

## Artikkeli

# Pelaamisen moraali Macaossa:

Havaintoja rahapeliteollisuuden nopean nousun kokeneiden macaolaisten  
moraalisten näkemysten narratiivisesta rakentumisesta

JUKKA JOUHKI

Jyväskylän yliopisto

[jukka.jouhki@jyu.fi](mailto:jukka.jouhki@jyu.fi)

### Tiivistelmä

Macaon rahapelimonopoli loppui vuonna 2002, mikä aloitti kasinobisneksen ja Macaon julkisen talouden huiman kasvun, kun ulkomaiset kasinoyhtiöt ja -turistit ryntäsivät kaupunkiin. Macaon puoli miljoonaa asukasta elää alueella, joka vastaa kooltaan kolmasosaa Manhattanista. Vuosittain alueelle tulee 30 miljoonaa onnenpeleistä jännitystä hakevaa kasinoturistia. Turistit jättävät Macaon kasinoille noin 30 miljardia euroa vuosittain, mikä tarkoittaa Macaon hallinnolle jatkuvaa lottovoittoa verotuloina. Vuosikymmenen aikana tapahtunut yhä kiihtyvä rahapelaamisen aiheuttama yhteiskunnallinen muutos on pakottanut macaolaiset pohtimaan rahapelaamisen sosiaalisia, kulttuurisia ja taloudellisia puolia. Tämän artikkelin tarkoituksena on käsitellä macaolaisten moraalisia asenteita liittyen rahapelaamiseen ja erityisesti nopeaan rahapelibisneksen kasvuun Macaossa. Artikkelitukeutuu macaolaista ja laajemmin kiinalaista rahapelaamista koskevaan tutkimuskirjallisuuteen.

*Avainsanat: Macao, rahapelaaminen, moraali, narratiivi*

### Abstract: The Moral of Gambling in Macao

Macao's gambling monopoly ended in 2002 which started a rapid growth in casino business and Macao's public economy as international casino companies and tourists started to flood the city. Nowadays, Macao is a city of half a million people living in an area that is one third of the size of Manhattan, and welcoming a yearly 30 million of tourists enthused about games of luck. The tourists spend annually about 30 billion euros in the Macao casinos which means a constant lottery winning in the form of casino taxes to Macao's government. The increasingly rapid change that has taken place in a decade has forced Macao people to contemplate on the social, cultural and financial values of gambling. The purpose of this article is to draw on prior research on gambling in Macao and in China in general as well as interviews conducted with Macao residents, in order to discuss the moral attitudes Macao residents have towards gambling in general and particularly the rapid growth of gambling business in Macao.

*Keywords: Macao, gambling, moral, narrative*

### Johdanto

Macao on Kiinan erityishallintoalue, joka sijaitsee Hongkongin naapurissa. Voi hyvinkin olla, että rahapelaamisen vapautuminen on poliittisesti ja kulttuurisesti tärkein tapahtuma Macaon historiassa. Jopa tärkeämpi kuin vuosi 1557, jolloin alue liitettiin Portugalin imperiumiin tai vuosi 1999, kun valta siirtyi takaisin Kiinalle. Tämän artikkelin tarkoituksena on analysoida Macaon kasinotalouden vapautumisen myötä tapahtunutta rahapelibuumia ja siihen liittyvää moraalis-kulttuurista kontekstia. Jokaisella Macaossa asuvalla tuntuu olevan paljon sanottavaa kasinotaloudesta ja muutoksesta, huolimatta siitä pelaako hän tai onko hänellä kytköksiä kasinoihin vai ei. Pelaamisessa ja sen vaikutuksessa sosiokulttuuriseen ympäristöönsä nähdään erilaisia hyviä ja huonoja puolia. Näin ainakin artikkelia varten haastateltujen macaolaisten tapauksessa. Kiteytettynä tutkimuskysymykseni on: *Kuinka macaolaiset merkityksellistävät rahapelaamista moraalisenä ilmiönä?* Artikkelissani kysyn, millaisena moraalisenä ilmiönä macaolaiset näkevät nopean ja massiivisen rahapelaamisen kasvun ja sen myötä tulleet taloudelliset, sosiaaliset ja kulttuuriset vaikutukset. Vastaan kysymykseen pääasiallisesti tutkimuskirjallisuuden ja pilottitutkimukseen liittyneen kenttätömatkani aikana (lokakuussa 2013) keräämäni haastatteluai-  
neiston avulla<sup>1</sup>. Koska artikkelissa käsitellään tutkimusprojektin alustavaa kenttätöaineistoa, ovat myös johtopäätökset alustavia ja suuntaa-antavia.

