

POKERI-ILTA

Etnografinen tutkimus rahapelaamisen yhteisöllisyydestä

Moisala Vili

Etnologian maisterintutkielma

Kevätlukukausi 2017

Historian ja etnologian laitos

Jyväskylän yliopisto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty	Laitos – Department
Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Historian ja etnologian laitos
Tekijä – Author	
Vili Moisala	
Työn nimi – Title	
Pokeri-ilta. Etnografinen tutkimus rahapelaamisen yhteisöllisyydestä.	
Oppiaine – Subject	Työn laji – Level
Etnologia	Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year	Sivumäärä – Number of pages
Huhtikuu 2017	60 + 7
Tiivistelmä – Abstract	
<p>Tutkielmani tavoitteena on tutkia mitä merkityksiä opiskelijoiden pokeriyhteisö antaa yhteisölle ja pokeripelille: miksi he pelaavat pokeria ja minkä takia he viettävät aikaa yhteisössä? Peliyhteisön tutkimuksen pohjana käytän sosiologi Michel Maffesolin käsitettä uusheimolaisuus, johon sovellean ja vertaan tutkimaani yhteisöä. Lisäksi käyn läpi yhteisön jäsenten suhtautumista rahapelaamiseen ja erityisesti Texas Hold'em pokerivariaatioon, jota he yhteisössä pelasivat.</p> <p>Tutkimusmetodeina käytän teemahaastattelua sekä passiivista havainnointia ja osallistuvaa havainnointia. Tutkielmaani varten haastattelin viittä yhteisön jäsentä. Passiivista havainnointia yhteisössä toteutin kuukauden ajan ja osallistuvaa havainnointia viisi kuukautta. Aktiivisen havainnoinnin lisäksi yhteisön kehitystä seurasin yhteisön ulkopuolelta käsin 3 vuoden ajan.</p> <p>Haastatteluista käy ilmi, että yhteisöön saavuttiin joko pokerin tai kavereiden vuoksi, mutta yhteisöön jäätiin kavereiden takia. Useat haastateltavat kokivat yhteisössä olemisen hyvänä vaihteluna heidän arjelleen. Raha ei osoittautunut merkittäväksi motivaation lähteeksi pelaamiselle kenellekään haastateltavista.</p> <p>Yhteisön jäsenet näkivät sosiaalisten aspektien olevan tärkeimpiä syitä yhteisössä pelaamiselle, ja vaikka monelle yhteisön merkitys oli pienentynyt ajan kuluessa, oli siellä pelaaminen silti tärkeä rutiini. Yhteisö täytti Maffesolin määritelmän uusheimolaisuudesta, koska peliyhteisö toimi jäsenilleen viihtyisänä ajanviettopaikkana, jossa käytiin tietyn aikaa, mutta josta kuitenkin ajan myötä lähdettiin pois. Lisäksi opiskelijoiden valmistuessa ja uusien opiskelijoiden tullessa yliopistoon on yhteisön jäsenten luontainen vaihtuvuus suurta.</p>	
Asiasanat – Keywords	
Pokeri, Uusheimolaisuus, Texas Hold'em, Yhteisöllisyys	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällys

1. Johdanto	4
2. Rahapelaaminen	8
2.1. Rahapelaamisen demografiaa ja motivaatioita	9
2.2. Rahapelaamisen stigma	11
2.3. Yhteisöllisyys rahapeleissä	14
3. Uusheimolaisuus yhteisöllisyyden muotona	18
4. Metodit	20
4.1. Etnografinen lähestymistapa	20
4.2. Refleктоiva tutkimustapa	23
4.3. Tutkijan rooli ja eettisiä pohdintoja	24
4.4. Kenttätyön toteuttaminen	27
5. Pokeriyhteisöllisyyden merkityksiä	32
5.1. Kentällä: Pelin kulku	32
5.2. Pokeri-illan sosiaalinen merkitys	36
5.3. Pokeripelin merkitys	41
5.4. Pokeri uhkapelinä ja rahan merkitys	43
5.5. Miesten peli?	46
6. Pohdinta	50
Lähteet	55
Liite 1. Pokeriin ja Texas Hold’emiin liittyvää sanastoa	61
Liite 2. Pokerin ja Texas Hold’emin säännöt	63
Liite 3. Haastattelurunko	67

1. Johdanto

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella livepokerinpelaamista yhteisöllisenä ilmiönä. Tutkimuskohteena on opiskelijoiden viikoittainen pokeri-ilta, jota olen tutkinut etnografisesti eli haastatteleamalla osallistujia ja harjoittamalla osallistuvaa havainnointia. Tutkimuskysymykseni on: *Millainen yhteisöllinen ilmiö pokeriharrastus on?* Tarkastelen tutkielmassani mitä merkityksiä yhteisön jäsenet antavat yhteisölle ja pokeriharrastukselle. Erityistä huomiota kiinnitän pelaajien motivaatioihin ja yhteisöllisyyttä rakentaviin arvoihin. Rahapelitutkimus on vahvasti keskittynyt ongelmapelaamisen tutkimiseen niin, että muut aiheet, kuten yhteisöllisyys ovat jääneet vähemmälle. Ne vähät tutkimukset, jotka aiheesta on tehty, keskittyvät lisäksi ongelmapelaamisen aspektiin tai ammattipelaajien elämään. Säännöllisesti pokeria pelaavat henkilöt, jotka eivät kuitenkaan ole ongelmapelaajia, ovat tässä suhteessa jääneet pienemmälle huomiolle. Nimenomaan näihin pelaajiin haluan tässä tutkimuksessa kiinnittää huomiota. Teoreettinen lähestymistapani tutkimieni pokerinpelaajien yhteisöllisyyteen pohjautuu Michel Maffesolin uusheimon käsitteeseen.

Tutkielmani rakentuu seuraavasti: luvussa kaksi tarkastelen tutkimuskirjallisuuden avustuksella rahapelaamisen historiaa ja kerron, minkälainen peli pokeri on, sen jälkeen käsittelen rahapelaamista sosiaalisena ja kulttuurisena ilmiönä. Kolmannessa luvussa käyn läpi Michel Maffesolin uusheimokäsitettä ja hänen teoriaansa yhteisöllisyydestä. Neljännessä luvussa esittelen tutkimuksen metodologisia valintojani. Luvussa 5. esittelen ja analysoin etnografista aineistoa jakaen sen useampaan teemaan, joiden katson kuvaavan hyvin tutkimuskenttäni eri merkitysulottuvuuksia. Viimeisessä luvussa puolestaan nivon yhteen tutkimuskirjallisuuden ja keräämäni aineiston suhdetta sekä arvioin tutkimustuloksiani ja pohdin mahdollisia jatkotutkimusaiheita. Tässä luvussa esittelen tutkimuskohdetta kertomalla rahapelaamisesta, jonka jälkeen siirryn pokeriin ja käyn lyhyesti läpi sen asemaa yhteiskunnassa.

Etnologiseksi tutkimukseni tekee sen keskittyminen yhteisöllisyyden tutkimiseen, mikä on yksi etnologian perinteisistä tutkimuskohteista. Tämän lisäksi tutkin rahapelaamista, mikä on aiheuttanut historiassa suuria moraalisia tuntemuksia eri suuntiin. Tässä tapauksessa tutkimuskohteelleni rahapelaaminen on harmitonta hupia, jonka avulla pidetään yllä sosiaalisia suhteita, eli yhteisöllisyyttä.

Tutkielman teemaksi valitsin pokerin¹, koska se on ollut minulle pitkään osa elämäni: aloitin pelaamisen lukiossa ja olen jatkanut harrastusta aina viime vuosiin saakka, vaikkakin sen merkitys elämässä on vähentynyt toisten asioiden viedessä sen paikan. Varsinainen alkukipinä pelaamiselleni tulikin Suomen televisiossa myöhään illalla näytetyistä pokeriohjelmasta (World Series of Poker), minkä seurauksena päätin liittyä erääseen pokeriporukkaan, jossa minulla ennestään oli jo muutama ystävä ja jossa rahasummat olivat tarpeeksi pieniä aloittelijalle. Tätä kirjoittaessa suosituin pokerivariantti maailmalla on Texas Hold'em, jota myös kyseisessä ohjelmassa pelattiin. Lisäksi tutkimani yhteisö pelasi tätä versiota pokerista. Pokeriohjelma sai pelin näyttämään erityisen jännittävältä ja jo pieni pokeritietämys riitti pelin ymmärtämiseen.

Olen kokenut pokerin pelaamisen nautinnolliseksi enimmäkseen sen tuoman jännityksen vuoksi. Pidän tavasta, jolla peli yhdistää taitoa ja tuuria, jonka lisäksi rahan saaminen ja menettäminen luo sekä painetta että tuo motivaatiota. Pokerin lisäksi en ole aktiivisesti muita rahapelejä pelannutkaan ja pokeriakin vain suhteellisen pienillä rahapanoksilla. Raha ei muutenkaan ole ollut minulle erityisen iso motivaattori kun pokerista on kyse, vaan tärkeintä on ollut itse pelaaminen toimintana ja vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa. Usein pokeri onkin ollut uudelle paikkakunnalle tullessa hyvä keino tavata uusia ihmisiä. Yhteisöllisyys oli myös luonnollinen valinta tutkimuksen teemaksi, sillä peliporukat joissa olen ollut eivät ole olleet kovin tiiviitä ja vaihtuvuus on ollut suurta. Silti pokeriporukoita on löytynyt ympäri Suomea, vaikka entuudestaan en ole ketään pelaajaa tuntenut. Tämänkaltaiset väliaikaiset yhteisöt kiehtovat minua ja haluan tietää niistä enemmän.

Rahapelit ovat levinneet lähestulkoon kaikkialle maailmassa ja iso osa väestöstä on niitä ainakin kerran elämässään kokeillut. Monia, kuten lottoa ja arpoja, kaikki eivät välttämättä edes miellä rahapeleiksi, sillä ne ovat vakiinnuttaneet asemansa monen suomalaisen elämässä. Rahapelejä ei silti nähdä hyvänä asiana niiden huonon maineen ja lieveilmiöiden, kuten ongelmapelaamisen, vuoksi (Hing & Holdsworth & Tiyce & Bree 2014, 64; Orford & Griffiths & Wardle & Sproston & Erens 2009, 50). Rahapelaamista onkin yleensä tutkittu ongelmapelaamisen näkökulmasta, vaikka sen pelaamiseen liittyy erittäin suurissa määrin pelaajan taidot (Jouhki 2010, 59). Käsittelen tätä ongelmaa enemmän luvussa kaksi. Suomessa on EU-alueelle poikkeuksellisesti rahapelimonopoli

¹ Kun puhun pokerinpelaamisesta, tarkoitan niin sanottua ”livepokeria” eli pokeria, jota pelataan samassa paikassa muiden ihmisten kanssa. Tämä on hyvä erottaa online-pokerista, jota pelataan tietokoneiden ja internetin välityksellä.

valtiolla, mikä alun perin aiheutti ristiriitaa EU-lainsäädäntöjen kanssa (ks. esim. Tammi 2012)². Pystyäkseen pitämään tuottoisan rahapelimonopolin Suomen on täytynyt osoittaa EU:lle, että suomalaiset tarvitsevat valtion avustusta rahapeliongelmiensa kurissa pitämisessä. EU:n purkaessa rahapelimonopolin Suomen valtio voisi menettää huomattavan ison tulonlähteen.

Rahapelaajat eivät ole homogeeninen ryhmä, vaan pelaajakunta riippuu paljon yhteisöstä ja pelistä. Esimerkiksi bingon pelaajat ovat perinteisesti ”työväenluokkaisia” vanhempia naisia, kun taas nykypäivän pokerinpelaajat ovat useimmiten nuoria hyvin koulutettuja miehiä. (Binde 2009, 20–21.) Ajan saatossa rahapelien kirjo onkin kasvanut huomattavasti. Moni lottoa pelaava ei välttämättä edes ajattele pelaavansa rahapeliä. Aikaisemmassa tutkimuksessa, jossa käsiteltiin tuurin ja taitopelien suhdetta nousi esille, että taitoelementin omaavia pelejä, pelaavat eri pelaajat kuin niitä, jotka pohjautuvat enemmän puhtaaseen tuuriin (ks. Young & Stevens 2009).

2000-luvulla pokerin suosio kasvoi monen tekijän seurauksena. Televisioitu pokeri tuli suosioon, minkä lisäksi media alkoi kiinnittää peliin suosiota. Näiden lisäksi amatööripelaaja Chris Moneymaker voitti arvostetun pokeriturnauksen. Tämä pokeribuumi nosti väliaikaisesti kyseisen rahapelin suosiota, moninkertaistaen pelaajien määrän turnauksissa ja tehden pelien katsomisesta viihdettä. Rahapalkinnot kasvoivat osallistujien määrän nousun myötä ja erityisesti nettipokeri kasvatti suosiotaan. Tämä niin sanottu ”pokerikupla” kuitenkin hajosi ajan myötä, kun monet uudet pelaajat alkoivat menettää kiinnostusta. Tätä vahvisti myös se seikka, että Yhdysvalloissa ryhdyttiin vähitellen kiristämään rahapelaamisen verotusta ja lopulta laitettiin käytäntöön laki, joka kielsi Yhdysvaltojen kansalaisten pelaamisen ulkomaisilla pokerisivustoilla. (Earle 2013.) Peli jäi tästä huolimatta monille mieleen, sillä pokeribuumin aikana se sai paljon näkyvyyttä maailmanlaajuisesti.

Tutkimassani yhteisössä pelataan pokerivariaatiota nimeltä Texas No-limit Hold'em, joka on yksi suosituimmista pokeripeleistä. (ks. liite 2. Pokerin ja Texas Hold'em:n säännöt). Muita pokeripelejä on esimerkiksi Omaha, sökö, ja avopokeri. Kasinoilla ja internetissä No-limit Texas Hold'em ja Omaha ovat suosituimmat pelimuodot. Näiden lisäksi erilaisilla (pokeri)peliautomaateilla on suuri käyttäjäkunta. Vuonna 2008 pokeri nousi erityisesti pinnalle, sillä siihen aikaan Yhdysvaltojen jääkiekkoliiga NHL:n otteluita ei työsulkujen takia pelattu. Televisiokanavat tarvitsivat jotain uutta

² Suomi muutti lainsäädäntöjään 2010 ja 2012 vastaamaan EU:n näkemystä, mutta monopoliaseman Suomi pystyi säilyttämään ja vuonna 2013 EU:n komissio lopulta hyväksyi monopolin. (Ks. esim. Turun Sanomat 20.11.2013)

korvaamaan menetetyt ottelut ja päätyivät näyttämään erilaisia pokeriturnauksia. Näistä turnauksista tuli niin suuri hitti, että pokerin suosio kasvoi räjähdysmäisesti. (McCormack & Griffiths 2011, 244.) Pokerin voi nähdä kuuluvan enemmän taito- kuin tuuripeleihin, sillä pokerissa taito parantaa mahdollisuuksia voittoon, ja pelissä onkin useita ammattilaispelaajia, jotka elättävät itsensä voittorahoilla. Pokeria on pitkään kutsuttu uhkapeliksi, vaikkakin nykyään siitä on tullut nousevan suosion myötä hyväksytympi. Peli on kehittynyt omanlaiseksi kulttuurikseen, jossa on oma slanginsa, kansanperinteensä ja hierarkisoitunut yhteisönsä. (Jouhki 2010, 60.) Esimerkiksi pokerissa vakiintuneet termit kuten *floppi*³, *turni* ja *riveri* ovat kaikkien Texas Hold'emian pelaavien pelaajien tiedossa. Toisena esimerkkinä laajalle levinneestä perinteestä kertoo tapa päällimmäisten korttien polttamisesta, siis pelistä poistamisesta, ennen pöydälle laittamista. Texas Hold'emiiin monet ovat tutustuneet televisoidun pokerin kautta, mikä on myös lisännyt yhteisön kiinnostusta peliä kohtaan huomattavasti. Tämä ei ole ainutlaatuinen ilmiö, vaan TV-pokeri on lisännyt kiinnostusta pokeriin universaalisti. (Svartsjö & Kinnunen & Paloheimo & Mäyrä 2008, 21–24.)

Rahapelitutkimus on kasvava mutta verrattain nuori tieteenala. Tutkimuksista 97% on tehty vuoden 1963 jälkeen, ja esimerkiksi vuosien 1999-2003 välinen aika käsitti lähes kolmanneksen kaikista rahapelitutkimuksista, joita siihen mennessä oli tehty (Schaffer & Stanton & Nelson 2006, 436–437). Iso osa rahapelitutkimuksesta on keskittynyt ongelmapelaamisen, mutta rahapelaamista on tutkittu muistakin näkökulmista (Binde 2013, 81–82). Yksi ansioitunut rahapelitutkija, jonka tutkimustuloksia käytän tässä pro gradu -tutkielmassa, on ruotsalainen sosiaaliantropologi Per Binde, joka on tutkinut rahapelaamista monesta eri näkökulmasta, kuten rahapelaamisen motivaatiosta ja rahapelaamisesta eri uskonnoissa.

³ Lisää tietoa pelitermeistä löytyy liitteestä 1: Pokeriin ja Texas Hold'emiiin liittyvää sanastoa.

2. Rahapelaaminen

Rahasta tai hyödykkeistä on pelattu pitkään ja käytännössä mitä tahansa peliä voi pelata rahasta, jos vain löytää toisen henkilön, jonka kanssa on valmis lyömään vetoa rahasta. Nykyään on kuitenkin monia pelejä, jotka on luotu pelattavaksi rahasta ja jotka eivät kunnolla toimisi ilman sitä elementtiä. Rahapelaaminen on niin suosittua, että on syntynyt erityisiä paikkoja, joissa erilaisia rahapelejä pelataan. Hyvänä esimerkkinä toimivat kasinot. Nämä kasinot ja muut samankaltaiset paikat, joissa rahapelejä pelataan, toimivat monelle pakona arjesta, vaihtoehtoisena ratkaisuna arjen tavanomaisuudelle (Binde 2009, 19).

Rahapelaaminen ja siihen liittyvät tavat ja rahapelit itsessään ovat muovautuneet aikojen saatossa, mutta varsinainen nousu tapahtui kolonisaation aikaan, jolloin uudisasukkaat toivat rahapelit monen alkuperäiskansan saataville (Binde 2005a, 1–2). Tätä ennen jo jotkut alkuperäiskansat ovat harrastaneet rahapelaamista. Hyvinä esimerkkeinä toimivat Pohjois-Amerikan intiaanien pelaama Slahal ja Tansanian Hazda-heimon Lukuchuko-peli (Binde 2005b, 453–454). Rahapelaamisesta on tullut melko tavanomaista liiketoimintaa viimeisen sadan vuoden aikana. Rahapelaamisen asema viihteenä ja yhteiskunnallisesti merkittävänä toimijana kehittyi länsimaissa toisen maailmansodan jälkeen, jolloin kasvava keskiluokka halusi huvitella ja sillä oli käytettävissään enemmän rahaa ja aikaa kuin aikaisemmin. Monissa paikoissa rahapelaamisen suosio kasvoi kulutuskulttuurin nousun ja matkailun kasvun kanssa. Rahapelaaminen itsessään vaatii tietyn verran rahaa, mitä keskiluokkaisilta löytyy sen verran, että he voivat hyvinkin kuluttaa suuriakin määriä rahaa rahapeleissä ilman suurempaa merkitystä heidän taloudelleen. Köyhemmät ihmisetkin pystyvät pelaamaan rahapelejä pienemmillä panoksilla, mutta liiketoiminnan kannalta keskiluokka on todennäköisesti parempi kohderyhmä paremman varallisuuden vuoksi. Suosion kasvun selittää myös matkailun nousu, koska silloin Las Vegasin kaltaiset alueet, joissa rahapelit ovat kaupungin elinehto, ovat kasvattaneet suosiotaan. (Raento 2012, 11–12.)

Rahapeleistä puhuttaessa onkin hyvä huomioida pelien erilaisuus. Osa rahapeleistä on rahalla pelattavia onnenpelejä, kuten ruletti ja suurin osa kolikkoautomaateista, joissa pelaaja ei voi juurikaan vaikuttaa lopputulokseen. Toisaalta esimerkiksi pokerissa taidolla on merkittävä vaikutus pelin kulkuun ja pelissä pärjäämiseen, jolloin myös tuurin merkitys vähenee. Vaikka kaikki rahapelit eivät olekaan uhkapelejä siinä mielessä, että rahan menettämiseen voi vaikuttaa myös omilla taidoillaan, mielletään myös nämä pelit samaan kategoriaan. Uhkapelit ovat rahapelejä, mutta kaikki rahapelit eivät välttämättä ole uhkapelejä. Mistä tahansa rahapelaamisesta voi kuitenkin muodostua

uhkapeli, jos panokset nousevat tarpeeksi suuriksi (Kinnunen 2010, 44). Voi olla, että monelle rahapelin ja uhkapelin käsitteet sekoittuvat, sillä monet eivät tunne alaa tarpeeksi. Tutkielmassani rahapelaamisella viitataan erilaisiin peleihin, joita pelataksaan on käytettävä, tai usein käytetään, rahaa. Uhhapelaamisella taas tarkoitan rahapelaamista ongelmapelaamisena.

2.1. Rahapelaamisen demografiaa ja motivaatioita

Suomessa rahapelaaminen on ollut pitkään merkittävä yhteiskunnallinen ilmiö, koska se rahoittaa monia yhteiskunnan peruspalveluita. Lisäksi sosiaali- ja terveysministeriön vuonna 2011 teettämä valtakunnallinen väestökysely osoitti, että 93 prosenttia 15-73-vuotiaista ilmoitti joskus pelanneensa rahapelejä, jonka lisäksi valtaosa heistä yhä pelaa niitä (Raento 2012, 7). Tämä lukema vaikuttaa poikkeuksellisen suurelta, mutta todennäköisesti suurin osa heistä pelaa rahapelejä vain satunnaisesti, eivätkä he miellä itseään rahapelaajiksi. Lisäksi internet on mahdollistanut rahapelaamisen lähestulkoon kaikkialla maailmassa, kunhan nettiyhteys on vain käytössä. Joissakin maissa internetin käyttöä tai rahapelaamista rajoitetaan, jolloin pääsy rahapelisivustoille saattaa olla estetty. Rahapelaaminen ei ole enää entisaikojen mukaisesti paikkaan sidonnaista, joten ne jotka haluavat pelata voivat tehdä niin, vaikka lähiympäristössä ei toisia pelaajia tai rahapeliautomaatteja olisikaan.

Perinteisesti miehet ovat pelanneet enemmän rahapelejä kuin naiset. Suomessa vuonna 2003 miehistä yli puolet ja naisista kolmannes pelasi rahapelejä aktiivisesti (Valkama 2006, 10). Syynä siihen, miksi nimenomaan miehet pelaavat uhkapelejä, on esitetty evoluutioteorian näkökulmaa. Uhhapelaamiseen liittyy riskinottoa ja miehet ja nuoret aikuiset ovat molemmat ryhmiä jotka usein hakevat riskiä enemmän kuin naiset ja vanhemmat aikuiset. Tämän lisäksi voi olla, että miehet pelaavat useammin kuin naiset, koska miehillä on enemmän rahaa ja vapaa-aikaa eikä miesten oleteta olevan kotona niin usein. Lisäksi monissa kulttuureissa miesten ikään kuin odotetaan käyttävän rahaa ja resursseja parantaakseen tai vahvistaakseen sosiaalista statustaan. (Binde 2009, 50.) Nämä ovat tietenkin kulttuuriin ja aikaan sidottuja seikkoja, sillä esimerkiksi nykyajan Suomessa miesten ja naisten väliset erot ovat huomattavasti tasaantuneet. Miehillä on vapaa-aikaa enemmän, mikäli naisen oletetaan jäävän kotia hoitamaan. Tämä ei välttämättä päde enää samalla tavalla nykyaikojen länsimaissa kuin ennen. Naisilla myöskin on enemmän rahaa käytettävänä kuin aikaisemmin.

Voi olla, että naispelaajien määrä on jäänyt pieneksi, koska peli erityisesti mielletään maskuliiniseksi, eikä sitä pidetä sen takia naisten näkökulmasta niin mielenkiintoisena. Tämä näkemys saattaa muuttua naisten sosiaalisen aseman muuttuessa. Mielenkiintoisena huomiona Nielsen Entertainment -tutkimusyhtiön tekemän tutkimuksen mukaan Yhdysvalloissa verkkopelaajista yli puolet on naisia 64%, mutta tämä otanta koskee myös muita pelejä kuin vain rahapelejä. (Mäyrä 2006, 17.) Tämä viestii siitä, että pelaaminen itsessään kyllä kiinnostaa naisia, mutta jostain syystä rahapelit eivät ole saaneet samanlaista suosiota. Rahapelaamisen saatavuus on parantunut lakien muuttuessa liberaalimpaan suuntaan viimeisten vuosikymmenten aikana ja teknologian kehittyessä (Moore ym. 2011, 129). Nuorista vain pieni osa pelaa virallisten kanavien kautta (lotto, peliautomaatit jne.), koska laki kieltää sen heiltä ikärajoituksilla. Tästä huolimatta suurin osa nuorista pelaa rahapelejä yhdessä viihdekäyttötarkoituksessa (DiCicco-Bloom & Romer 2012, 124).

