmistö olisi keskimääräistä alemmin koulutettuja. Hypoteesi pitää sinänsä paikkansa, että puolet vedonlyöjistä (48,4%) ilmoittaa peruskoulutuksenaan ammattikoulun tai lukion. Tämän lisäksi yli 20% vastaajista on yhä koulussa tai

kansakoulun/peruskoulun käyneitä. Suurin osa pelaajista ei siis ole korkeasti koulutettuja. Toisaalta kuitenkin kun verrataan kaikkein matalimmin ja korkeimmin koulutettujen prosentuaalisia osuuksia paljastuvat vedonlyöjät selvästi keskimääräisiä jyväskyläläisiä korkeammin koulutetuiksi. Tutkintoa suorittamattomia on vedonlyöjissä vain vajaa kolmannes siitä mitä heitä jyväskyläläisissä vuonna 2001 oli. Vastaavasti korkeakoulututkinnon suorittaneita on taitopelaajissa kaksinkertainen määrä. (Tilastokeskuksen kotisivut.) Koulutusluokkien ääripäissä olevaa hajontaa saattaa selittää se, että vedonlyönti on nuorten harrastus. Tutkintoa suorittamattomien (Kansak/Perusk) jyväskyläläisten osuutta nostavat vanhukset, jotka eivät Taitopelejä harrasta.



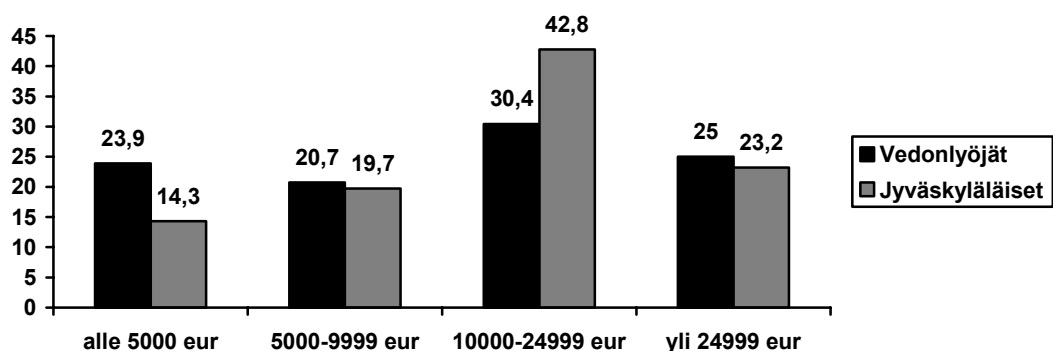
KUVIO 13. Perustutkinto, prosenttia (n=95)

Tarkasteltaessa vedonlyöjien elämäntilannetta erottuu joukosta selkeästi kaksi ryhmää: työtä tekevät ja opiskelijat sekä koululaiset. Tutkituista 86,2% kuuluu näihin ryhmiin. Vähiten vedonlyöjiä on joukossa ”muut” (mikäli ei huomioida alle 7-vuotiaita lapsia), joka sisältää eläkeläiset, kotitalouden tehtävissä olevat, varusmies- tai siviilipalveluksessa olevat ja vanhempainlomalaiset. Tämä ryhmä on edustettuna vedonlyöjissä vain neljäsosana siitä, mitä heitä jyväskyläläisissä vuonna 2001 oli. Jälleen kerran suhteita selittänee vanhuuseläkkeellä olevien osuus väestöstä.



KUVIO 14. Elämäntilanne, prosenttia (n=94)

Verrattaessa taitopelaajien vuosituloja (2002) jyväskyläläisten vuoden 2001 tuloihin, ei jakaumissa ole merkittäviä eroja. Vain kaikkein alimmassa tuloluokassa, eli alle 5000 euroa vuodessa tienavissa, vedonlyöjiä on prosentuaalisesti jonkin verran enemmän kuin jyväskyläläisiä (Matala 2003). Tämä selittyy sillä, että taitopelaajien joukkoon kuuluu opiskelijoita keskimääräistä enemmän. Mielenkiintoista on se, että joka neljäs Veikkausrastin urheiluedonlyöjä kuuluu ylimpään tuloluokkaan, eli tienaa vuodessa vähintään 25000 euroa. Tuloluokista saadut tiedot kumoavat hypoteesin siitä, että vedonlyönti olisi sosioekonomisesti alempiin luokkiin kuuluvien harrastus.

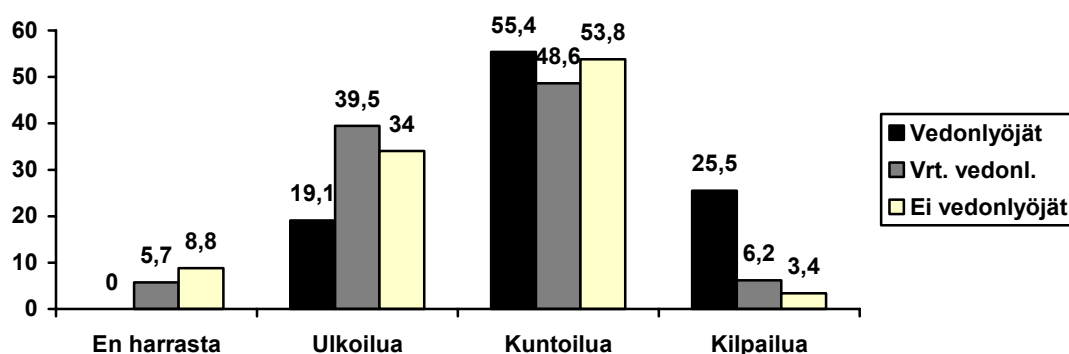


KUVIO 15. Vuositulot luokittain, prosenttia (n=92)

8.3 Taitopelaajien liikunta- ja urheilutottumukset

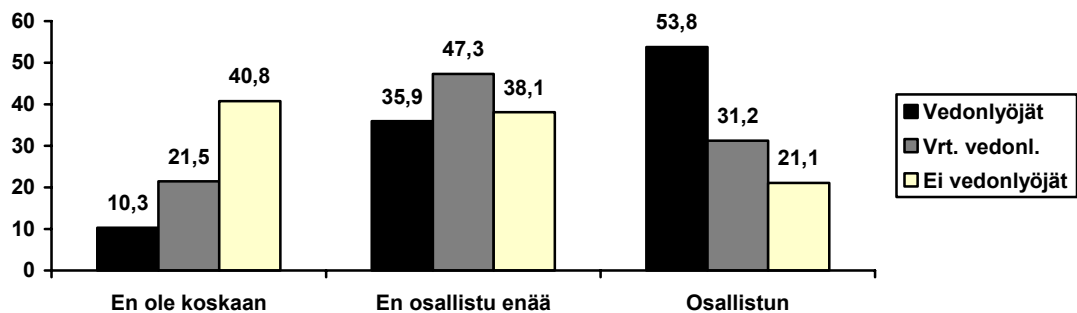
Tämän osion vertailuaineistona toimii Urheilun julkisuuskuvatutkimuksesta (2003) poimitut jakaumat. Veikkausrastin vedonlyöjiä (Vedonlyöjät) verrataan julkisuuskuvatutkimuksesta saatuun taitopelaajien vertailuryhmään (Vrt. vedonl.) ja vedonlyöntiä harrastamattomiin ihmisiin (Ei vedonlyöjät).

Ensimmäisessä kysymyksessä tiedusteltiin liikunnan ja urheilun harrastamista. Hypoteesina oli Curryn ym. (1995) oletus, että omakohtainen kilpaurheilun harrastaminen ei ole yhteydessä lisääntyneeseen vedonlyöntiin. Tarkasteltaessa vedonlyöjien vertailuryhmää vedonlyöntiä harrastamattomiin ihmisiin tilanne todellakin on näin. Liikunnan harrastamisen kaikki asteet ovat hyvin lähellä toisiaan. Tässä yhteydessä pitää kuitenkin muistaa se, että vertailuryhmän vedonlyöjistä valtaosa, eli 69,5% on satunnaisia pelaajia. Sen sijaan Veikkausrastin vedonlyöjät, joista 87,4% harrastaa vedonlyöntiä 1–2 kertaa viikossa tai joka päivä, poikkeavat edellisistä selvästi. Veikkausrastin taitopelaajista joka neljäs harrastaa kilpaurheilua. Näistä tuloksista voidaan tehdä se oletus, että satunnaisesti vetoa lyövien liikunta- ja urheilutottumukset eivät poikkea vetoa lyömättömistä millään tavalla. Usein vetoa lyövät sen sijaan näyttäisivät harrastavan keskimääräistä useammin kilpaurheilua.



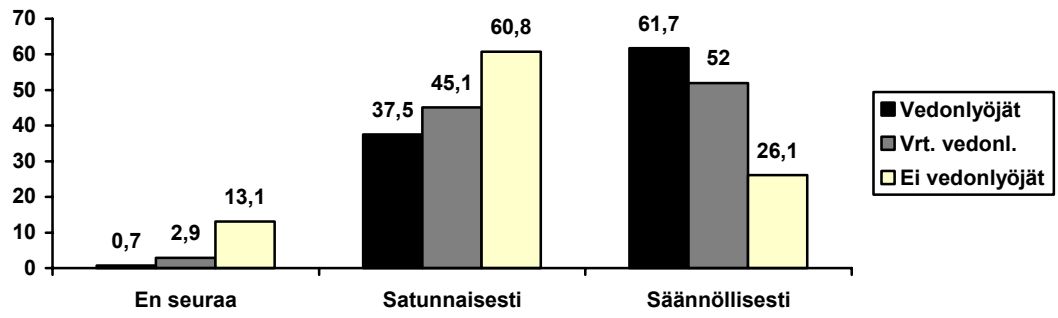
KUVIO 16. Liikunnan ja urheilun harrastus, prosenttia (n1=94, n2=436, n3=530)

Toisessa kysymyksessä tiedusteltiin osallistumista urheiluseuratoimintaan. Merkittävin tulos tästä kysymyksestä liittyy ihmisryhmään, jotka eivät ole koskaan osallistuneet urheiluseuratoimintaan. 40,8% ihmisistä, jotka eivät lyö vetoa eivät myöskään ole ikinä osallistuneet urheiluseuratoimintaan. Sekä Vrt. vedonlyöjissä (21,5%), että Veikkausrastin vedonlyöjissä (10,3%) vastaava luku on paljon pienempi. Näyttäisi siis siltä, että taitopelaajat ovat usein ihmisiä, jotka ovat muutenkin sosiaalistuneet liikunnan ja urheilun maailmaan. Kuviosta 17 on nähtävissä, että Veikkausrastin vedonlyöjät ovat selvästi aktiivisimpia urheiluseuratoiminnassa. Tämä tieto kulkee käsi kädessä edellä olleen jakauman kanssa, joka osoitti heidän suuntautuneisuutensa kilpaurheiluun.



KUVIO 17. Urheiluseuratoimintaan osallistuminen, prosenttia (n1=94, n2=433, n3=525)

Kolmas kysymys tiedusteli penkkiurheilun seuraamista paikan päällä tai mediasta. Seuraavalla sivulla olevasta jakaumasta on nähtävissä selvä suuntaus. Vetoa lyövät seuraavat penkkiurheilua selvästi vetoa lyömättömiä useammin. Tämä oli myös eräs tutkimuksen hypoteeseista. Veikkausrastin taitopelaajat ovat jälleen selvästi ”fanaattisimpia” tämänkin asian suhteen. Voidaan siis olettaa, että mitä toistuvampaa ja säännöllisempää vedonlyönti on, sitä aktiivisempää myös penkkiurheilun seuraaminen on.



KUVIO 18. Penkkiurheilun seuraaminen, prosenttia (n1=95, n2=421, n3=521)

9 Vedonlyönnin motivaatio, miksi Taitopelejä pelataan?

Tässä luvussa selvitetään taitopelaajien motiiveja ja motivaation muodostumista vedonlyöntiin. Tarkastelu aloitetaan vedonlyönnin motiiveista, eli kysymyksestä: *“Miksi pelaat Taitopelejä?”*

9.1 Vedonlyönnin motiivit

“Raha ja jännitys. Rahaa saa noista määrätyistä peleistä ja jännitystä sitten johonkin esimerkiksi yleisurheilukisoihin, niin on mukavampi kattoo, kun on pelannu.” (Mies, 27 vuotta).