"What happens in Vegas .. is nothing compared to Macau." Sanonnan uudelleenmuotoilu (Boyce 2013) on osuva, koska vuonna 2006 Macao ohitti Las Vegasin maailman suurimpana kasinotaloutena ja on nykyään kuin suurempi versio Las Vegasista (Loi & Kim 2010, 268). Rahapelaaminen on ollut laillista Macaossa jo 1800-luvun puolivälistä lähtien, mutta vuosituhannen vaihteeseen

saakka se oli verrattain pienen mittakaavan monopolisoitua toimintaa, jonka mainetta tahrasivat kytkökset järjestäytyneeseen rikollisuuteen (Clarke 2008, 399; McCartney ym. 2009, 181). Vuonna 2002 Macaon kasinomarkkinat avautuivat kansainvälisille toimijoille, joita houkutteli erityisesti Kiinan vaurastuvan keskiluokan asiakaspotentiaali. (Manfredini ym. 2012, 4-5; Loi & Kim 2010, 270.) Manner-Kiinassa rahapelaamisella on pitkät perinteet, mutta se on lottoamista lukuun ottamatta siellä laitonta, joten Macaon julkiselle taloudelle kasinobisneksen vapauttaminen on ollut lottovoitto. Nykyään 600 000 asukkaan kokoinen ja alueeltaan vain 29 km<sup>2</sup> oleva kaupunki<sup>2</sup> saa vuosittain miltei 30 miljoonaa turistia vieraakseen, joista 90 prosenttia tulee Kiinasta etsimään ”hetkelistä eskapistista urbaania kokemusta” (Manfredini ym. 2012, 6). Jokainen vieras kuluttaa jo pelkästään kasinoilla keskimäärin tuhat euroa<sup>3</sup> ja toiset tuhat euroa muihin palveluihin (Statistics and Census Service 2014). Rahapelaamisesta saatu tulo onkin kuusinkertainen Las Vegasiin verrattuna, joten ei ole ihme, että esim. *Forbes* kertoi Macaon olevan ”Vegas steroideilla” (ks. myös Simpson 2012, 11).

Vuonna 2012 Macaossa oli kuusi lisensoitua monikansallista kasinoyhtiötä, joilla oli yhteensä 35 pelikasinoa. Kuudesta kasinosta vain yksi eli *S. J. M.* on macaolaista alkuperää ja loput (*Galaxy*, *Venetian*, *Wynn*, *Crown* ja *MGM*) australialais- tai amerikkalaislähtöisiä kansainvälisiä yrityksiä. Onnenpelit (”Games of Fortune”<sup>4</sup>) ovat rahapeleistä suurin tulonlähde, ja onnenpeleistä ylivoimaisesti suosituin on *baccarat*<sup>5</sup>, josta merkittävästi suurin tuotto tulee erityisesti VIP-huoneista, joissa pelataan isolla rahalla (ks. esim. Wang & Zabielskis 2010). Tämä on merkittävä ero vaikkapa Las Vegasiin, jossa peliautomaatit ovat suurin tulonlähde. Macaossa esimerkiksi taitoa vaativat *Texas hold'em* ja *stud poker* edustavat vain puolta prosenttia kasinopelien tuotosta ja laukkavedonlyöntikin on Macaossa hyvin marginaalisessa asemassa verrattuna esimerkiksi Hongkongiin, jossa se on urheiluedonlyönnin ja loton lisäksi ainoa laillinen rahapeli.<sup>6</sup> (Gaming Inspection and Coordination Bureau 2014; Wan ym. 2012.)

Macaoon tulevat turistit kuluttavat rahapeleihin vuosittain noin 30 miljardia euroa, josta (bruttosummasta) Macaon hallinto verottaa 38–39 prosenttia. Puolen miljoonan asukkaan Macaolle tulee siis jo pelkästään kasinosektorilta reilut kymmenen miljardia euroa verotuloa vuosittain. Macaon

bruttokansantuote henkeä kohden onkin Luxemburgin jälkeen maailman toiseksi suurin ja on kasvanut viimeisen vuosikymmenen aikana 10–20 prosentin vuosivauhdilla. Kymmenessä vuodessa Macaon kokonaisbruttokansantuote on yli viisinkertaistunut. (Gaming Inspection and Coordination Bureau 2014; Bureau Center for Gaming Research 2012.) Edellä kuvattu nopea taloudellinen kasvu ja sen myötä infrastruktuurin muutos ovat myös suuri sosiaalinen muutos. Rahapelibuumin myötä Macaon kaupunkikuva on muuttunut radikaalisti kuin myös se, kuinka macaolaiset suhtautuvat työhön, kansainvälisyyteen, Kiinaan, rahaan ja toisiinsa. (Gu & Tam 2011; Zheng & Hung 2012).