Rahapelaamisen aloittamiselle voi olla useita eri syitä. Binde on luokitellut nämä viiteen eri kategoriaan: Ensimmäinen on unelma päävoiton saamisesta, mikä monelle merkitsisi huomattavaa parannusta elämänlaatuun lisääntyneen taloudellisen turvallisuuden takia. Toisena ovat sosiaaliset palkinnot, joita tulee muiden kanssa pelaamisesta ja sosiaalisesta kanssakäymisestä. Kolmantena tulee älyllinen haastavuus, mikä tarkoittaa monesti todennäköisyyksien laskemista ja taitoon perustuvissa rahapeleissä, kuten pokerissa, vastustajien lukemista ja hyvää päättelykykyä. Neljäntenä on mielialan vaihtelut, mikä käytännössä tarkoittaa suuria tunnekuohuja joita voittaminen ja häviäminen peleissä aiheuttaa. Monet tuntevat ”adrenaliinipiikin” pelatessaan rahoilla ja ajatellessaan mahdollista rikastumista. Viimeisenä ja tärkeimpänä on kuitenkin voittamisen mahdollisuus. Neljä ensimmäistä syytä ovat henkilöstä riippuvaisia ja vaihtelevat pelaajasta toiseen, mutta voittamisen mahdollisuus on koko rahapelaamisen ydin, jota ilman sitä ei olisi olemassa. (Binde 2013, 83–84.) Tietynlaisena poikkeuksena voi nähdä ne pelaajat, jotka pelaavat vain seuran takia, eli sosiaalisten palkintojen vuoksi, jotka eivät liiemmin välitä lopputuloksesta tai voittaminen ei juuri vaikuta heidän elämäänsä. Tämä on todennäköisesti vähemmistön näkemys ja rahan menettäminen vain seuran takia tuskin on edes taloudellisesti mahdollista monelle. Poikkeus tähän tulee siinä tilanteessa, kun panostettu raha on niin pieni, ettei se vaikuta pelaajan talouteen. Ihmisten motivaatiot pelaamiseen usein muuttuvat ajan kuluessa samalla kun heidän asenteensa muuttuu vanhenemisen ja elämän muutoksien myötä. Vapaa-aika voi vähentyä ja seura muuttua. Lisäksi isolla osalla väestöstä ei ole mahdollista harrastaa tai pelata sitä mitä he haluavat ja he joutuvat tyytymään siihen, mitä on tarjolla (Young & Stevens 2008, 275).

2.2. Rahapelaamisen stigma

Rahapelaamisen viattomuus on kyseenalaistettu kautta historian, ensimmäisen kerran jo antiikin Roomassa (Korpiola & Sallila 2012, 43). Näkökanta on ymmärrettävä, sillä valvomaton uhkapelaaminen voi helposti johtaa suuriin velkoihin ja sitä kautta uhkapelikierteeseen, josta ei välttämättä pääse pois. Läheskään kaikissa maissa uhkapeli ei ole laillista ja näissä maissa uhkapelaamista järjestävät vain rikolliset toimijat. Rahapelaaminen on siis monella tapaa toiminut kriminaalisuuden rajapinnalla jo kauan (Jouhki 2010, 60). Ihmisten ennakkoluuloilla on siis historiallista pohjaa, sillä vaikka ajat ovat muuttuneet, ovat ennakkoluulot säilyneet. Isossa-Britanniassa tehdyssä tutkimuksessa todettiin valtaosan, yli 70 prosenttia, kansasta näkevän uhkapelit haitallisena yhteiskunnalle (Orford ym. 2009, 50). Rahapelaamisen nähtiin olevan vaarallista ja turhaa, eikä sen nähty auttavan yhteiskuntaa millään tavalla.

Suomi on tässä asiassa poikkeus, sillä valtiolla on monopoli uhkapelaamisessa ja uhkapelien kautta saadut rahat käytetään rahoittamaan julkisia menoja. Esimerkiksi vuonna 2013 Veikkaus, valtion monopolin omaava yritys, jakoi 531,9 miljoonaa opetus- ja kulttuuriministeriön käyttöön. (Veikkaus. Veikkauksen tukien jako 2013.) Tämä voi tarkoittaa sitä, että Suomessa uhkapelaamisen julkinen imago olisi parempi kuin monessa muussa maassa, jolloin rahapelaamisen tuoma sosiaalinen stigma teoriassa voisi olla Suomessa pienempi. Stigmalla tarkoitan sitä, kuinka tietyt asiat vaikuttavat ihmisten julkiseen imagoon niin negatiivisesti, että se vaikuttaa konkreettisesti heidän elämäänsä. Uhkapelaamisen stigmalla viitataan tilanteeseen, jossa muut ihmiset suhtautuvat tunnettuun uhkapelaajaan negatiivisesti johtuen uhkapelaamisen erittäin huonosta julkisesta maineesta. He kyseenalaistavat hänen moraaliset valintansa ja kykynsä selvitä yksin yhteiskunnassa (Hing ym. 2014, 65).

Rahapelaamisen sääntelyn tiukkuus eri maissa vaihtelee huomattavasti huolimatta rahapelien suosiosta. Esimerkiksi Suomi on ollut rahapelikulttuuriltaan vahva maa, mutta sääntely on siitä huolimatta löyhää. Vasta 2010 luvun taitteessa Suomeen esimerkiksi saatiin uusi arpajaislaki, joka vahvisti rahapelaamiselle 18 vuoden ikärajan. Tämä raja oli ollut jo pitkään käytössä muissa Länsi-Euroopan maissa. Ylipäätään yhteiskunnallisena ongelmana rahapelaamista alettiin erityisesti korostaa Suomessa 2000-luvulla, jolloin sen hoitamiseen alettiin käyttää huomattava määrä rahaa ja hallinnollisia resursseja. Ongelmien korostamisen taustalla olivat erilaiset kansalaisjärjestöt, jotka entistä enemmän muovaavat kansallista ohjauspolitiikkaa. Tässä tapauksessa EU:n merkitys on todennäköisesti ollut suuri Suomen linjanmuutoksen suhteen. (Tammi 2012, 68–69, 72.)

Yleisessä keskustelussa usein ajatellaan, että rahapelaamisella ei ole mitään positiivisia puolia, vain negatiivisia. Toisaalta akateemisessa maailmassa syitä rahapelaamiselle on tutkittu hyvin monen eri tieteenalan näkökulmasta kuten psykologiassa, taloudessa ja kulttuuri-tieteissä. (Binde 2013, 81–82.) Ongelmapelaaminen tosiaan hallitsee tutkimuskenttää, ja toisaalta se onkin vakava ongelma monelle pelaajalle, joka päättyy käyttämään liikaa rahaa pelatessaan. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen vuonna 2011 tekemä raportti osoitti ongelmapelaajia olevan Suomessa koko väestöstä 2,7 prosenttia eli noin 110 000 ihmistä. Sama tutkimus osoittaa myös, että tutkituista rahapelaajista 97,2 prosentilla ei ollut ongelmia pelaamisessaan. (Turja & Halme & Mervola & Järvinen-Tassopoulos & Ronkainen 2011, 55.) Toisin sanoen vain 1–3 prosentilla kaikista pelaajista on ongelmia pelaamisen kanssa (Raento 2012, 72).

Poliittisesti rahapelaaminen rinnastetaan tyypillisesti juopotteluun ja huumeiden käyttöön, sillä niitä kaikkia pidetään kansanterveydellisinä ongelmina. Tämän takia sitä tarkastellaan usein kansanterveydellisten ja sosiaalisten haittojen näkökulmasta. Alkoholismiin ja huumeiden käyttöön vertaaminen ei ole erityisen mairittelevaa ja eikä kummallaan näistä juuri ole mitään positiivisia sosiaalisia tai terveydellisiä puolia. Tästä huolimatta, rahapelipolitiikan keskeisin seikka on kuitenkin kansallisten etujen varjelu suhteessa muuhun maailmaan. (Tammi 2012, 66.) Suomessa tämä käytännössä tarkoittaa sitä, että ulkomaisia toimijoita rajoitetaan rahapelimarkkinoilla ja Veikkauksen monopoliasemaa on perusteltu rahojen päämäärän perusteella. Veikkaus, RAY ja Fintoto yhdistyivät vuoden 2017 alussa Veikkaukseksi, mutta monopoliasemaan tällä ei ole ollut vaikutusta (Veikkaus. Tiedote RAY:n, Fintoton ja veikkauksen yhdistymisestä). Monopolit oikeutetaan laittamalla voitettut rahat valtiolle suoraan tai välillisesti erilaisiin hyväntekeväisyyskohteisiin. Nämä kohteet vaihtelevat vuosittain ja esimerkiksi Veikkauksen avustuskohteet voi nähdä suoraan sen omilta kotisivuilta. Tämä erityisen tarkka läpinäkyvyys viestii lisää siitä, että rahapelaaminen tarvitsee oikeutusta, toisin sanoen rahapelien sosiaalinen stigma ei ole vielä kadonnut.

Koska julkinen keskustelu rahapelaamisesta keskittyy nimenomaan ongelmapelaamiseen ja sen hoitamiseen ei ole kenties yllättävää, että viimeisen vuosikymmenen aikana ongelmapelaamisen nähdään pahentuneen. Suomalaisille vuonna 2011 tehdyssä kyselyssä 69 % vastaajista näki ongelmapelaamisen olevan vakava ongelma Suomessa, kun vuonna 2003 vain 50 % vastaajista ajatteli niin. Samassa kyselyssä kysyttiin myös mielipidettä siitä, että ovatko pelaamisongelmat lisääntyneet ja vuonna 2011 tätä mieltä olivat 60 % vastaajista. Tämä oli iso muutos vuoteen 2003,

jolloin vain 39 % näki pelaamisongelmien lisääntyneen. (Tammi 2012, 77.) Syy tähän voisi olla valtion rahapelimonopolin kampanjointi, mikä tapahtui samaan aikaan Suomessa, mutta suurempia johtopäätöksiä tästä ei voi vetää ilman lisää tietoa. Oli syy mikä tahansa, ihmisten koventunut asenne ja näkemys ongelmapelaamisen lisääntymisestä tuovat rahapeliyhteisöille lisäongelmia, sillä vaikka näiden yhteisöjen ei nähtäisi olevan suoraan kytköksissä ongelmapelaamiseen, niin ne silti saattavat vaikuttaa ihmisten käsityksiin yhteisöstä. Tämä voi tarkoittaa vaikeuksia uusien jäsenten rekrytoinnissa, minkä lisäksi monet eivät ehkä halua julkisesti kertoa osallisuudestaan rahapeliyhteisöön leimautumisen pelossa.

Puhuttaessa rahapelien stigmasta, täytyy myös ottaa huomioon kulttuurien ja uskontojen vaikutus. Eri uskontokuntien suhtautuminen rahapelaamiseen on vaihtelevaa. Uskonto voi joko hyväksyä rahapelaamisen tai kieltää sen. Suopeasti rahapelaamiseen suhtautuvia uskontoja ovat enemmänkin animistiset ja polyteistiset uskonnot, kuten taoismi, kungfutselaisuus ja Pohjois-Amerikan intiaanien harjoittama uskonto. Näitä yhdistää ajatus useammasta jumaluudesta (deity) ja erilaisiin uskomuksiin suhtaudutaan suopeammin. Vain muutamissa animistisissä uskonnoissa on rahapelaaminen kielletty moraalisisista tai uskonnollisista syistä. (Binde 2007, 153–154.)

Negatiivisesti rahapeleihin suhtautuvat erityisesti monoteistiset uskonnot. Syynä tähän on joidenkin tutkijoiden mielestä se, että rahapelaamisessa on kilpailevia piirteitä uskonnon kanssa, minkä vuoksi kirkot eivät salli sitä. Esimerkiksi roomalaiskatolinen kirkko on suhtautunut siihen kieltävästi aina ja vasta reformaation myötä se on vähitellen suhtautunut rahapelaamiseen suopeammin. Samanlainen tarina on myös luterilaisuudella, joka alun perin suhtautui rahapelaamiseen erittäin tiukasti ja vasta 1950-luvulla sen suhtautuminen alkoi lientyä. Tämä ei kuitenkaan päde luterilaisuuteen kaikkialla, vaan erityisesti Yhdysvalloissa monet luterilaiset suhtautuvat rahapelaamiseen yhä erittäin kielteisesti. Muslimimaissa rahapelaaminen on myös ollut rajoitettua tai kiellettyä koko historian ajan, ja rahapelaaminen itsessään tuomitaan jopa Koraanissa. (Binde 2007, 152.)

Tämä voisi viitata siihen, että sekularisoituneissa maissa rahapelaaminen olisi suotavampaa, sillä suopeasti rahapelaamiseen suhtautuvia uskontoja ei juurikaan harjoiteta, ainakaan samalla mittakaavalla kuin siihen kielteisesti suhtautuvia. Toisaalta monissa yksilönvapauksia korostavissa maissa ajatellaan rahapelaamisen olevan yksilön valinta, jolloin yksilöllä on oikeus käyttää rahansa, miten haluaa.

2.3. *Yhteisöllisyys rahapeleissä*

Huolimatta siitä, että en varsinaisesti tutki kasinoita, löysin yhtäläisyyksiä kasinoiden ja tutkimani yhteisön välillä. Yhteisön pelaamisessa käyttämä tila on siinä mielessä samankaltainen kasinon kanssa, että tila on ikään kuin väliaikaisesti omistettu rahapelaamiselle. Tämän vuoksi tässä kappaleessa käyn läpi kasinokulttuurin piirteitä ja kasinoiden merkitystä siellä vieraileville ihmisille, mitä suhteutan tutkimaani pieneen peliyhteisöön. Käsittelen myös pelitilaa käyttäen kasinoita esimerkkeinä. Ilman tilaa yhteisöä ei voi olla, jopa internetyhteisötkin vaativat oman tilansa, eli alustan, missä ihmiset viettävät aikaa.

Yksi tutkituimmista pelialueista, ja joissain tapauksissa yhteisöistä, ovat kasinot. Ne ovat yleensä suuria rakennuksia täynnä erilaisia pelejä ja ulkoapäin ne vaikuttavat erittäin ylelliseltä. Toisin sanoen täysin muuta kuin mihin suurin osa väestöstä on tottunut. Tämän lisäksi on olemassa suurempia kasinoalueita, jotka koostuvat useasta kasinosta pienessä tilassa. Näitä kasinoalueita on syntynyt maailmalle koko ajan enemmän, sijainti vain on vaihtunut. Imagoitaan Las Vegas on pysynyt pitkään rahapeliteollisuuden keskuksena ja ylivertaisena kasinokaupunkina, mutta taloudellisessa merkityksessä sen on ohittanut monta muuta aluetta. Toinen yhdysvaltalainen kaupunki Atlantic City on jo muuttunut merkittävämmäksi kasinoalueeksi Yhdysvalloissa. Lisäksi Macaon alueelle on rakennettu yli 40 kasinoa Kiinan kaudella. Näiden kolmen kasinoalueen lisäksi rahapelikeskittymiä on syntynyt Mississippijoen rantaosavaltioihin Yhdysvalloissa, Karibianmeren pikkusaarille ja uusimpana Singaporeen. Lisäksi Hongkong on vaikutusvaltainen hevosvedonlyönnin keskus, jossa pelaa pelaajia monista Aasian maista ja Australiasta. (Raento 2012, 12.)

Saapuessaan pelialueelle, kuten kasinolle tai kilparadalle, pelaajat jättävät taakseen normaalin maailman ja heidän entisen identiteettinsä. Ympäristö voi toimia peliyhteisön rajana, jolloin totutaan tietyssä tilassa pelaamiseen. Tämä tila toimii siis rajana tavallisen ja toisenlaisen vaihtohtoisen elämän välillä. Joillekin tämä uusi ympäristö on parempi vaihtoehto kuin tylsä ”tavallinen” maailma, mikä motivoi heitä viettämään enemmän aikaa ja rahaa paikan päällä. Lääketieteellisesti näistä henkilöistä puhutaan patologisina uhkapelaajina, mutta sosiologisesta ja myös kulttuuriantropologisesta näkökulmasta he ovat vain vakioasiakkaita. (Binde 2009, 18–19.)

Kasinoalueilla on voimassa omat erilliset arvot ja normit, jossa sosiaaliset eroavaisuudet, etninen tausta ja ihmisten fyysiset rajoitteet eivät ole olennaisia. Kasino toimii tasoittavana tilana, jossa

ihmiset voivat yhdessä pelata uhkapelejä. Rahapelaajat näkevät pelaavansa yhdessä taloa tai ”järjestelmää” vastaan, mikä yhdistää kaikkia pelaajia. He näkevät olevansa tasa-arvoinen yhteisö, jotka pelaavat kasinoa vastaan. (Binde 2009, 18–19.) Tämä ei tietenkään päde kaikkiin tilanteisiin, mutta toimii suurimmassa osassa pelejä. Pokeryhteisöön tämä pätee sillä tavalla, että vaikka pelaajat pelaavatkin toisiaan vastaan, ovat he pelipöytään siirryttäessä ainakin väliaikaisesti osa samaa yhteisöä. Tässä asiassa pokeri poikkeaa perinteisistä kasinopeleistä, kuten blackjackista ja ruletista. Blackjackissa ja ruletissa pelaajat periaatteessa pelaavat suoraan tätä järjestelmää vastaan. He eivät voita rahaa toisilta pelaajilta, vaan kasinolta, eivätkä he pelissä ole tekemisissä toistensa kanssa, muuten kuin puhumalla.

Kasinoalueita isompia alueita ovat erityiset erikoisalueet, jotka ovat eräänlaisia kasinokomplekseja, joissa on usein sallivammat säännöt kuin naapurialueilla, joiden avulla ne pystyvät keräämään asiakkaita naapureistaan, joissa on usein tiukemmat lait. Tämän vuoksi näitä kasinoalueita ilmestyy erilaisille raja-alueille. Rahapelimarkkinoita on lisäksi kasvattanut se seikka, että pelataksaan rahapelejä ihmisten ei tarvitse enää matkata niin pitkiä matkoja. (Raento 2012, 12.) Valtioille rahapelimarkkinoiden verotus on erittäin tuottoisaa, erityisesti taloudellisesti vaikeina aikoina (Nikkinen 2014, 1).

Pelejä tarjotaan pubeissa, kerhoilla ja kioskeissa, minkä lisäksi internet on mahdollistanut pelaamisen lähestulkoon mistä tahansa. Yksittäiselle pelaajalle muutokset ovat antaneet lukuisia mahdollisuuksia pelata erilaisia pelejä mihin aikaan tahansa, kunhan internet-yhteys toimii. Samalla säännöt ja rajoitukset ovat kasvaneet ja rahapeliyrityksiä on tullut moninkertainen määrä markkinoille. Kaikki näistä yrityksistä eivät ole luotettavia, mutta lainsäädäntöjen monimutkaistuesssa ne pystyvät silti toimimaan, sillä nettipelaamista on vaikea rajoittaa. Tämä johtuu pääasiassa siitä, että nettipeliyritysten palvelinten sijainti on aiheuttanut lainsäädännöllisiä ongelmatilanteita ja muutoksia. (Raento 2012, 12, 14–15.) Internetissä pelaaminen on monelle ihmiselle paljon kätevämpää, joten tämä on varmasti syönyt näiden suosiota. Suomessa ainoa laillinen nettipokerisivusto on Veikkauksen nettipokerisivusto.

Kasinolla pelaavat ihmiset kehittävät ajan myötä oman kasinoidentiteetin, mikä vahvistaa heidän yhteenkuuluvuuden tunnetta kasinolla muiden pelaajien kanssa ja vahvistaa heidän itsetuntoaan ja samalla lisää heidän pelaamistaan. Rahapelitutkija John D. Rosecrancen mielestä tämä sosiaalinen identiteetti nimenomaan pitää heidät mukana, vaikka he pitemmän päälle menettävätkin rahaa (Binde 2009, 19.) Yhteisön jäsenet saattavat ajan myötä hyväksyä rahan menettämisen asiana, jota

vain tapahtuu, eivätkä he reagoi siihen niin voimakkaasti kuin monet yhteisön ulkopuoliset jäsenet. On mahdollista, että alussa rahan menettäminen häiritsee monia, minkä takia monet joko aloittavat pienellä rahalla tai eivät suostu kokeilemaan ollenkaan. ”Normaaleille” rahapelaajille kasinon alakulttuuri on erittäin palkitsevaa ja he käyttävät paljon aikaa ja rahaa päästäkseen osaksi sitä. Samalla osa heistä alkaa tuntea kasvavaa tyytymättömyyttä ulkomaailmaa kohtaan, missä heillä usein on huono sosiaalinen status, vähän ystäviä, eivätkä he tunne liiemmin kuuluvansa. Lisäksi ajan myötä he saavat myös uhkapelaajan stigman, heitä aletaan pitää uhkapelaajina, joka esimerkiksi Amerikassa viittaa jonkinlaiseen henkilökohtaiseen tai henkiseen ongelmaan. Tämä lisää vaikeutta lähteä pois kasinolta ja integroitua takaisin normaaliin yhteiskuntaan. Kasino voi tarjota joillekin syrjäytyneille turvapaikan, jossa he voivat elää parempaa elämää kuin sen ulkopuolella. (Binde 2009, 19.) Tämän voisi argumentoida vaikuttavan vain tiettyihin henkilöihin, koska kasinossa aikaa viettävien oletetaan kuluttavan rahaa ja kaikilla ei siihen ole varaa. Tämä voi aiheuttaa pahan kierteen, koska syrjäytyneet haluavat viettää aikaa turvapaikassaan, mutta jos heillä ei siihen ole varaa, saattavat he joutua keräämään rahaa kaikilla mahdollisilla, jopa rikollisilla tavoilla. Tämä toisaalta saattaa pahentaa uhkapelaajien stigmaa, koska heidän ongelmansa helposti yhdistetään kasinoon, jonka toimintamenetelmät eivät usein ainakaan paranna tilannetta.

Rahapeliyhteisö voi hyvinkin ottaa vaikutteita kasinoista, joilla voi olla pelaajien keskuudessa positiivinen imago. Vaikutteiden lisäksi itse pelitapahtuma yhdistää ja jo samojen sääntöjen tietäminen lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Yhteisö voi lisäksi tarjota pienimuotoisen kasinokokemuksen, paikan jossa pelaajat voivat rentoutua ja hetkeksi unohtaa arjen huolet. Lisäksi yhteisössä pelaajan ulkopuolisella statuksella ei ole niinkään merkitystä.

Kasinokulttuurista puhuttaessa kannattaa ottaa huomioon sen tilanne eri maissa. Suomessa kasinoita on vain yksi, eikä kasinokulttuuri ole välttämättä onnistunut leviämään tänne asti. Kuitenkin kasinoiden tuomat hyödyt yksilöille pätevät pienemmässä mittakaavassa rahapeliringeissä ja Veikkauksen pelihalleissa. Yhteisöllisyys kasvaa ajan myötä ja monelle rahapelit ovat pakoreitti normaalista elämästä samalla tavalla kuin harrastukset ovat muille. Lisäksi osalle rahapelaaminen voi olla myös enemmän työtä kuin hupia. Rahapelit, joissa taidolla on merkitystä, kuten pokeri, tarjoavat mahdollisuuden elättää itsensä ja ehkä jopa rikastua niille, jotka ovat tarpeeksi hyviä siinä tai tarpeeksi onnekkaita. Syitä siihen, miksi ihmiset viihdepelaavat kasinoilla Yhdysvalloissa, on tutkimusten mukaan kahdeksan erilaista. Nämä kahdeksan motivoivaa tekijää ovat: uhkapelaaminen opettavana tapahtumana, adrenaliinin tunne, itsensä määrittäminen, riskien otto, itsensä arvottaminen, henkinen itsensä arvottaminen ja yhteisöllisyys. (Binde 2009, 58.) Suurimman osan

näistä voi helposti yleistää pätemään myös muissa rahapeleissä, mutta jotkin saattavat olla kasinoympäristöstä riippuvaisia, kuten yhteisöllisyys. Sekin on kuitenkin mahdollista sosiaalisen median tai yhteisen pelitilan ansiosta.