Näin kertoi pelaamisensa syistä eräs haastatelluista. Kuvaus on sikäli mielenkiintoinen, että se nostaa esiin ne kaksi motiivia, jotka osoittautuivat suosituimmiksi myös Veikkausrastin taitopelaajille tehdyssä kyselyssä. Seuraavalla sivulla olevassa taulukossa 3 on esitetty pelaamisen motiivit keskiarvojen (Mean) mukaisessa järjestyksessä. Keskiarvot on laskettu pelaajien viisiportaiselle Likert asteikolle ilmoittamista arvoista. Mitä pienempi arvo on, sitä lähemmäs pelaajien vastaukset kyseisessä motiiviväittämässä keskittyivät vaihtoehtoa 1, “Pitää täysin paikkansa”. Taulukosta ilmenee myös moodi (Mode), eli mikä mitta-asteikon viidestä askelmasta sai esitetyssä väittämässä eniten vastauksia. St. Dev. näyttää kunkin kohdan keskihajonnan, eli kuinka tiiviisti vastaukset ovat keskittyneet keskiarvon ympärille. Tuloksista ilmenee, että moodien ja keskiarvojen mukainen järjestys on melko tarkasti sama. Keskihajonta puolestaan osoittaa, että aineisto on keskittynyt, etenkin alkupään motiiveissa, tiiviisti keskiarvojen ympärille. Näin ollen keskiarvojen luomaa motiivijärjestystä voidaan pitää aineistoa hyvin kuvaavana ja luotettavana.

Neljäs seikka, mikä taulukosta 3 ilmenee on Cotten (1997) määrittelemä motiiviluokka. Sen avulla voidaan pohtia, mitä sosiaalisia ja psykologisia tekijöitä motiivien taustalla vaikuttaa.

TAULUKKO 3. Veikkausrastin taitopelaajien vedonlyönnin motiivit

MOTIIVI	N	Mean	St.Dev.	Mode	Cotte
1. Mahdollisuus voittaa rahaa	94	1,63	,88	1	3
2. Urheilutapahtumista tulee jännittävämpiä	94	1,67	,86	1	3
3. Voittamisen tunne	94	1,80	,93	1	5
4. Vedonlyönti on viihdyttävää	95	1,82	,96	1	2
5. Älyllisestä haasteesta pitäminen	95	2,15	1,10	1	1
6. Pelitaitojen kehitys/kokeilu	94	2,35	1,05	2	1
7. Riskien ottamisesta pitäminen	95	2,44	1,13	2	4
8. Onnen kokeilu	93	2,47	1,22	2	2
9. Omista asioista päättäminen	95	2,66	1,37	1	4
10. Kilpailu Veikkauksen/ystävien kanssa	95	2,98	1,29	3	5
11. Rentoutuminen	94	3,13	1,25	3	2
12. Pois arkirutiineista	95	3,14	1,25	3	2
13. Asioiden oppiminen	95	3,16	1,23	3	1
14. Ajan vietto ystävien/pelaajien kanssa	95	3,33	1,21	4	6
15. Ihmisten käytöksen seuraaminen	93	3,38	1,34	4	8
16. Oman käytöksen seuraaminen	93	3,43	1,16	4	8
17. Ystävätkin pelaavat	95	3,45	1,28	4	7
18. Riippuvainen vedonlyönnistä	95	3,88	1,30	5	4
19. Uusien ihmisten tapaaminen	93	3,97	1,07	4	6
20. Ei ole muutakaan tekemistä	95	4,21	1,08	5	1
21. Erottuminen vedonlyöjänä	95	4,27	1,12	5	3
22. Itsensä elättäminen	95	4,65	,86	5	3

N = Havainnot

Mode = Moodi

Mean = Keskiarvo

Cotte = Cotten motiiviluokka

St.Dev. = Keskihajonta

Tämän tutkimuksen mukaan kaksi taitopelaamisen suosituinta motiivia ovat raha ja urheilutapahtumien jännittävyyden lisääminen. Neighbors ym. (2002) saivat omassa tutkimuksessaan rahan niin ikään suosituimmaksi vedonlyönnin motiiviksi (Neighbors 2002, 367). Aiemmin kirjallisuudessa tarkasteltiin sitä, voidaanko raha sellaisenaan hyväksyä vedonlyönnin pääasialliseksi motiiviksi, vai toimiiko se pikemminkin yllyttimenä. Tämä on mielenkiintoinen kysymys pohdittavaksi, kun vedonlyöjän muotokuvaa aletaan myöhemmin piirtää.

Sekä rahan voittaminen että urheilutapahtumien jännittävyyden lisääminen sijoittuvat samaan luokkaan 3 Cotten (1997) teoriassa vedonlyönnin motiiveista.

Teoriaa tarkastelemalla motiivien takaa paljastuvat seuraavat tekijät: 1) instrumentaalisuus, 2) rationaalisuus ja 3) vedonlyöntiin kohdistuminen.

1) Instrumentaalisuudella tarkoitetaan tässä yhteydessä sitä, että taitopelaaja käyttää vedonlyöntiä välineenä, jolla pyrkii saavuttamaan rahaa tai tekee urheilutapahtumasta itselleen jännittävämmän. Tällöin vedonlyönti itsessään ei ole palkitsevuuden lähde, vaan ne seikat mitä sen avulla tavoitellaan. Näin ajatellen esimerkiksi ongelmapelaajat eivät ole välttämättä riippuvaisia itse vedonlyönnistä, vaan niistä asioista, joita sen avulla on mahdollista saavuttaa. Vastaavasti suuri osa harrastepelaajista ei lyö vetoa vedonlyönnin vuoksi, vaan niiden asioiden takia, joita he siitä itselleen kokevat saavansa. Instrumentaalisuus ilmeni myös haastateltujen vastauksista. Esimerkiksi vedonlyöntiin liittyvä jännitys kuvattiin usein juuri urheilutapahtumien jännittävyuden lisääntymisen kautta.

"No kai se on tämmönen jännitys ja sitten ennen kaikkea voi seurata pelejä TV:stä ja on kiva kattoo jos on vähän veikannu miten siinä käy." (Mies, 48 vuotta).

"No se jännitys on tietysti, että sitä on mukava sitten seurata niinku reaaliaikaisesti, joko kattoa itte sitä peliä, tai sitten surffata tekstiteeveessä." (Mies, 25 vuotta).

2) Rationaalisuudella tarkoitetaan sitä, että pelaaja on tietoisesti pohdiskellut toiminnan merkitystä itselleen ja asettanut tavoitteita. Vedonlyöjä tiedostaa sen, että vetoa lyömällä hänen on mahdollista voittaa rahaa. Veikkauksen iskulause "jos et veikkaa, et voi voittaa" on varmasti iskostunut useimpiin taitopelaajiin.

"Hauskaa ajanvietettä ja pieni toivo isosta voitosta." (Mies, 27 vuotta.)

"Varmaan ehkä sitten sen takia, että niistä niinku toivos voittavansa jotain, koska se on aika halpaa pelaamista." (Nainen, 24 vuotta.)

Vastaavasti useimmat pelaajat, jotka lyövät vetoa tehdäkseen urheilutapahtumista jännittävämpiä, muistavat aiempien pelikertojen tuottaman jännityksen ja mielihyvän. Vetoa käydään lyömässä ennen illan TV-ottelua, koska tiedostetaan kuinka paljon palkitsevampaa pelin seuraaminen on vedonlyöntikuponki kädessä. Eräs haastatelluista kuvaa asian seuraavasti:

"...mä pelaan sit sellasia kohteita mitkä mua kiinnostaa itteekin eli esimerkiks mestarien liigaa. On kiva kattoo peliä, jos on lyöny vetoa toisen puolesta."
(Mies, 27 vuotta.)

3) Toiminnan kohdistuminen vedonlyöntiin merkitsee sitä, että pelaamisen motiivit muodostuvat henkilökohtaisista lähtökohdista käsin. Ihmissuhteilla ei ole vaikutusta vedonlyöntiin. Pelaaja, joka haluaa voittaa rahaa tai jännittää TV-ruudun äärellä tekee sen ensisijaisesti itseään varten. Vedonlyönti voidaan siis nähdä samanlaisena harrasteena, kuin lukeminen tai ulkoilu, jonka tarkoituksena on tuottaa mielihyvää itselle. Tässä yhteydessä on mielenkiintoista muistaa, että tutkituista taitopelaajista selvä enemmistö (57%) oli avio- tai avoliitossa. Voisiko näiden asioiden välillä olla yhteyttä? Toimiiko vedonlyönti joillain pelaajilla harrasteena, jolla vakituisessa parisuhteessa haetaan omaa tilaa ja yksityisyyttä?

Edellä olleet kohdat kuvasivat taitopelaajia kahden yleisimmäksi ilmoitetun pelimotiivin osalta. Tämän lisäksi motiiveja voidaan tarkastella taulukosta 3 yleisemminkin. Luettelosta huomataan, että Cotten (1997) motiiviluokat sekoittuvat melko tasaisesti. Esimerkiksi kaksi yleisintä ja kaksi vähiten suosittua motiivia sijoittuvat samaan luokkaan 3. Eräs merkille pantava seikka taulukosta on kuitenkin nähtävissä. Luokat jakautuvat toiminnan kohteen (vedonlyönti-ihmissuhteet) mukaan melko selvästi. Itse vedonlyöntiin liittyvät motiivit (raha, viihdyttävyyys, älyllinen haaste jne.) ovat suurelta osin listan suosituimmassa päässä. Vastaavasti ihmissuhteisiin yhteydessä olevat motiivit (uusien ihmisten tapaaminen, ystävätkin pelaavat jne.) ovat keskittyneet listan jälkimmäiselle puoliskolle. Voidaan siis olettaa, että taitopelaajien pääasialliset syyt pelaamiseen lähtevät useimmiten omasta itsestä käsin. Vedonlyönti on pikemminkin "oma juttu", kuin sosiaalinen harrastus.

Vedonlyöntimotiivien listaa tarkasteltaessa tulee muistaa Bruce ym. (1992) toteamus, että yleensä vedonlyönnin syy rakentuu usean eri motiivin yksilöllisestä yhdistelmästä (Bruce ym. 1992, 205). Tämä näkyy myös taulukosta 3, jossa jokainen kysytystä 22 motiivista on saanut ainakin jonkin verran kannatusta. Erilaisia motiivien yhdistelmiä ja painotuksia on varmasti yhtä monta, kuin vedonlyöjiäkin. Näin ollen edellä esitetyt suosituimmat pelaamisen syyt eivät suinkaan yksinään selitä sitä, miksi taitopelaajat vetoa lyövät. Sen sijaan ne kuvaavat niitä asioita, joita pelaajat päällimmäisenä haluavat harrastukseltaan.

9.2 Vedonlyönnin motivaation muodostuminen

Vedonlyönnin motivaation osatekijöistä tarkasteltiin edellä toiminnan motiiveja, eli kysymystä: ”Miksi pelaat?” Tässä kappaleessa tutustutaan muihin tekijöihin, joita pelimotivaation muodostumiseen liittyy. Vedonlyöntimotivaation rakentumista kuvataan 27-vuotiaan, työssäkäyvän miehen tarinalla. Vertailun vuoksi kysymysten yhteyteen on liitetty myös muiden haastateltujen vastauksia. Mies kuvasi edellisessä kappaleessa lähemmin tarkasteltuja pelaamisen motiiveja seuraavasti:

”Jännityksen vuoksi ihan puhtaasti. Musta on hauska iltasella jossei oo muuta tekemistä ni mä meen lyömään vetoa. Ja sit toisekseen mä pelaan sit sellasia kohteita, mitkä mua kiinnostaa itteekin, eli esimerkiks mestarien liigaa. On kiva kattoo peliä, jos on lyöny vetoa toisen puolesta.” Tästä edettiin seuraavaan kysymykseen.

”Kuinka tärkeänä sää koet itelles tän pelaamisen?”

"No ei se nyt tärkeätä oo mutta, kyllä se on, kyllä se on niinku mukavaa. Se on semmosta ajanvietettä enemmän. Ei se tärkeätä oo mutta se on mukavaa ajanvietettä jännittää niitä matseja."