Kasinot eivät ole ainoastaan pelaamisen paikkoja, vaan useimmiten niiden ympärille on rakennettu hotelleja, teemaympäristöiksi suunniteltuja ylellisiä ostoskeskuksia, kylpylöitä, teattereita ja muita viihdepalveluja. Tällaisiin kuuluu muun muassa maailman suurin kasino, *The Venetian Macao*, joka on Las Vegasissa sijaitsevan *The Venetianin* suurempi versio. Sen sisälle rakennettu venetsialaistyylinen kanaali gondoleineen, merkkituoteliikkeet, ravintolat ja viihdeareenat houkuttelevat myös matkailijoita, jotka eivät pelaa rahapelejä. (Wong 2013, 249.) Macaon rahapelinäyttämöä onkin kutsuttu ”leikkaa ja liimaa” -malliksi, koska se on niin samanlainen kuin Las Vegas yleisilmeeltään (Loi & Kim 2010, 274). Turistit tulevat Macaoon pelaamisen lisäksi myös matkailunautinnon ja palveluiden vuoksi sekä viettämään aikaa perheen parissa. Sinänsä motivaatioissa ei ole mitään erilaista amerikkalaisten Las Vegasiin menemiseen verrattuna. Kiinalainen kasvava keskiluokka haluaa laatua, palvelua ja ylellisyyttä. (Wong & Rosenbaum 2012, 44–47.)

Kulttuurisesti turismin lähtökohdat Macaossa ovat kuitenkin erilaiset kuin esimerkiksi Las Vegasissa, sillä voidaan sanoa, että kiinalainen yhteiskunta on verrattain vasta ja nopealla vauhdilla tutustunut myöhäismodernin todellisuuden kanssa, siirtynyt – kärjistäen – kommunistisesta agraarikulttuurista urbaaniin kapitalismiin, jossa kansalaiset yhä enenevässä määrin panostavat globalisoituneesta kulutuskulttuurista kumpuavaan imagon rakennukseen ja elämäntyyliin, mutta toisaalta myös fyysiseen turvallisuuteen. Macaon kasinokomplekseissa voikin turvallisesti kokea jännittäviä spektaakkeleita, joita ovat esimerkiksi erilaiset taika-, akrobaatti- ja musiikkishowt, teemoitetut ostosympäristöt (esim.



Kuva 1. The Venetianin sisällä virtaa keinotekoinen kanaali.

kasinokompleksin sisään rakennettu venetsialaistyyppinen kanaali) sekä itse pelaamisympäristö (ääni- ja valotehosteiltaan jännittävät peliautomaatit, suuret pelisalit, ylelliseltä näyttävä peliympäristö). Speaktaakkelimaisuus on tärkeää niin pelaajille kuin muillekin matkailijoille. (Simpson 2009; Manfredini ym. 2012, 7.)

Macaon identiteettiä hallitsi pitkään tietty eristäytyneisyyden kokemus, mutta pitkälti rahapelitalouden myötä Macao on kansainvälistynyt nopeasti (Clarke 2008, 397–398). Macaon kulttuurista, sosiaalista ja fyysistä kaupunkitilan muutosta tutkineiden Manfredinin ynnä muiden (2012, 8) mukaan Macao on uudelleenmuotoillut oman identiteettinsä ja kollektiivisen muistinsa ”naamioissaan todellisuuden” kasinoihin liittyvillä teemaympäristöillä. Näkemyksestä huokuu yleinen akateeminen ja ei-akateeminenkin kritiikki ison rahan pelikasinobisnestä ja sen myötä koettua ”epäautenttisuutta” kohtaan. Selvää toki on, että macaolaisuus hakee kansainvälistä identiteettiään menneen kolonialistisen portugalilaisuuden ja alati läsnä olevan kiinalaisuuden välillä, samalla totutellen uuteen hyperkapitalistiseen talouteen, jota sosialismin jälkeisen Kiinan urbanisoituneet kansalaiset tulevat Macaoon joukoittain kokeilemaan. Manfredini ynnä muut (2012, 2) ovat ainakin oman alustavan kenttätöaineistoni pohjalta

oikeassa maltillisemmassa näkemyksessään, jonka mukaan Macaon nopea fyysinen muutos on synnyttänyt myös nopean sosio-materiaalisten suhteiden muutoksen, jossa koettu tila ikään kuin fragmentoituu ja järjestäytyy uudelleen, kenties jättäen monet macaolaiset hämmentyneeksi. Toisaalta samaa voidaan sanoa Kiinan muistakin osista, joissa muutos, kaupungistuminen ja kansainvälistyminen ovat olleet vähintään yhtä nopeaa. Monet tutkijat ottavatkin Macaon kaupunkikuvan muutokseen reilusti kantaa tutkimuksissaan:

Viime vuosina macaolaiset ovat toisinaan kokeneet olevansa rekolonisaation ristiriitaisten muotojen uhreja. Yhtäällä alueeseen vaikuttaa Peking ja toisaalla Vegasin tyylinen kasinokapitalismi. Mitä mahdollisuuksia, näiden jättiläismäisten pihtien välissä, on paikalliskulttuurilla jäädä henkiin? [...] Macao on kenties maailman suurin kitschin ulkoilmamuseo, mistä ilmiöstä vastuullisia ovat lähinnä kasinot. Omituista Vegas-tyylistä mahtailevuutta yhdistetään jatkuvasti mauttomiin epäaitoihin kiinalaisiin lisuke-elementteihin: The Emperor, The Pharaoh's Palace, the Greek Mythology Casino. Keksittyihin sekoituksiin päätyemisessä ei ole pulaa orientalisoinnista (ja itse-orientalisoinnista). (Archer & Kelen 2011, 141–145.)

Otteessa on mielenkiintoista, kuinka vertaisarvioidussa journaaliartikkelissa (Sagen kustantama *Space and Culture*) kasinojen vaikutusta Macaoon voi melko

epäakateemisesti kuvailla käyttämällä allegoriaa pihdeistä ja olettaa, että on olemassa jonkinlainen autenttinen paikalliskulttuuri, jonka kasinot tuhoavat (kasinot ilmeisesti eivät voi olla osa paikalliskulttuuria) ja ”epäaito” kiinalaisuus, jota kasinoiden lisuke-elementeissä edistetään. Artikkelin kirjoittajat näyttävät myös kritisoivan kasinokulttuuria



Kuva 2. Valoshow kasinolla.



vetoamalla makuasioihin: kasinot näyttävät mauttomilta. Mielestäni ote toki kertoo Macaon nopean kehityksen esiin nostamista suurista kaupunkitilaan liittyvistä kysymyksistä, mutta se toimii myös hyvänä esimerkkinä melko yleisestä negatiivisesta akateemisesta asenteesta Macaon kasinobuumiin – ja kenties ylipäätään sivistyneistön suhteesta rahapelaamiseen.

## Haastatteluaineisto ja sen tarkastelu

Haastatteluaineistoni koostuu yhteensä kymmenestä haastattelusta, jotka on tehty aikavälillä 14.–19.10.2013 Macaossa. Avoimen ja puolistrukturoidun välillä vaihtelevissa haastatteluissa on keskitytty niin rahapeliteollisuuden palveluksessa oleviin henkilöihin (4 kpl), rahapelitutkijoihin<sup>7</sup> (3 kpl) ja ”tavallisiin” macolaisiin (3 kpl), joilla ei ole suoraa kytköstä rahapeliteollisuuteen. Haastateltavat hankittiin lumipallomenetelmällä, joka pohjautui kenttätöön tutkimusavustajatulkien<sup>8</sup> kontaktiverkostoon. Jokainen haastattelu alkoi mahdollisimman avoimena, sillä haastateltavilta kysyttiin aluksi heidän elämästään Macaossa niin, että he voivat valita itse narratiivinsa eli tapansa kertoa. Monet haastateltavat

eivät juuri muita pääkysymyksiä tarvinneetkaan, koska he alkoivat omatoimisesti kertoa Macaon kasinotaloudesta, nopeasta talous- ja väestönkasvusta sekä muista sosiokulttuurisista muutoksista. Useimmiten haastateltavia ei myöskään tarvinnut erikseen kehottaa puhumaan rahapelaamisen ja siihen liittyvien ilmiöiden moraalista puolista. Jos taas haastateltava oli vähäpuheisempi, haastattelussa käytettiin strukturoidumpaa kysymyslistaa, jossa käsiteltiin haastateltavan taustaa, suhdetta rahapelaamiseen, näkemyksiä liittyen nykypäivän Macaoon ja rahapelaamiseen sekä sen myötä tulneiden muutosten moraaliseen puoleen. Haastatteluissa en lähtökohtaisesti pyrkinyt keskittymään moraalisiin, mutta koska moraalit nousi haastatteluissa useimmiten selvästi tärkeäksi puheenaiheeksi, annoin haastateltavien puhua siitä mahdollisimman laajasti.