Kuten aikaisemmin mainitsin, internet mahdollistaa pelaamisen kotona ja tarjoaa samalla tutun ympäristön pelaamiselle. Kotona pelaaminen antaa pientä turvaa, mutta toisaalta sitä ei voi millään verrata sosiaaliselta ulottuvuudelta kasinoympäristöön, jossa pelaajat ovat suorassa kanssakäymisessä toistensa ja muiden ihmisten kanssa. Internetin kautta tapahtuvassa rahapelaamisessa toisista ihmisistä on näkyvillä enintään nimimerkit ja joskus ei sitäkään, sillä kaikki rahapelit eivät vaadi toisia ihmisiä. Suurin osa internetissä pelattavista rahapeleistä pelataan nimenomaan ilman kontaktia toisiin ihmisiin. Ne pelit, joita pelataan muiden ihmisten kanssa, eivät usein tarjoa suurta vuorovaikutusmahdollisuutta, vaan ihmiset pelaavat ilman suurempaa kontaktia muihin. Esimerkiksi pokerin pelaaminen rahasta internetissä ei vaadi varsinaista sanallista kommunikointia toisten ihmisten kanssa, vaan tietokone hoitaa kaikki käytännön ongelmat itsestään. Mahdollisuus kommunikoinnille on kuitenkin olemassa, ja joskus se on tarpeeksi luodakseen yhteenkuuluvuuden tunnetta. Toisaalta laajasti ajateltuna pelaaminen toisten ihmisten kanssa on eräänlaista kommunikointia tai ainakin vuorovaikutusta. Esimerkiksi ennen yhdistymistä osaksi Veikkausta RAY kokeili livekasino-konseptiaan, jonka tarkoituksena oli yhdistää kasinolla ja kotona pelaaminen. Siinä pelaaja sai osallistua peliin kotikoneeltaan, mutta mukana on silti videokuvan kautta toimiva oikea kasinojuontaja. Lisäksi mukana oleva chat-ominaisuus mahdollisti keskustelun niin juontajan kuin pelaajien välillä. (YLE. RAY:n vastaisku nettikasinoille 21.8.2014.) Tämä kokeilu kuitenkin vaikuttaa loppuneen.

Kasinoiden ja netissä toimivien rahapeliyhteisöjen lisäksi on olemassa muunlaisia rahapeliyhteisöjä. Erilaiset pokerikerhot, veikkausringit ja lottoporukat eivät välttämättä näy ulospäin niin hyvin, sillä monet niistä todennäköisesti eivät mainosta itseään, eikä niistä välttämättä hyödy taloudellisesti kukaan.

3. Uusheimolaisuus yhteisöllisyyden muotona

Michel Maffesolin mukaan moderni individualistinen yhteisöllisyys sosiaalisine liikkeineen ja poliittisine tavoitteellisuuksineen on vain ohimenevä ja heikko yhteisöllisyyden perusta, ja sen tilalle on nyt noussut toinen, rituaalisempi ja enemmän nauttimiseen keskittyvä sosiaalisuuden periaate. Hänen mielestään toisten ihmisten kanssa koetut merkitykset ovat uuden yhdessä olemisen tavan syitä ja seurauksia. Tämä uusi periaate korostaa yhteenkuuluvuuden tunnetta ja kuluttaminen, elämykset ja esteettinen nautinto ja jopa uskonnollinen mystiikka ovat kaikkea muuta kuin yksilöllisyyttä. Iso osa tätä uuttaa yhteisöllisyyttä on yhdessä kokemisen hurmio, joka on merkki alkuvoimaisesta yhteisöllisyydestä. Maffesoli näkee yhteisten kokemusten, rituaalien tekemisen ja tuhlauksen korostamisen merkkeinä yhteisöllisestä kokemisesta. Näiden kautta voidaan helposti nähdä ”pyhyyttä” arkielämän estetiikassa. Hän näkee postmodernin ruumiillisuuden estetiikan (esimerkiksi urheilun, laihduttamisen, ruoan ja juomisen) merkkinä uudenlaisesta kollektiivisuudesta, jossa oman ruumiin kokema nautinto tulee muiden kanssa ja muita varten. (Maffesoli 1995, 5,7, 31.)

Puhuessaan nykypäiväisestä yhteisöllisyydestä, Maffesoli käyttää perinteistä heimo-termiä. Heimojen kaltaiset pienet yhteisöt ovat hänelle osa meidän jokapäiväistä elämäämme, ne ovat massakulutussyhteiskunnan jäänteitä, jotka eroavat toisistaan yhteisöjen jäsenten jakaman elämäntavan ja maun suhteen (Maffesoli 1996, ix-x). Näistä hyvinä esimerkkeinä toimivat erilaiset harrastelijat, oli kyse sitten jalkapallosta, ympäristöaktivismista tai pokerista. Kaikkia yhdistää yhteinen kiinnostus, mutta heillä ei ole minkäänlaista sitoumusta pysyä mukana yhteisössä. Yhteisö voi siis olla koostumukseltaan hyvinkin heterogeeninen.

Nykypäivän yhteisöllisyyttä Maffesoli käsittelee kirjassaan *Le Temps des tribus* (1988) (englanniksi *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*), missä hän kertoo vanhanaikaisen yhteisöllisyyden hajoamisesta ja uudenlaisen massayhteisön syntymistä. Tätä uuttaa massayhteisöä hän kutsuu uusheimolaisuudeksi, mikä ei ole samanlaista heimolaisuutta kuin antropologiassa on perinteisesti ajateltu, vaan se on enemmän yksilöiden muodostamia yhteisöjä, joita ohjaavat jotkin yhteiset intressit. Näillä yhteisöillä on erittäin vähän valtaa jäseniensä suhteen, sillä he voivat enintään jättää jäseniä ulkopuolelle tai vaihtaa heidät. Toisaalta näillä yhteisöillä on vahva yhteisöllinen solidaarisuus. (Maffesoli 1996, x-xi.) Heimo-termi itsessään saattaa olla tässä tapauksessa hieman harhaanjohtava, sillä postmoderniin heimoon ei synnytä ja heimoja voi vaihtaa,

päinvastoin kuin aikaisemmissa, perinteisissä heimoissa (Maffesoli 1995, 9). Vallitseva käsitys nykyaikaisesta yhteisöllisyydestä pohjautuu antiikin Kreikan poliittisiin yhteisöihin, poliisiin. Nämä yhteisöt edustivat välittömyyttä ja paikallisuutta isomman piirin sijaan. (Delanty 2010, 5.)

Syitä tähän perinteisen yhteisöllisyyden tuhoutumiseen tai muuttumiseen on etsitty kauan ja itseasiassa kantavana teemana modernin yhteisöllisyyden tutkimisessa on ollut nimenomaan yhteisöllisyyden häviäminen. Yhtenäistä mielipidettä syystä ei ole löydetty. Sosiologit kuten Ferdinand Tönnies, Max Weber ja Robert Nisbet näkivät keskiaikaisten instituutioiden katoamisen ja kaupallistumisen ja kapitalismin nousun olevan syynä yhteisöllisyyden tunteen katoamiselle. Toisaalta Rousseau näki sen johtuvan moderniudesta, joka vieraannuttaa yksilön ja aiheuttaa poliittisen itsemääräämisoikeuden katoamisen. (Delanty 2010, 7.)

Yhteiskunnan on nähty kehittyvän individualistisempaan ja narsistisempaan suuntaan monien journalististen ja sosiologisten julkaisujen mielestä. Tämä johtuu Maffesolin mielestään murroksesta, joka on menossa monien intellektuellien ajattelijoiden maailmankuvassa. Heidän on vaikea tajuta, miten yhteiskunta on muuttumassa ja he yrittävät käyttää perinteisiä termejä ja ajatusmaailmaansa selittämään muutosta. Nykyihmiset sosialisoituvat niin sanottuina massaheimoina, mikä on monella tavalla päinvastainen kuin 1970-luvulla olleet kiinteät yhteisöt. Nyt ihmiset eivät kiinnity mihinkään yhteen yhteisöön, vaan väki vaihtaa yhteisöä tilanteen mukaan. Tästä voi saada väärän käsityksen ja se voidaan virheellisesti tulkita narsismiksi. Tämä uusheimolaisuus, toimii päinvastoin kuin perinteinen heimolaisuus. Kun perinteinen heimolaisuus perustuu tasapainoon, on uusheimolaisuudelle ominaista joustavuus ja satunnaiset tapaamiset, joiden jälkeen hajaannutaan (Maffesoli 1996, 72–73, 76.)

Käytän tässä tutkielmassa uusheimolaisuuden käsitettä tarkastellessani tutkimaani yhteisöä, koska se täyttää Maffesolin uusheimolaisuuden käsitteen monella tapaa. Se on harrastukseen keskittyvä yhteisö, johon on helppo päästä sisään tai pois. Pelaajien määrä vaihtelee pelikerrasta toiseen ja iso osa jäsenistä käy yhteisössä satunnaisesti.

4. Metodit

4.1. *Etnografinen lähestymistapa*

Aloitin tutkimustyöni etnografisella kenttätyöllä, joka on yksi etnologisen tutkimuksen tärkeimpiä menetelmiä. Antropologiassa kenttätyön tekeminen on jopa nähty erityisenä initiaatoriittinä ja joidenkin mielestä kenttätyö on tutkimuksen suurin yksittäinen määräävä tekijä. Eri tieteenaloilla on erilaiset painopisteet ja kullakin on omat erityispiirteensä, mutta perusta on kaikilla yhteinen: tutkija haluaa päästä mahdollisimman lähelle tutkimuskohdettaan. (Ruotsala 2005, 45.) Etnografinen metodi sopi hyvin tutkimaani pieneen yhteisöön, sillä metodin avulla pääsen paremmin käsiksi yhteisön sisäiseen ajatusmaailmaan. Tutkielmani perustuu kenttätyöllä saatuihin tuloksiin, jotka asetan teoreettiseen kontekstiin. Etnografinen kenttätyö voidaan käsittää monella tavalla ja usein se onkin erilaisten aineistonkeruumetodien yhdistämistä (Ruotsala 2005, 46). Esimerkiksi tätä työtä varten tein puolistrukturoitujen haastatteluiden lisäksi osallistumatonta ja osallistuvaa havainnointia (ks. Hirsjärvi & Hurme 2000).

Etnografia perustuu empiriaan, kentältä kerättävät aineistot ja tutkittavien kanssa syntyvä vuorovaikutus määrittävät koko prosessin kulkua ja sitä kautta myös tutkimuksen lopputuloksia. Osallistava, usein kehittyviä teknologioita hyödyntävä etnografia rohkaisee keskinäiseen vuorovaikutukseen tutkittavien kanssa aineistonkeruuvaiheen lisäksi myös tutkimuksen raportointivaiheessa. Tutkija luo luottamuksellisen siteen tutkittavien kanssa, mikä myös tarkoittaa sitä, ettei tutkiminen rajoitu pelkästään tiettyihin aikoihin, vaan se on jatkuvaa. Tämä kiinteä suhde kenttään sekä vuorovaikutuksen kautta tuleva muutos tutkimuskysymyksissä ja tulkinnoissa edellyttää etnografilta kykyä sopeuttaa omaa käytöstään ja antaa mahdollisuuden tarttua uusiin tilanteisiin ja mahdollisuuksiin ja sitä kautta löytää uusia näkökulmia tutkimukseen. Huomionarvoista on myös se, että vaikka kenttätyö on oleellinen osa etnografiaa, ei sitä ole pakko tehdä itse, vaan on mahdollista käyttää toisten tekemiä löydöksiä pohjana. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 8, 13.) Näin kuitenkin oleelliseksi kenttätyön tekemisen itse, sillä etnografista tutkimusta livepokeriyhteisöjen toiminnasta ei ole aikaisemmin tehty Suomessa.

Etnografinen tutkimus perustuu relativismille, joka antaa mahdollisuuden erilaisten tietokäsitysten sovittamiselle. Kentältä saatu tieto ei ole lähtökohtaisesti oikeaa tai väärää, vaan niissä on aina jokin merkitys. Kentältä löytynyt tieto on siis lähes aina hyödyllistä, vaikka se ei menisikään täysin ennako-oletusten mukaan. Toisaalta se seikka, että kaikki saatu tieto on jollain tasolla tulkinnallista,

vaikeuttaa tutkimusta itsessään. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 14–15.) Tutkielmani tarkoituksena ei ole tuottaa objektiivista ja yleispätevää kuvausta pokerin pelaamisesta, vaan kuvaus yksittäisestä yhteisöstä oman tulkintani kautta.

Kentällä olemisen rooli etnologiassa ja sen lähitieteissä on muuttunut huomattavasti ajan saatossa. Alun perin kenttätöiden sijaan tehtiin keruutöitä, joiden tarkoituksena oli positivistinen totuuden kuvaaminen. Myöhemmin 1970-luvulla asenne kenttätöitä kohtaan muuttui kohti hermeneuttista kulttuurianalyysia. Suhtautuminen kansatieteilijöillä kenttään oli vieras ja etäinen. (Ehn & Klein 1999, 12–14; Ruotsala 2005, 46.) Aikaisemmin kaikki viittaukset tutkijaan itseensä oli kiellettyä, sillä sen nähtiin uhkaavan tutkijan objektiivisuutta. Ajatuksena oli se, että kentällä oli tietoa ja tutkijan vain piti poimia tieto talteen, ilman että hän itse vaikutti siihen. (Ruotsala 2005, 47.) Tämänkaltaisen ajattelu vallitsee yhä joillakin toisilla tieteenaloilla. Tutkijan tuominen esille vaikuttaa vaarantavan objektiivisuuden ja tekevän työstä epätieteellistä tai amatöörimaista. Minämuodon käytöstä on olemassa useita erilaisia konventioita, mutta yleissääntönä sitä saa käyttää silloin kun tutkija itse on vastuussa jostain selostamastaan valinnasta tai päätelmästä (Kielijelppi. Minä tieteellisessä tekstissä). Myöskään liiallinen itsensä esiin tuominen ei tee hyvää tutkimukselle, mutta esimerkiksi itsereflektion harjoittaminen avaa tutkijasubjektin vaikutusta ja esimerkiksi tutkimusprosessin haasteita lukijalle.

Nykyään kulttuurintutkimuksessa tehdyissä kenttätöissä on tärkeää tuoda esille, miten tutkija ja tutkittavat vuorovaikuttavat keskenään ja miten se voi vaikuttaa tuloksiin. Tutkijan saaminen mukaan tutkimukseen on jopa eräänlainen tieteellisyyden ehto. (Ruotsala 2005, 47.) Läsnaolo kentällä voi tuoda esiin asioita joita yhteisön jäsenet eivät edes tiedosta. Kaikki asiat eivät välttämättä nouse esille kuin vasta tietyissä tilanteissa tai tietyn ajan jälkeen, joten kentällä viipyminen on olennaista.

Kenttätö voi tuoda mieleen kaukaisen, eksoottisen paikan, jossa tutkija viipyy kauan saadakseen aineistoa. Paikan ei kuitenkaan tarvitse olla kaukana, vaan se voi myös sijaita lähellä, eikä sen tarvitse olla mitenkään eksoottinen kohde. Ajan saatossa kentän merkitys on muutenkin muuttunut kansatieteessä ja sen lähitieteissä ja siitä keskustellaan vieläkin aktiivisesti. Toisille se muodostuu fyysisestä paikasta, kyselyvastauksista, arkistosta tai internetistä, toiset taas eivät välitä koko asiasta tai he näkevät, ettei heillä ole kenttää. Isona laajenuksena nykyään tutkijan niin sanottu kotikenttä, tutkijan oma yhteisö tai lähiympäristö on muuttunut hyväksytyksi tutkimuskohteeksi. Perinteisesti tutkimuskohteen vierautta on pidetty selkeästi positiivisena asiana, eikä oman yhteisön

tutkimuskohteeksi ottamista ole pidetty erityisen hyvänä asiana, koska on pelätty tutkijan katseen sokeutumista. Toisin sanoen on oletettu, että tutkija ei kykene välttämättä näkemään asioita objektiivisesti, koska tuntee yhteisön jo liian hyvin. Kuitenkin nykyään monet etnologit ovat löytäneet tutkimuskohteensa läheltä tai jopa kotipiiristään, vaikka vain harva on tarkasti viitannut siihen. (Ruotsala 2005, 48–49.)

Etnografinen kenttätyö voi tuottaa monenlaista aineistoa joka ulkopuolisille saattaa näyttäytyä jopa sekavanakin. Etnologi Billy Ehn on maininnut kolme seikkaa, jotka on hyvä muistaa tehdessä etnografista kenttätyötä. Ensinnäkin on tärkeää analysoida tarkkailijan asemaa, roolia ja käyttäytymistä. Tutkijana olet itse osa tapahtumaa: se mitä näet ja ymmärrät, riippuu siitä, kuka sinä olet ja mitkä ovat sen hetkiset näkemyksesi. Voit olla mukana tapahtumassa tai vaikka passiivinen sivustakatsoja. (Ehn 2014, 74.) Joka tapauksessa, koska olen koulutettu etnografi, minulla on teoriatausta ja tietynlaisia ennakkokäsityksiä, jotka ohjaavat tarkkailuani ja päättelyäni. Toiseksi tutkijan on määriteltävä ”näyttämön” ja tarkkailtavien toimijoiden rajat. On todella harvinaista, että rajat olisivat selkeästi näkyvillä, usein ne täytyy itse määritellä. Käytännössä tämä tarkoittaa tässä tutkimuksessa pelitilanteen rajaa. (Ehn 2014, 74.) Livepokeri alkaa silloin, kun pelaajat saapuvat pelipöytänsä tai huoneeseen, jossa pelataan. Se taas päättyy silloin, kun pelaajat poistuvat pöydästä tai huoneesta. Kolmas ja mahdollisesti merkittävin seikka muistaa on se, että havainnot ja tulkinnat sitoutuvat toisiinsa. On lähestulkoon mahdotonta nähdä ja kuvailla jotakin tulkitsematta sitä jollain valmiilla ennako-oletuksella. Pelkästään ihmisten nimeäminen ja luokittelu ovat jo tietynlaista tulkintaa, joka vaikuttaa havaintoihin. (Ehn 2014, 74.)

Triangulaatio tarkoittaa erilaisten aineistojen, teorioiden ja/tai menetelmien käyttöä samassa tutkimuksessa (ks. Brewer & Hunter 1990). Triangulaatiota käytetään sen takia, että pelkästään yksittäisen tutkimusmenetelmän käyttö ei yleensä riitä antamaan kattavaa kuvaa tutkimuskohteesta. Monet ajattelevat myös, että jokin tietty tutkimusmenetelmä kuvaa vain yhdestä näkökulmasta, joten useamman menetelmän avulla pystytään korjaamaan tämä ongelma. Triangulaation tutkimuksessa voi erottaa neljään eri tapaan: aineistotriangulaatioon, tutkijatriangulaation, teoriatriangulaatioon ja menetelmätriangulaatioon. Aineistotriangulaatiolla tarkoitetaan tiedon keräämistä monelta eri tiedonantajaryhmältä, esimerkiksi potilailta, hoitajilta, lääkäreiltä jne. Tutkijatriangulaatio viittaa siihen, että tutkijoina toimii monta henkilöä. Toisaalta kyse voi olla myös usean tutkijan käytöstä aineiston analyysissä. Teoriatriangulaatiolla tarkoitetaan sitä, että tutkimuksessa pitäisi ottaa huomioon monta teoreettista näkökulmaa. Lopuksi menetelmätriangulaatio viittaa useiden metodien käyttöön. (Eskola & Suoranta 2008, 68; Tuomi & Sarajarvi 2009, 144–145.) Näiden lisäksi omaksi

tyypikseen voi erottaa monitriangulaation, mikä tarkoittaa sitä, että tutkimuksessa käytetään kahta tai useampaa triangulaatiota (Tuomi & Sarajärvi 2009, 145). Tässä tutkimuksessa käytän menetelmätriangulaatiota, sillä olen hankkinut aineistoni monien metodien, kuten teemahaastattelun ja osallistuvan havainnoinnin avulla. Nämä metodit täydensivät hyvin toisiaan ja auttoivat luomaan kokonaiskuvan yhteisöstä.

4.2. Reflektioiva tutkimustapa

Tässä tutkimuksessa käytän reflektioivaa tutkimusotetta. Etnologinen reflektio tarkoittaa tutkimuksen suunnitteluun, tekoon ja raportointiin vaikuttavien subjektiivisten, menetelmällisten ja tiedon olemusta koskevien tekijöiden tiedostamista ja arviointia. Tämä tarkoittaa sitä, että pyrin peilaamaan omaa tietämystäni ja mahdollisia vaikutteita tekstissä ja sitä kautta tuomaan esille mahdolliset elementit, jotka vaikuttavat arviointikykyyni. Se seikka, että ymmärrystä ei voi faktallisesti koskaan saavuttaa ei tarkoita sitä, että sitä ei kannata tutkimuksen kannalta tavoitella. Sitä kohti täytyy vain edetä loogisesti ja omat rajat tiedostaen. (Fingerroos & Jouhki 2014, 88, 90.)

Reflektioivan tutkimusotteen lisäksi käytän tutkielmassani hieman autoetnografista otetta, sillä olen itse tutkimani kulttuurin jäsen. Tästä huolimatta autoetnografia ei ole yksi päämetodeistani. Filosofian tohtori ja dosentti Johanna Uotisen mukaan: ”Autoetnografialla tarkoitetaan tutkimuksen tekemisen tapaa, jossa tutkijan omat kokemukset ovat tutkimuksen lähtökohtia ja sen keskeistä aineistoa.” Tämän lisäksi hän näkee autoetnografian olevan kirjoittajan omia kokemuksia kuvaava tutkimusmenetelmä, mikä sijoitetaan sosiaaliseen ja kulttuuriseen kontekstiin. (Uotinen 2010, 179.)

Pyrin tässä tutkimuksessa tuomaan auki omaa pokeritaustaani, koska se ja omat kokemukseni pelistä vaikuttavat väistämättä tutkimukseeni. Vaikka itse en ole enää kovin aktiivinen rahapelaaja, voin silti samaistua moneen aiemmin käsittelemiini rahapelaamisen motivaatioihin. Voittamisen mahdollisuus on todellakin tärkein syy rahapelaamiselle, ilman sitä pelaaminen olisi vain taattua rahan menetystä. Joitakin muita pelejä saattaisinkin pelata, vaikka tappio olisi taattu, mutta rahan laittaminen peliin muuttaa kaiken. Muista syistä nostan itselleni esiin unelmoinnin jättipotin voittamisesta, sillä ajatus yhtäkkiä saaduista suurista rahasummista on erittäin houkutteleva. Tätä kuitenkin varjostaa todennäköisyydet ja taloudelliset realiteetit. Tämän lisäksi pidän pelaamisesta sen tuoman sosiaalisuuden takia. Pelaan yleensä pokeria nimenomaan sen takia, että pääsen näkemään tuttuja, joita en näkisi muuten. Älylliset haasteet ovat nousseet tärkeämmäksi kriteeriksi

ajan myötä, mutta enimmäkseen sen takia, koska monet muut pelaajat pitävät niistä. Pelaajat pyrkivät ääneen pääättelemään toisten kortteja ja laskevat tiettyjen korttien saamisen todennäköisyyttä. Tunnekuohut toisaalta ovat minulle enemmänkin negatiivinen asia kuin positiivinen rahapelaamista ajatellen. Tiukka pokeripeli tai kolikkoautomaatilla yllättävän suuriin summiin pääseminen aiheuttaa minulle enemmänkin hermostuneisuutta kuin mitään muuta. Usein pelkään hermostuvani liikaa menetettyäni pokerissa paljon pelimerkkejä tai pyrkiessäni huijaamaan vastustajaa. Tällöin peli muuttuu rahan takia normaalia vakavammaksi, vaikka rahapanokset olisivat pieniä, mistä itse en liiemmin pidä. Joitakin suuret tunnekuohut ilahduttavat, mutta itse en ole yksi niistä. Uskon motivaationi ja asemani pokerikulttuurissa olevan verrattain tavanomainen, joten koen tietynlaisesta keskivertopelaamisesta kumpuavan esiyymmärryksen auttavan minua kenttätyössäni pokerinpelaajien keskuudessa.