Mies ei tunne pelaamista itselleen mitenkään erityisen tärkeäksi, vaan kuvaa sitä ajanvietteeksi. Hän kokee pelaamisen mukavaksi harrastukseksi, jota harjoittaa silloin, kun ei ole muutakaan tekemistä. Saman suuntaisia ajatuksia oli kaikilla muillakin haastatelluilla: *"sen verran hauskaa, että kannattaa pelata", "emmää sitä nyt kauheen tärkeänä mutta se on semmonen ajan viete", "tosi vähäpätöstä niinku", "ei se itte pelaaminen suuri juttu oo".* On mielenkiintoista, että haastatellut kokevat pelaamisen itselleen näinkin vähäpätöiseksi asiaksi. Aiemmin esitetyn motivaatioteorian mukaan tehtävän koettu tärkeys vaikuttaa siihen, kuinka paljon sen eteen jaksetaan ponnistella. Näyttää siis siltä, että joko Veikkaus on onnistunut järjestämään taitopelaamisen riittävän vaivattomaksi, tai sitten haastatellut vähättelevät pelaamisen merkitystä itselleen. Molemmat vaihtoehdot selittänevät edellä kuvattua asiaa. Pelaaminen todellakin on nykyisin helppoa, kuten tarinaansa kertova mies myöhemmin toteaa. Pelaamisen merkitystä puolestaan saatetaan vähätellä sen vuoksi, että halutaan pysyä mahdollisimman kaukana ongelmapelaajien kategoriasta.

"Kuinka taitava sää oot omasta mielestä vedonlyöjänä?"

"Aivan ässä! (Naurua) No emmä tiedä, mulla on välillä vähän se ongelma et mä niin sanotusti pelaan sydämellä enemmän kun järjellä. Et mä en suostu lyömään sellasii vastaan vetoa ketä mä ite kannatan. Tai en suostu minkään TPS:n puolesta taas esimerkiksi lyömään vetoa."

"Mites jos sä niinku keskivertopelaajaan vertaat ittees?"

"No kyllä mä nyt varmaan oon kuitenkin ihan suht taitava et kyllä mä nyt tiedän aika paljon futiksesta mitä mä nyt pelaan. Kyllä pitäs olla niinku tietopohja aika hyvä mut kyl mä kuitenkin varmaan enemmän miinuksen puolella oon tällä hetkellä."

Mies käsittää itsensä melko taitavaksi pelaajaksi, eli toisin sanoen hän kokee omaavansa riittävän pätevyyden suoriutuakseen pelitehtävästä. Näin ajatteleva pelaaja ei tunne vedonlyönnin asettamaa haastetta itselleen liian vaikeaksi. Tässä kysymyksessä haastateltujen vastaukset vaihtelivat melko paljon: *”jos palautusprosenttia katotaan ni ei kovin hyvä mutta... varmaan keskiverron yläpuolella”, ”ei hyvä ainakaan”, ”Mä oon aika huono vedonlyöjä”, ”Mielestäni hyvä mutta tulosten mukaan huono”*. Vaihtelu on sikäli luonnollista, että haastatellut vedonlyöjät edustivat harrastuksensa aktiivisuudelta erilaisia pelaajatyyppejä. Usein ja kauimmin pelanneet ovat selvästi luottavaisimpia kykyihinsä. Toisaalta nämäkin vastaajat tiedostavat hyvin taloudellisen menestymättömyytensä pelaamisessa. Tämä ristiriita on mielenkiintoinen. Pelaajat pitävät itseään hyvinä vedonlyöjinä, mutta häviävät samalla rahaa.

Tähän yhteyteen on hyvä muistaa kyselylomakkeiden tulos, jonka mukaan kolmasosa vastaajista uskoi olevansa omillaan tai voitolla pelaamisessa. Kuinkahan taitaviksi nämä pelaajat mahtavat itsensä tunteakaan? Yksi säännöllisen pelimotivaation peruskivistä vaikuttaisi siis olevan usko omiin kykyihin vedonlyöjänä.

”Mites kun sää laitat jonkun yksittäisen vedon, niin odotatko sää, että sä tuut todennäköisesti voittaan vai häviään sen vedon?”

”No kyl mä kun mä pelaan noita Taitopelejä yleensä mä laitan, nykyisin varsinkin, semmosia että ne ei oo mitään älyttömiä. Mä en hae kertoimia, elikkä mä yritän sillei et ne on ihan realistisia vetoja. Et mä ajattelen et tää on loistava kohde. Nyt tää on ihan varmaa rahaa.”

Aiemmin esitetyn motivaatioteorian mukaan odotuksella tarkoitetaan mielikuvaa siitä, mitä tulevaisuudessa tapahtuu. Tarinaansa kertova mies sanoo omaavansa vakaan uskon voiton mahdollisuuteen vetoa lyödessään. Hänellä on tällöin myönteinen yleiskuva tulevaisuudesta (voitto), usko omista mahdollisuuksista ja käsitys siitä, mitä seuraa, jos onnistuu (raha). Muilla haastatelluilla oli muun muassa seuraavanlaisia ajatuksia: *”tavallaan voittoa lähen niinku hakemaan... vaikee sanoo... se on kyllä hyvin epävarmaa”, ”riippuu*

ihan eri vedosta... pitkävedosta suht todennäköstä voittoa... monivedossa ja muissa missä haetaan isoo kerrointa sen tietää, että se tuskin osuu”.

Haastateltujen odotukset vedonlyönnissä menestymisen suhteen vaihtelevat lievän epäuskon, epäilyn ja vankan uskon välillä. Kukaan ei kuitenkaan täysin tyrmää voiton mahdollisuutta. Tämä on täysin luonnollista. Mitä järkeä olisi lyödä vetoa, ellei uskoisi omaavansa minkäänlaisia voiton edellytyksiä? Näin ollen yhden pelimotivaation perusteista voidaan ajatella olevan myönteinen yleiskuva tulevaisuudesta, eli jonkinasteinen usko voiton mahdollisuudesta.

”Mitäs sää luulet, että mistä se vedon lopputulos sitten johtuu? Et jos sää vaikka voitat niin ootko sää ollut taitava vai onko sulla vaan käynny tuuri ?”

”No kyl mulla on aina semmonen tunne et kyl mä oon, nyt mä löysin hyvän kohteen. Mä en kuitenkaan nykyään ainakaan pelaa niin usein, et mä just pelaan sillein kun mä tunnen löytäväni jonkun. Et katon: Nyt tolla on hyvä kohde. Mut no tietysti sit on just semmosia et jos ei illalla oo muuta tekemistä ja käy pelaamassa ni sit voi laittaa vaikka ihan summa mutikassa vetoja suunnilleen. Niissäkin mä pidän ne kertoimet just aika pieninä yleensä, et ne on ihan realistisia.”

Mies uskoo voivansa omilla taidoillaan vaikuttaa vedonlyönnissä onnistumiseen. Voittamisen syy ovat siis omat kyvyt vedonlyöjänä. Muiden haastateltujen tuntemukset vaihtelivat tässä asiassa seuraavasti: *”todennäköisyyksiä vastaan kun pelataan ni... todennäköisyyksistä se johtuu”, ”musta tuntuu, että se on enemmän sitä onnea kun taitoa”, ”riippuu siitä, että miten mä oon tehny sen pelin... luulen, että mulla on käynny hyvä tuuri... pitäisin sitä vähän omana taitonakin”, ”No ensisijaisesti omana taitona... esimerkiks Tulosvedossa on sitten enemmänkin tuurilla peliä” .*

Haastatteluja tulkitsemalla selviää, että kukaan pelaajista ei sulje onnen tai taidon merkitystä täysin pois. Vain painotukset näiden kahden tekijän välillä vaihtelevat. Toiset uskovat olevansa enemmän oman onnensa seppiä, kuin toiset. Erääksi pelimotivaation osatekijäksi voidaankin luonnehtia uskoa omien

taitojen vaikutuksesta vedonlyönnissä onnistumiseen, onnea kuitenkin unohtamatta.

”Vaikuttaako jonkun yksittäisen vedon lopputulos siihen et miten sää tuut jatkossa pelaamaan?”

”Kyl se vaikuttaa. Kyl mä, jos voittaa niin seuraava viikko niinku menee pelaillessa. Et kyl se jos ei voita pitkään aikaan ni kyl se sit jossain vaiheessa tulee semmonen, että ei helvetti, eihän tästä voita mitään. Et kyl, kyllä se vaikuttaa.”

Kuten mies omalta kohdaltaan kuvaa, onnistumisen kokemus vahvistaa joillain vedonlyöjillä hetkellisesti pelimotivaatiota. Muut haastatellut kokivat saman asian seuraavasti: *”todennäköisesti ei vaikuta mitenkään”, ”onnistuminen kyllä lisää sitä innokkuutta pelata”, ”voitto nyt varmaan vahvistais sitä entisestään”, ”yleensä se voitto vahvistaa hetkellisesti sitä”.*

Ei ole mitenkään outoa, että vedonlyönnin motivaatio vahvistuu tavoitteen saavuttamisen, eli voiton myötä. Rahan saaminen vahvistaa uskoa omiin kykyihin vedonlyöjänä, lisää uskoa voiton mahdollisuuteen ja kasvattaa luottamusta omiin taitoihin ja niiden vaikutuskykyyn. Kaiken tämä seurauksena on motivaation kasvu, joka saattaa ilmetä lisääntyneenä pelaamisena. Mikäli voittoja ei hetkeen tule lisää, palautuu motivaatio lähtötasolleen, jolla se oli ennen onnistumista. Raha voidaan näin ollen nähdä paitsi alkuperäisenä toiminnan motiivina, myös yllyttimenä, joka lisää motivaatiota hetkellisesti.

”Voisko Veikkaus tehdä jotain teknologialleen, palveluilleen tai jollekin tällaselle, millä ne sais sut pelaamaan vielä enemmän?”

”No emmä tiedä. Et no, mä aloin jo pelaan netissä sitä mut sit mä, mä oon oikeestaan sen jättänyt... Mä itse asiassa ihan senkin takia, et sitä rupes niinku pelaamaan ihan turhankin paljon. Mun mielestä Veikkauksen systeemit on ihan loistavat. Et niillä on joka kiskalla voi pelata pelejä ja se on helppoo. Sä haet vaan kuponkiin rahat ni... Must tää on ihan toimiva mikä on nytte.”

Mies kuvaa, kuinka helpoksi pelaaminen on tehty. Aiemmin esitellyn teorian mukaan ulkoinen ympäristö fyysisine ominaisuuksineen (sijainti, välineet jne.) on eräs motivaatioon vaikuttavista osatekijöistä. Veikkaus kiinnittää selvästi huomiota siihen, ettei vedonlyöjien motivaatio laannu ainakaan tähän seikkaan. Tarjontaa ja pelimahdollisuuksia on paljon. Muut haastatellut vastasivat tähän kysymykseen seuraavasti: *”pitkävedon palautusprosentti heti ensimmäisenä paljon ylemmäs”, ”kertoimet... siellä kautta siinä ois niinku lisäämisen mahdollisuutta”, ”ei mulla nyt oo mitään”, ”ei tuu mitään mieleen”.*

Haastateltujen mukaan ainoa konkreettinen asia, joka saattaisi johtaa lisääntyneeseen pelaamiseen on kohteiden kerrointen nostaminen. Kuten aiemmin tuli ilmi, pystyvät internetin kautta toimivat ulkomaiset vedonvälitysyhtiöt tarjoamaan paljon Veikkausta kilpailukykyisempiä kertoimia. Itse ulkoisissa puitteissa sen sijaan ei nähty parannettavaa.

Mielenkiintoista on tarinaansa kertovan miehen kuvaus siitä, kuinka hän lopetti Taitopelien pelaamisen internetin kautta. Kyseisessä tapauksessa vedonlyönnin kulut olivat nousseet liian suuriksi, joten pelaamista oli syytä vähentää. Näin ajattelevien ihmisten kanssa Veikkaus on vaikeuksissa. Vedonlyönti ei lisääny laajemmalla pelitarjonnalla tai teknologisilla keksinnöillä, koska pelaajat tiedostavat omat taloudelliset rajansa. Eri asia ovat ihmiset, jotka eivät hallitse pelaamistaan tai ovat muuten valmiita sijoittamaan vedonlyöntiin nykyistä suurempia summia. Taloudellisen kasvun hakeminen tavoilla, jotka ovat peliongelmaisille haitallisia, kyseenalaistaa Veikkaustoiminnan eettisyyden. Onko oikein tehdä tuotekehitystä, jolla saadaan sata uutta satunnaista pelaajaa mutta samalla kurjistetaan yhden peliongelmaisen elämä entisestään?

10 Pelipäätöksen perusteet, miten pelikohteet valitaan?

Tässä luvussa tarkastellaan pelipäätösten perusteita. Ensimmäisessä osiossa tutustutaan pelikohteiden valintaan vaikuttaviin sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin. Tämän jälkeen analysoidaan tarkemmin minkä ns. kertoimenlaskennallisten tekijöiden varaan lopullinen pelipäätös tehdään.

10.1 Pelikohteen valintaan vaikuttavat sisäiset ja ulkoiset tekijät

Aiemmin esitelty 27-vuotias mies jatkaa tarinansa kertomista.