Lähestyn tutkimuskysymystäni, rahapelaamisen moraalien merkityksellisistä Macaossa, kiinalaisen rahapelaamisen kulttuurisessa kontekstissa, sillä Kiinassa on perinteisesti harrastettu rahapelaamista, joskin hyvin erilaista kuin Macaossa nykyään. Rahapelaamisen moraalit nousevat jännitteiseksi ilmiöksi kansainvälistä rahapelikulttuuria omaksuneessa Macaossa, joka kuitenkin kulttuurisesti kuuluu Kiinan vaikutuspiiriin. Perinteinen ja moderni asettuvat moraaliseen vuorovaikutukseen macolaisten suhtautumisessa rahapelaamiseen. Moraalia kartoittava tutkimuskysymys on siksi laaja ja mahdollistaa monenlaisia näkökulmia, minkä näen tarkoituksenmukaiseksi, sillä kysymys on aiheeseen johdattelevasta kartoituksesta. Luonnollisesti laaja aihealue estää pureutumasta syvemmin merkitysten rakentumisen yksityiskohtiin, mutta toivon tähän aukeavan mahdollisuuksia seuraavan kenttätömatkan jälkeen. Nyt tarkoituksena oli antaa tilaa mahdollisimman spontaanille merkitysten nousemiselle, ilman että haastattelija ohjaa haastateltavaa liikaa ennakkokäsitystensä mukaisille alueille. Kuitenkin jokaiselta haastateltavalta kysyttiin vähintäänkin tämän suhtautumisesta Macaon muuttumiseen ja rahapelaamiseen ylipäätään. Haastattelujen kulkuun vaikutti niiden videoiminen mahdollista julkista käyttöä varten<sup>9</sup>. Siksi haastatteluihin tulee suhtautua tietyssä määrin varauksellisesti, koska on mahdollista, että ilman videointia haastatteluissa annettu informaatio olisi ollut esimerkiksi intiimimpää, henkilökohtaisempaa tai kriittisempää.



Kuva 3. Turisteja kasinon aulassa. © Ronan Browne

Yksi merkittävä puute kokonaiskuvan muodostumisessa on se seikka, että vaikka useimmat haastateltavat ovat pelanneet kasinopelejä ainakin hiukan, tutkimuksessa ei ole haastateltu yhtäkään Macaon ulkopuolelta tullutta rahapelituristia, jotka kuitenkin ovat enemmistönä macolaisten kasinoiden asiakunnassa. Kun potentiaalisia haastateltavia kenttätutkimuksen alussa kartoitettiin, tuli nopeasti selväksi, että useimmat pelaajat kokevat pelaamisen jossain määrin arveluttavaksi harrastukseksi. Varsinkin jos kysymys oli mannerkiinalaisesta valtion virkamiehestä tai muun korkean statuksen omaavasta henkilöstä, kukaan ei halunnut tulla haastatelluksi (tai varsinkaan videoiduksi) henkilönä, jolla on varaa sijoittaa rahapelaamiseen. Rahapelaaminen erityisesti macolaisessa mittakaavassa on monien mielestä moraalisesti stigmatisoivaa toimintaa ja assosioituu usein myös rahanpesuun. Tämä seikka voidaankin nähdä eräänlaisena tutkimustuloksena: rahapelaamiseen liittyy Macaossa merkittäviä tabuja. Toinen puute haastatteluaineistossa on se, että en haastatellut kuin yhtä Macaosta syntyisin olevaa henkilöä. Kaksi haastateltavista oli kotoisin Yhdysvalloista ja muut manner-Kiinasta tai Hongkongista. Jokainen haastateltava oli kuitenkin jo vuosien ajan asunut vakituisesti Macaossa ja kotiutunut Macaoon. Toisaalta asetelma heijastaa Macaoon tulevan siirtotyövoiman määrää ja alueen kansainvälistymistä<sup>10</sup>.

Haastatteluaineiston analyysi mahdollistaa aina monenlaisia lukutapoja. Tässä tekstissä olen pyrkinyt hahmottamaan kertomuksellisia kokonaisuuksia ja osa-alueita, joiden tunnistamista kutsutaan usein narratiivisen metodin prosessiksi. Koska tässä tekstissä kysymys on pilottitutkimuksestani, jonka kenttätutkimusaineisto on verrattain vähäinen ja ainoastaan suuntaa-antava, ei metodikaan näyttäydy analyysissä teräväpiirteisenä. Jossain määrin onkin tyylikysymys, kokeeko laadullisen haastattelun analysoivan metodin esimerkiksi lähilukuna, diskurssianalyysinä, laadullisena sisällönanalyysinä tai vaikkapa kehysanalyysinä. Jokaisessa vaihtoehdossa pyritään hahmottamaan puheenvuoroista nousevia teemoja, mutta narratiivinen analyysi eroaa näistä kerronnallistamisen ja tarinallistamisen painottamisesta. Narratiivisessa analyysissä hahmotetaan usein niin sanottuja tyyppikertomuksia (vrt. diskurssianalyysin diskurssit),

joiden avulla osoitetaan yleisiä ajattelu- tai toimintatapoja, merkityksiä ja asenteita. (Bruner 1991; Koski 2007; Wortham 2001.)