Etnologi Outi Fingerroos on jakanut reflektion neljään eri tasoon, joiden kautta tutkija voi avata tutkimuksen taustoja. Nämä ovat itsereflektio, metodologinen reflektio, epistemologinen reflektio ja tutkimusten sitoumusten reflektio. Itsereflektio on, kuten aikaisemmin olen jo maininnut, tutkijan henkilökohtaisten sitoumusten määrittelemistä ja auki kirjoittamista. Metodologinen reflektio on taas menetelmien, teorioiden ja käsitteiden määrittelemistä ja auki kirjoittamista, joten tutkimuksessa on tärkeää käsitellä myös metodologisia valintoja ja niihin liittyviä haasteita. (Fingerroos 2003.) Tutkielmani metodologisia valintojani esittelen tarkemmin luvussa 4.4. Kenttätyön toteuttaminen. Epistemologinen reflektio on puolestaan Fingerroosin mukaan tietoteorian ja tiedonintressin sekä kulttuuri-käsitteen määrittelemistä ja auki kirjoittamista (Fingerroos 2003). Näitä olen käsitellyt edellä teorialuvussa, jossa kerron, miksi valitsin taustateoriani ja miten ne vaikuttavat tutkimukseeni. Viimeiseksi tutkimuksen sitoumusten reflektio on tutkimusten ulkoisten, poliittisten ja vallankäyttöön liittyvien sitoumusten ja vaikutusten määrittelemistä ja auki kirjoittamista (Fingerroos 2003). Ulkopuolisia vaikuttimia minulla on siinä mielessä, että olen saanut apurahan Pelitoiminnan tutkimussäätiöltä tutkielmani tekoa varten.

4.3. Tutkijan rooli ja eettisiä pohdintoja

Tutkijan rooliin vaikuttavia tekijöitä on monia. Tutkija ei voi irrottautua kulttuuritaustastaan, hän kantaa aina sekä kulttuurista että biologista painolastiaan, johon liittyvät fyysisten tekijöiden lisäksi äidinkieli ja oman kulttuurin arvomaailma. Myös tutkijan ikä, oma moraalinen ja ideologinen arvomaailma sekä sosiaalinen asema vaikuttavat hänen tekemiin tulkintoihin. Osa vaikutteista saattaa olla tilannesidonnaisia, saatamme esimerkiksi käyttäytyä eri tavalla eri ympäristössä eri

henkilöiden kanssa. (Ruotsala 2005, 53.) Olen itse nuorehko miesopiskelija, jonka osa tutkimani yhteisön jäsenistä tuntee. Suurin osa yhteisön muista jäsenistä on myös nuorehkoja miesopiskelijoita, mutta jos tutkimuskohteenani olisikin ollut suuremmissa määrin vanhempia henkilöitä tai naisia, olisi käyttäytymiseni saattanut tiedostamattani muuttua.

Lisäksi kenttätööhön vaikuttaa se, tunnenko haastateltavat tai havainnoitavat etukäteen vai en. Selkeä osoitus tämän merkityksestä on tekemieni haastattelujen pituudet. Ennestään hyvin tuntemani henkilöt keskustelivat pääsääntöisesti enemmän ja vaikuttivat valmiimmilta keskustelemaan mistä tahansa aiheesta. Tämä on tietenkin luonnollista, sillä usein on paljon luontevampaa keskustella tutun ihmisen kanssa lähestulkoon mistä tahansa aiheesta, kuin henkilön, jonka on tuntenut vain lyhyen aikaa. Toisaalta jotkut tutkijat ovat sitä mieltä, että vieraille henkilöille saatetaan kertoa arkaluontoisia asioita helpommin kuin tutuille (Ruotsala 2005, 56–57).

Etnologina minun täytyy ottaa huomioon kuitenkin myös muita seikkoja. Billy Ehnin sanojen mukaisesti: etnologina minun täytyy kuvata, analysoida, tulkita ja yrittää ymmärtää kulttuurisia ja sosiaalisia tilanteita. Tähän pystyy kenttätöön lisäksi pääsemään käyttämällä elämäkokemuksen ja tutkijankoulutuksen avulla saatua tietämystä tulkitsemaan ilmiöitä ja kirjoittamaan siitä tieteellisellä kielellä. (Ehn 2014, 85.)

Etnologiassa empiirinen eli kokemusperäinen tutkimus nojaa tutkijoiden itse keräämiin ja talletettuihin kenttätöäineistoihin ja niistä tehtyihin tulkintoihin. Etnologian kenttätömenetelmät eivät ole esimerkiksi luonnontieteilijöiden suosimien menetelmien tapaan tiukasti välineellisiä ja vakiintuneita, vaan kenttätöntekijä joutuu usein täydentämään, yhdistämään, soveltamaan ja välillä jopa luomaan uusia tutkimusmenetelmiä vaatimusten mukaan. (Ehn 2014, 84.) Tutkimuksessa olen tasaisesti muokannut lähestymistapojani: ensimmäisenä tein esihaastattelun, jonka huomasin toimivan, ja sitä kautta päätin tehdä haastattelut. Lisäksi osallistumalla peleihin parin kuukauden ajan aktiivisesti tajusin, että kyseinen aika on riittämätön, joten lisäsin yhteisön havainnointia, mikä auttoi minua pääsemään syvemmälle yhteisöön. Joskus yksinkertaisesti pitempi aika yhteisön parissa auttaa selvittämään taustalla olevia merkityksiä ja siten ymmärtämään niitä paremmin (Fingerroos & Jouhki 2014, 88).

Tutkijan ja tutkittavien välisestä vuorovaikutuksesta on kirjoitettu paljon ja siinä nousee toistuvasti esiin tietyt teemat. Näitä teemoja ovat esimerkiksi etnisyys, identiteetti, arvomaailma, sukupuoli, ikä ja ajan ja paikan merkitys. (Ehn 2014, 84.) Oma tutkimukseni ei ole poikkeus tässä asiassa. Ikä, aika,

paikka ja sukupuoli kaikki nousivat esille omassa tutkimuksessani ja näitä teemoja käsittelemäni myöhemmin aineistokappaleessa.

Kulttuurien tutkimuksen kenttätutkimus sisältää kolme tasoa: epistemologisen, metodologisen ja metodisen. Epistemologinen viittaa kysymyksiin, jotka liittyvät tietoa koskevaan teoriaan, metodologiset toisaalta tutkimuksen tekemisen periaatteisiin ja teorian ja käytännön välisiin kysymyksiin. Metodilla taas tarkoitetaan aineiston hankintamenetelmiä. (Ruotsala 2005, 46.) Kaikki kolme tasoa ovat oleellisia kunnan tutkimukselle, ja ne myös löytyvät tästä gradusta.

Kenttä on jokaiselle tutkijalle hieman erilainen. Nykyetnologialle kenttä tarkoittaa pääasiassa sitä paikkaa, mistä aineisto löytyy. Tutkija voi siis löytää kenttensä arkistosta, internetistä tai vaikka kirjastosta, jo se miten tutkimusaineisto muodostuu, on osa kenttää (Fingerroos 2003; Fingerroos & Jouhki 2014, 83). Minun tutkimuskenttäni ei siis ole pelkkä fyysinen pelipaikka, jossa pelit pelataan, vaan kenttänä toimii myös haastattelutilanteet ja aineisto itsessään.

Ensimmäinen iso eettinen valinta tulee eteen jo tutkimuskohteen ja -aiheen valinnassa. Siihen vaikuttaa tutkijan omat mieltymykset, kokemukset ja monet erilaiset taustavaikuttimet. Tutkija päättää ketkä ihmiset ja mitkä aiheet pääsevät mukaan tutkimukseen rajatessaan sitä. Ihmisiltä täytyy saada tietoinen suostumus tutkimukseen osallistumiseen, mikä pitää saada sen jälkeen, kun tutkittavalle on kerrottu hänen osuutensa ja mitä riskejä tutkimukseen liittyy. (Pekkala 2001, 93.) Aiheen valitsemisen syytä käsittelemäni pohdinnassa, mutta varsinaisesti rajasin tutkimuksen ottamalla haastateltaviksi haastatteluhetkellä yhteisössä aktiivisina olleet jäsenet. Aktiivisiksi koin ne, jotka olivat eniten paikalla havainnointini aikana.

Tutkimusta tehdessä täytyy ottaa huomioon mahdolliset eettiset ongelmat, joita tutkimuksen tekeminen ja julkaiseminen voi aiheuttaa. Filosofin Juhani Pietarinen on listannut tieteenharjoituksen standardi-ideologian, jonka valtaosa maailman tutkijoista on omaksunut. Ensimmäisenä tutkijan ensisijainen velvollisuus on tiedon lisääminen, minkä lisäksi mikään ei saa olla tutkijalle vierasta tai kiellettyä. Toiseksi tutkija ei ole vastuussa siitä, miten tutkimustuloksia käytetään, hän vastaa vain tiedon hankinnasta ja luotettavuudesta. Viimeiseksi, tutkijan ei tarvitse miettiä onko jonkin asian tutkiminen hyväksyttävää vai ei. Yhteiskunta määrittelee tieteellisen tutkimuksen tavoitteet ja tärkeysjärjestyksen ja tutkija tyytyy tähän. Hänelle annetaan tehtäviä, jotka hän pyrkii selvittämään. Tutkimuksen laadukkuuden mittarina pidetään siis objektiivisen tiedon lisäämistä. Ei kuitenkaan ole

olemassa täysin arvovapaata tutkijaa tai tiedettä, mutta tästä huolimatta objektiivisuuteen täytyy pyrkiä. (Pietarinen 1991 Pekkala 2003, 88 mukaan.)

4.4. Kenttätöön toteuttaminen

Kenttätöön tekemiseen ei ole olemassa mitään parasta yleispätevää ohjetta, vaikka kenttätöoppaita ja kenttätöihin perustuvia tutkimuksia onkin olemassa. Kenttätöössä vaikuttaa monta osatekijää, joiden täydellinen kontrollointi on mahdotonta. Esimerkkeinä näistä ovat muun muassa: tutkimusmenetelmät, osallistujien määrä, välineet, olosuhteet, aika, paikka, motivaatio jne. Kaikkein tärkeimpänä elementtinä on kuitenkin itse kenttätutkija. Tutkijan olemus, teot ja toiminta ovat tärkeimmässä osassa kenttätutkimusaineiston rakentumisessa. (Pekkala 2003, 91.)

Tätä tutkimusta varten suoritin viisi teemahaastattelua viidelle pokeriyhteisön aktiivijäsenelle, jotka olivat tulleet mukaan yhteisöön eri aikoina. Haastattelurunko teemahaastatteluille löytyy liitteestä 3. Haastattelurunko. Kaikki haastattelut on äänitetty ja tämän tutkielman tekijän hallussa. Pituudeltaan haastattelut vaihtelivat 20 ja 90 minuutin väliltä. Kaikki haastateltavat olivat tutkielman tekoajkaan opiskelijoita, iältään noin 20-30. Heistä neljä oli miehiä ja yksi nainen. Haastatteluiden lisäksi olin havainnoimassa pelitilanteita kolme kertaa pelin ulkopuolelta käsin ja noin kymmenen kertaa osallistumalla mukaan peliin.

Teemahaastattelu, jota kutsutaan myös puolistrukturoiduksi haastatteluksi, kohdentuu tiettyihin teemoihin, joista keskustellaan haastateltavan kanssa. Se ei vaadi yhteistä kokemusta, vaan lähtee oletuksesta, että kaikkia ihmisen kokemuksia, ajatuksia, uskomuksia ja tunteita voidaan tutkia tällä menetelmällä. Teemahaastattelu ei sido haastattelua kvalitatiiviseen tai kvantitatiiviseen tutkimusmenetelmään eikä se ota kantaa siihen, kuinka syvälle aiheen käsittelyssä täytyy mennä. Sen sijaan nimen mukaisesti haastattelu etenee tiettyjen keskeisten teemojen varassa. Tämä tuo tutkittavien äänen kuuluville ja samalla vapauttaa haastattelun tutkijan näkökulmasta. Rakenteeltaan teemahaastattelu on lähempänä strukturoimatonta kuin strukturoitua haastattelua. Siitä puuttuu strukturoituille lomakehaastatteluille luonteenomainen kysymysten tarkka muoto ja järjestys, mutta se ei ole täysin vapaa, kuten syvähaastattelut ovat (ks. esim. Merton ym. 1956; Patton 1990). Puolistrukturoiduksi haastattelun tekee se, että aihepiirit ja tema-alueet ovat kaikille sama. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 47–48.)

Teemahaastatteluista kolme suoritettiin Jyväskylän yliopiston kirjaston ryhmähuoneessa, yksi tutkijan kotona ja yksi puhelimen välityksellä. Alustava tavoitteeni oli tehdä kaikki haastattelut samassa paikassa, mutta aikatauluongelmat pakottivat poikkeuksellisiin ratkaisuihin. Haastatteluiden aikaan olin tutustunut hieman kaikkiin haastateltaviin, sillä olin toteuttanut osallistuvaa havainnointia noin puoli vuotta ennen haastatteluiden tekemistä. Teemahaastatteluiden runko oli kaikissa haastatteluissa sama, mutta teemahaastatteluiden luonteen mukaisesti jokaisessa haastattelussa nousi esille asioita, joita ei välttämättä tullut esille muissa haastatteluissa. Teemoina toimivat pokerin merkitys pelaajalle, yhteisön merkitys pelaajalle, kuinka pelaaja alkoi pelaamaan pokeria ja/tai rahapelejä ja pelaajan halukkuus pelata isommilla panoksilla tai jossain toisessa peliporukassa.

Päädyn valitsemaan menetelmäksi havainnoinnin lisäksi haastattelun, koska se on joustava menetelmä, joka mahdollistaa kyselyä suuremman vuorovaikutuksen ja jonka avulla voidaan saada selville taustalla olevia vaikutteita ja motiiveja. Se myös antaa mahdollisuuden tuoda esille uusia asioita, joista haastateltavat tietävät. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 34–36.) Teemahaastattelu, jota tässä tutkimuksessa käytän, on tutkimusmenetelmä, jossa keskustellaan haastateltavien kanssa ennalta sovitusta aihepiiristä. Se perustuu ajatukseen siitä, että haastateltava tietää asiasta ja hänen näkökulmansa halutaan tuoda esille. Haastateltava saa vastata vapaasti, omin sanoin ja omalla tyyllillään. Tutkijan kysymykset ovat tämän vuoksi avoimia, niihin ei ole valmiita vastausvaihtoehtoja. (Ruotsala 2005, 65.)

Monessa kysymyksessä haastateltavaa pyydettiin muistelemaan jo tapahtuneita asioita. Etnologiassa muistitiedon käyttämisellä on pitkät perinteet. Se on myös muuttunut ajan saatossa, mutta sen merkitys ei ole yhtään vähentynyt. (Korkiakangas 2005, 130–131.) Jokaisella yhteisöllä on kollektiivinen muisti. Tämä tarkoittaa yhteisön ylläpitämiä historiantulkintoja ja niitä tapoja, joita näillä tulkinnoilla ylläpidetään. Yhteisö toisin sanoen säätelee muistelua ja määrittää, mitkä asiat ovat muistamisen arvoisia. Muistelemisessa on yhteisöllisesti hyväksytyjen tulkintojen ylläpitämisen lisäksi olennaisena piirteenä poikkeavien näkemysten unohtaminen tai vähintään vaikeneminen. (Ukkonen 2000, 35.)

Haastattelussa, jossa muistellaan menneitä asioita, sulautuu yhteen menneisyyden tilanteiden, ihmisten ja tapahtumien mieleen palauttaminen, tulkintojen tekeminen ja erilaisten kokemuskertomusten kertominen (Ukkonen 2000, 113). Sekä minun että perinnetutkija Taina Ukkosen tutkimuksessa tekemissä haastatteluissa ihmiset muistelivat vapaasti menneitä tapahtumia,

jotkut pohtien hyvinkin perusteellisesti, kun taas toiset kertoivat tapahtumista ytimekkäästi. Joillakin muistelemiseen saattoi mennä aikaa ihan vain sen takia, että muisteltavat asiat eivät olleet heti täysin haastateltavan mielessä. Minä en etukäteen valmentanut haastateltavia siihen, mihin aihepiiriin kysymykset liittyvät, vaan ilmoitin vain tutkivani yhteisöä. Tämä saattoi hidastaa muisteluprosessia, sillä jotkut asiat saattavat tulla vasta myöhemmin mieleen. Kukaan ei toisaalta sanonut, ettei muistaisi jotain asiaa, joskin tämä saattaa myös tarkoittaa sitä, että haastateltavat muistavat väärin. Ukkonen sanoo, että tämä ei välttämättä kuitenkaan ole ongelma, sillä tiedon tarkkuuden sijaan merkitystä on enemmän sillä, mitä asioita muistettiin ja mihin asioihin haastateltavat halusivat keskittyä. Jos jokin asia tulee heille erityisesti mieleen vuosien takaa, siihen voi olla syy, joka olisi hyvä selvittää. Lisäksi on mahdollista kuvailla menneitä tapahtumia monin eri tavoin eli kuvaus voi suoriltaan sisältää mielipiteitä ja perusteluja, tai ne voivat olla kertojan pohdintoja asioiden syistä sekä menneisyyden ja nykyisyyden vertailua. (Ukkonen 2000, 116.) Esimerkkinä eräs haastateltava kuvaili tällä tavalla yhteisöä sanoin: ”Se on pieni herrasmiespiiri...”. Tämä antaa yhteisölle jo hyvin maskuliinisen sävyn, ilman että se varsinaisesti oli haastateltavan tarkoitus. Tämänkaltaisten piilomerkitysten löytäminen haastatteluista on avain hyvään muistitietotutkimukseen.

Haastatteluiden lisäksi tutkimuksessa käytettiin osallistuvaa havainnointia noin vuoden ajan vuosien 2012 ja 2013 välillä. Havainnointi on yleinen perusmenetelmä, joilla on erilaiset menetelmät tieteenalasta riippuen. Sen voi jakaa osallistumisen asteen, intensiteetin tai laadun perusteella. Havainnoinnissa osallistuminen voi olla passiivista tapahtumien seuraamista tai vaikka täydellistä osallistumisesta siten, että tutkittavat eivät edes tunnista tutkijaa. (Ruotsala 2005, 59.) Käytin tämän tutkimuksen tekemiseen passiivista havainnointia ja etnologialle tyypillistä osallistuvaa havainnointia, jossa kohde on tietoinen havainnoinnista (Hirsjärvi & Hurme 2000, 37).

Osallistuva havainnointi on tietoista ja systemaattista aineiston hankintaa, ja se on vuorovaikutusta tutkimuskohteen ehdoilla. Siinä korostuu läheisyys, kun taas osallistumattomassa havainnoinnissa puolestaan etäisyys. Osallistumisen tyypit ja laatu määrittyvät sen mukaan kuinka kiinteässä vuorovaikutussuhteessa tutkija on muiden ihmisten kanssa ja miten aktiivisesti hän osallistuu tapahtumaan. Osallistumisen laadun voi erottaa eri kategorioihin, joita on esimerkiksi täydellinen osallistuminen, salaosallistuja, muka osallistuja ja osallistumaton havainnointi. Tämän lisäksi tutkijan identiteetin kentällä voi kuvailla muutaman roolin kautta. *Nollaosallistuja* on tutkija, joka ei yksinkertaisesti osallistu havainnointitilanteeseen, *etuoikeutettu vieras* on tutkija, joka osallistuu vain passiivisesti, kohtalaisesti osallistuva tutkija taas on *marginaalinen natiivi*. Lisäksi on olemassa *muka natiivi*, joka osallistuu aktiivisesti ja *tilapäinen natiivi*, joka ottaa tilapäisesti täydellisesti osaa

tilanteeseen. Näiden kategorioiden lisäksi on kuitenkin otettava huomioon se, että tutkittavat kohteet sijoittavat tutkijan johonkin yhteisön omaan rooliin tai kategoriaan. Tämä riippuu siitä, miten tutkimuksen tekeminen ja tutkimuksen rooli ymmärretään yhteisön jäsenten keskuudessa. (Ruotsala 2005, 59–60.) On vaikea sanoa, mikä oma roolini tässä tutkimuksessa lopulta oli, mutta pyrin olemaan enemmän hiljaa ja antaa muiden keskustella ja tuoda asioita esille. Näkisin tämän esimerkkinä marginaalisesta natiivista, ja pidän tätä menetelmää parhaimpana sen vuoksi, että tällä tavoin ei tule vahingossa manipuloitua yhteisön mielipidettä tai laitettua haluamiani sanoja kenenkään suuhun.

Päätin tutkimuksen aluksi havainnoida parin kuukauden ajan (syyskuu–marraskuu 2012) ollen läsnä, mutta kommunikoiden vain satunnaisesti yhteisön jäsenten kanssa. Sen jälkeen osallistuin aktiivisesti yhteisön toimintaan noin kahdeksan kuukauden ajan pelaamalla pokeria yhteisön jäsenten kanssa lähes joka viikko ja osallistumalla keskusteluun pelin aikana. Tällä toivon saavani edut molemmista metodeista. Aluksi minuun suhtauduttiin hieman varautuneesti ja keskustelua tapahtui vain muutaman pelaajan toimesta, mutta kolmen, neljän pelikerran jälkeen keskustelu alkoi olla vapautuneempaa. Tämä saattoi toisaalta johtua minun tutkija-asemastani, tai ylipäätään siitä, että suurin osa pelaajista ei tuntenut minua. Todennäköisesti molemmat seikat vaikuttivat alun jähmyteen. En ollut varsinaisesti tutkijan elementissä, eli en aktiivisesti ajatellut tutkimustani, vaan keskityin pelaamiseen ja yhteisön jäsenten kanssa keskusteluun. Joskus kuitenkin huomasin jotain, mitä en ollut aikaisemmin huomannut tai joka nousi esille vasta siinä hetkessä. Tällöin keskityin enemmän ympäristöni toimintaan ja rupesin analysoimaan tilannetta tutkijana.

Syy, miksi käytin useampaa havainnointimetodia, tulee siitä, että useampien menetelmien käyttäminen mahdollistaa laajempia näkökulmia ja voi lisätä tutkimuksen luotettavuutta (Hirsjärvi & Hurme 2000, 38). Pelaajat olivat pääasiassa tietoisia tutkimuksen tekemisestä, vain muutama satunnainen kävijä saattoi olla tietämätön osallisuudestani. Ensimmäisillä pelikerroilla kerroin kaikille tekeväni tutkimusta, eikä kukaan vaikuttanut häiriintyneen tästä tiedosta.

Ennen varsinaisen aineiston keruuta tein yhden esihaastattelun keväällä 2011, jossa kokeilin kysymysten soveltuvuutta ja haastattelun käytännöllisyyttä. Esihaastattelun ideana on monesti myös sopeuttaa haastateltavat haastatteluun ja samalla vähentää virheiden määrää itse haastattelutilanteessa (Hirsjärvi & Hurme 2000, 72). Päädyin tässä tutkimuksessa vain yhteen esihaastatteluun, sillä se jo osoitti tutkittavien olevan suhteellisen luonnollisia haastattelutilanteen

kanssa. Tähän todennäköisesti vaikutti haastateltavien opiskelijatausta sekä se fakta, että osa heistä oli aikaisemmin itsekin tehnyt haastatteluja.

5. Pokeriyhteisöllisyyden merkityksiä

Tässä luvussa käyn läpi tutkimani pokeriyhteisön syntymistä. Aineiston käsittelyluvun aloitan kuvaamalla pokeri-illan tavanomaista kulkua osallistuvaan havainnointiini pohjautuen, minkä jälkeen käyn läpi kentällä ja haastatteluissa esille nousseita asioita ja vertailen niitä keskenään. Johtopäätöksiä näistä teen pohdintaluvussa. Tässä luvussa esiintyy useita pokeriin liittyviä erityissanoja ja kuvauksia pelitilanteista, joten pokeriin liittyvään sanastoon ja sääntöihin voi perehtyä katsomalla liitteitä 1 ja 2. Luvussa esiintyvät lainaukset on otettu vuonna 2013 tekemistäni haastatteluista. Olen pyrkinyt anonymisoimaan kaikki haastateltavat, sillä osa yhteisön jäsenistä toivoi tätä, joten viittaan haastateltaviin numeroin ja kirjaimin. Esimerkiksi N1 viittaa naishaastateltavaan numero yksi ja M2 viittaa mieshaastateltavaan numero kaksi.

Aineisto koostuu viidestä teemahaastattelusta, jotka tein kesällä 2013 yhteisön aktiivisimmille pelaajille. Aktiivisuuden määrittelin havainnointini aikana seuraamalla sitä, kuinka usein pelaajat kävivät yhteisössä. Olen myös seurannut yhteisöä havainnoinnin jälkeen vuoteen 2015 saakka.

Yhteisön taustalla oli alun perin yksi peliporukka, jonka pelaajista yksi halusi saada lisää pokerinpelaajia mukaan ja omien sanojensa mukaan koki olevansa vielä pokerinpelaamisen ”alkuhuumassa”. *...se perustui aika lailla minun aktiivisuuteen, alkuhuumaan...* (M4) Lisäksi toiveena oli saada luonteeltaan päihteetön tapahtuma, joka toisi hyvää mainetta ainejärjestölle. Jo yhteisöä perustettaessa yksi tärkeimmistä ajatuksista oli arjen rytmittäminen, eräänlainen hengähdystauko viikolle. Säännöllisyys oli täysin uusi asia, sillä sitä ennen oppiaineen pokerinpelaajat olivat vain satunnaisesti pelanneet yhdessä. Viikonpäivä valittiin sen mukaan, mikä silloisille opiskelijoille sopi parhaiten eikä sitä sen jälkeen ole enää muutettu.