”Miten sää valitsit ne sun pelikohteet mitä sää pelaat?”

”No niinku mä sanoin niin yleensä mä valitsen sillein et mikä mua kiinnostaa ittee. Elikkä no futista ja sitten just jotain kun on mestarien liigaa niin tulee helpommin lyötyä ja jos peli tulee telkkarista ni sitä mä lyön helpommin sitten... Kyl se niinku lähinnä on just sitä, että ketä mä kannustan. Emmä paljon kavereita kuuntele, mä tunnen että mulla on parempi asiantuntemus...”

Mies kertoo pelaavansa vain itseään kiinnostavia, tuttuja lajeja. Hän myös toteaa television lisäävän pelaamistaan, mutta kavereiden mielipiteillä ei pelipäätöksiin ole vaikutusta. Pelikohteista mies suosii vaihtoehtoja, joissa esiintyy hänen suosikkijoukkueitaan. Muilta haastatelluilta nousi esiin seuraavanlaisia tekijöitä: *”lähinnä kertoimien mukaan... aika pitkälti mututietouteen, että jos ittestä tuntuu siltä ja sitten siihen haetaan vielä vahvistusta (kavereilta)”, ”joko tunnen sen joukkueen tai sitten on TV:ssä, voi seurata sitä peliä... keskustelupalstoja vähän, tällasia ilmasia vihjepalveluja”, ”tuttu tai semmonen laji mitä seuraa... jos menee kattoon jotain peliä”.*

Veikkausrastissa jaetussa lomakkeessa kysyttiin niin ikään pelipäätösten perusteita. Väittämät olivat samaa muotoa, kuin aiemmin esitellyssä motiiviosiossa. Taulukossa 4 on esitetty sisäiset ja ulkoiset tekijät niiden saamien keskiarvojen mukaisessa järjestyksessä. Muuttuja S/U kuvaa sitä, onko tekijä sisäinen vai ulkoinen.

TAULUKKO 4. Sisäiset ja ulkoiset tekijät pelikohteiden valinnassa

Sisäiset/Ulkoiset tekijät	N	Mean	St.Dev.	Mode	S/U
1. Vain tutut lajit	93	1,94	,82	2	S
2. Oma suosikkia vastaan	92	2,48	1,40	1	S
3. Pelikohde TV-tapahtumasta	95	2,65	1,20	2	U
4. Oma tuntemus voittaa analyysin	95	2,71	1,11	2	S
5. Muiden mielipiteet	95	3,34	,99	3	U
6. Taikauskoisuus	94	4,04	1,06	5	S
7. Maksulliset vihjepalvelut	94	4,45	1,06	5	U

N = Havainnot

Mode = Moodi

Mean = Keskiarvo

S/U = Sisäinen / Ulkoinen tekijä

St.Dev. = Keskihajonta

Taulukosta 4 ilmenee sama asia, jota haastatellutkin kuvasivat. Vetoa lyödään pääasiallisesti vain lajeista, jotka ovat itselle tuttuja. Tämä on sikäli kannattavaa, että näissä lajeissa vedonlyöjillä on suurin tietämys aiheesta käytössään. He pystyvät arvioimaan tuntemansa lajin vaatimuksia ja tekijöitä, mitkä mahdollisesti vaikuttavat lopputulokseen. Myös TV:n vaikutus pelikohteiden valinnassa on hyvin voimakas. Tämä on sikäli amatöörimaista, että kerrointen kannalta parhaat kohteet eivät suinkaan ole aina TV-otteluissa. Usein asia on pikemminkin päinvastoin, sillä vedonvälittäjä tietää televisio-otteluiden kiinnostavan vedonlyöjiä ja näin ollen kertoimet voidaan asettaa alas. Monet pelaajista eivät kuitenkaan pelaa vain voittaakseen rahaa, vaan myös tehdäkseen seuraamistaan urheilutapahtumista jännittävämpiä, kuten aiemmin ilmeni.

Haastattelun 27-vuotias mies poikkeaa Veikkausrastin asiakaskunnasta siinä, että hän ei suostu pelaamaan kannustamiaan joukkueita vastaan. Sen sijaan kyselyllä tavoitetuista vedonlyöjistä yllättävänkin suuri osa ilmoitti voivansa pelata suosikkijoukkueensa häviön puolesta. Korkea keskihajonta (St.Dev) tosin

ilmoittaa sitä, että tämä asia jakaa Veikkausrastin asiakaskuntaa voimakkaasti. Vastaukset ovat keskittyneet 1–5 -asteikon ääripäihin, josta on seurauksena matalahko keskiarvo, mutta suuri keskihajonta. Tähän saattaa vaikuttaa se, että aiempien tulosten mukaan Veikkausrastia käyttävät paljon ”vedonlyöntiviihteen” suurkuluttajat, joista useat pelaavat voittaakseen rahaa. Eräs vedonlyöjä, joka ilmoitti pelaavansa ammattimaisesti, totesi toimipisteessä tähän aiheeseen liittyen: ”Hyvällä vedonlyöjällä ei ole kotimaata, eikä suosikkijoukkuetta”. Vetoa tulee siis hänen mukaansa olla valmis lyömään, vaikka Suomea vastaan jääkiekon MM-kilpailujen loppuottelussa. Kyseistä asiaa voidaankin pitää hyvänä mittarina sille, kuinka ammattimaisesti tai amatöörimaisesti vedonlyöntiin suhtaudutaan.

Oman tuntemuksen ja kohteesta tehdyn puhtaan analyysin suhde pelipäätöksessä on vastaajilla melko tasapainossa. Pelaajat siis kyllä analysoivat kohteita, mutta lopullisessa päätöksessä huomioidaan myös oma tuntemus siitä, mitä tulevaisuudessa tulee tapahtumaan. Tällainen tasan menevä jako tiedon ja tunteen välillä on hyvin tavallista ja jopa suositeltavaa urheiluedonlyöjillä, kuten Vuoksenmaa (1999) toteaa (Vuoksenmaa 1999, 44–49, 85). Kannattavia pelikohteita ei voida valita puhtaasti emotionaalisiin perusteisiin, mutta ei myöskään pelkkään numerotietoon perustuen. Molempia osa-alueita tarvitaan.

Sisäisistä tekijöistä taikauskoisuus, ja ulkoisista maksulliset vihjepalvelut olivat kyselyn mukaan selvästi vähiten suosittuja vaikuttimia. Minkäänlaisille rituaaleille ei selvästikään ole sijaa Veikkausrastin vedonlyöjien ajatusmaailmassa. He ilmeisesti kokevat taitopelaamisen nimensä mukaisesti omilla taidoilla toteutettavaksi harrastukseksi, jossa eivät onnenkynät tai muut auta. Toiminta on rationaalista, kuten aiemmin esitetty motiiviosiokin todisti. Maksullisten vihjepalveluiden vähäinen suosio on merkille pantavaa. Ilmaista tietoa ja neuvoja on ilmeisesti niin paljon tarjolla, ettei niihin kannata rahaa tuhlaa. Osa kohdejoukon pelaajista saattaa myös tuntea itsensä niin taitaviksi, etteivät he kaipaa muiden vihjeitä.

10.2 Pelikohteen analyysi

Viimeinen tässä tutkimuksessa tarkasteltava asia liittyy pelikohteen analyysiin. Haastatteluilla ja kyselyillä haluttiin selvittää mihin ns. kertoimenlaskennallisiin tekijöihin vedonlyöjät pelipäätöksensä perustavat. Haastateltu mies kuvasi asiaa seuraavasti.

”Mihin asioihin sää kiinnität huomios, kun sää analysoit niitä pelikohteita?”

”Mulla on itse asiassa usein sillein et mä lyön vierasjoukkueen puolesta, jotenkin kun niillä on isommat kertoimet. Mä lyön usein vierasjoukkueen puolesta, koska sit siinä on kuitenkin isompi kerroin vaik mä ajattelen et tää joukkue ei oo niin paljon huonompi kun toi toinen”

”Miten sä sit arvioit sen, että kumpi on parempi joukkue?”

”No ihan tietysti sarjataulukon perusteella, ja ketä mä ajattelen pelaajia ketä siellä on. Kyllähän noi kotiedut niinku varsinkin jossain tietyis maissa vaikuttaa yllättävänkin paljon. Mun pitäis ehkä kiinnittää enemmän semmoseen huomiota mut sit just mä kiinnitän huomiota siihen et kumpaa mä niinku kannatan. Turhankin paljon. Tosin mä oon ylpee siitä...”

Mies kertoi painottavansa omassa päätöksenteossaan sarjataulukon, pelaajien ja koti-/vierasedun aiheuttamien kerroinerojen merkitystä. Tosin kaiken tämän yläpuolelle menee hänen kannattamiensa joukkueiden suosiminen. Muut haastattelut painottivat seuraavia seikkoja: *”sijoitus sarjataulukossa... koti-vieras joukkueet... emmää mitään poissaololistoja enkä muita vastaavia kokoonpanolistoja”, ”tunnen sen joukkueen ja tiedän miten se nyt on (sarjataulukko)... edelliset pelit”, ”katon sieltä sarjataulukosta... sit jos niillä on tosi tasasta niin kyllä mä sitten aina jotenkin niinku ajattelen sitä kotietua”, ”mä en niinkään sitä sarjataulukoo, et tota ne viimeset pelit... no kotietu se vähän*

vaihtelee... niinku niin sanotut kuumat pelaajat... sit tietysti loukkaantumistilanne vähän”.

Kuten haastateltujen kuvauksista ilmenee, käytetyt keinot ja arvostetut asiat muodostavat hyvin laajan kirjon. Yhdelläkään haastatellulla ei ollut esittää selvää pelistrategiaa, jonka varaan kohteiden valinta rakennetaan. Käytetyin keino oli yksittäisten tiedonpalojen kerääminen urheiluedonlyöntiin liittyvästä informaatiotulvasta. Tämä on hyvin ymmärrettävää, kun muistetaan aiempi teoriaosuus, jossa todettiin ihmisten kognitiivisten kykyjen rajallisuus käsiteltäessä suurta tietomäärää. Vastaava suuntaus on nähtävissä myös Veikkausrastin pelaajien keskuudessa. Vedonlyöjiä pyydettiin arvioimaan asteikolla 1–5, kuinka paljon he kiinnittivät huomiota esitettyihin ns. kertoimenlaskennallisiin muuttujiin. Väittämät on esitetty suosituimmuusjärjestyksessä taulukossa 5.

TAULUKKO 5. Pelikohteen analyysi

Huomioitava seikka	N	Mean	St.Dev.	Mode
1. Tahtotaso	93	1,86	,76	2
2. Viime kilp./otteluiden kunto	91	1,98	,92	2
3. Sijoitus sarjataulukossa	92	2,32	,85	2
4. Kotietu	91	2,37	,88	2
5. Aiemmat kohtaamiset	93	2,44	1,07	2
6. Loukkaantumistiedot	93	2,55	1,14	2
7. Taustaorganisaation tilanne	93	3,06	1,05	3

N = Havainnot

St.Dev. = Keskihajonta

Mean = Keskiarvo

Mode = Moodi

Kyselyiden mukaan pelaajat kiinnittävät pelipäätöksiä tehdessään eniten huomiota siihen, kuinka tärkeä ottelu tai kilpailu on joukkueille tai urheilijoille. Seuraavaksi eniten arvostetaan vedonlyöntikohteiden senhetkistä kuntoa. Selvästi vähiten merkitystä todettiin olevan joukkueiden tai urheilijoiden taustaorganisaation tilanteella. Tämän taulukon ehdottomasti mielenkiintoisin anti on sen jakaumien tasaisuus. Kuuden ensimmäisen väittämän osalta keskiarvot mahtuvat seitsemän kymmenyksen sisään, ja moodit ovat kaikissa samat. Lisäksi matalahkot keskihajonnat ilmaisevat vastausten keskittyvän jokaisessa kohdassa melko tiiviisti keskiarvojen ympärille. Vedonlyöjät

ilmoittavat siis kiinnittävänsä melko paljon huomiota kaikkiin esitettyihin väittämiin pelipäätöksiä tehdessään.

Tätä tulosta voi selittää kaksi asiaa. Ensimmäinen on se, että kyselyn pelaajat todellakin käyttävät runsaasti aikaa peliharrastukseensa ja analysoivat kaiken mahdollisen tiedon, mitä pelikohteisiin liittyen on saatavilla. Tämä ei sikäli olisi mahdoton ajatus, että aiemmissa tutkimustuloksissa havaittiin Veikkausrastin olevan paljon pelaavien kantapaikka. Voi hyvinkin olla mahdollista, että nämä vedonlyönnin puoliammattilaiset suhtautuvat harrastukseensa taulukon 5 tulosten osoittamalla vakavuudella.