Koska lähestyn tutkimusaihetta laadullisen kulttuuritutkimuksen lähtökohdista, näen haastatteluaineiston kertomuksellisina valintoina, jotka kumpuavat käsiillä olevasta ilmiöstä – tässä tapauksesta rahapeliteollisuuden myötä muuttuvan Macaon kokemisesta. Vaikka narratiivit eivät olekaan absoluuttisessa mielessä luotettavia kuvauksia fyysisestä todellisuudesta, ne ovat luotettavia kuvauksia siitä, mikä haastateltaville on merkittävää heidän kokemusmaailmassaan ja mitä seikkoja he haluavat nostaa esille. Tässä artikkelissa narratiivit eivät siis ole niinkään selvityksiä tapahtumista kuin kokemuksellisuuden sanallistamisia. (Ks. esim. Hyvärinen 2010, 91–92; Hägg 2010.) Lisäksi ”suurten kertomusten” sijaan keskityn pikemminkin mikronarratiiveihin, joilla puhujat ilmaisevat suurempaan sosiokulttuuriseen kokonaisuuteen nivoutuvia henkilökohtaisia kokemuksia (ks. esim. Koskinen-Koivisto 2013, 10; Gergen & Gergen 1983). Samoin kuin Jyrki Pöysä (2010, 153) kertoo identiteetin tuottamisen olevan tilanteinen ja yhteistoiminnallinen tapahtuma, niin myös narratiivien rakentuminen tapahtuu haastateltavan ja haastattelijan yhteistyönä. Toisin sanoen ne moraaliset narratiivit, joka artikkelissani olen auki kirjoittanut, ovat yhtä lailla niin tutkijan kuin tutkittavien tulkinnan tulosta. Haastatteluaineiston kanssa limittyä aihetta kontekstoiva tutkimuskirjallisuus kiinalaisen rahapelaamisen merkityksistä, arvoista ja traditioista.

## Kiinalainen rahapelikulttuuri ja moraali Macaossa

Cheng (2010, 49) kertoo, kuinka Konfutsen kuuluisin oppilas Meng Tzu (Chengin tekstissä kirjoitusasultaan ”Mencius”) piti rahapelaamista yhtenä viidestä suuresta paheesta, joista neljä muuta olivat laiskuus, nyrkkitappelu, menneen kärsimyksen unohtaminen ja lapsettomuus. Konfutselaisen ajattelun tai rahapelikäsitteen vaikutusta kiinalaiseen nykypäivään on vaikea arvioida, mutta selvää on, että rahapelaaminen on yleinen, mutta moraalisesti epämurkava osa kiinalaista kulttuuria (ks. esim. Latour ym. 2009, 477–478; Taormina 2009, 1052).

Pelaamisella on pitkät traditiot Kiinassa ja kiinalaiset ovat keskimäärin innokkaita pelaajia, mutta riippuu paljon puhujasta ja tutkijasta, kuinka *arvostettu* osa kiinalaista kulttuuria pelaaminen on. Jos oletetaan Kiinan lainsäädännön heijastavan kulttuurisia normeja, voidaan väittää, että ainoastaan lottoaminen on kiinalaisessa kulttuurissa hyväksyttyä rahapelaamista (ks. esim. Simon 2013, 209–210). Muutoin rahapelaaminen on kiellettyä, joskin laitton kasino- ja arvontatoiminta on Kiinassa yleistä ja vaikka pääsy ulkomaisille rahapelisivustoille on estetty, monet (erään arvion mukaan 2 %) kiinalaisista netinkäyttäjistä kiertävät estot ja pelaavat silti (Gainsbury 2012, 59; Tse ja ym. 2010, 1700–1701). Rahasta Kiinassa pelataan myös laittomilla kasinoilla ja käytännössä monissa pelihalleissa maksupoleteilla pelattavat pelit ovat eräänlainen rahapelaamisen muoto.

Toisaalta taitoa ja tuuria yhdistävä *mahjong*-peli<sup>11</sup> nähdään Kiinassa useimmiten positiivisessa valossa niin kuin myös muut agraarikulttuurin liittyvät pelit, joskin mahjong ”uhkapelinä” yritettiin Maon aikana hävittää Kiinasta. Lähes jokaisessa kiinalaisessa perheessä pelataan mahjongia, ja sen perinteistä ja monimutkaisempaa muotoa kutsutaankin ”terveelliseksi mahjongiksi”. Uudempaa ja yksinkertaisempaa mahjongia valtiolta on yrittänyt yhä vähentää, koska se on selkeämmin rahapeli, vaikka perinteisempääkin muotoa pelataan rahapanoksilla. (Wang 1995, 160–161; Steinmüller 2013, 193.) Kantoninkiinassa kuten muissakin Kiinan kielissä pelaamiselle on kaksi erilaista termiä: *waan2* (玩) ja *do2* (賭), joista ensimmäinen viittaa enemmän leikkiliseen pelaamiseen, joka on ”terveellistä” ja sosiaalista, mutta jossa lisäjännityksenä voidaan käyttää rahapanoksia. Jälkimmäistä termiä puolestaan käytetään rahapanoksin pelaamisesta, joka voi olla pakonomaista, epäsosiaalista ja jossa voi hävitä suhteellisen paljon rahaa. (de Pina-Cabral 2002, 82.) Sanapari muistuttaa suomenkielisiä termejä (raha)peli ja uhkapeli. Termejä voidaan käyttää samasta pelistä, erona pelin ”henki”, niin kuin de Pina-Cabral kuvailee (de Pina-Cabral 2002, 83). Esimerkiksi päivällä mahjongia pelaavan kotirouvan peli muuttuu *waan2*:sta *do2*:ksi, jos tämä alkaa laiminlyödä kotirouvan rooliin liitettyjä velvollisuuksia. Rahapelaamisen moraalinen arvotus kiinalaisessa kulttuurissa näyttääkin olevan hyvin paljon riippuvainen panostetusta rahamäärästä ja pelin järjestäytymisen