5.1. Kentällä: Pelin kulku

Pokeri-illat järjestetään kerran viikossa tiistaisin aina kello neljä eräessä yliopiston rakennuksessa sijaitsevassa ainejärjestöhuoneessa. Huone jakautuu kahteen osaan, eräänlaiseen olohuoneeseen ja tietokonehuoneeseen. Tilaa käyttävät pääasiassa yhden ainejärjestön opiskelijat, joille tämä tila alun perin kuului. Myöhemmin tila jaettiin toisen ainejärjestön kanssa, mutta havainnointiaikana tämän ainejärjestön opiskelijoita ei suuremmin vielä näkynyt. Tämän lisäksi tilassa käy satunnaisesti

muiden ainejärjestöjen opiskelijoita ja laitoksen henkilökuntaa. Tavallisina iltoina opiskelijat käyttävät pääasiassa tietokoneita ja seurustelevat toistensa kanssa ja juovat kahvia tai teetä.

Ennen pelaamista osa pelaajista saattaa oleskella tiloissa, opiskellen tai selaillen internetiä. Keskustelua pelaajien välillä on hieman, mutta enimmäkseen kaikki odottavat pelin alkamista hiljaisesti. Enimmäkseen samaan ainejärjestöön kuuluvat henkilöt kertovat kuulumisista ennen pelin alkua. Tilassa oli lähes aina myös muita ihmisiä, jotka eivät osallistu pokerinpelaamiseen.

Pelejä pelataan kaksi, toinen heti ensimmäisen loputtua. Pelipäivänä ensimmäisenä paikalle saapuu useimmiten kirjuri, joka järjestää pelimerkkejä osallistujien mukaan siten, että kaikki saavat oikean määrän niitä (1500). Lisäksi kirjuri on vastuussa talon sääntöjen valvonnasta. Talon säännöillä viitataan sääntöihin, joita ei ole yleisesti hyväksytty pokerisäännöiksi, mutta yhteisö on nähnyt ne syystä tai toisesta hyödyllisiksi.

Peli alkaa klo 16, jolloin arvotaan jakaja. Joskus myös istumajärjestys arvotaan, mutta se ei kuitenkaan ole yleistä. Jakaja sekoittaa kortit ja jakaa kaikille osallistujille kaksi korttia. Henkilöt, joilla on iso ja pieni blindi, laittavat tarvittavat pelimerkit eteensä. Tässä vaiheessa kaikkia muistutetaan sisään maksun maksamisesta, joka on normaalisti 2 euroa (elleivät he sitä ole jo tehneet). Tämän jälkeen kello lähtee liikkeelle, ensimmäiset kortit jaetaan pelaajille ja peli aloitetaan. Tämän jälkeen paikalle saapuu monesti lisää pelaajia, joille samalla jaetaan pelimerkkejä ja heidät sijoitetaan pöytään siten, että he tulevat saamaan blindin, näin he eivät saa etua pelissä, sillä tavalla, että he eivät joutuisi maksamaan sitä. Jos pelaaja saapuu niin myöhään, että blindit ovat ehtineet jo nousta, pääsee hän vielä mukaan laittamalla blindien verran pottiin omasta pelimerkkivarannoistaan (stack). Potti tarkoittaa kaikkia pelimerkkejä, jotka on jo laitettu panoksiksi. Tähän kuuluvat myös blindit. Tämä käytäntö toimii periaatteessa sakkona myöhästymisestä. Peli etenee järjestyksessä pelaajalta toiselle vuoron perään, jokaisen tullessa vuorotellen jakajaksi ja blindien noustessa tasaiseen tahtiin. Normaaleista säännöistä poiketen, blindit nousevat joka 6. minuutti (normaalisti 12 minuutin välein). Ensimmäisen henkilön pudotessa hän kättelee voittajaa ja kirjuri merkitsee ylös putoamishetken ja pudottajan. Tämä tapa toistuu jokaisen pudotuksen kohdalla ja vain hyvin harvoin häviöjä jättää kättelemättä voittajaa. Pelaajien pudottua he saattavat käydä syömässä, lähteä pois tai mennä huoneessa oleville tietokoneille kuluttamaan aikaa. Pelin loppupuolella pudonneet pelaajat saattavat myös jäädä seuraamaan peliä.

Silloin, kun pelaajia on jäljellä neljä tai vähemmän, jää usein yksi pudonneista jakajaksi. Joskus jakaja katsoo pelaajien kortit käden päätyttyä, mutta useimmat pelaajat eivät pidä tästä tavasta, mutta tapaa ei kuitenkaan ole koskaan kielletty yhteisössä. Pelaajien määrän tippuessa kahteen, nostetaan pöydälle joskus voittorahat ja molemmille annetaan kaksi euroa, joka on sama summa, jolla he maksoivat itsensä mukaan peliin. Ensimmäisen pelin päättyessä häviöjä kättelee voittajaa ja voittaja ottaa voittorahat pöydältä/rasiasta, jossa jäljellä olevia rahoja säilytetään. Toiseksi tullut saa siis sisäänostorahansa takaisin, kun taas voittaja vie loput. Tämän jälkeen ryhdytään järjestelemään toista peliä, jolloin kaikki tietokoneilla olevat ja peliä seuranneet halukkaat maksavat uuden sisäänoston ja asettuvat paikoilleen.

Toinen peli etenee pääasiassa samalla tavalla kuin ensimmäinen, mutta yleensä putoajat lähtevät pois paikalta, varsinkin jos he putoavat pelin alkupuolella. Vain kirjuri on varmasti paikalla pelin loppuun asti. Toisen pelin päätyttyä kirjuri ja jäljelle jääneet pelaajat laittavat chipit talteen ja pitävät huolen, että paikka jää hyvään kuntoon. Pelin jälkeen kirjuri käy merkitsemässä yhteisön Facebook-ryhmään yhteisön ryhmään pistetilanteen ja kokemuspisteiden määrän kaikkien nähtäväksi. Samalla myös voittorahat annetaan voittajalle ja toiseksi tullut saa panostamansa rahan takaisin. Paikalle jääneet pelaajat juttelevat hieman pelin menosta ja tulevista suunnitelmista, mutta lähtevät kukin omille teilleen. Osa on ottanut tavaksi lähteä pelaamaan pelin jälkeen ravintolaan ilmaispokeria, joka sattuu olemaan aikataulullisesti suoraan toisen pelin jälkeen klo 19. Muita opiskelijoita tai henkilökunnan jäseniä ei paikalla ole enää pelien loputtua, ainoana poikkeuksena vahtimestari saattaa huomauttaa ovien sulkemisesta, jos pelit ovat kestäneet poikkeuksellisen kauan. Alun perin vahtimestari piti tiukasti kiinni aikataulusta ja pelaajat joutuivat lopettamaan pelinsä kesken ja joko jatkamaan toisessa paikassa tai vain jakamaan potin jäljellä olevien kesken. Ajan kuluessa vahtimestarin luottamus yhteisöön kasvoi, ja nykyään yhteisö saa jäädä pelaamaan pelinsä loppuun, kunhan lukitsevat oven lähtiessään.

Rahasta itsessään ei puhuta pelitilanteessa muulloin kuin pelin alussa, jolloin pelaajat maksavat itsensä mukaan peliin (2 euroa). Pelin kirjuri, joka vaihtelee läsnäolijoista riippuen, laittaa rahat ”chippilaatikkoon”, jossa ne odottavat pelin päättymistä. Joissain tilanteissa rahat saatetaan ottaa esille, kun kaksi viimeistä pelaajaa ovat jäljellä. Näin ei kuitenkaan aina tapahdu.

Pelin tapahtumista keskustellaan sekä pelin aikana, että pelin jälkeen: spekuloidaan, mitä toisella oli kädessä, käydään läpi pelitilanteita ja jutellaan menneistä pokerikokemuksista. Yhteisössä ei kuitenkaan puhuta pelkästään pokerista, vaan yhteisön jäsenillä on tapana jutella kuulumisia, kertoa

opiskeluistaan, koulutehtävistä, opettajista ja muista asioista. Jopa minulta itseltäni on useaan otteeseen kyselty gradun edistymisestä. Pääpaino keskusteluissa oli silti pelipöydän tapahtumissa ja pokerissa ylipäätään. Erityisen iso rooli on myös huumorilla. Pelaajat vitsailevat pelatuilla käsillä ja keksivät tai mainitsevat aiemmin muiden keksimiä nimiä käsikorteille. Esimerkkinä huumorista on ”Al qaida” -korttipari, joka tarkoittaa ässän ja kuningattaren saamista alkukorteissa (A= Ace ja Q= Queen).

Yhteisössä olevista house ruleista, eli talon omista säännöistä, on kokemuspistejärjestelmä ehkä poikkeavin perinteisistä säännöistä. Pelaajat itse kutsuvat näitä pisteitä ”expaksi” (eng sanasta experience). Tämä pistejärjestelmä on usein käytetty erilaisissa peleissä (erityisesti roolipeleissä), mistä se onkin lainattu yhteisön käyttöön. Kokemuspistejärjestelmän ideana oli alun perin tukea säännöllistä pelaamista yhteisössä. Pisteitä saa sen mukaan, kuinka kauan pelissä pysyy mukana. Blindien nousu toimii merkinä pisteiden nousuun. Toisin sanoen, jos pelaaja putoaa ensimmäisessä kädessä, jolloin blindit ovat pienimmillään, hän saa yhden kokemuspisteen. Toisaalta jos on ollut mukana pelin loppuun asti, saattaa saada seitsemän, kahdeksan tai jopa yhdeksän pistettä. Nämä pisteet kirjataan ylös jokaisen pelaajan osalta, ja kun pelaaja pääsee 100 pisteeseen, saa hän 100 arvoisen bonuspelimerkin. Normaalisti kaikki saavat pelin alussa 1500:n arvosta pelimerkkejä, mutta näiden bonuspelimerkkien ansiosta voi pelaaja saada mukavan edun alkupeliin. Bonuspelimerkit kumuloituvat, joten on mahdollista saada kaksi tai jopa kolme ylimääräistä pelimerkkiä. Kauden päättyessä, puolen vuoden pelaamisen jälkeen, bonuspelimerkit nollaantuvat ja kaikki aloittavat taas samalta viivalta. Kokemuspisteiden lisäksi peleissä otetaan ylös pudotusten määrä, eli kuinka monta pelaajaa kukin pelaaja onnistui pudottamaan pelin aikana. Joka 15. pudotus on yhden bonuspelimerkin arvoinen, jonka arvo on 100. Talon säännöksi voisi myös laskea blindien nopean nousun.

Nämä talon omat säännöt, jotka yhteisöllä on, eivät olleet olemassa alusta asti, vaan muokkautuivat ajan myötä. Esimerkiksi alun perin pokeria pelattiin perinteisillä säännöillä siten, että blindit nousevat 12 minuutin välein, ilman minkäänlaista kokemuspistejärjestelmää. Pelin todettiin kuitenkin kestävän liian kauan, eikä pelaajilla ollut mitään erityistä syytä jäädä paikan päälle, jos he putoavat heti pelin alussa. Tämän vuoksi järjestelmää muokattiin siten, että blindit nousevat tuplasti nopeammin, mikä mahdollistaa nopeammat pelit ja kahden pelin pelaamisen illan aikana.

No-limit Texas Hold’emin lisäksi yhteisössä ei ole pelattu muita pelejä, kuin kertaluontoisena kokeiluna, eikä kukaan haastateltavista vaikuttanut kaipaavankaan muita pelejä tai ainakaan nostanut

sitä esille. Vaikka yhteisön harjoittama peli ei ole täysin perinteisten pokerin sääntöjen mukaista, ei siinä nähty liiemmin vikaa. Ainoana negatiivisena asiana jotkin pitivät satunnaisuuden korostumista nopeiden blindien takia, mutta toisaalta osa näki tämän positiivisena nimenomaan nopeampien pelien ja kahden pelin mahdollisuuden takia.

5.2. Pokeri-illan sosiaalinen merkitys

Yleensä ottaen aineistosta nousi esiin kaksi erilaista syytä liittyä peliporukkaan: pokerin pelaaminen ja kaverit. Niille, jotka alun perin tulivat vain pelaamaan pokeria, yhteisön merkitys kasvoi ajan myötä. Yhdessä oleminen ja vanhojen tuttujen näkeminen nousivat yhtä merkittäväksi tai jopa tärkeämmäksi osaksi kuin itse pokerin pelaaminen. Kaikki tulivat joko pokerin tai tuttujen ihmisten takia yhteisöön. Yhteisö ei näyttäytynyt kuitenkaan paikkana, jossa tutustuttaisiin uusiin ihmisiin tai opeteltaisiin pelaamaan pokeria.

Semmonen rentoutus ja purkuhetki, siinä oli samat kollegat, joiden kanssa vedettiin tunteja ja seurattiin tunteja, ja sitte ku päästiin heittään semmosta vapaata läppää. Voi sanoa, että tosi merkittävä tapa rentoutua. (M2)

...porukka johon tuntee kuuluvansa. (M3)

Jokainen haastateltava näki pokeritapahtuman sosiaalisena tapahtumapaikkana, jossa näki vanhoja tuttuja ja pääsi vaihtamaan kuulumisia. Jotkut saattoivat nähdä tämän suurimpana yhteisön merkityksenä, eikä alun perinkään tullut pokerin takia yhteisöön. Varsinaisia yhteisöllisiä rentoutuspaikkoja on rajattu määrä ja pokeripeli oli monelle ainoa tapahtuma, joka oli säännöllisesti samaan aikaan samassa paikassa, kuten seuraavista sitaateista tulee ilmi:

...ihan todella sosiaalisestihan se lähti, ettei sillä välttämättä pokerin kanssa ollut mitään tekemistä. Okei. Se vaan tuntui luonnolliselta hengata sen porukan kanssa, minkä kanssa opiskelee ja jos ne kerran pelaa pokeria niin miksen minäkin. (M2)

Se on siis hyvä rutiini, edustaa pysyvyyttä ja on varma nakki, hyvin usein vaikka ...(piirissä) ei pärjäis niin hyvin nii silti on harmittanut, ettei oo tullu lähettyä. Että vaikka nyt on ollu pieni tappioputki, niin ei oo tullut mitään kypsyntymistä peliin. (M1)

Yksikään haastateltavista ei nähnyt itse voittamista tavoitteena, vaan kaikki arvostivat yhteisön tuomaa rutiinia ja jokainen haastateltava mainitsi yhteisöllisyyden olevan merkittävä syy peliporukassa olemiselle. Pelejä oli lähestulkoon jokainen viikko, kesä- ja joululomaa lukuun ottamatta, joten jos aikataulu oli suosiollinen ja yhteisöön halusi mennä, niin pelaamaan pääsi.

Niin kuin alla olevasta sitaatista voi päätellä, pokeri-illalle annettavat merkitykset voivat muuttua ajan saatossa:

No, alussa huomasin, että se oli vasta pokeria. Mulla oli alussa hirveet kicksit livepokerin pelaamisesta. Mut nyt ku on pelannut jo monta viikkoa, niin se on enemmän semmonen sosiaalinen ajanviete. (N1)

Monille kavereiden läsnäolo oli erityisen tärkeää, joten yhteisön merkitys vaikutti muuttuneen, kun opiskelijatoverit olivat valmistuneet ja sen myötä lähteneet pois paikkakunnalta. Peli menetti sosiaalista ulottuvuuttaan, kun vanhojen tuttujen kanssa ei enää päässyt keskustelemaan samalla tavalla kuin ennen. Uusiin tulokkaisiin saattoi tietenkin tutustua, mutta voi olla, että eri elämäntilanteessa oleviin henkilöihin oli vaikeampi samaistua, jonka lisäksi tutustuminen vaatii enemmän vaivaa. Tämä saattaa olla ongelma vanhemmille opiskelijoille, joilla voi valmistuminen häämöttää. Peliporukkaan tultiin harvemmin uusia ihmisiä tavatakseen.

Ei (yhteisöllä) merkitystä, aikaisemmin se oli sosiaalinen tapahtuma, jossa näkee henkilöitä joita ei muuten näe. Aikoinaan se oli kiinteä osa sosiaalista elämää. (M4)

No nyt se on tietenki laantunu, nyt ku harvemmin ollu pelaamassa ja sitte ku toverit lennähtäneet ympäri maailmaa sitte valmistuttuaan niin. Ei sinänsä, ettei olisi mukavaa pelata uusien opiskelijoiden kanssa, se merkitys on ehkä pienempi sitte. (M2)

Parin vuoden havainnoinnin aikana olen huomannut paljon esimerkkejä, jotka tukevat tätä havaintoa pelaajien motivaation vähentymisestä. Vanhemmat pelaajat juttelivat vähemmän, eivätkä ole osallistuneet samalla tavalla keskusteluihin. Ajan myötä heitä on myös ollut paikalla vähemmän, vaikka he asuvatkin yhä samassa kaupungissa kuin pokeripiiri. Toisaalta pelaajien määrä yhteisössä ei varsinaisesti romahtanut, sillä uusia pelaajia tuli lähes joka vuosi. Yhteisön jäsenillä oli kuitenkin jatkuva huoli tulevaisuudesta, sillä uusia jäseniä tarvitaan, jotta yhteisö voi pysyä hengissä. Tämän seurauksena, peliporukkaa pyrittiin mainostamaan molempien ainejärjestöjen parissa esimerkiksi

sähköpostiviestien ja Facebook-ryhmän avulla. Tärkein menetelmä kuitenkin oli kuulopuhe, joka kohdistettiin erityisesti uusille opiskelijoille. Tavoitteena oli saada peliporukan olemassaolo uusien opiskelijoiden tietoisuuteen, jolloin pokeria ennestään pelanneet tai siitä kiinnostuneet voisivat helposti tulla mukaan yhteisöön. Näiden kahden ainejärjestöjen ulkopuolisille yhteisöä ei mainostettu, vaan peliporukka pyrittiin pitämään suhteellisen pienen piirin toimintana.

Jäsenten määrä vaihteli tasaisesti, mutta toistuva trendi on ollut siinä, että syksyisin oli enemmän osallistujia kuin keväisin. Syyt kevään pelaajakatoon ovat yleensä olleet koulu ja työkiireet, kun taas syksyisin pelaajien määrä nousi, koska ihmiset ovat halunneet nähdä toisiaan pitkästä aikaa. Lisäksi syksyisin uudet pelaajat osallistuvat yleensä ensimmäistä kertaa, jonka jälkeen he saattavat jättäytyä pois tai jatkaa aktiivisesti osallistumista.

Harrastus, siinä missä muutkin. Se on mukavaa ajanvietettä, mutta siinä se. (M4)

Tätä mieltä olleet kuitenkin myönsivät arvostaneen pokeria paljon enemmän aikaisemmin, mutta sen merkitys vain väheni ajan kuluessa. Heille pokeri vaikuttaa täyttäneen aukon elämässä, jonka kuitenkin jokin muu asia myöhemmin täytti ja samalla pokeri menetti merkitystään. Tämä pätee sekä yhteisön että pokerin itsessään suhteen: Kun yhteisön sosiaalinen aspekti alkaa menettää merkitystään pelaajien lähtiessä pois ja muita harrastuksia tai aktiviteetteja tulee pelaajan elämään, vaikuttaa se pakostakin yhteisön merkitykseen jäsenille.

Sosiaalisuus ei ole ainoa merkitys, joka yhteisöllä on sen jäsenille. Pokerin pelaamisen merkitys arjesta poikkeavana tapahtumana tuli esille useissa haastatteluissa. Opiskelijoilla ei liiemmin ole yhteisiä luentoja ensimmäisen vuoden jälkeen, joten viikoittaisella tapaamisella voi hyvinkin olla suuri merkitys pelaajille. Se toi rutiinia heidän elämäänsä ja mahdollisti tuttujen tapaamisen tasaisin väliajoin.

Osa haastateltavista aloitti porukassa olemisen, koska jo tutut kaverit pelasivat siellä ja osa heistä sanoikin tulleensa enemmän porukan kuin pokerin takia. Toisaalta yhteisön merkitys kasvoi ajan myötä, vaikka alun perin porukkaan ei olisi sen takia tultukaan. Lisäksi osa haastateltavista koki myös itsensä kehittämisen pokerissa olevan merkittävä syy siihen, miksi vielä pelaa pokeria.

...pokeri on keino harjoittaa mieltä ja se palkitsee kärsivällisyyttä. Peli, jossa täytyy hallita tunteitaan. (M1)

Suurimman osan ajastaan ihminen elää arkielämää. Se on työn, vapaa-ajan ja levon jatkumoa, joka nähdään rutiininomaisena ja sisällöltään samankaltaisena. Arjen koostumus ja merkitykset vaihtelevat ihmisestä toiseen, eikä se ole sama edes kaikille saman kulttuurin jäsenille. Sen koostumusta määrittelee monet vaikuttimet, kuten fyysinen ympäristö, ammatti, sosiaalinen tausta, ikä, sukupuoli, perhesuhteet ja harrastukset. Ei ole siis mahdollista yleistää esimerkiksi samanlaista suomalaista arkea, vaikka monella on samanlaisia elementtejä omissa arjen kokemuksissaan. Arkea on myöskin vaikea tiedostaa, ennen kuin törmää täysin toisenlaiseen arkeen. Tämä voi olla esimerkiksi kokemus vieraan kulttuurin parissa, jolloin omat arkiset kokemukset tulevat näkyviksi ja vertailukelpoisiksi suhteessa täysin toisenlaiseen arkikokemukseen. Vastakohtana arjelle on olemassa juhla tai pyhä, mitkä nähdään poikkeavina ja harvinaisina tapahtumina. (Enges, Mahlamäki & Timonen 2015, 61.)

Arki on aikataulutettu ja yllätyksetön. Koska se näyttäytyy jokaiselle tavallisena, vaikka se onkin jokaiselle erilainen, monet pyrkivät irtautumaan siitä. Tällä irtautumisella arjen tylsyys voi muuttua miellyttävämmäksi ajaksi. Viikoittainen pokeripeluu toimii tämänkaltaisena arjesta irtautumisena. Vapaaehtoista tai toivottua irtautumista arjesta ovat esimerkiksi lomat, hyvät yllätykset ja harrastukset. On olemassa myös toistuvia arkisia tapahtumia, kuten erilaiset kalendaariset juhlapäivät, ajat, erilaiset uskonnolliset ja maalliset rituaalit ja yksilöille tärkeitä tapahtumia kuten syntymäpäivät. Ne ovat odotuksenmukaisia ja vakiintuneita, vaikka käytännössä ne voivat vaihdella paljonkin. (Enges & Mahlamäki & Timonen 2015, 67.) Pelipiirissä pelaamisen voi nähdä toisaalta toistuvana arkisena tapahtumana, sillä se on yleensä jokaisella viikolla. Pelaajat kuitenkin pitivät pokeria hengähdystaukona arjelle, joten näkisin pelitapahtuman eräänlaisena hybridinä, joka toisaalta yhdistää arkea ja toistuvuutta, mutta toisaalta on juhlatapahtuma.

Rituaalit ovat myös tapahtumia, jotka poikkeavat arjesta. Määritelmiä rituaaleille on useita, mutta keskeistä sille on tietyn toiminnan toistuminen tietyissä tilanteissa, tiettyinä ajankohtina ja tietyissä paikoissa. Toinen merkittävä piirre on yhteisöllisyys, jolloin kyse on yksilöstä yhteisön jäsenenä. Ne perustuvat traditioon jonka merkitys tulee jostain pyhästä tekstistä tai tavasta, jonka mukaan yhteisö on aina toiminut. Vaikka rituaalit usein liittyvät uskontoihin ja uskonnolliseen toimintaan kaikki rituaalit eivät ole uskonnollisia. (Enges & Mahlamäki & Timonen 2015, 72–73.) Viikoittaisen pokeripelin voi nähdä olevan luonteeltaan rituaalista, sillä se täyttää rituaalin keskeiset piirteet. Se tapahtuu tietyssä paikassa tiettyyn aikaan, tietyllä tavalla ja se on luonteeltaan yhteisöllistä ja yhteisön ylläpitämää.