Toinen vaihtoehto vaikuttaa kuitenkin uskottavammalta. Todennäköisesti lomakkeisiin vastaajat yliarvioivat kykynsä tehdä rationaalisia vedonlyöntipäätöksiä. Pelaajat ovat luultavasti tietoisia suuresta määrästä vedonlyöntiin sidoksissa olevaa informaatiota, mutta itse päätöksentekohetkellä tukeudutaan kuitenkin vain joihinkin tärkeimmiksi koettuihin muuttujiin. Tiedon kerääminen ja sen kaiken hyödyntäminen eivät siis ole yksi ja sama asia.

Tulosten perusteella vaikuttaisi siltä, että valtaosa urheiluvedonlyöjistä on juuri niin sekaisin tarjolla olevasta informaatiotulvasta, kuin teoriaosuus ehdottikin. Vaihtoehtoja ja hyödynnettävää tietoa on tarjolla paljon, eikä sen järjestäminen ja analysointi ole helppoa. Tällöin moni ottaa avuksi yksinkertaiset keinot selvittää tilanteesta: pelataan kotijoukkueita, katsotaan sarjataulukkoa tai verrataan pelkkiä kohteiden kertoimia. Tässä yhteydessä pitää kuitenkin muistaa, että valtaosa taitopelaajista ei ole ammattimaisesti liikkeellä. Kaikki eivät edes pyri kohdevalintoihin, jotka perustuvat absoluuttiseen tietoon. Muuan haastatelluista kuvasi eräitä pelipäätöksiään seuraavasti:

”Tai sitten voi niiden nimien perusteella jotain hassutella, että kumpi niistä ois parempi. Että niinku just tämä joulua ennen niinku veikkaa sitä jonka nimessä on Ham (kinkku) tai yks veikkausrivi tehtiin niin, että ne jossa oli Field (kenttä), että ne niinku voittais.” (Nainen, 24-vuotta).

11 Taitopelaajan muotokuva, toimipisteeseen astelee...

Tässä luvussa piirretään muotokuva suomalaiselle taitopelaajalle. Tekstin tarkoituksena on luoda kasvot ihmisryhmälle, joka oman harrastuksensa seurauksena niin vahvasti yhteiskuntaamme vaikuttaa. Lienee täysin ymmärrettävää ettei yhtä ainoata, kaikkia koskettavaa profiilia ole mahdollista tehdä. Muotokuvia voisi varmasti olla aivan yhtä monta, kuin on vedonlyöjiäkin. Jokaisella taitopelaajalla on oma tarinansa kerrottavana. Jonkinlainen luonnos aiheesta voidaan kuitenkin hahmotella. Tämä johtuu siitä, että tutkimusaineistosta nousi esiin suuri joukko tekijöitä, jotka toisaalta yhdistävät ja kuvaavat, mutta myös erottelevat taitopelaajia. Näiden tietojen varaan rakentuu seuraava pohdinta, jossa esitellään tutkimuksen keskeinen anti.

11.1 ...nuori, urheilusta kiinnostunut mies

Tutkimuksen tuloksista selvisi, että Veikkauksen taitopelejä pelaavat pääosin nuoret miehet. Tämä seikka huomioiden vedonlyöjät eivät näyttäyty demografisilta taustatekijöiltään mitenkään poikkeavina. Pelaajia voitaisiin pikemminkin kuvata hyvinkin keskiverroksi väestöksi. Tämä tieto romuttaa ainakin sen mielikuvan, jonka mukaan kaikki vedonlyöjät ovat elämänsä tuhonneita hylkiöitä, joiden ainoa tarve on sijoittaa vapisevin käsin viimeisiä rahojaan vedonlyöntikuponkeihin. Valtaosa taitopelaajista näyttäisi elävän turvattua elämää, johon kuuluu opiskelu, työ ja perhe.

Vedonlyönti on ehkä ollut aikoinaan paheellista toimintaa, jota on harjoitettu savuisissa peliluolissa omaisuuksia häviten. Saman suuntaista se varmasti on joissain piireissä vielä tänäkin päivänä. Veikkauksen taitopelaamiseen tämä mielikuva ei kuitenkaan sovi mitenkään. Vedonlyönti näyttäytyy tämän

tutkimuksen valossa hyvin keskiluokkaisena harrastuksena, johon liittyy turvallisen jännityksen hakeminen luotettavasta, valtion valvomasta ympäristöstä. Tällainen väite uskalletaan tehdä sen perusteella, että tutkimuksen kohteena toiminut Taitopelien suurkuluttajien ryhmä osoittautui joukoksi aivan tavallisia ihmisiä. Juuri näiden, paljon pelaavien, parissa olisi voinut olettaa esiintyvän eniten henkilökohtaisia ongelmia, kuten työttömyyttä ja avioeroja, mikäli taitopelaaminen olisi jollain lailla yksilölle haitallinen harrastus. Näin ei kuitenkaan ollut.

Vedonlyöntitaipumuksiltaan taitopelaajat ovat hyvin heterogeeninen ryhmä. Pelaamiseen käytetyt rahamäärät ja vedonlyönnin useus vaihtelevat pelaajien kesken paljon. Pelimuotoja on niin ikään tarjolla useita, jotka osaltaan myös jakavat pelaajia. Tämä on seikka, josta on syytä olla tietoinen keskusteltaessa vedonlyöjistä. Ei ole olemassa yhtä ainoata vedonlyöjien ryhmää, joka kattaisi kaikki pelaajat. Erilaisia profiileja voitaisiin määritellä jo pelkästään edellä esitettyjen vedonlyöntitaipumusten mukaisesti useita. Urheiluedonlyöjät voidaankin siis nähdä yhteiskunnassamme ryhmänä yksilöitä, joita yhdistää halu, tai joissain harvoissa tapauksissa pakko, harrastaa vedonlyöntiä omien resurssien ja tarpeiden mukaisesti.

Tämän tutkimuksen mukaan eräs taitopelaajia yhdistävä tekijä on kiinnostus urheilun maailmaan pelkkää vedonlyöntiä laajemminkin. Urheiluedonlyönnin lisäksi taitopelaajat ovat esimerkiksi penkkiurheilun kuluttajina selvästi vetoa lyömättömiä aktiivisempia. Pelaajat myös osallistuvat urheiluseuratoimintaan huomattavasti ei pelaavia useammin. Vain omakohtaisen liikunnan harrastamisessa selvää yhteyttä ei ole havaittavissa. Voidaan kuitenkin todeta, että taitopelaajille ominaista on aktiivinen toiminta urheilun kentän eri sektoreilla. Liikunnallinen ja urheilullinen elämäntapa ei useimmiten rajoitu vain urheiluedonlyöntiin, vaan se tulee esiin myös muina muotoina. Taulukkoon 6 on koottu kaikki taustatekijät, joiden tämä tutkimus ehdottaa taitopelaajia yhdistävän ja erottelevan.

TAULUKKO 6. Veikkausrastia käyttävien taitopelaajien taustatekijät

TAITOPELAAJIEN TAUSTATEKIJÄT
1. Demografiset ominaisuudet <ul style="list-style-type: none">- Miesten harrastus- Pääosin nuorten harrastus- Suurin osa pelaajista ei korkeasti koulutettuja- Työtä tekevien ja opiskelijoiden harrastus- Keskimääräinen jakauma siviilisäädyn mukaan- Keskimääräiset vuositulot omaavia
2. Vedonlyöntitaipumukset <ul style="list-style-type: none">- Heterogeeninen ryhmä- Usein pelaaville omat pelipaikkansa, eli Veikkausrasti- Käytetyissä rahamäärissä ja vedonlyönnin useudessa suuri hajonta
3. Liikunta- ja urheilutottumukset <ul style="list-style-type: none">- Liikunnan harrastamisessa ei merkittävää eroa vetoa lyömättömiin, usein pelaavat kuitenkin kilpaurheilevat keskimääräistä enemmän- Taitopelaajat ovat osallistuneet tai osallistuvat urheiluseuratoimintaan selvästi vetoa lyömättömiä useammin- Taitopelaajat seuraavat penkkiurheilua selvästi ei pelaavia enemmän, usein pelaavat seuraavat säännöllisimmin

Taulukkoa 6 tarkasteltaessa tulee muistaa, että tiedot on kerätty yhdestä toimipisteestä, jonka asiakaskunta lyö vetoa runsaasti. Taustatekijöitä ei voida siis sellaisenaan yleistää koskemaan kaikkia suomalaisia taitopelaajia. Veikkausrastia vedonlyöntipaikkanaan käyttävät sen sijaan saattavat tunnistaa siitä itsensä keskimääräistä useammin.

11.2 ...rahaa ja jännitystä etsivä peluri

Vedonlyönnin motivaation muodostuminen osoittautui juuri niin monitahoiseksi kokonaisuudeksi, kuin aiemmin esitetty motivaatioteoria antoi odottaakin. Tutkimuksen avulla saatiin kuitenkin selvitettyä ja kuvattua suuri joukko tekijöitä,

joita tähän prosessiin liittyy. Tutkimuksessa tarkastellut motivaation osa-alueet ja niihin liittyvä tieto on koottu taulukkoon 7.

TAULUKKO 7. Taitopelaajien vedonlyöntimotivaation osatekijät

TAITOPELAAJIEN VEDONLYÖNTIMOTIVAATIO	
1. Motiivit - Yleisimmät motiivit <u>raha ja urheilutapahtumien jännittävyyden lisääminen</u> → instrumentaalista, vedonlyöntiin kohdistuvaa, rationaalista - Vedonlyönnin syy rakentuu kuitenkin yleensä usean eri motiivin yhdistelmästä	
2. Vedonlyönnin kokeminen itselle - Tärkeä vs. ei tärkeä, vaihtelee asteittain - Merkitystä yleensä vähätellään	
3. Usko omiin kykyihin vedonlyöjänä - Heikko usko vs. vahva usko - Säännöllisesti pelaavilla vahvin usko - Suurella osalla epärealistinen usko omasta taloudellisesta menestyksestä	6. Voitto / Häviö - Vahvistaa / heikentää motivaatiota → Vahvistaa / heikentää uskoa omiin kykyihin
4. Usko voiton mahdollisuuteen - Heikko usko vs. vahva usko - Kaikilla pelaajilla jonkin asteinen usko mahdollisuuksiinsa	→ Lisää / vähentää uskoa voiton mahdollisuuteen
5. Taito vs. onni vedon onnistumisessa - Kummankin tiedostetaan vaikuttavan lopputulokseen - Painotukset vaihtelevat	→ Nostaa / laskee luottamusta omiin taitoihin ja niiden vaikutuskykyyn
7. Ulkoinen ympäristö - Rajoittaa tai kannustaa pelaamaan - Taitopeleissä kertoimet alhaisia, muuten ulkoinen ympäristö kunnossa	

Raha näyttäytyi tässä tutkimuksessa hyvin keskeisenä pelimotivaation muodostajana. Se nousi esiin kahdessa eri yhteydessä: yleisimpänä pelaamisen motiivina, sekä motivaatiota hetkellisesti vahvistavana tekijänä. Ensin mainitussa roolissa se ilmenee pelaajilla, jotka lyövät vetoa voittaakseen rahaa. Tällöinkin rahan merkitys toiminnan motiivina voi vaihdella asteittain. Ammattimaisilla vedonlyöjillä se saattaa olla lähestulkoon ainoa pelaamaan ajava voima. Satunnaisemmilla pelaajilla raha puolestaan voi toimia vähemmän merkittävänä motiivina, joka vaikuttaa yhdessä jonkin vahvemman pelaamisen syyn kanssa. Toisessa roolissaan raha esiintyy silloin, kun se käsitetään toiminnan tavoitteeksi, jonka saavuttaminen vahvistaa motivaatiota.

Pelitehtävästä voittajana selviytyessään pelaajan luottamus omiin taitoihin ja mahdollisuuksiin saattaa kasvaa hetkellisesti. Raha toimii tällöin pelimotivaatiota vahvistavana yllyttimenä. Tämä tutkimus siis ehdottaa, että raha hyväksytään sellaisenaan pelimotiiviksi, mutta samaan aikaan se voi toimia myös vedonlyönnin yllyttimenä.