asteesta. Pelin moraalista Macaossa kertoo myös se, että rahapelaamisen mainostaminen on Macaossa laitonta<sup>12</sup>.

Kiinalaiset pelaajat haluavat pelata enimmäkseen onnenpelejä ja pelaajat kokevatkin tärkeäksi, että heidän mahdollinen pelimenestyksensä johtuu nimenomaan hyvästä onnesta eikä taidosta (Latour ym. 2009, 484; ks. myös Zhou ym. 2012, 379). Tosin tästä mahjongin pelaaminen näyttää olevan merkittävä poikkeus. Psykologista evidenssiä on kuitenkin siitä, että kun kiinalainen pelaa rahapelejä, todennäköisyyksien arvioiminen saa toiminnassa verrattain vähän painoarvoa (ks. esim. Lau & Ranyard 2005). On kuitenkin vaikea arvioida, onko kysymys siitä, että kiinalaisen pelaajan harjoittama todennäköisyyksien arvioiminen on epärealistista vai siitä, että kiinalaisessa kulttuurissa pelaaja on sosiaalisesti rohkaistunut ottamaan riskejä. Joka tapauksessa moraalisesti otollisin, sosiaalisesti jopa velvoittava aika pelata rahapelejä Kiinassa on kiinalainen uusivuosi, jolloin esimerkiksi mahjongia pelataan paljon (Latour ja muut 2009, 490; de Pina-Cabral 2002, 84). Tällöin Macaossakin valtion virkamiehet, joilta muina aikoina on kielletty pääsy kasinoille, saavat parin päivän ajan pelata rahapelejä. Tässä mielessä voidaan tulkita, että rahapelaaminen nähdään Macaossa runsaan alkoholin nauttimisen tai herkkuruokien syömisen kaltaisena ilmiönä, jolle on erityinen paikkansa arjen ja normaalin elämän ulkopuolella kiinalaisessa kulttuurissa.

Rahapelaaminen kasinoissa puolestaan näyttää saavan helpommin moraalista kritiikkiä. ”Se ei ole mentaalisesti tervettä”, kiteytti kielenkääntäjä **Meiying**<sup>13</sup> (19.10.2013) rahapelaamisen ja moraalin suhteen Macaossa. Kertossaan kasinobisneksestä hän ehkä hieman nostalgisesti painotti perinteisen pelaamisen sosiaalisuutta. Hän kertoi lapsuudestaan manner-Kiinassa ja kuinka jännittäviä kokemuksia kukkotappelut ja heinäsiirkoilla pelattavat nopeuskilpailut olivat. Perinteiset rahapelit ovat Meiyingin mielestä ”terveellä” tavalla sosiaalisempia kuin kasinolla pelaaminen, joten siksi niihin ylipäätään suhtaudutaan Kiinassa suopeammin. Mutta se tapa, jolla rahapelaaminen materialisoituu Macaossa on hänen mielestään arveluttava – eikä edes terveydelle hyvä. Samasta aiheesta puhuivat useat muutkin haastateltavat. Esimerkiksi antropologian professori **Peter Zabielskis** (16.10.2013) kertoi, kuinka macaolaisissa

kasinoissa peliautomaatit eivät ole niin suosittuja kuin pöytäpelit, juurikin sosiaalisen kanssakäymisen vuoksi.