Juhlaperinteestä heijastuu koko yhteiskunta ja sen muutokset. Aiemmin juhlaperinteet määriteltiin vain organisoituihin, vakiintuneisiin ja usein pitkäikäisten traditioiden noudattamiseen perustuviin juhliin. Nykyään juhlat voi olla myös erilaisia epämuodollisia ja spontaaneja juhlinnan muotoja. (Enges & Mahlamäki & Timonen 2015, 68.) Juhlat voivat siis olla luonteeltaan hyvin erilaisia, niillä ei ole täydellistä vakiintunutta muotoa. Tutkimassani yhteisössä järjestettiin aina erityinen juhlapeli puolen vuoden välein. Näissä peleissä oli pukukoodi, joka ei kuitenkaan ollut este osallistumiselle. Peliin pystyi siis osallistumaan, vaikka pukua ei olisi, mutta sitä ei katsottu hyvällä. Pukujen lisäksi rahapanokset olivat suuremmat ja peli aiempaa vakavampaa (mahdollisesti rahan takia). Parina kertana peli järjestettiin myös poikkeuksellisessa ympäristössä, esimerkiksi ulkona, mutta usein käytännön esteet estivät tämän.

Havainnoinnin aikana huumorin määrä riippui paljon siitä, keitä paikalla silloin oli pelaamassa. Jos pelaamaan tuli uusi tai harvemmin paikalla käyvä henkilö, saattoi vitsien heittäminen olla paljon varautuneempaa. Havainnoinnin alkuaikoina kohderyhmä käyttäytyi muutenkin paljon varautuneemmin, mutta ajan myötä ihmiset tottuivat tutkijan läsnäoloon ja alkoivat käyttäytyä vapaammin. Räävittömimmät vitsit ja keskustelunaiheet tulivat esille vasta alkuperäisen havainnointiajan loppupuolella, mikä vaikutti havainnoinnin pitkittämiseen. Kulttuurintutkija Seppo Knuutila (1992) on sanonut kansanhuumorin olevan groteskia ja banaalia. Se on ollut aina poikkeava korkeakulttuurin käyttämästä huumorista juuri sen räävittömän ja häpäisevän luonteen vuoksi. (Knuutila 1992, 268.) Tämän tyylistä huumoria käytetään esimerkiksi pienessä, tutussa ryhmässä. Suuremmissa ryhmissä on mahdollista loukata toista tahtomattaan, roisimman huumorin vuoksi ja siitä voi pahimmillaan nousta kohu.

Keskustelunaiheet ovat yleensä olleet yleisellä tasolla ilman, että ainejärjestötoimintaa erityisemmin mainitaan. Muutaman kerran joku on nostanut esille aiheen, joka on aiheuttanut vähän kitkaa eri oppiaineiden opiskelijoiden välillä. Yhteisön jäsenet ovat reagoineet näihin tilanteisiin yleensä ottaen kommentoimalla erityisen vähän tai diplomaattisesti yrittäen saada orastavan riidanalun lopetettua. Yhtään varsinaista riitaa tai välirikkoa havainnointiaikana ei tapahtunut, vaikka pari kertaa syntyi lyhyt suukopu parin pelaajan välille, jotka kuitenkin lopuivat nopeasti.

5.3. Pokeripelin merkitys

Osa haastattelemistani pelaajista antoi suuremman merkityksen pokerille pelinä kuin mitä se oli sosiaalisena tapahtumana. Heille pelin arvaamattomuus ja riskinotto olivat tärkeitä. Toisille toisaalta itsensä kehittäminen ja pelitilanteen hallinta olivat merkittäviä vaikuttajia, kuten seuraavassa sitaatissa tulee ilmi:

Pokeri vaan oikeasti on mielenkiintoinen peli, vaikka sulle tulee huonot kortit, sää voit pelata. Et vaikka on pieniä kortteja, sää voit voittaa et se on ihan kiintoisaa. (N1)

Pokerissa on aina läsnä tuurielementti, sillä vaikka saisi todella huonot kortit, voi pöydälle ilmestyä juuri sopivat kortit, joiden kautta voitto on joko täysin varmaa tai hyvin todennäköistä. Lisäksi huonoilla korteilla voi voittaa ”bluffaamalla” eli huijaamalla vastustajia luulemaan, että pelaajalla onkin paremmat kortit, kuin mitä hänellä oikeasti on. Pokeri on yllättävän hyvä keino oppia tuntemaan itsensä, sillä pelatessa täytyy osata hallita tunteitaan ja tunnistaa omat ”tellit”, eli maneerit, jotka saattavat paljastaa jotain pelaajasta tai pelaajan käsikorteista. Esimerkki tästä on puheliaisuus silloin kun yrittää huijata tai hiljaisuus silloin, kun kädessä on erityisen hyvät kortit. Sama toimii myös toisin päin sillä pelaamalla voi oppia tuntemaan kanssakilpailijoiden tapoja ja opetella lukemaan ihmisiä hiukan paremmin. Näiden lisäksi pokerissa on läsnä matemaattinen puoli, sillä todennäköisyyksien laskeminen kuuluu peliin. Pelissä on tärkeää tietää kuinka todennäköisesti saa juuri ne kortit, joilla tulee voittamaan ja kuinka todennäköisesti vastustajalla on paremmat kortit. Tämä seikka korostui pariinkin otteeseen havainnointitilanteissa, sillä useat pelaajat pohdiskelivat todennäköisyyksiä pelin aikana. Erityisesti he saattoivat laskea, kuinka hyvät todennäköisyydet heillä on voittaa mikäkin pelikäsi all-in-tilanteissa.

Parasta... taidon ja tuurielementin yhdistäminen. Ei ole ennalta-arvattava. (M3)

Tunteidenhallinta ja kärsivällisyys ovat erityisesti tarpeen silloin, kun pelissä menee huonosti. Pelaaja voi saada vain huonoja kortteja, jolloin pitää odottaa parempaa tilaisuutta. Yleinen ongelma pelissä tulee helposti silloin, kun häviää kriittisen käden, tai kokee ”bad beatin” (eli häviät, vaikka todennäköisyydet ovat puolellasi) ja pelaajalle jää vain vähän chippejä. Tällöin täytyy kyetä nollaamaan tunteet ja jatkamaan peliä ilman, että rupeaa tekemään huonoja päätöksiä turhautumisen takia. Pokerissa tälle on jopa oma termi ”tilttaus”. Ilmiötä tutkinut Jussi Palomäki määrittelee tilttaamisen viittavan ”hallitsemattomaan ja heikkoon päätöksentekoon, joka liittyy tyypillisesti

tappioiden aiheuttamiin negatiivisiin emootioihin”. Väitöskirjassaan hän toteaa tiltaamisen käynnistyvän tappiutilanteessa epäoikeudenmukaisuuden tai epäreiluuden tunteiden johdosta. Tämä tapahtuu pelissä usein tilanteissa, jossa pelaaja pyrkii saamaan ”oikeudenmukaisuuden” nimissä takaisin rahat, jotka tuntee menettäneensä epäoikeudenmukaisesti. Tilttaus tarkoittaa siis mielentilaa, jossa tunteet vaikuttavat negatiivisesti pelipäätöksiin pokerissa. (Palomäki 2013, 7, 21.)

Kaikesta tästä huolimatta pelissä pelataan rahasta, jonka voi menettää häviämällä ja pokerissa itsessään on myös tuurielementti. Kuitenkin haastateltavat pitivät pokeria taitopelinä, jossa on mukana tuurielementtejä. Toisaalta monet ajattelivat kyseisen yhteisön erityissääntöjen, kuten nopeammin nouseva blindi ja ylimääräisten pelimerkkien saaminen ”expan” ja pudotusten kautta, lisäävän pelin tuurielementtiä huomattavasti. Taidon merkitystä yhteisössä väheksyttiin useaan otteeseen.

No onhan se pelaaminen siellä semmosta... ei täällä taidolla voiteta. (M1)

Edellä mainitut asiat taidosta ja tuurista nousivat esille sekä haastatteluissa että havainnoinnissa. Näistä kommentteista huolimatta monet haastateltavat pitivät yhteisön mallia toimivana, sillä nopea pelitahti teki pelistä mielenkiintoisempaa ja vauhdikkaampaa, vaikkakin tuuripainotteisempaa. Lisäksi mahdollisuus osallistua toiseen peliin, vaikka olisi pudonnut ensimmäisessä pelissä varhain, antaa syyn jäädä pelaamaan, eikä huonosti alkaneesta pelikerrasta välttämättä jää niin huonoja kokemuksia. Tutkimassani yhteisössä pokerin taitoelementti ei siis korostu samalla tavalla kuin normaalissa pokeripelissä.

Pohdittaessa pokeria harrastuksena täytyy ottaa monta seikkaa huomioon. Ensinnäkin, pokeri on lähes täysin riippuvainen muista ihmisistä, yksin sitä voi pelata vain tietokonetta vastaan, joten normaalisti tarvitaan nettiyhteys, jotta nettipokeria voi pelata. Nettipokeri on pokeria, jota voi pelata erilaisilla pokerisivustoilla ja se toimii periaatteessa samalla tavalla kuin livepokeri. Kenties suurin eroavaisuus tulee siitä, että vastustajia ei näe. Pelaajat näkevät vain toisten pelaajien nimimerkit ja voivat keskustella toistensa kanssa kirjoittamalla. Nettipokerinpelaajilla voi hyvinkin olla ystäviä, jotka myös pelaavat nettipokeria, mutta he tekevät sitä pääasiassa erillään. Yksikään haastateltavista ei pelannut nettipokeria aktiivisesti, vaikkakin suurin osa oli sitä kokeillut. Kaikki pitivät livepokerin tuomaa vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa niin tärkeänä, että nettipokeria ei ajateltu kunnollisena korvikkeena pokerille. Haastatteluista kävikin ilmi, että sosiaalisuuden puute on suurin syy siihen, miksei nettipokeria pelata.

Mää itseasiassa kokeilin nyt keväällä pelata oikealla rahalla... se jotenki... se ei tuntunut niin mukavalta...ei se nettipokeri oikein iske, se on niin kasvotonta. (M3)

Ei oo semmonen innostanu, se on sitten 100% pokeria eikä muuta, on parempiakin tapoja viettää vapaa-aikaansa. (M2)

Siitä puuttuu se sosiaalinen aspekti? (Haastattelija)

Joo se on yksi suuri miinus siinä. (M2)

Nettipokerin kenties suurin etu livepokerin suhteen on sen hyvä saatavuus mihin kellonaikaan tahansa. Livepokeri vaatii ajan ja paikan sopimista kaikkien osallistujien kesken, kun taas nettipokerilla tämän kaltaista rajoitetta ei ole. Pokerilla ansaitseminen on myös paljon helpompaa nettipokerissa. Pelaaja voi ottaa osaa useaan eri peliin kerralla, eikä hänen tarvitse jatkuvasti etsiä peliseuraa. Nettipokerissa osa panostetusta summasta menee yleensä pokerisivustolle, paitsi jos kyseessä on ilmaisturnaus. Ilmaisturnauksia harrastavat myös kasinot, mutta tutkimassani pokeriyhteisössä tämän kaltaista tapaa ei liiemmin löydy. Nettipokeria, kuten myös livepokeria, pelataan toisia ihmisiä vastaan, mutta nettipokerissa erilaiset pokeri- tai rahapelisivustot hoitavat pelaajien organisoinnin. Nämä nettisivut saavat tuottoa pelaajien pelaamista peleistä ottamalla jokaisesta pelatusta potista pienen prosenttiosuuden, jota kutsutaan rakeksi. Pokerisivustoilla on iso kilpailu pelaajista, minkä vuoksi ne tarjoavat monille pelaajille erilaisia bonuksia tai rakeback-sopimuksia. Rakeback-sopimuksissa pelaajat saavat tietyn prosenttiosuuden, yleensä 25–35%, takaisin pelattuaan tietyn määrän käsiä. (Svartsjö ym. 2008, 19.) Määrällisesti nettipokeria pelaa Suomessa arviolta 100 000–300 000 pelaajaa, jonka voi nähdä olevan taloudellisesti merkittävä ihmismäärä Suomen kokoisessa maassa (Crentsil & Jouhki 2012, 205).

5.4 Pokeri uhkapelinä ja rahan merkitys

Pokeri on vähitellen saavuttanut maailmanlaajuisen suosion pääasiassa kahden eri syyn seurauksena: internetin käyttäjien määrä on kasvanut jatkuvasti ja pokeri on muodostunut televisioiduksi urheiluviihteeksi. (Svartsjö ym. 2008, 21.) Tämä viittaa erityisesti nettipokeriin, sillä nettipokerin suosio ei olisi voinut kasvaa nykyisiin mittasuhteisiin ilman internetin kasvua monia ihmisiä tavoittavaksi viestintävälineeksi ja ympäristöksi. Lisäksi nettipokeria voi pelata mihin tahansa vuorokauden aikaan eikä se ole sidottu mihinkään fyysiseen pelipaikkaan, joten aina on mahdollista

löytää muita pelaajia, joiden kanssa pelata. Tämä mahdollistaa myös yhteisöllistä toimintaa internetin välityksellä. (Svartsjö ym. 2008, 21.)

Arkikielessä rahapelaaminen mielletään helposti uhkapelaamiseksi, eikä näiden kahden eroja eritellä sen tarkemmin. Asiaan vihkiytymätön yhdistää rahan laittamisen panokseksi helposti lottoon, totoon tai rulettiin. Lotossa ja ruletissa omalla tietämyksellä on suhteellisen vähän tekemistä taidon ja osaamisen kanssa. Toto erottuu hieman näistä lajeista siinä, että tietämyksellä voi olla merkittävä vaikutus, mutta itse lopputulokseen ei voi vaikuttaa (ainakaan laillisesti). Pokeri eroaa kaikista näistä siten, että pelaaja voi jatkuvasti vaikuttaa pelin lopputulokseen. Jokainen pelaaja tekee omat päätökset pelissä ja pelaamisessa on olemassa useita erilaisia strategioita. Osa haastattelemistani pelaajista itse eivät näe pokeria ollenkaan uhkapelinä, osittain pienten panosten takia ja osittain, koska monet eivät pidä pokeria uhkapelinä vaan painottavat sen taitoelementtiä.

Peli ei täytä perinteisiä uhkapeliaspekteja, koska taidon merkitys on suuri pitkällä aikavälillä, että tuurilla on tietenkin vaikutusta, mutta jos tutkitaan tilastoja, niin se tieto, että on pokeriammattilaisia todistaa taidon merkityksen. (M2)

Uhkapelikin on asennekysymys...se on uhkapeliä, jos siitä tekee sen, jos antaa siihen enemmän kuin henkilökohtaiset resurssit antaa myöten. Laji sinässään ei ole uhkapeliä, koska omalla tekemisellään voi vaikuttaa niin paljon. (M4)

Argumentit siihen, miksi pelaaminen yhteisössä ei ole uhkapelaamista vaihteli, mutta kukaan ei kokenut sen olevan ongelmallista.

Pokerissa matematiikan tuntemuksella ja harjaantumisella ja pelitaidolla voi vaikuttaa valtavasti menestykseen, pitkällä aikavälillä. Eli on olemassa taitavia pelaajia ja vähemmän taitavia pelaajia, joista taitavimmat pelaajat menestyvät. (M1)

...(pokeri) maksaa sen kaksi euroa kerrasta, eli 4 euroa viikossa. Eli mä en nää että se on uhkapeli. No... harrastus tai silleen kuin menis pelaan sählyä ja maksais neljä euroa pelikerrasta. Että sillä ei oo väliä et voittaako vai häviääkö. Et se ei oo se pointti. (N1)

Pelaajat eivät siis miellä viikoittaista pokeripeliään uhkapelaamiseksi, vaan näkevät sen pääasiassa taitopelinä tai harrastuksena.

Toinen esille tuleva seikka pokerista puhuttaessa on raha. Pokeria pelatakseen pelaajat eivät tarvitse kuin yhden henkilön, jolla on kortteja ja pelimerkkejä (tai tietokone ja internetyhteys), mutta lähestulkoon aina pokeria pelatakseen täytyy riskeerata jonkinlainen summa rahaa, jotta pelaaminen olisi mielekästä. Poikkeuksena ovat tietysti ilmaisturnaukset, joissa voittajat saavat pienen lahjakortin tai vastaavanlaisen palkinnon. Mutta tässä kontekstissa puhun tiukasti sen kaltaisesta pokerista, jossa pelaaja laittaa itse panoksen peliin, jonka menettää hävitessään. Pelit, joissa raha liikkuu, ovat ongelmallisia monella eri tapaa, sillä ne altistavat huijaamiselle rahallisen hyödyn toivossa, etenkin kun kyseessä on suuret summat. Yhteisön jäsenet eivät kuitenkaan arvottaneet pokerin tuomaa rahallista etua korkealle, vaan jokainen heistä sanoi pelaavansa jonkin muun syyn takia. Muutama pelaajista oli kokeillut pelata hiukan isommilla panoksilla, mutta kukaan ei harrastanut suurilla panoksilla pelaamista aktiivisesti. Rahallisen edun saaminen ei siis ollut kenelläkään haastateltavista syy yhteisössä käymiseen.

Pelin aikana pelaajat eivät liiemmin puhuneet rahan saamisesta. Muutaman kerran sanottiin, että ”nyt tuli ansaittua pitsarahat,” mutta muuten rahasta ei juuri puhuttu. Asia erikseen on kuitenkin kauden päättävät juhlapelit, jolloin pelaaminen maksaa viisi euroa per peli. Molempien pelien häviäminen oli myös kivuliaampaa, mutta toisaalta voittamalla saa aivan eri lailla rahaa kuin normaalisti. Joskus peleissä on muisteltu siitä, kuinka yksi pelaaja onnistui voittamaan molemmat juhlapelit ja kuinka paljon hän siitä onnistui saamaan (noin 50 euroa.). Toisaalta rahan menettäminen on ollut esillä pelitilanteissa siinä mielessä, että varsinkin uudempia pelaajia on rohkaistu kertomalla, kuinka huonosti itsellä meni, kun pelaamisen aloitti: joku saattoi hävitä kymmenen peliä putkeen ja toisella saattoi olla vain useita kakkossijoituksia (toiseksi tullut sai omat rahansa takaisin, paitsi jos pelaajia on vähän). Haaveilua isoista rahoista ei koskaan tapahtunut, vaikka muutama pelaaja haaveili johonkin isoon turnaukseen osallistumisesta jossain vaiheessa tulevaisuudessa. Rahan menettämisestä ei puhuttu ollenkaan, ainoastaan minä itse saatoin päivitellä sen menettämistä muutaman kerran osallistuessani. Yleisimmät harmituksen aiheet olivat ennemminkin putoaminen joko huonon tuurin tai pahan virheen takia. Häviäminen harmitti pelaajia eniten. Toinen, kenties yllättävä harmittelun aihe oli tuurilla voittaminen. Useita pelaajia harmitti, että he voittivat, vaikka todennäköisyydet olivat selkeästi heitä vastaan. Rahat he kuitenkin ottivat tyytyväisenä vastaan, mutta monesti tuurivoiton jälkeen voittoa hävettiin. Häpeän tunne syntyy usein siitä käsityksestä, että ihminen luulee muiden saaneen huonon kuvan itsestään (Leary 2004, 130). Toisin sanoen voi olla, että pelaaja kokee yhteisössä arvostettavan taitoa, minkä vuoksi pelaaja näkee tuurilla saadun voiton huonona tai häpeällisenä. Ei ollutkaan harvinaista, että pelin voittaja sanoi, ettei ansainnut

voittoa tai jopa, että tämä voitto vähän hävettää. Yleensä ottaen rahan menettäminen ei ole ollut harmittava asia, enemmän pelaajia harmitti häviäminen. Se ei silti vienyt motivaatiota pelaamisesta.

Harvoin vaikka (yhteisössä) ei ole pärjännyt niin oo tuntunut silti että voi hemmetti että tuli lähettyä että kyllä se on niinku mukava hetki. (M1)

Vaikkei pokeria pelattaisikaan pääasiassa rahan takia, voisivat monelle tappioputket olla ratkaiseva tekijä harrastuksen lopettamisessa, sillä jatkuva rahan menetys ja tunne, ettei ole kehittynyt pelaajana, saattavat turhauttaa. Yhteisössä tähän tulokseen ei vaikuttanut kukaan tulleen, mikä saattoi johtua pienistä rahapanoksista tai yhteisön suuresta merkityksestä suhteessa pelistä saatavaan rahalliseen hyötyyn.

5.5. Miesten peli?

Naiset pelaavat pokeria selkeästi vähemmän kuin miehet (ks. Gray 2004), mutta heitä on silti amatööreistä ammattilaisiin. Pokeri on kuitenkin mielletty pitkään miehiseksi peliksi (ks. Gray 2004; Fisher 1993), mikä on todennäköisesti vaikeuttanut naisten tuloa pelipöytiin. Pelien ympärille kehittyneet yhteisöt ovat näistä syistä olleet pitkään miesvaltaisia, mikä on varmasti vaikeuttanut naisten integroitumista. Tämän takia on oleellista tarkastella mitä sukupuolentutkimuksella on sanottavaa naisten aseman tutkimisesta erilaisissa yhteisöissä.

Naisten yhteiskunnallisen aseman tutkimisessa on olemassa useita teorioita. Patriarkaattinen teoria on yksi näistä. Erityisesti Sylvia Walbyn (1991) kehittämä teoria katsoo, että patriarkaatin historiallinen tehtävä on hallita naisten oikeutta omaisuuteensa, ruumiiseensa ja lapsiinsa. Se on siis järjestelmä, jossa miehet hallitsevat naisia. Walbyn mukaan patriarkaatin aste on muuttunut historiallisesti yksityisestä julkiseksi. Yksityinen koostui kotityöstä ja kotona tapahtuvista töistä ja kohdistui jokaiseen yksittäiseen naiseen. Julkinen patriarkaatti sen sijaan perustuu rakenteisiin ja kohdistuu naisiin kollektiivina esimerkiksi työmarkkinoiden sukupuolittuneena rakenteena. Samalla Walby näkee naisten olleen alun perin sidottu kotiinsa, eli yksityiseen, pois miesten julkisesta. (Walby 1991, 20, 24, 178–179.) Yksityinen ei ole täysin kadonnut, sillä äitiyden nähdään edelleen olevan keskeinen yhteiskunnallista ja taloudellista asemaa määrittävä tekijä naisilla (Koski 2003, 282–283). Se seikka, että tutkimassani yhteisössä oli naispelaajia, voi kertoa siitä, että naiset ovat päässeet mukaan miesten julkiseen tilaan.

Toinen merkittävä teoria naisten yhteiskunnallisen aseman tutkimisessa on sukupuolijärjestelmäteoria. Se syntyi kritiikkinä patriarkaattisen teorian ajatukselle siitä, että naiset ovat yhtenäisen sorrettu ryhmä, jossa sekä naisten välisiä eroja ja naisten aktiivisuutta ei oteta huomioon. Yvonne Hirdman (1990) näkee sukupuolijärjestelmän toimivan kahdella eri periaatteella: ensimmäisenä kaikki elämänalueet jaetaan miesten ja naisten välisiksi, toiseksi miehisuus arvostetaan aina naiseutta korkeammalle. Sukupuolijärjestelmän tärkein kiinnekohta on työmarkkinat, jotka jakautuvat useilla aloilla miesten ja naisten välillä. Tätä jakoa pidetään yllä erottamalla sukupuolet toisistaan ja kategorisoimalla tietyt työt miehille tai naisille sopiviksi. Useimmissa ammateissa on sukupuolileima, minkä takia niiden oletetaan sopivan tietylle sukupuolelle erityisen hyvin. (Hirdman 1990 Kosken 2003, 283–284 mukaan.) Ammattimainen rahapelaaminen ja vapaa-ajan pelaaminen voidaan nähdä esimerkiksi miehiseksi elämänalueeksi. Kuten aikaisemmin on mainittu, miehet tutkitusti pelaavat enemmän rahapelejä kuin naiset (Gray 2004, 364; Potenza & Maciejewski & Mazure 2005, 43). Tästä huolimatta useat naiset pelaavat rahapelejä ja samoista motivaatioista kuin miehet: molemmat sukupuolet pelaavat voittaakseen rahaa, saadakseen jännitystä ja ollakseen muiden ihmisten seurassa (Potenza ym. 2005, 59).