Rahan lisäksi toinen tekijä, joka tämän tutkimuksen vedonlyöjiä erityisesti motivoi, on lisäjännityksen hakeminen urheilutapahtumiin. Tästä suhteesta paljastuu mielenkiintoinen, kahteen suuntaan vaikuttava yhteys, mikäli sitä pohtii lähemmin. Aiemmin selvisi, että taitopelaajat ovat vahvasti liikunnan ja urheilun maailmaan sidoksissa oleva ryhmä. He siis todennäköisesti seuraisivat urheilua, vaikka eivät vetoa löisikään. Pelaamalla he kuitenkin saavat seuraamiinsa otteluihin ja kilpailuihin lisäjännitystä, jonka ansiosta tapahtumat ovat entistä kiinnostavampia. Urheilusta kiinnostuneet ihmiset siis tekevät siitä omilla tietoisilla toimillaan entistä jännittävämpää. Saman aikaisesti pelaajan side kuitenkin vahvistuu huomaamatta myös käytettyyn välineeseen, eli vedonlyöntiin. Urheilutapahtumien lisäjännitys jää saavuttamatta ilman pelaamista. Ihmiset jotka haluavat kokea uudelleen erityisen jännittävää urheilua, ovat ”pakotettuja” lyömään jälleen vetoa.

Pelimoivaation rakentumisessa ilmenee sama yksilöllisyys, mikä tuli esiin jo vedonlyöntitapahtumia käsitelleessä osiossa. Motivaatio rakentuu ja muuttuu jokaisella pelaajalla tämän omista lähtökohdista käsin. Motivaation eri osat alueet, ja niiden toiminnan toteutumista vahvistava tai heikentävä vaikutus vaihtelevat jatkuvasti. Näin ollen on mahdotonta kuvata kaikkien pelaajien motivaation rakentumista yleispätevästi. Kuten aiemmin mainittiin, jokaisella vedonlyöjällä on oma tarinansa kerrottavana. Voidaan kuitenkin todeta, että pelimoivaatioon vaikuttavat monet seikat, joista tämä tutkimus toi esiin taulukossa 7 esitetyt tekijät. Taulukon kokonaisuuksia on pohdittu lähemmin luvussa 9.

11.3 ...valinnan vaikeuden kokeva vedonlyöjä

Pelikohteita etsiessään vedonlyöjät joutuvat vaikeaan valintatilanteeseen, johon yhdistyy suuri määrä tietoa ja tunteita. Taulukkoon 8 on koottu joukko tekijöitä, joiden tämä tutkimus ehdottaa kuvaavan pelikohteiden valintaa.

TAULUKKO 8. Pelikohteiden valintaan vaikuttavat tekijät

PELIKOHTEIDEN VALINTA
1.Sisäiset ja ulkoiset tekijät <ul style="list-style-type: none">- Pelataan vain tuttuja lajeja- Oma suosikkia vastaan pelaaminen jakaa vedonlyöjät- Ei taikauskoa- Maksullisten vihjepalveluiden käyttö vähäistä- TV:n merkitys suuri
2.Pelikohteen analyysi <ul style="list-style-type: none">- Tahtotaso ja viime otteluiden kunto tärkeimmät- Kohteiden analysointi on suurelle osalle pelaajista vaikeaa- Tarjolla oleva suuri tietomäärä ei auta päätöksenteossa

Tämä kokonaisuus jatkaa samaa yksilöllisyyden linjaa, jota aiemmat tutkimuksen teemat ovat jo tuoneet esiin. Pelaajat valitsevat kohteitaan hyvin omintakeisin ja toisistaan poikkeavin keinoin. Jotkut pelaavat ammattimaisen analyttisesti, kun taas toiset luottavat tuuriin ja tunteeseen. Tähän väliin mahtuu luonnollisesti laaja kirjo eri asteisia pelureita. Joitain yhteisiä suuntalinjoja voidaan kuitenkin vetää tästäkin aihepiiristä. Kaikkein yleisin johtopäätös on se, että valtaosa pelaajista on vaikeuksissa pelipäätöksiä tehdessään. Valintatilanteeseen liittyvä monimuotoinen ja yhä laajeneva tietomäärä ei auta, koska sitä ei pystytä käsittelemään. Kun samaan yhteyteen lisätään urheiluun vahvasti liittyvät tunnetekijät, on ymmärrettävää, että rationaalisten ja objektiivisten valintojen tekeminen on vaikeaa.

Edellä kuvattu tilanne sopii varmasti vedonvälittäjälle, eli Veikkaukselle. Veikkauksen ammattimaiset kerrointenlaskijat saavat sitä enemmän etumatkaa, mitä sekaisemmin asiakkaat, eli taitopelaajat ovat. Tällaisessa epätasaväkisessä tilanteessa asetettu veto kallistuu huomattavasti useammin vedonvälittäjän, kuin vedonlyöjän puolelle. Tämä on varsin mielenkiintoinen tilanne, mikäli pohditaan toiminnan eettisyyttä. Onko oikein järjestää vedonlyöntikilpailu, jossa toisella osapuolella on huomattavasti paremmat edellytykset voittaa, kuin toisella? Toisaalta, vaikka keskiverto taitopelaaja useimmiten lähtee altavastajana vetoihin, on hänelläkin eräitä etuja puolellaan. Ensinnäkin, voittaessaan hän saa yleensä huomattavasti suuremman, kerrointen korottaman voittosumman, kuin vedonvälittäjä, joka hyötyy aina vain pelaajan asettaman panoksen verran. Toiseksi, Veikkauksen kerrointenlaskijat joutuvat käsittelemään jatkuvasti suurta tiedon määrää, useisiin eri kohteisiin liittyen. On luonnollista, että heillekin sattuu virheitä kerroinarvioissa, joita pelaajat sitten hyödyntävät. Kolmanneksi pitää muista se seikka, että suuri osa pelaajista ei ole liikkeellä vain voittaakseen rahaa, vaan aivan muista syistä. Näin ollen vedonlyöntitapahtumaa voidaan pitää kokonaisuudessaan melko reiluna, vaikka pelaajat usein hieman ”sekaisin” ovatkin.

Valinnan vaikeuden lisäksi tutkimus nosti esiin joukon muita tekijöitä, joiden voidaan katsoa kuvaavan taitopelaajien pelipäätöksiä. Sisäisistä ja ulkoisista tekijöistä merkittävimmäksi osoittautuivat halu pelata itselle tuttuja urheilulajeja, sekä television vaikutus. Tuttujen urheilulajien tärkeyttä selittää muutama seikka. Ensimmäinen on se, että näistä lajeista vedonlyöjät arvelevat tietävänsä eniten. Tällöin he myös uskovat omaavansa näissä kohteissa parhaat mahdollisuudet voittoon. Toinen mahdollinen vaikutin on se, että pelaajat haluavat osallistua itseään kiinnostaviin urheilumuotoihin yhä tiiviimmin. Jalkapallofani sosiaalistaa itsensä entistä vahvemmin lajiinsa vedonlyönnin avulla. TV:n suuri rooli selviää aiemmin esitellystä motiiviselvityksestä, joka nosti toiseksi yleisimmäksi pelimotiiviksi urheilutapahtumien jännittävyyden lisäämisen. Mikäli halutaan nauttia jännittävistä urheilutapahtumista, on ainoa vaihtoehto valita kohteita, joita on mahdollista seurata joko paikan päällä tai televisiosta.

Pelikohteita analysoidessaan vedonlyöjät näyttäisivät kiinnittävän eniten huomiota siihen, kuinka tärkeä kilpailu tai ottelu on vedon kohteelle. Toinen merkittäväksi koettu seikka ovat kilpailijoiden tai joukkueiden viimeaikaiset suoritukset. Pelikohteiden valintaa käsitelleessä teoriaosuudessa todettiin, että suuresta tietomäärästä vedonlyöjä hyödyntää usein vain muutamaa tärkeimmäksi kokemaansa seikkaa. Näin ollen voidaan ehdottaa, että suuri osa Veikkausrastin taitopelaajista sijoittaa rahansa joukkueille tai kilpailijoille, joiden viimeisimmät pelit ovat sujuneet hyvin ja jotka kipeimmin voittoja sillä hetkellä kaipaavat. Tämä on kuitenkin hyvin karkea yleistys, sillä kuten työssä on esitelty, pelipäätöksiin vaikuttavat monet muutkin kuin pelkät ns. kertoimenlaskennalliset tekijät.

12 Tutkimuksen tarkastelu

Tämä luku tarkastelee tutkimuksen onnistumista, eli sitä kuinka hyvin ennakkoon asetetut tavoitteet saavutettiin. Lisäksi pohditaan mihin suuntaan työtä olisi tästä eteenpäin mahdollista lähteä jatkamaan. Tutkimuksen alussa todettiin, että liikkeelle lähdetään vahvassa ”pioneerihengessä”, sillä aihetta ei juuri ole lähestytty suomalaisessa tiedemaailmassa. Onneksi asia kuitenkin korjaantui ulkomaalaisten tutkimusten, ja niistä kirjoitettujen artikkeleiden avulla. Suurta apua oli myös aiheesta tehdystä vähemmän tieteellisestä kirjallisuudesta, sekä yleisistä psykologian teoksista. Näiden avulla työhön saatiin vahva teoreettinen tausta ja selkeät lähtökohdat. Tarpeeksi pitkä taustatyö, ja tutkimusongelmien käsittely kannattivat, sillä tutkimuksen viitekehys osoittautui lopulta hyvin toimivaksi. Tämän ansiosta työn tavoitteet pysyivät selvinä koko ajan, eikä tekemisen punainen lanka päässyt katoamaan missään vaiheessa.

Huolellisesti muotoillun viitekehysten, johon liittyvät täsmälliset tutkimustehtävät, ansiosta työn onnistumista on helppo arvioida. Työ on kuljetettu kirjallisuuskatsauksesta, tutkimustulosten analysoinnin kautta, aina pohdintaan asti tutkimuksen kolmen pääteeman (ketkä?, miksi?, miten?) mukaisissa kokonaisuuksissa. Näin ollen on luontevaa, että kolmijako säilytetään loppuun asti, ja tutkimuksen onnistumista tarkasteltaessa kukin osa-alue käsitellään erikseen.

Taitopelaajien taustatekijöihin liittyvät tutkimuskysymykset olivat ennalta ajatellen yksiselitteisimmät ja helpoiten selvitettävissä. Niihin saatiinkin hyvin kattavat vastaukset. Tutkimusongelmat ratkesivat monissa kysymyksistä ennalta asetettujen hypoteesien mukaisesti, mutta jotkin kohdat todistivat myös aiempia tutkimuksia vastaan. Tämän lisäksi joissain paikoin tuotettiin kokonaan uutta tietoa. Tieteen kentässä toimittiin siis laajalla sektorilla; aiempaa tietoa tukien, sitten taas kumoten ja välillä jopa uutta luoden. Tämän osion voidaan nähdä kokonaisuudessaan onnistuneen erittäin hyvin.

Vedonlyönnin motivaatio oli ennalta ajatellen hieman kaksijakoinen osio. Pelaamisen motiiviselvitys oli selvä kokonaisuus, jonka toteutuksessa ei sinänsä ollut mitään epäselvää. Saatujen tulosten hyödyntäminen ja yhdistäminen haastatteluin luotuun motivaation kokonaisuuteen sen sijaan herätti epävarmuutta. Onneksi tässäkin kohtaa tutkimuksen viitekehys piti lopulta pintansa, ja aineiston käsittely onnistui melko helposti. Tutkimuskysymyksiin saatiin osuvia vastauksia, ja uutta tietoa sekä näkökulmia saatiin nostettua runsaasti esiin. Eriytyisen tyytyväisiä voidaan olla siihen ajoittaiseen ”vuoropuheluun”, jota määrälliseen ja laadulliseen metodin välille saatiin syntymään. Ne siis todellakin tukivat toinen toisiaan, eikä tämä tavoite jäänyt vain metodiosuuden sanahelinäksi.

Pelipäätöksen perusteita käsitelty osio oli ennakkoon epävarmin kokonaisuus. Siitä oli saatavilla varsin vähän tutkimustietoa, ja tavoitteeksi muotoutuikin jo varhain ilmiön kuvaaminen ja uuden tiedon tuottaminen. Koska lähtökohtana oli lähes tyhjä pöytä, voidaan tämän kokonaisuuden katsoa onnistuneen melko hyvin. Uutta tietoa saatiin kuvattua ja muodostettua, sekä joitain ennalta määriteltyjä hypoteeseja vahvistettua. Tulokset jäivät silti hieman tavoitteistaan. Etenkään haastatteluiden avulla ei saatu luotua aivan niin paljoa ilmiötä kuvaavaa tietoa, kuin päämääränä oli. Tämä saattoi johtua haastatteluiden vähäisestä määrästä, tai siitä että haastatelluilta ei osattu kysyä tarpeeksi monipuolisia ja tarkkoja kysymyksiä. Kaiken kaikkiaan tähän osioon voidaan kuitenkin olla varsin tyytyväisiä. Sen avulla saatiin kartoitettua ja tuotettua tietoa eräästä varsin vähän tutkitusta vedonlyönnin osa-alueesta.