Sosiologi Jun Li (2007) teki seitsemälle rahapelejä pelaavalle naiselle syvähaastattelun, jossa hän tutki syitä heidän pelaamiselleen. Hän löysi viisi päämotivaatiota, jotka eniten vaikuttivat heidän pelaamiseensa. Nämä motivaatiot olivat: rahapelaamisen tuoma mahdollisuus parempaan elämään, pakokeinona arjen ongelmille, rahapelaaminen terapiana, rahapelaaminen palkintona ja rahapelaamisen tuomat sosiaaliset mahdollisuudet. Henkilö, joka näki rahapelit reittinä parempaan elämään, oli taloudellisesti huonossa asemassa ja saatuaan aluksi hyviä tuloksia rahapeliautomaateilta, sortui hän pelaamaan niitä ongelmaksi asti. Hän yhä näki rahapelaamisen ainoana keinona päästä pois taloudellisista ongelmista ja toivoi jonain päivänä voittavansa suuren summan, jolla hän pystyy maksamaan velkansa takaisin. Toisaalta osa naisista ei nähnyt rahapelejä ratkaisuna ongelmaan, vaan enemmänkin väliaikaisena pakokeinona ongelmista. Yksi pelasi selvittääkseen vaikeista ajoista, toiselle se oli pakokeino menneisyyden kummituksilta ja negatiivisilta ajatuksilta. Kolmas taas pelasi unohtaakseen traumaattisen onnettomuuden, jossa hän oli ollut osallisena. Toisaalta jotkut näkivät pelaamisen tuovan positiivisia asioita elämään. Yksi nainen koki pelaamisen olevan hänelle terapeutista riippumatta siitä, voittiko vai hävisikö hän. Toinen taas näki, että bingo ja pokeripelit olivat terapiaa, jotka auttoivat häntä toimimaan paremmin normirutiineissa ja stressaavissa tilanteissa, joita elämässä tulee. Lisäksi yksi haastateltavista koki pelaamisen palkintona hänen kohtaamistaan vaikeuksista elämässään. Kaikki Lin tutkimuksen haastateltavat pitivät sosiaalista elämää isona motivoivana tekijänä pelaamisessa. Osa heistä näki kasinot paikkana,

jossa rikkaat ja köyhät pystyivät olemaan vähän aikaa samalla tasolla, ilman eroavaisuuksia statuksessa. Li tuli tutkimuksessa siihen tulokseen, että naiset jatkoivat pelaamista, koska heillä oli positiivinen kuva siitä. Heidän addiktionsa rahapelaamiseen perustui loppujen lopuksi siihen, että pelaaminen täytti tyhjän alueen heidän elämässään. (Li 2007, 629–634.)

Lin tutkimuksessa esille nousseet naisten motivaatiot rahapelaamiseen ovat osittain samanlaiset kuin omien haastateltavieni kohdalla myös miesten suhteen, mutta eroja myös löytyy. Kukaan omista haastateltavistani ei pelannut pokeria rikastumisen toivossa tai terapiana traumaattisille tapahtumille. Toisaalta kaikki pitivät sosiaalista aspektia tärkeänä, jotkut jopa tärkeimpänä elementtinä. Tämä piti paikkansa myös porukan ainoan naispelaajan kohdalla. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon Lin tutkimuksen painopiste: hän keskittyi vain naispelaajiin, joiden ikää hän ei koskaan määritellyt. Osa heistä vaikutti pelaavan vain raha-automaateilla ja vain yksi pelasi pokeria. Lisäksi rahasummat vaikuttavat olleen huomattavan suuria ja sosioekonomiselta taustaltaan nämä naiset olivat vähätuloisia.

...nyt ku on pelannut jo monta viikkoa, niin se on enemmän semmonen sosiaalinen ajanviete. Että mä nostaisin sen yllättävän korkealle tärkeysjärjestyksessä. (N1)

Historiallisesti pokeria on pelattu baareissa, klubeissa ja saluunoissa, jotka ovat olleet paikkoja, joissa käy pääasiassa miehiä. Riskinotto myös on perinteisesti mielletty miehiseksi asiaksi, mitä on myös tutkittu. (ks. Bruce & Johnson 1994.) Nainen, joka on päätenyt pokerin pariin saattaa olla jo tottunut olemaan miesvaltaisessa seurassa, eikä sen vuoksi koe sitä poikkeavana tilanteena.

Minkälaista on olla ... naispelaaja tässä yhteisössä? (Haastattelija)

Ei se oo mua haitannut millään lailla, koska mä oon vähä tottunu siihen, että tietyissä asioissa saatan olla ainut naishenkilö...välillä ehkä huomaa et se juttujen tasojen on aika miehinen et ne heittää läppää niin sitte se tavallaan vähä maskuliinisempaa... Musta tuntuu, että se läppä mitä heittää on niin hyvää silleen et se kolahtaa. (N1)

Miespuoliset haastateltavat eivät liiemmin kiinnittäneet huomiota naispelaajien läsnäoloon pokerissa, ja suurella osalla heistä ei ollut asiaan mitään sanottavaa. Kuvattaessa yhteisön luonnetta tuli kuitenkin ilmi pokerin ja yhteisön maskuliinisuus.

En osaa ottaa kantaa tähän...hyvin konservatiivinen näkemys on, että pokeri on aggressiivinen laji, miehet nyt mielettään aggressiivisemmiksi kuin naiset. (M4)

Se on pieni herrasmiespiiri, joka on kerran viikossa ja paikalla pääsee jutteleen myös muista asioista kuin pokerista. (M1)

Yhteisö oli ollut olemassa useita vuosia ilman yhtään aktiivista naisjäsentä, mutta haastatteluiden aikaan mukana oli ollut naispelaaja kahden vuoden ajan. Arvioni mukaan yhteisön ilmapiiri saattaisi joidenkin mielestä vaikuttaa ahdistavalta ja maskuliiniselta, mutta henkilö, joka on jo tottunut sellaiseen ei välttämättä häiriinny siitä. Ahdistavaksi voi kokea syrjivän tai henkilökohtaisuuksiin menevän huumorin, joka voi olla hyvän maun rajoilla. Huumori on lajina vaikea, mutta tietynlaiseen huumoriin tottunut henkilö ei välttämättä siitä loukkaannu niin herkästi.

Välillä se tikki tulee vaan mulle ku oon (ainut) nainen, sit mää oon vaan ”niin niin pojat”.
(N1)

Ainakin osa miespelaajista myös tunnistaa yhteisössä käytettävän huumorin räävittömyyden, mutta kukaan heistä ei ajatellut sen olevan erityisen miehinen asia, tai ainakaan kukaan ei ole ottanut sitä esille haastatteluissa. Huumorin ajateltiin enemmänkin olevan sisäpiirihuumoria, jota ei voi ymmärtää oikein, ellei ole saman yhteisön jäsenenä. Knuuttila on myös todennut huumorin olevan riippuvaista tarkkailijan kulttuurisesta kontekstista, mikä tukee peliporukan pelaajien näkemystä (Knuuttila 1992, 118).

...on vähä inside-huumori ja puheenaiheet, et niitä juttuja ei välttämättä voi muualla heittää. Joo se huumori, voi olla rääviä, mut se on yleistä tämmösillä pienellä porukalla, et se antaa oman leiman tähän yhteisöön. (M2)

6. Pohdinta

Tutkielmani tavoitteena oli saada selville minkälaisia merkityksiä pokeriyhteisössä pelaavat pelaajat sille antavat. Aikaisemmin mainitsin, kuinka Binde luokittelee pelaamisen aloittamiselle viisi eri motivaatiota. Näitä olivat unelma päävoiton saamisesta, sosiaaliset palkinnot, älyllinen haastavuus, tunnekuohut ja viimeisenä sekä tärkeimpänä voittamisen mahdollisuus (Binde 2013, 83–84). Yhteisöön saapumisen syiden suhteen erilaisia vastauksia ei ollut kovinkaan monta, vaan lähestulkoon jokainen tuli joko muiden ihmisten vuoksi tai halutakseen vaihtelua arkeensa. Toisin sanoen suurin osa lähti sosiaalisten palkintojen takia mukaan. Poikkeuksiakin kuitenkin oli, sillä yksi haastateltavista tuli yhteisöön nimenomaan vain pokerin takia, ja muutama oli kiinnostunut pokerista, vaikka se ei heille lopulta tärkein osallistumisen syy ollutkaan. Pokerin takia yhteisöön tullut henkilö piti pelin tuomasta jännityksestä ja oli sen vuoksi valmis saapumaan porukkaan, jonka jäseniä hän ei erityisen hyvin etukäteen tuntenut, eli tunnekuohut olivat suurin motivaattori hänelle. Yhteisöön sosialisoiduttiin kuitenkin niin hyvin, että pelaajat alkoivat käydä siellä nimenomaan muiden ihmisten takia tai ihan vain tottumuksesta, joten sosiaalisten palkintojen merkitys pelaamisessa kasvoi ajan myötä.

Monelle rahan riskeeraaminen voittamisen toivossa tuo jännitystä, eikä kukaan peliä pelaisikaan ilman voittamisen mahdollisuutta, mutta silti raha ja jännitys eivät kuitenkaan olleet kaikille suurin ja tärkein syy pelaamiselle. Monet pelaajista saapuivat yhteisöön ajan viettämisen takia ja he antoivat yhteisölle isomman merkityksen. Näin tapahtui varsinkin niiden kohdalla, jotka eivät pelanneet suurilla rahoilla tai muualla kuin yhteisössä. Poikkeuksia tähän kuitenkin oli, sillä jotkut kävivät rutiininomaisesti yhteisössä vain tavan vuoksi, eivätkä he nähneet yhteisön tuovan heille mitään suurempaa merkitystä heidän elämäänsä.

Motiivit yhteisössä olemisen suhteen saattoivat muuttua ajan kuluessa. Joillekin yhteisöllä oli alun perin isompi merkitys, mutta ihmisten vaihduttua yhteisössä ja muiden asioiden viedessä aikaa vapaa-ajalla menetti pelaaminen yhteisössä merkitystä. Osa pelaajista oli yhä kiinnostunut pokerista tai ainakin yhteisössä olemisesta, mutta opiskelijoiden valmistumisesta johtuva luontainen vaihtuvuus yhteisössä aiheutti ongelmia sen pysyvyydelle koko yhteisön olemassaolon ajan. Yhtä lukuun ottamatta pelaajat, jotka näkivät yhteisön menettäneen merkitystään, vähensivät huomattavasti osallistumistaan yhteisön järjestämiin peleihin tutkielmani havainnoinnin aikana.

Vaikka yhteisöön saapui jäseniä kahdesta eri ainejärjestöstä, pelaamisen ja yhteisössä käymisen motivaatioissa ei ollut liiemmin eroa ainejärjestöjen jäsenten välillä. Ensimmäinen toisesta ainejärjestöstä tullut vakituinen jäsen tuli alun perin yhteisöön pokerin takia, mutta onnistui sosialisoitumaan niin hyvin, että ajan myötä pokerin merkitys väheni ja sosiaaliset elementit tulivat tärkeämmäksi. Tämän lisäksi myös muita pelaajia toisesta ainejärjestöstä alkoi käydä yhteisössä enemmän tämän seurauksena. Näin yhteisö toimi ainejärjestöjä yhdistävänä tekijänä.

Rahan merkitys ei ollut suuri yhteisössä, sillä pienessä pokeriporukassa rahamäärät ovat olleet niin pieniä, ettei kukaan voinut joutua vararikkoon häviämällä tai rikastua voittamalla pelejä. Tämä poistaa merkittävän osan uhkapelaamisen kiinnostavuudesta, mutta toisaalta takaa turvan uhkapelaamisen vaaroilta, sillä kukaan ei voi menettää liikaa rahaa, vaikka pelaisi yhteisössä aina kun on vain mahdollista. Yhteisön pelaajista kukaan ei nähnyt ongelmaa pelaamisessaan, ja vain yksi heistä pelasi aktiivisesti pokeria yhteisön ulkopuolella. Suurin osa haastateltavista mainitsi käyvänsä silloin tällöin ilmaisissa livepokeriturnauksissa, jonka lisäksi muutama pelasi satunnaisesti internetissä. Haastateltavien keskuudessa livepokerista pidettiin enemmän kuin netissä pelattavasta pokerista nimenomaan sen sosiaalisen aspektin takia.

Haastateltavista kukaan ei nähnyt Texas Hold'emia uhkapelinä, koska taidolla on suuri merkitys menestymisen suhteen. Lisäksi yhteisön pelien pienet panokset vahvistivat tätä aspektia, vaikka yhteisössä kävisi jatkuvasti ja häviäisi jokaisen pelin, olisi menetetyt rahasummat pieniä. Toisaalta yhteisön omat säännöt lisäävät pelien tuurielementtiä, minkä vuoksi suuri osa haastateltavista ei nähnyt siellä pelattujen pelien olleen taitopohjaisia, vaan tuurilla oli isompi merkitys kuin virallisissa Texas Hold'em- peleissä.

Kuten luvussa kolme mainitsin, Maffesoli näkee yhteisten kokemusten, rituaalien suorittamisen ja tuhlauksen korostamisen merkkeinä yhteisöllisestä kokemisesta, minkä lisäksi hän näkee postmodernin ruumiillisuuden estetiikan, kuten urheilun, laihduttamisen, ruoan ja juomisen merkkienä uudenlaisesta kollektiivisuudesta, jossa oman ruumiin kokema nautinto tulee muiden kanssa ja muita varten. (Maffesoli 1995, 7.) Pokeri yhteisön voisi nähdä erittäin yksilöpainotteisena, sillä siinä jokainen lopulta kilpailee yksin ja vain yksi tulee voittamaan. Lisäksi häviäjät menettävät rahaa, mikä voisi toimia pitkällä aikavälillä esteenä yhteisön olemassaololle. Toisaalta pelaajat pystyvät samaistumaan toisten tilanteisiin, sillä jokainen heistä on opiskelija ja pokerinpelaaja, joten rahan menetystä ei nähdä niin pahana asiana, varsinkin kun ottaa huomioon suhteellisen pienen

panoksen. Yhteisö edesauttaa pokerinpelaamista, sillä pelaajat tarvitsevat toisia pelaajia pystyäkseen ylipäättään pelaamaan pokeria kasvotusten.

Monet pelaajista näkivät yhteisön ja pelaamisen tervetulleena poikkeamana heidän arkeensa. Ihmiset tekevät usein työstään mielekästä omaamalla muita kiinnostuksenkohteita. Nämä kiinnostuksen kohteet voivat olla jopa moraalisesti tuomittavia, mutta silti niitä pystytään tekemään ilman suurempaa omantunnon tuskia. (Maffesoli 1995, 53.) Pokerinpelaaminen voi olla joillekin moraalisesti tuomittavana pidetty kiinnostuksen kohde, mutta jäsenilleen se antaa sosiaalisia, yhteisöllisiä ja monia muita merkityksiä.

Kuten aikaisemmin sanoin: Maffesoli määrittelee uusheimon nykyaikaiseksi yhteisöllisyyden muodoksi, jossa yhteisöihin ei sitouduta kovin kiinteästi, vaan jäsenet menevät niihin täyttääkseen omat tarpeensa ja halunsa. Monella tapaa tutkimani yhteisö täyttää uusheimon käsitteen. Yhteisöön tulevat ihmiset eivät yleisesti ottaen sitoudu siihen pitkäksi aikaa, vaan he tulevat sen takia, että se täyttää sopivan tarpeen heidän elämässään. Sitoutuminen pitkäksi aikaa yhteisöön on kuitenkin vaikeaa sen opiskelijoihin perustuvan pohjansa vuoksi: valmistuttuaan iso osa pelaajista lähtee toisille paikkakunnille, jonka vuoksi aktiivijäsenyys yhteisössä kestää vain tietyn ajan verran.

Tekemäni havainnoinnin aikana yhteisössä on tapahtunut selkeä muutos. Keskustelu eri ainejärjestöjen opiskelijoiden välillä oli alun perin minimaalista, mutta ajan kuluessa vuorovaikutus yli ainejärjestörajojen lisääntyi yhteisössä. Tästä huolimatta yhteisön osallistujamäärä oli jatkuvassa laskussa ja tutkielmani valmistuessa yhteisö on lopettanut toimintansa pelaajien pienen määrän takia. Pokerinpeluu ei ole kuitenkaan täysin loppunut, vaan osa yhteisön entisistä jäsenistä järjesti ainakin yhden peli-illan sosiaalisen median kautta. Vakituinen pelaaminen yliopiston alueella näyttää kuitenkin loppuneen yhteisöltä. Tämänkaltainen yhteisöjen syntyminen ja häviäminen ei ole yllättävää, kun ottaa huomioon uusheimolaisuudelle tyypillisen jäsenten korkean vaihtuvuuden. Jossain vaiheessa aktiivijäseniä ei enää vain ole tarpeeksi ylläpitämään yhteisöä.

Haastatteluiden ulkopuolisista keskusteluista ja omista kokemuksistani on käynyt ilmi, että uuteen peliyhteisöön sisälle pääseminen on paljolti omasta aktiivisuudesta kiinni, vaikka pelaajia yritettäisiinkin aktiivisesti saada lisää. Peliporukka näyttäytyy nimenomaan enemmän yhteisönä kuin pelkkänä peliporukkana, sillä sen sisällä syntynyt slangi ja vakiintuneet käytännöt näyttäytyvät vieraina yhteisön ulkopuolisille. Uusheimolaisuuteen perustuvilla yhteisöillä on todennäköisesti suuria vaikeuksia pysyä yhtenäisenä, sillä vakituisten pelaajien jatkuva harveneminen ja uusien

pelaajien hidas rekrytointi tarkoittaa koko ajan vähenevää kävijämäärää. Osalle pelaajista tulee muita aktiviteetteja elämään, jotka vievät heidän aikaansa, ja toisaalta pokeribuumin hiipuminen tarkoittaa vähäisempää kiinnostusta uusien pelaajien keskuudessa. On myös mahdollista, että iso osa pelaajista ei koe livepokeria niin kiinnostavaksi ilmiöksi kuin nettipokeri tai muut rahapelit, tai heillä ei yksinkertaisesti ole mahdollisuutta pelata livepokeria. On olemassa monia pieniä, luonteeltaan erilaisia rahapeliyhteisöjä, jotka toimivat piilossa suurelta yleisöltä omien sääntöjensä kanssa, mutta monet niistä ovat piilossa potentiaalisilta pelaajilta tai niiden rahasummat ovat liian suuria.

Yhtenä kiinnostavana jatkotutkimusaiheena tutkielmalleni näen pelitrendien tutkimisen: mitkä rahapelit ovat nostaneet suosiotaan ja mitkä laskeneet? Lisäksi olisi mielenkiintoista nähdä kuinka moni ihminen, ja erityisesti nuori, on kiinnostunut (taitopohjaisista) rahapeleistä. Tämä valottaisi mahdollisia tulevia trendejä rahapelaamisessa.

Rahapelaamisen ja pokerinpelaamisen tutkimusta dominoi ongelmapelaamisen ja ammattilaispelaajien tutkiminen, minkä vuoksi pienistä yhteisöistä ja satunnaisista pelaajista on valitettavan vähän tietoa. Tämän vuoksi pienten, amatööripelaajaporukoiden tutkiminen voisi tuottaa lisää tietoa ja uusia näkökulmia rahapelitutkimukseen. Rahapelien erilaisuus tekee kunnan johtopäätösten tekemisen vaikeaksi, minkä vuoksi suosittelen tutkimusten jakamista rahapeleistä riippuen. Tutkimuksissa tulisi myös ottaa huomioon rahapelien moninaisuus, sillä osassa rahapeleistä on pelkkä tuurielementti, kun taas jotkut vaativat erityisiä taitoja. Näiden lisäksi kaikilla rahapeleillä on oma erilainen pelaajakuntansa. Esimerkiksi kaikki pokerinpelaajista eivät ole ongelma- tai ammattipelaajia, vaan he pelaavat enimmäkseen sosialisoitumisen, jännityksen ja itsensä kehittämisen takia, kuten käy ilmi tutkielmassani.

Tutkielmaani olisi jatkossa mahdollista syventää tuomalla useita erilaisia rahapeliyhteisöjä mukaan ja selvittää minkälaisia yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia niistä löytyy. Esimerkiksi lottoa ja blackjackia pelaavat porukat voivat olla iältään ja sosiaaliselta statukseltaan erilaisia kuin pokerin pelaajat. Vertailemalla eri rahapelejä pelaavia porukoita olisi mahdollista nähdä, minkä takia kukin pelaa kyseistä peliä ja minkä merkityksen he sille antavat. Täyttääkö se esimerkiksi heidän sosiaalisen tarpeensa, tuntevatko he jännitystä vai haluavatko he rikastua? Motivaatioista rahapelaamiseen on kirjoitettu jonkin verran, mutta erityistä huomiota voisi kiinnittää siihen, vaihtelevatko syyt pelata rahapelejä pelien mukaan. Osa pelaa todennäköisesti parempien vaihtoehtojen puutteessa ja olisi valmis ainakin kokeilemaan muita rahapelejä, jotka vastaavat heidän omiin tarpeisiinsa.

Kuten rahapelitutkija Per Binde on sanonut: yhteiskunnan suhtautuminen rahapelikulttuuriin voi kertoa paljon yhteiskunnasta itsestään. Esimerkiksi rahapelaamisen Yhdysvalloissa on todettu kuvastavan heidän historiallista yritteliästä uudisasukastaustaansa (Binde 2009, 55). Tässä olisi mielenkiintoinen jatkotutkimusmahdollisuus, sillä mitä Suomen rahapelimonopoli ja loton suosio kertoisivatkaan meidän yhteiskunnastamme?

Kokonaisuudessaan tämä tutkielma on ollut vain pieni katsaus pienyhteisöjen rahapelaamiseen, mutta toisaalta se oli sen tavoite. Tutkielman tekemisen kesto venyi huomattavasti arvioidun ajan ylitse erinäisten syiden takia, mutta tällä oli myös positiivisia seurauksia. Pystyin näkemään yhteisön kehityksen pitemmällä aikavälillä ja lopulta sen loppumisen. Yksi suurimmista ongelmista oli sukupuolen merkitys. Alun perin se ei ollut tutkimuskohteeni, mutta muutama huomio sai minut harkitsemaan asiaa uudelleen. Lopulta päädyin tuomaan sen esille vain yhdessä kappaleessa, sillä halusin kuitenkin ainakin tuoda sen esille. Toinen ongelma oli oma kielenkäyttöni. Jouduin monesti korjaamaan tekstiä sen vuoksi, että se vaikutti liian puhekielimäiseltä. Uskon tämän muuttuvan kokemuksen myötä, mutta tässä tutkielmassa se oli ongelma. Lisäksi isona ongelmana oli tutkielman jakaminen palasiin, joita minun oli tarkoitus korjata myöhemmin. Nämä palaset toistivat monesti itseään ja en aina muistanut merkitä lähteitä, mikä aiheutti huomattavasti lisätöitä. Kokonaisuudessa olen tyytyväinen tutkielmani laatuun, mutta ennen kaikkea tämä oli kokemus, josta opin paljon. Näin suuren tutkimuksen teko osoittautui vaikeaksi ja hitaaksi, mutta olen varma, että jos joskus päädyn kirjoittamaan toista tutkimusta, silloin olen paljon nopeampi ja viisaampi.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Haastattelut (5 kpl) aikavälillä 1.6. –30.8.2013 Tekijän hallussa.

Haastatteltava 1. M1 0:27:31

Haastatteltava 2. M2 0:19:03

Haastatteltava 3. M3 1:14:00

Haastatteltava 4. M4 0:45:56

Haastatteltava 5. N1 1:27:14

Kirjallisuus

American Stud Poker Associates 1988. Pokeri. Viralliset säännöt. Helsinki: American Stud Poker Associates.

Arnold, Peter & Niemi, Marko 2006. Pokeri. Helsinki: Readme.fi

Binde, Per 2005a. Gambling Across Cultures. Mapping Worldwide Occurrence and Learning from Ethnographic Comparison. *International Gambling Studies* 5 (1).

Binde, Per 2005b. Gambling, Exchange Systems, and Moralities. *Journal of Gambling Studies* 21 (4).

Binde, Per 2007. Gambling and religion. Histories of concord and conflict. *Journal of gambling issues* 20.

Binde, Per 2009. Gambling motivation and involvement. A review of social science research. The Swedish national institute of public health. Tukholma: Strömberg.

Binde, Per 2013. Why people gamble. A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies* 13 (1).

Brewer, J. & Hunter, A. 1990. Multimethod research. Buckingham: Open University Press.

Bruce, A. C. & Johnson, J. E. V. 1994. Male and female betting behavior. New perspectives. *Journal of Gambling Studies* 10 (2).

Crentsil, Perpetual & Jouhki, Jukka. 2012. Maahanmuuttajien rahapelaamisen ja nettipokerin etnografiaa. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.): *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 2012.

Delanty, Gerard 2010. Community. Toinen painos. Lontoo: Routledge.

DiCicco-Bloom, Benjamin & Romer, Daniel 2012. Poker, Sports Betting, and Less Popular Alternatives. Status, Friendship Networks, and Male Adolescent Gambling. *Youth & Society* 44 (1).

Earle, Peter C. 2013. Monetary Origins of Poker Bubble. <https://mises.org/library/monetary-origins-poker-bubble> (24.10.2015).

Ehn, Billy. 2014. Arjen yllätyksiä. Huomaamattoman etnografia ja kulttuurianalyysi. Teoksessa Hämeenaho, Pilvi & Koskinen-Koivisto, Eerika (toim.) *Moniulotteinen etnografia*. Helsinki: Ethnos ry.