Kokonaisuutena edellä esitellyistä osioista voidaan todeta, että niiden avulla tuotetun tiedon suuri määrä yllätti tutkimuksen tekijän. Näkökulmia ja uusia syventymisen aiheita tuntui syntyvän miltei liukuhihnalta. Välillä tuntuikin erittäin turhauttavalta, kun joitain kokonaisuuksia jouduttiin jättämään lähes pintaraapaisun tasolle. Jälkikäteen ajatellen tutkimuksen kolme kokonaisuutta oltaisiin voitu tyypistää kahteen tai jopa yhteen, ja silti tutkimusaineistoa olisi syntynyt tarvittaessa yhden pro gradu -tutkielman verran. Tämä olisi kuitenkin muuttanut tutkimuksen luonteen pois tavoitteeksi asetetusta vedonlyöjän muotokuvan luomisesta, ja vaatinut syvempää paneutumista joko sosiologiaan

tai psykologiaan. Kaiken lisäksi osaa näistä houkuttelevista syrjähyppyistä ei ollut olemassakaan ennen tätä työtä, vaan ne syntyivät tutkimuksen tulosten myötä. Vaikeina hetkinä tuli siis muistaa tutkimuksen alkuperäinen tarkoitus ja edetä vääjäämättä sitä kohti.

Mielenkiintoisista jatkotutkimuksen aiheista työn tekijälle nousi esiin ainakin seuraavia ajatuksia. Vedonlyöjien demografiset taustatekijät ja niiden yhteys yhteiskuntaan on klassikko, jota on varmasti ulkomailla tutkittu paljon, mutta Suomessa ei lainkaan. Käytettiin keinona sitten historian tutkimusta, sosiologista lähestymistapaa tai jotain muuta, ovat mahdollisuudet laajat. Keitä ovat olleet ja ovat tänä päivänä suomalaiset vedonlyöjät? Minkälaisia muutoksia on tapahtunut ja tulee jatkossa tapahtumaan? Pelimotivaatio on vastaavanlainen, erittäin laaja kokonaisuus, jota voitaisiin tutkia mitä moninaisimmin keinoin. Käytössä voisivat olla niin yksittäiset syvähaastattelut, kuin laajat survey tutkimukset. Mielenkiintoista, erityyppistä tutkimustietoa olisi taatusti tarjolla paljon. Laajempi, psykologiaan perustuva tutkimus vedonlyöjien pelipäätösten muodostumisesta olisi niin ikään mahdollinen. Tässä yhteydessä päästäisiin tutkimaan ristiriitaisessa päätöksentekotilanteessa tuskailevaa ihmistä. Voittaako järki, tunteet vai ei kumpikaan? Mielenkiintoinen ja monista tekijöistä riippuva kokonaisuus, jonka avulla saataisiin tietoa paitsi vedonlyöntiin, myös yleisemminkin ihmisen päätöksentekoon liittyen. Käytettyinä keinoina voisivat olla niin observointi, kuin järjestyt pelitilanteet ja niiden tulosten arviointi.

Kuten tässä tutkimuksessa on osoitettu, taitopelaaminen ja vedonlyönti ylipäättään on hyvin merkittävä ilmiö. Se koskettaa monin tavoin laajaa ihmisjoukkoa ja tärkeitä yhteiskunnallisia rakenteita. Voidaankin vain ihmetellä, kuinka vähän vedonlyöntiä on tutkittu suomalaisessa tiedemaailmassa. Tekemistä kyllä riittäisi. Joka tapauksessa peli on nyt avattu, ainakin yhden pro gradu -tutkielman myötä, ja laaja tutkimuskenttä odottaa muita osallistujia.

LÄHDELUETTELO

Benthorn, Lars (1994). *On post-decision processes*. Lundin yliopisto, Ruotsi. Psykologian laitos. Väitöskirja.

Bruce, A.C. & Johnson, J.E.V. (1992). *Toward an explanation of betting as a leisure pursuit*. Leisure studies, Volume 11, 201-218.

Bruce, A.C. & Johnson, J.E.V. (1995). *Costing excitement in leisure betting*. Leisure studies, Volume 14, 48-63.

Cotte, June (1997). *Chances, Trances, And Lots Of Slots: Gambling Motives And Consumption Experiences*. Journal of leisure research, Volume 29, 380-406.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1991). *Flow. The psychology of optimal experience*. Harper & Row, Publishers, Inc. New York.

Curry, Timothy & Jiobu, Robert (1995). *Do motives matter? Modeling gambling on sports among athletes*. Sociology of sport journal, Volume 12, 21-35.

Dostojevski, Fjodor Mihajlovic (1959). *Pelurit*. Kirjayhtymä. Helsinki.

Ekman, Raimo (1996). *Suoritusmotivaatio ja riskienhallinta motocross-urheilussa*. Helsingin yliopisto. Kasvatustieteen laitoksen tutkimuksia nro 151.

Franken, Robert, E. (1998). *Human motivation*. Brooks/Cole Publishing Company. Pacific Grove, CA.

Hakkarainen, Pentti (1990). *Motivaatio, leikki ja toiminnan kohteellisuus*. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitos. Väitöskirja.

Heinilä, Kalevi (1986). *Koripallo penkkiurheiluna*. Jyväskylän yliopisto. Liikuntasuunnittelun laitoksen tutkimuksia nro 35.

Heinilä, Kalevi (1990). *Social meaning of sport for all*. Teoksessa Pauli Vuolle (toim.) *Sport in Social Context (1998)*. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä, 179-185.

Heinilä, Kalevi (1994). *Urheilu viihteenä*. Teoksessa *Liikunnan yhteiskunnallinen perustelu. Tieteellinen katsaus*. LIKES. Jyväskylä, 108-120.

Heinonen, Veikko & Kari, Jouko (1978). *Oppimisen psykologia opetus- ja kasvatustyötä varten*. Otava. Helsinki.

Helkama, Klaus, Myllyniemi, Rauni & Liebkind, Karmela (1998). *Johdatus sosiaalipsykologiaan*. Oy Edita Ab. Helsinki.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2000). *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Yliopistopaino. Helsinki.

Honkonen, Juha (2002). *Joka kuudes lyö vetonsa ulkomaille*. Helsingin Sanomat 22.10.2002, C12.

Kalliopuska, Mirja (1994). *Psykologian sanat*. Tikkurilan Paino Oy. Vantaa.

Kingma, Sytze (1997). *"Gaming is Play, It should remain fun!" The gaming complex, Pleasure and Addiction*. Teoksessa Pekka Sulkunen, John Holmwood, Hilary Radner & Gerhard Schulze (toim.) *Constructing the new consumer society*. St. Martin's Press. New York, 173-193.

Kuusinen, Kirsti-Liisa (1995). *Motivaatio*. Teoksessa Jorma Kuusinen (toim.) *Kasvatuspsykologia*. WSOY. Juva, 192-223.

Manfredo, Michael, Driver, B. & Tarrant, Michael (1996). *Measuring Leisure Motivation. A Meta-Analysis of the Recreation Experience Preference Scales*. Journal of leisure research, Volume 28, 188-213.

McPherson, Barry, Curtis, James E. & Loy John W. (1989). *The social significance of sport: an introduction to the sociology of sport*. Human Kinetics Publishers. Champaign, IL.

Mielonen, Harri & Tiittanen, Harri (1999). *"Sitä aatteli, että jos sitä nyt voittaa..." Peliriippuvaisten kokemuksia ongelmapelaamisen syistä, seurauksista ja hoidosta*. A-klinikkasäätiön raporttisarja nro 32. Helsinki.

Montgomery, Henry & Adelbratt, Thomas (1980). *Gambling decisions and information about expected value*. Göteborgin yliopisto, Ruotsi. Psykologian laitoksen tutkimuksia nro 3, Volume 10.

Peltonen, Matti (1985). *Koulutusoppi*. Kustannusosakeyhtiö Otava. Helsinki.

Peltonen, Matti & Ruohotie, Pekka (1992). *Oppimismotivaatio. Teoriaa, tutkimuksia ja esimerkkejä oppimishalukkuudesta*. Otava. Helsinki.

Raevuori, Antero (1982). *Suuri suomalainen ravikirja*. WSOY. Porvoo, 254-273.

Ruohotie, Pekka (1990). *Kannustava johtaminen*. Tampereen yliopisto. Hämeenlinnan opettajankoulutuslaitos. Ammattikasvatussarja 2.

Ruohotie, Pekka (1998). *Oppimalla osaamiseen ja menestykseen*. Oy Edita Ab. Helsinki.

Svenson, Ola & Benthorn, Lars (1990). *Postdecision Changes in Attractiveness of Choice Alternatives*. Teoksessa Lars Benthorn *On post-decision processes (1994)*. Lundin yliopisto, Ruotsi. Lund, 1-16.

Tarras, John (2000). *The profile and motivations of elderly woman gamblers*. Gaming research & review journal, Volume 5, 33-46.

Telama, Risto (1986). *Mikä liikunnassa kiinnostaa – liikuntamotivaatio*. Teoksessa Pauli Vuolle, Risto Telama & Lauri Laakso (toim.) *Näin suomalaiset liikkuvat*. LIKES. Jyväskylä, 149-174.

Telama, Risto (1992). *Luontoliikunnan motivaatio: luonto liikunnanharrastajan havainto-, elämys- ja kokemusmaailmana*. Teoksessa Tuija Lyytinen & Pauli Vuolle (toim.) *Ihminen-luonto-liikunta*. LIKES. Jyväskylä, 61-77.

Turpela, Nina Mari (2000). *Vedonlyöntisopimus ja sopupelit*. Opetusministeriö. Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osaston julkaisusarja nro 9. Helsinki.

Veikkauksen vuosikirja 2002 (2002). Oy Veikkaus Ab. Vantaa.

Veikkaus fakta 2003 (2003). Oy Veikkaus Ab. Vantaa.

Vuoksenmaa, Jorma (1999). *Urheiluedonlyönti: voittajan opas*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Vuorinen, Risto & Tuunala, Eliisa (1995). *Psykologian perusteet. Aivot ja psyyke*. Kustannusosakeyhtiö Otava. Helsinki.

Väestö 2002:6. Väestörakenne 2001 (2002). Tilastokeskus. Helsinki.

Väestö 2002:10. Perheet 2001 (2002). Tilastokeskus. Helsinki.

Weiner, Bernard (1992). *Human motivation. Metaphors, Theories and Research*. Sage Publications. Newbury Park, CA.

Ylikangas, Heikki (1990). *Markat miljooniksi. Puoli vuosisataa suomalaista veikkausta*. Oy Veikkaus Ab. Vantaa.

Elektroniset lähteet

Ladouceur, Robert & Giroux, Isabelle (1998). *Winning on the horses: how much strategy and knowledge are needed?* Journal of psychology, Volume 132, 133-142. <http://kirjasto.jyu.fi/showtext.php?lang=fin&keyword=tiedonhaku-lyke>. 3.3.2003.

Neighbors, Clayton ym. (2002). *Exploring college student gambling motivation*. Journal of gambling studies, Volume 18, 361-370. <http://kirjasto.jyu.fi/showtext.php?lang=fin&keyword=tiedonhaku-lyke>. 3.3.2003.

Opetusministeriön kotisivut. <http://www.minedu.fi/opm/ministerio/talous/veikkausvarat.html>. 5.5.2003.

Oy Veikkaus Ab:n kotisivut. www.veikkaus.fi. 13.3.2003.

Platz, Laurie (2001). *Psychological outcomes and expectations of gambling*. Journal of leisure research, Volume 33, 383-395. <http://kirjasto.jyu.fi/showtext.php?lang=fin&keyword=tiedonhaku-lyke>. 9.2.2003.

Tilastokeskuksen kotisivut. <http://statfin.stat.fi/statweb/start.asp?la=fi&lp=home>. 10.10.2003.

Muu lähdemateriaali

Lehto, Tuula (2003). Oy Veikkaus Ab:n tiedottaja. Kirjallinen tiedonanto. 10.4.2003.

Matala, Timo (2003). Tilastokeskuksen työntekijä. Kirjallinen tiedonanto. 22.10.2003.

Taitopelien kohdelistat 11/2003. Oy Veikkaus Ab. Vantaa.

Urheilun julkisuuskuvatutkimus. Tutkimusaineisto. Jyväskylän yliopisto. Liikunnan sosiaalitieteiden laitos. 1.10.2003.