Enges, Pasi & Mahlamäki, Tiina & Virtanen, Timo 2015. Arki, juhla ja pyhä. Teoksessa Kouri, Jaana (toim.) *Askel kulttuurien tutkimukseen*. Turku: Turun yliopisto.

Eskola, Jari & Suoranta, Juha 2008. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.

Fingerroos, Outi 2003. Refleksiivinen paikantaminen kulttuurien tutkimuksessa. *Elore* 2/2003. http://www.elore.fi/arkisto/2_03/fin203c.html (27.3.2015)

Fingerroos, Outi & Jouhki, Jukka 2014. Etnologinen kenttätyö ja tutkimus: Metodien monimuotoisuuden pohdintaa ja esimerkkitapauksia. Teoksessa Hämeenaho, Pilvi & Koskinen-Koivisto, Eerika (toim.) *Moniulotteinen etnografia*. Helsinki: Ethnos ry.

Fisher, Sue. 1993. Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies* 9 (3).

Gray, Peter B. 2004. Evolutionary and Cross-Cultural Perspectives on Gambling. *Journal of Gambling Studies* 20 (4).

Hing, Nerilee & Holdsworth, Louise & Tiyce, Margaret & Bree, Helen 2014. Stigma and problem gambling. Current knowledge and future research directions. *International Gambling Studies* 14 (1).

Hirdman, Yvonne 1990. *The Gender System*. Uppsala: Maktutredningen.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.

Jouhki, Jukka 2010. Postmodernin pelimiehen todellisuus. Mediaetnografisia huomioita pokerista kulttuurisena ilmiönä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*.

Kielijelppi. Minä tieteellisessä tekstissä.

<http://www.kielijelppi.fi/kirjoitusviestinta/mina-tieteellisessa-tekstissa> (27.3.2015)

Kinnunen, Jani 2010. Leikkisä raha peleissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-05.pdf> (04.02.2017)

Knuuttila, Seppo 1992. Kansanhuumorin mieli. Kaskut maailmankuvan aineksena. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Korpiola, Mia & Sallila, Jussi 2012. Uikapelaamisen oikeushistoriallisilla lähteillä. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.

Koski, Leena 2003. Naisten paikat ”miesten maailmassa”. Näkökulmia sosiologiseen naistutkimukseen. Teoksessa Roivas, Marianne & Turunen, Risto & Arminen, Elina (toim.) *Mikä ero? Kaksikymmentä kirjoitusta yhteiskunnasta, kulttuurista ja sukupuolesta*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

- Leary, Mark R. 2004. Digging Deeper: The Fundamental Nature of “Self-conscious” Emotions. *Psychological Inquiry* 15 (2).
- Li, Jun 2007. Women’s Ways of Gambling and Gender-Specific Research. *Sociological Inquiry* 77 (4).
- Maffesoli, Michel 1995. Maailman mieli. Yhteisöllisen tyylin muodoista. Helsinki Gaudeamus.
- Maffesoli, Michel 1996. The time of the tribes: The decline of individualism in mass society. Lontoo: Sage.
- McCormack, Abby & Griffiths, Mark D. 2012. What Differentiates Professional Poker Players from Recreational Poker Players? A Qualitative Interview Study. *International Journal of Mental Health Addictions* 10.
- Merton, Robert King & Lowenthal, Marjorie Fiske & Kendall, Patricia L. 1956. The focused interview. A manual of problems and procedures. Glencoe, IL: Free Press.
- Moore, Susan M. & Thomas, Anna C. & Kyrios, Michael & Bates, Glen & Meredyth, Denise 2011. Gambling accessibility: A scale to measure gambler preferences. *Journal of Gambling Studies* 27.
- Mäyrä, Frans 2006. Internet-pelaamisen muodonmuutos. Hyvinvointikatsaus 4/2006. Helsinki: Tilastokeskus.
- Nikkinen, Janne 2014. The Global Regulation of Gambling: a General Overview. Working Papers of Images and Theories of Addiction No. 3. 2014. Helsingin yliopisto. (Mites tämä???)
- Orford, Jim & Griffiths, Mark & Wardle, Heather & Sproston, Kerry & Erens, Bob 2009. Negative Public attitudes towards gambling. Findings from 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *International Gambling Studies* 9 (1).
- Palomäki, Jussi 2013. New perspectives on emotional processes and decision making in the game of poker with special emphasis on the tilting phenomenon. Helsingin yliopisto. Väitöskirja. Academic Dissertation. University of Helsinki

Patton, Michael Quinn 1990. *Qualitative evaluation and research methods*. Lontoo: Sage.

Pekkala, Armi 2003. Tutkijan eettiset ongelmat. Teoksessa Laaksonen, Pekka & Knuuttila, Seppo & Piela, Ulla (toim.) *Tutkijat kentällä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Pietarinen, Juhani 1991. Tiede moraalifilosofian valossa. Teoksessa Löppönen Paavo & Mäkelä, Pirjo & Paunio, Keijo (toim.) *Tiede ja etiikka*. Helsinki: WSOY.

Potenza, Marc, N. & Maciejewski, Paul, K & Mazure, Carolyn, M. 2006. A Gender-based Examination of Past-year Recreational Gamblers. *Journal of Gambling Studies* 22 (1).

Raento, Pauliina 2012. Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.

Ruotsala, Helena 2005. Matkoja, muistoja, mielikuvia – kansatieteilijä kentällä. Teoksessa Korhokangas, Pirjo & Olsson, Pia & Ruotsala, Helena (toim.) *Polkuja etnologian menetelmiin*. Helsinki: Gummerus.

Schaffer, Howard J & Stanton, Michael V. & Nelson, Sarah E. 2006. Trends in Gambling Studies Research: Quantifying, Categorizing, and Describing Citations *Journal of Gambling Studies* 22

Sklansky, David & Siimes, Mika 2006. Holdem-pokeri. Helsinki: Nemo

Stevens, Matthew & Young Martin 2008. Player preferences and social harm: An analysis of the relationships between player characteristics, gambling modes and problem gambling. *International journal of mental health* (7)

Stevens, Matthew & Young Martin 2009. Who plays what? Participation profiles in Chance versus Skill-based gambling. *Journal of gambling studies* (26)

Svartsjö, Mikko & Kinnunen, Jani & Paloheimo, Eetu & Mäyrä, Frans 2008. Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. Helsinki: Stakes.

Tammi, Tuukka 2012. Rahapelipolitiikan muoto ja muutos. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Turja, Tuomo & Halme, Jukka & Mervola, Markus & Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Ronkainen, Jenni-Emilia 2011. Suomalaisen rahapelaaminen 2011.

<http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80298/948b7a38-bd15-4d6c-91ae-c0b565cc3cb9.pdf?sequence=1> (2.11.2015)

Turun Sanomat. Suomen rahamonopoli kelpaa EU:lle. 20.11.2013

(<http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/562709/Suomen+rahapelimonopoli+kelpaa+EUlle>) (16.11.2015)

Ukkonen, Taina 2000. Menneisyyden tulkinta kertomalla. Muistelupuhe oman historian ja kokemuskertomusten tuottamisprosessina. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Uotinen, Johanna 2010. Kokemuksia autoetnografiasta. Teoksessa Pöysä, Jyrki & Järviluoma, Helmi & Vakimo, Sinikka (toim.) *Vaeltavat metodit*. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Valkama, Juha-Pekka. 2006. Suomalaisen rahapelikulutus. Hyvinvointikatsaus 4/2006. Helsinki Tilastokeskus.

Veikkaus. Veikkauksen tukien jako. <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys&vpage=tuenjako> (5.1.2015)

Veikkaus. Tiedote RAY:n Fintoton ja veikkauksen yhdistymisestä.

<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/2016/20160616-uuden-rahapeliyhtion-nimi-on-veikkaus> (17.4.2017)

Walby, Sylvia 1991. *Theorizing Patriarchy*. Oxford: Basil Blackwell.

YLE. RAY:n vastaisku nettikasinoille - verkkopelit aidoilla korteilla. 21.8.2014

<http://yle.fi/uutiset/3-7424288> (17.4.2017)

Liite 1. Pokeriin ja Texas Hold'emiin liittyvää sanastoa

Blindi, pieni (small blind) Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja, joka ennen jakoa sijoittaa sovitun suuruisen sokkopanoksen. Tarkoittaa myös itse sokkopanosta.

Blindi, iso (big blind) Pienen blindin vasemmalla puolella oleva pelaaja, joka ennen jakoa sijoittaa sovitun suuruisen sokkopanoksen, yleensä kaksi tai kolme kertaa pienen blindin verran. Tarkoittaa myös itse sokkopanosta.

Bluffi Bluffaamisella on merkittävämpi rooli pokerissa kuin suurimmassa osassa muita korttipelejä. Bluffaamisella tarkoitetaan vastustajan harhauttamista antamalla heille väärää tietoa.

Floppi (flop) Ensimmäiset kolme korttia viidestä yhteisestä kortista, jotka jaetaan avoimina.

Jako Kierros, jossa jokaiselle pelaajalle jaetaan kortit. Kierros päättyy, kun joku pelaajista jää jäljelle tai tulee tasapeli.

Kaikki pelissä (all-in) Kun joku pelaaja laittaa kaikki jäljellä olevat pelimerkinsä pottiin, hän on all-in eli hänellä on kaikki pelissä. Hävitessään tämän pelaaja on ulkona pelistä, sillä hänellä ei ole enää pelimerkkejä.

Käsi Pelaajan kortit. Texas Hold'emissa tämä viittaa kahteen käsikorttiin sekä pöydällä oleviin kortteihin.

Kolmoset Käsi, jossa kolme samanarvoista korttia.

Nappi (button) Käsitteellinen jakaja. Tapauksissa, jossa pelissä on erikseen jakaja, siirtyy tämä levy, tai nappi, vasemmalle jokaisen jaon jälkeen ja ilmaisee muodollisen jakajan. Peleissä, jossa ei ole erikseen jakajaa, osoittaa tämä sen pelaajan, jonka vuoro on jakaa kortit. Nappi myös määrittää blindien laittajat.

Neluset Käsi, jossa on neljä samanarvoista korttia.

Pari Käsi, jossa on kaksi samanarvoista korttia.

Passaaminen on pokeritermi, joka tarkoittaa, että pelaaja haluaa jäädä peliin ilman korottamista. Pelaaja voi passata vain, jos kukaan häntä edeltävä pelaaja ei ole sen panostuskierroksen aikana vielä panostanut. Jos joku pelaajista on korottanut, täytyy hänen joko maksaa se, korottaa itse uudelleen tai luovuttaa. Jos jokainen pelaaja passaa vuoron aikana on panostuskierros ohi.

Pelimerkit (chips) Pelimerkkejä, joita pokerissa käytetään käteisen sijasta.

Poltettu kortti (burned card) Pakan päältä pois heitetty kortti. Korttia ei näytetä pelaajille.

Potti Sisältää kaikki jaon aikana asetetut panokset, ja jaon voittaja saa sen.

River Viides ja viimeinen yhteinen kortti.

Saletti (nuts) Paras mahdollinen käsi peleissä, joissa osa korteista on jo näkyvillä, kun huomioidaan pelaajien pimeät kortit, eli kortit joita muut pelaajat eivät tiedä. Esimerkiksi jos pelaajalla on kädessään herttaässä ja herttakakkonen, ja flopissa olisi herttakymmenen, herttanelonen ja herttakolmonen, hänellä olisi salettiväri, koska ässän korkeimpana korttina sisältävä väri on paras mahdollinen tarjolla oleva väri. Pelaajalla olisi salettikäsi, koska hänellä olisi paras mahdollinen käsi tuossa vaiheessa.

Suittarit (suited) Jos kaksi pelaajalle jaettua pimeää korttia ovat samaa maata, niiden sanotaan olevan "suittareita".

Telli Pelaajan käyttäytymisen piirre, joka saattaa paljastaa hänen kätensä.

Turn Neljäs yhteinen kortti.

Under the Gun Ensimmäisenä vuorossa oleva pelaaja Texas Hold'emissa (lukuun ottamatta ensimmäistä kierrosta, jolloin hän on pieni blindi), jossa kierroksella ensimmäisenä toimiva pelaaja on aina jakajan vasemmalla puolella olevalla pelaajalla, joka pelaa "aseella uhattuna" (under the gun).

Pokeritermeistä lisää ks. Arnold & Niemi 2006; Sklansky & Siimes 2006.

Liite 2. Pokerin ja Texas Hold'emin säännöt

Pokeri on korttipeli, jota pelataksaan tarvitaan normaali korttipakka. Eri pokerilajeja on lukemattomia, mutta niitä kaikkia yhdistää kaksi pääperiaatetta: pokerikäsien arvojärjestys ja panostamisen pääperiaatteet. Pelaajia pokerissa voi olla kahdesta neljään toista, mutta suosituimpina määrinä pidetään viidestä kahdeksaan pelaajaa. Nämä pelaajat pelaavat kaikki itsekseen vain omaa pelietua ajatellen, eivätkä koskaan auta toisia pelaajia.

Päätarkoituksena pokerissa on voittaa pelikassa eli potti. Tämä potti muodostuu kaikkien pelaajien saman pelin aikana maksamista panoksista. Jokainen panostus tarkoittaa, että pelaaja uskoo tai toivoo, että hänellä on paras käsi. Kun kaikki pelaajat ovat panostaneet niin paljon kuin haluavat, pelaajat näyttävät kädessään olevan korttiyhdistelmän, ja paras pokerikäsi voittaa kierroksen potin.

Kortit toimivat numerojärjestyksessä alhaalta suurimpaan, suurimpien ollessa parhaimmat. Korteista jätkä (J) toimii käytännössä numerona 11, kuningatar (Q) numerona 12 ja kuningas (K) numerona 13. Ässä (A) on poikkeava siinä mielessä, että se toimii sekä suurimpana korttina (14), että suorien ja värisuorien suhteen pienimpänä (1). Ässän arvo määräytyy aina sen mukaan, mikä on parhain asetelma pelaajalle pelin päättyessä. Joissakin pokerivariaatioissa käytetään jokeri-kortteja, mutta Texas Hold'emissa ne laitetaan sivuun ennen pelin aloittamista.

Pokerikäsi muodostuu viidestä kortista. Käden arvo riippuu siitä, onko siinä jokin seuraavista yhdistelmistä:

Värisuora on korkein mahdollinen pokerikäsi: kaikki kortit ovat samaa maata ja perättäisiä numeroita, kuten esim. ruutu 6, 7, 8, 9 ja 10. Kaikkein korkein värisuora on A, K, Q, J ja 10, jotka ovat kaikki samaa maata ja tätä kutsutaan kuningasvärisuoraksi. Jos useammalla pelaajalla on värisuora, suurimpaan numeroon yltävä suora voittaa. Jos useammalla pelaajalla on yhtä korkea värisuora, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Neluset (neliluku) on seuraavana värisuoran jälkeen, jolloin pelikädessä on esimerkiksi neljä ässää tai neljä kuutosta. Viidennellä kortilla ei ole merkitystä. Jos useammalla pelaajalla on neluset suurimmat neluset omaava pelaaja voittaa. Esimerkiksi neljä ässää on paras mahdollinen neliluku.

Täyskäsi on kolme samanarvoista korttia ja kaksi jotain muuta samanarvoista korttia, kuten 8, 8, 8, 4, 4, ja se on arvossa seuraavana nelosten jälkeen. Useampien täyskäsiä tapauksessa se, jolla on suurempi kolmiluku, voittaa muut. Esimerkiksi 10, 10, 10, 2, 2 voittaa käden 9, 9, 9, A, A.

Väri tarkoittaa viittä korttia, jotka ovat kaikki samaa maata, mutta eivät ole numerojärjestyksessä. Tämä pokerikäsi on arvoltaan täyskäden jälkeen. Jos useammalla pelaajalla on väri, voittaa suurimman numeron omaava väri. Esimerkiksi väri, jossa yksi korteista on A, voittaa kaikki muut värit. Jos monella pelaajalla on yhtä korkea väri, jakavat he potin keskenään.

Suora on viisi korttia perättäisiä numeroita. Niiden ei tarvitse olla samaa maata. Suora on arvoltaan väristä seuraava pokerikäsi. Kuten värisuorassa, useamman suoran tilanteessa se, jolla on suurin numero suorassa, voittaa.

Kolmoset (kolmiluku) on suoran jälkeen seuraava yhdistelmä. Perusidea sama kuin nelosilla, eli suurempinumeroiset kolmoset voittavat pienempinumeroiset.

Kaksi paria, kuten Q-Q-7-7-4, on seuraavana kolmosten jälkeen. Jos useammalla pelaajalla on kaksi paria, se, jolla on toinen pareista suurempi kuin toisella, voittaa, vaikka toinen pareista olisi pienempi. Esimerkiksi 10-10-3-3-6 voittaa 9-9-8-8-7. Jos tapahtuu niin, että molemmilla on täsmälleen samat parit, otetaan huomioon viides kortti, jossa jälleen suurin kortti voittaa. Jos tässä vaiheessa peli on yhtä tasatilanteessa, jaetaan potti näiden pelaajien kesken.

Yksi pari voittaa käden, jossa ei ollenkaan paria tai jossa on pienempi pari, mutta ei voita edellä mainittuja korkeampia pokerikäsiä. Tasatilanteessa otetaan huomioon muut kortit ja katsotaan, kummalla on suurin kortti. Jos tämä kortti on molemmilla yhä sama, katsotaan seuraava, ja tätä jatketaan, kunnes voittaja on selvillä tai kaikki viisi korttia on käyty läpi. Jälkimmäisessä tapauksessa peli päättyy tasapeliin.

Jos kellään pelaajista ei ole paria tai parempaa kättä, määräytyy pokerikäden arvo sen suurimman kortin mukaan. Niissä tapauksissa, kun useammalla pelaajalla on samanarvoinen kortti, katsotaan seuraavaksi suurin kortti, kunnes kaikki kortit on katsottu. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on saman arvoiset kädet, tulee jälleen tasapeli.

Jokaisella pelikierröksellä on yksi tai useampia panostuskierroksia, joiden aikana pelaajilla on tilaisuus asettaa panos pokerikätensä perusteella. Jo ennen kuin pokerikädet jaetaan voi pelaaja joutua laittamaan alkupanoksen eli blindin peliin pelin avaamiseksi. Texas Hold'emissa tämä toimii siten, että jakajasta seuraava asettaa (jos pelissä on erikseen oma jakaja, siirtyy erillinen jakajan merkki pelaajalta toiselle käsien välissä) pöydälle pienen blindin, joka on ennalta määrätty summa pelirahaa. Tästä pelaajasta seuraava pelaaja laittaa tämän jälkeen ison blindin pöydälle, joka on myös ennalta määrätty summa pelirahaa, mutta arvoltaan noin kaksi kertaa enemmän kuin pieni blindi. Tämän jälkeen alkaa panostuskierrös, jossa jokainen pelaaja (alkaen isosta blindin laittaneen pelaajan jälkeisestä pelaajasta) voi katsoa, eli laittaa pottiin saman määrän pelirahaa kuin mitä isossa blindissa on, tai korottaa, eli laittaa pottiin enemmän pelirahaa kuin edelliset pelaajat, mutta kuitenkin minimissään ison blindin verran, tai luopua pelistä, jolloin hän ei maksa pelirahaa pottiin, vaan heittää pois korttinsa ja on poissa pelistä, kunnes alkaa uusi jako ja hän saa uudet kortit. Pelaajan lähtiessä pois panostuskierrökseltä menettää hän samalla kaikki aiemmin peliin panostamansa pelirahat. Jos pelaaja ei halua laittaa pottiin yhtä paljon pelirahaa kuin pelaajat hänen edellään ovat laittaneet, on hänen jäätävä pois pelistä tai laitettava pottiin kaikki pelirahat, mitä hänellä on.

Panostuskierrös päättyy, kun peliin pannut panokset ovat yhtä suuret, eli kun jokainen pelaaja on pannut panokseksi täsmälleen yhtä paljon pelirahaa kuin muut pelaajat tai jäänyt pois pelistä. Texas Hold'emissa panostuskierrös päättyy, jos kuluu yksi kokonainen kierros ilman, että kukaan korottaa. Jos pelissä on panostuskierröksen päättymisen jälkeen yhä mukana useampi kuin yksi pelaaja, jatkuu peli uusien korttien näyttämällä. Jos kaikki kortit on jo näytetty eikä kukaan ole korottanut tai luovuttanut, paljastavat pelaajat korttinsa muille laittamalla ne kuvapuoli ylöspäin pöydälle. Ensimmäisenä näyttää viimeiseksi panostanut, jonka jälkeen muut voivat joko näyttää korttinsa tai luovuttaa ja samalla olla näyttämättä omia korttejaan. Näin yleensä tehdään, jos pelaaja toteaa vastustajan voittaneen, eikä halua hänen tietävän omia korttejaan. Korttien näyttämisen jälkeen katsotaan, kenellä on paras pokerikäsi ja tämä pelaaja saa kierroksen aikana kerääntyneen potin itselleen. Tämän lisäksi, mikäli pelaaja missään vaiheessa korottaa, eikä kukaan muu pelaaja maksa sitä tai korota uudelleen, voittaa hän potin eikä hänen tarvitse näyttää korttejaan.

Texas Hold'em on suosittu variaatio pokerista, jossa pelaajille jaetaan pelin alussa vain kaksi korttia. Loput pelaajien kortteista näytetään kierroksen edetessä ja ne ovat kaikille pelaajille yhteisiä. Hold'emista itsestään on olemassa kaksi variaatiota: no-limit ja limit (tai pot-limit). Nämä eroavat

toisistaan panostamisen rajoittamisen suhteen. No-limitissä pelaajilla ei ole mitään ylärajaa panostamisella, kun taas limitissä pelaajille on asetettu raja siihen kuinka paljon he voivat korottaa.

Tyypillinen peli etenee siten, että ensin jakajasta seuraavat pelaajat laittavat pienen ja ison blindin verran pelimerkkejä. Samalla kaikki pelaajat saavat kaksi käsikorttiaan, joita he eivät näytä kenellekään. Tämän jälkeen alkaa ensimmäinen panostuskierros. Ensimmäisenä vuorossa on pelaaja, joka on ison blindin maksajasta seuraava. Kun kierros on päättynyt ja pelissä on yhä useampi kuin yksi pelaaja mukana, jaetaan floppi, eli kolme ensimmäistä korttia. Jakaja poistaa, eli polttaa, päällimmäisen kortin pakan päältä pelistä ilman, että näyttää sitä kenellekään ja jakaa pöydälle kolme korttia kaikkien nähtäväksi. Nyt pelaajien kädet koostuvat kahdesta käsikortista ja kolmesta pöytäkortista. Tämän jälkeen alkaa uusi panostuskierros alkaen jakajasta seuraavana olevasta pelaajasta. Jos pelaajia on tämän jälkeen vielä jäljellä, polttaa jakaja jälleen kortin pakan päältä ja jakaa tällä kertaa yhden kortin (turn) pöydälle kaikkien nähtäväksi, ja uusi panostuskierros alkaa. Tässä vaiheessa pelaajien kädet koostuvat viidestä parhaasta yhdistelmästä kortteja, mitä pöydällä ja heidän kädessään on. Kortteja on yhteensä nyt kuusi, joten jokin niistä jätetään huomioimatta. Tämä määräytyy sen mukaan, mikä on pelaajalle huonoin vaihtoehto. Jos tässä vaiheessa on vielä useampi kuin yksi pelaaja jäljellä, tulee pöytään vielä yksi kortti (river), mitä ennen jakaja jälleen polttaa pakan päällimmäisen kortin. Sitten alkaa viimeinen panostuskierros, ja jos vielä sen jälkeen pelaajia on enemmän kuin yksi jäljellä, näyttävät pelaajat korttinsa. Etiketin mukaan yleensä viimeiseksi korottanut näyttää korttinsa ensin, jonka jälkeen muut voivat luovuttaa tai näyttää korttinsa.

Lisää tietoa pokerin ja Texas Hold'emin säännöistä ks. American Poker Association 1988; Arnold & Niemi 2006; Sklansky & Siimes 2006.

Liite 3. Haastattelurunko

Pelaajan tausta

- Millaisia pokeripelejä olet pelannut?
- Kauanko olet pelannut pokeria?

Yhteisön merkitys

- Miksi tulit yhteisön jäseneksi?
- Kauanko olet ollut yhteisön jäsenenä?
- Mitä yhteisö sinulle merkitsee?
- Mikä merkitys yhteisöllä on sinun arjellesi?

Pokerin merkitys

- Miksi pelaat pokeria?
- Mitä pokeri on sinulle?
- Mitä mieltä olet pokerin tuurielementistä?

Naispelaajat pokerissa

- Oletko tavannut monta naispuolista pokerinpelaajaa?
- Oletko huomannut, että naispelaajien mukanaolo vaikuttaisi käytökseesi? Millä tavalla?