Haastattelut

Mies, 27 vuotta. Tampereella 9.7.2003.

Mies, 47 vuotta. Jyväskylässä 17.9.2003.

Nainen, 24 vuotta. Jyväskylässä 24.9.2003.

Mies, 25 vuotta. Jyväskylässä 24.9.2003.

Mies, 27 vuotta. Jyväskylässä 1.10.2003.

LIITTEET

Liite 1. Tutkimuksen määrällisessä osiossa käytetty kyselylomake.

Tämä kysely on tarkoitettu vain Veikkauksen Taitopelejä (Pitkäveto, Tulosvedot, Voittajavedot, Vakioveikkaus, V5 & V75) pelaaville henkilöille.

Tämä kysely on osa liikuntasuunnittelun pro gradu tutkielmaani, jota teen Jyväskylän yliopistoon. Kyselyn avulla on tarkoitus tutkia suomalaisten urheiluviedonlyöjien pelitaiipumuksia. Lomakkeet täytetään nimettöminä ja tutkimuksen tulokset muodostetaan tilastollisina kokonaisuuksina. Kaikki antamanne tiedot pysyvät täysin luottamuksellisina. Lukekaa huolellisesti kaikki kysymykset ja vastatkaa niissä olevien ohjeiden mukaisesti.

Avustanne kiittäen: Markku Tamminen (puh. 050-4106234)

Aluksi muutama Teidän harrastuksianne koskeva kysymys.

Rengastakaa mielestänne sopivinta vaihtoehtoa vastaava numero tai kirjoittakaa vastauksenne sille varattuun tilaan.

1. Mikä kuvaa seuraavista parhaiten liikuntaharrastustanne?

(Rengastakaa vain **yksi** vaihtoehto)

en harrasta liikuntaa.....	1
harrastan ulkoilua.....	2
harrastan satunnaisesti kuntoliikuntaa.....	3
harrastan säännöllisesti kuntoliikuntaa.....	4
kilpailen satunnaisesti lajissani.....	5
kilpailen säännöllisesti lajissani.....	6

2. Osallistuminen urheiluseuratoimintaan?

(Voitte valita useampia vaihtoehtoja)

en ole osallistunut koskaan.....	1
en osallistu enää.....	2
osallistun talkootyöhön.....	3
osallistun toimitsijana.....	4
osallistun valmentajana/huoltajana.....	5
osallistun urheilijana.....	6
olen urheiluseuran jäsen.....	7

3. Penkkiurheilun seuraaminen?

(Voitte valita useampia vaihtoehtoja)

en seuraa urheilua.....	1
seuraan satunnaisesti tv:stä/lehdistä tai radiosta.....	2

seuraan säännöllisesti tv:stä/lehdistä tai radiosta.....	3
käyn satunnaisesti kilpailuissa paikanpäällä.....	4
käyn säännöllisesti kilpailuissa paikanpäällä.....	5

4. Pelaa Veikkauksen Taitopelejä
(Rengastakaa vain **yksi** vaihtoehto)

ensimmäistä kertaa.....	1
satunnaisesti.....	2
1-2 kertaa/kuukausi.....	3
1-2 kertaa/viikko.....	4
lähes joka päivä.....	5

5. Pelaa yleensä seuraavia pelimuotoja
(Voitte valita useampia vaihtoehtoja)

Pitkäveto.....	1
Tulosvedot.....	2
Voittajavedot.....	3
Vakioveikkaus.....	4
V-pelit (raviveikkaukset).....	5

6. Käytän yhden viikon aikana keskimäärin _____ euroa Taitopelien pelaamiseen.

7. Arvioikaa viimeisen vuoden aikana Taitopeleihin sijoittamienne rahojen ja saamienne voittojen suhdetta (= palautusprosentti).

(Rengastakaa vain **yksi** vaihtoehto)

Olen... reilusti häviöllä (< 50%).....	1
jonkin verran häviöllä (50-99%).....	2
”plus miinus nolilla” (100%).....	3
jonkin verran voitolla (101-150%).....	4
reilusti voitolla (>150%).....	5

8. Pelaamisen motiivit.

Alla on joukko väittämiä pelaamisen syistä. Ympyröikää jokaisen väittämän kohdalle jokin numeroista 1 – 5 sen mukaan, kuinka hyvin väittämä pitää kohdallanne paikkansa.

	Pitää täysin paikkansa	Pitää jonkin verran paikkansa	Pitää melko paljon paikkansa	Pitää melko vähän paikkansa	Ei pidä lainkaan paikkaansa
Pelaan Taitopelejä, koska...					
vedonlyönti on viihdyttävää (jännitys, hupi).....	1	2	3	4	5
pidän vedonlyönnin tarjoamasta älyllisestä haasteesta.....	1	2	3	4	5
haluan kehittää ja kokeilla pelitaitojani.....	1	2	3	4	5
minulla ei ole muutakaan tekemistä.....	1	2	3	4	5
ystävänikin pelaavat niitä.....	1	2	3	4	5
vetoa lyömällä pääsen hetkeksi pois päivittäisistä arkirutiineista.....	1	2	3	4	5
haluan erottua vedonlyöjänä muista ihmisistä.....	1	2	3	4	5
vetoa lyömällä on mahdollista voittaa rahaa.....	1	2	3	4	5
elätän itseni vedonlyönnillä.....	1	2	3	4	5
vetoa lyömällä voin rentoutua.....	1	2	3	4	5
vetoa lyömällä urheilutapahtumista tulee jännittävämpiä.....	1	2	3	4	5
pidän riskien ottamisesta.....	1	2	3	4	5
olen riippuvainen vedonlyönnistä.....	1	2	3	4	5
vetoa lyödessäni saan itse päättää omista asioistani.....	1	2	3	4	5
pidän kilpailla pelinjärjestäjän (Veikkaus) tai ystäväni kanssa.....	1	2	3	4	5
pidän voittamisen tunteesta.....	1	2	3	4	5
lyödessäni vetoa voin viettää aikaa ystävieni/muiden pelaajien kanssa.....	1	2	3	4	5
vetoa lyömällä on mahdollista oppia asioita.....	1	2	3	4	5

	Pitää täysin paikkansa	Pitää jonkin verran paikkansa	Pitää melko paljon paikkansa	Pitää melko vähän paikkansa	Ei pidä lainkaan paikkaansa
Pelaan Taitopelejä, koska...					
vetoa lyömällä tapaan uusia ihmisiä.....	1	2	3	4	5
vetoa lyömällä voin kokeilla onneani.....	1	2	3	4	5
on mielenkiintoista seurata, kuinka ihmiset käyttäytyvät lyödessään vetoa.....	1	2	3	4	5
on mielenkiintoista seurata, kuinka itse käyttäydyn lyödessäni vetoa.....	1	2	3	4	5

9. Pelikohteiden valinta. Alla on joukko väittämiä pelikohteiden valintaan liittyen. Ympyröikää jokaisen väittämän kohdalle jokin numeroista 1 – 5 sen mukaan, kuinka hyvin väittäjä pitää kohdallanne paikkansa.

Valitessani pelikohteitani kiinnitän huomiota kilpailijoiden/joukkueiden...

	Erittäin paljon	Melko paljon	Jonkin verran	Melko vähän	Erittäin vähän
aiempien kohtaamisten lopputuloksiin.....	1	2	3	4	5
sijoitukseen rankingissa/sarjataulukossa.....	1	2	3	4	5
viime kilpailujen/otteluiden kuntoon.....	1	2	3	4	5
taustaorganisaation tilanteeseen.....	1	2	3	4	5
kotietuun.....	1	2	3	4	5
loukkaantumistietoihin.....	1	2	3	4	5
tahtotasoon (= kuinka tärkeä kilpailun/ottelun lopputulos on kilpailijalle/joukkueelle).....	1	2	3	4	5

	Pitää täysin paikkansa	Pitää jonkin verran paikkansa	Pitää melko paljon paikkansa	Pitää melko vähän paikkansa	Ei pidä lainkaan paikkaansa
Pelatessani Taitopelejä...					
lyön vetoa vain lajeista, jotka tunnen hyvin.....	1	2	3	4	5
olen taikauskoinen.....	1	2	3	4	5

	Pitää täysin paikkansa	Pitää jonkin verran paikkansa	Pitää melko paljon paikkansa	Pitää melko vähän paikkansa	Ei pidä lainkaan paikkaansa
Pelatessani taitopelejä...					
voin lyödä vetoa suosikkijoukkueettani/kilpailijaani vastaan.....	1	2	3	4	5
valitsen kohteet enemmän oman tuntemuksen mukaan, kuin tarkasti analysoiden.....	1	2	3	4	5
huomioin muiden ihmisten mielipiteet valitessani pelikohteita.....	1	2	3	4	5
valitsen usein kohteen tapahtumasta, jota on mahdollista seurata televisiosta.....	1	2	3	4	5
käytän apunani maksullisia vihjepalveluja.....	1	2	3	4	5

Lopuksi muutama Teitä koskeva kysymys

Rengastakaa mielestänne sopivinta vaihtoehtoa vastaava numero tai kirjoittakaa vastauksenne sille varattuun tilaan.

10. Sukupuolenne?

1. Mies

2. Nainen

11. Syntymävuotenne?

19_____

12. Oletteko tällä hetkellä...

(Rengastakaa vain **yksi** vaihtoehto)

naimaton.....	1
avio-/avoliitossa.....	2
eronnut.....	3
leski.....	4

13. Perustutkintonne?

(Rengastakaa **ylin** suoritettu tutkinto)

vielä koulussa (peruskoulu, lukio, ammattikoulu tai –kurssi, opisto).....	1
kansakoulu.....	2
peruskoulu.....	3
lukio tai ylioppilas.....	4
ammattikoulu tai oppisopimuskoulutus.....	5
opistotason ammatillinen koulutus.....	6
ammattikorkeakoulu.....	7
korkeakoulu alemmanasteen tutkinto.....	8
korkeakoulu ylemmänasteen tutkinto.....	9

14. Mikä seuraavista vaihtoehtoista kuvaa tämänhetkistä elämäntilannettanne parhaiten?

(Rengastakaa vain **yksi** vaihtoehto)

kokopäivätyössä (yli 35 tuntia viikossa).....	1
puolipäivätyössä (15-34 tuntia viikossa).....	2
osa-aikatyössä (alle 15 tuntia viikossa).....	3
yrittäjä tai avustava perheenjäsen perheyrytyksessä.....	4
työtön.....	5
opiskelija tai koululainen.....	6
eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella.....	7
eläkkeellä muusta syystä.....	8
kotitalouden tehtävissä.....	9
varusmies- tai siviilipalveluksessa.....	10
vanhempainlomalla.....	11

15. Mitkä ovat Teidän henkilökohtaiset vuositulonne euroa / vuosi? (vuosi 2002)

Arvio henkilökohtaisista bruttotuloista (palkka-, eläke-, pääomatulot, ym.).

(Rengastakaa vain **yksi** vaihtoehto)

euroina			
alle 5000	(- 30 000 mk)	1
5000 - 9 999	(30 000	- 59 999 mk)	2
10 000 - 16 499	(60 000	- 98 999 mk)	3
16 500 - 24 999	(99 000	- 149 999 mk)	4
25 000 - 34 999	(150 000	- 209 999 mk)	5
35 000 - 49 999	(210 000	- 299 999 mk)	6
50 000 - 59 999	(300 000	- 359 999 mk)	7
yli 60 000	(yli	360 000 mk)	8

Palauttakaa lomake vieressä olevaan vastauslaatikkoon.

KIITOS!

Liite 2. Tutkimuksen laadullisessa osiossa käytetty teemahaastattelurunko.

1. Miksi Taitopelit kiinnostavat, eli miksi pelaat?
2. Kuinka tärkeänä koet pelaamisen itsellesi?
3. Kuinka taitava olet mielestäsi vedonlyöjänä?
4. Asetettuasi vedon, pidätkö voittoa vai häviötä todennäköisempänä?
5. Mistä vedon lopputulos johtuu? Ratkaiseeko taito vai onni vedon osumisen?
6. Vaikuttaako jonkin yksittäisen vedon lopputulos tulevaan pelaamiseen?
7. Voiko Veikkaus tehdä jotain teknologialleen, palveluilleen ym., joka lisäisi pelaamistasi?
8. Miten valitset pelikohteesi?
9. Mihin asioihin kiinnität huomiota analysoidessasi pelikohteita?
10. Mitkä muut, kuin ns. kertoimenlaskennalliset tekijät vaikuttavat pelikohteiden valintaasi?