Moraali ja sosiaalisuus ovatkin kiinalaisessa kulttuurissa kuten muuallakin yhteennivoutuneita ilmiöitä. Kiinalaista rahapelaamista tutkineen Steinmüllerin (2011) mukaan rahapelaamisen nähdäänkin tuottavan eräänlaista sosiaalista lämpöä ("social heat"), joka on hyödyllistä yhteisölle, kunhan se pysyy tietyissä "kohtuullisuuden" rajoissa. Tässä mielessä kiinalainen näkemys rahapelaamisesta ei ole moraaliltaan niin kategorisesti kieltävä kuin vaikkapa juutalais-kristillisessä perinteessä, jossa rahapelaaminen jo itsessään on nähty moraalisesti raskauttavana tekona, syntyinä (Matilainen 2009).<sup>14</sup> Vaikka peliautomaatteja näkee macaolaisilla kasinoilla melko paljon, on selvää, että kiinalaiset suosivat ihmisten kanssa pelaamista (ks. myös Latour ja muut 2009, 492). Karkealla moraalisella asteikolla näyttäkkin siltä, että haastateltavien narratiiveissa arvostetuinta rahapelaamista on agraari-Kiinan perinteinen pelaaminen, jonka jälkeen tulee hyvän ja huonon moraalin rajamailla oleva sosiaalinen pelaaminen (pöytäpelit kuten *baccarat* tai *black jack*) kasinoilla ja vähiten arvostettuna esimerkkinä kasinoiden peliautomaatit. Toisaalta on selvää, että peliautomaatit ovat hyvin suosittuja niin Macaossa kuin manner-Kiinassakin, joten varmasti-kaan kaikki kiinalaiset eivät ajattele automaattipelaamista samoin. Tätä olisikin mielenkiintoista tutkia enemmän jatkossa.

Professori **Zabielskis** (16.10.2013) kuvaili kuinka myös Kiina niin monen muun valtion tapaan on sijoittanut "välttämättömän pahan", rahapelaamisen, periferiaan:

Rahapelaamista ei pidetä kovin hyvänä asiana kiinalaisessa kulttuurissa. Siksi tämä [Macao] on ainoa osa Kiinaa, jossa rahapelaaminen on laillistettu. Se on työnnetty reunalle, pois keskustasta, pois Pekingistä. Ja täällä sillä on hyvin pitkä historia. Toisaalta rahapelaaminen on olennainen osa kiinalaista kulttuuria, mutta ei business-tasolla, kuten täällä. Ei suurten infrastruktuuri-investointien keskiössä. [...] Se rajoittaa macaolaisten ylpeyttä siitä, että yli 95 prosenttia heidän taloudestaan liittyy rahapelaamiseen. [...] Heille rahapelaaminen on pahe, mutta se sattuu olemaan laillistettu pahe. [...] Ihmiset kyllä tuntevat hyvin addiktoivan rahapelaamisen vaarat.

Professori **Samuel Huangin** (15.10.2013) mukaan useimmat macaolaiset "suhautuvat pragmaattisesti" rahapelaamiseen. Vallalla on yleinen käsitys, että rahapelitalous on vain keino kohentaa Macaon taloutta. Kasino työn opiskelija **Jiahui** (19.10.2013) puolestaan osoittautui kertovan rahapelaamisen vaikutuksista kaikista positiivisimmin: "Rahapelaaminen on ehdottomasti hyvä asia! Ihmisten hyvinvointi on kohentunut entisestään", hän kiteytti. Jiahuin rahapelaamisen moraaliseen arviointiin vaikutti merkittävästi se, että hän oli aikoinaan työskennellyt pienellä palkalla huonekaluliikkeessä, ilman mahdollisuuksia urakehityksen suhteen. Jossain vaiheessa hänen aviomiehensä oli alkanut työskennellä rahapelituristien matkanjärjestäjänä, *junket promoterina*. Tällaisten matkanjärjestäjien tehtäviin kuuluu rahapelituristien opastaminen usein aina manner-Kiinasta Macaoon asti. Useimmiten he myös opastavat asiakkaitaan myös kasinopeleissä ja toisinaan lainaavat heille pelirahaakin. Kasinot rahoittavat mielellään matkanjärjestäjiä saadakseen vauraita pelaajia VIP-huoneisiinsa. (Ks. myös Siu 2007; Lam 2013.) Pikku hiljaa Jiahui alkoi auttaa miestään tämän työssä, minkä vuoksi kasinoympäristö ja monet pelitkin tulivat hänelle tutuksi. Toisinaan hän itsekin pelasi asiakkaiden kanssa. Lopulta hän halusi saada virallisen pätevyyden kasinopalvelualalle ja alkoi opiskella pelipöydän hoitajaksi. Haastattelun aikana hänellä olikin meneillään kaksi kuukautta kestävä koulutus, jonka jälkeen hänestä tulisi valtuutettu pelipöydän hoitaja. Jiahui ei kertonut yhtäkään negatiivista seikkaa rahapelaamisesta eikä tuntunut halukkaaltakaan ryhtyä pohdiskelemaan rahapelaamisen moraalisia varjopuolia, vaikka on oletettavaa, että hän oli sellaisista tietoinen. Hänen mielestään macaolaiset saavat olla tyytyväisiä työllisyyden kasvuun ja Macaon kehitykseen. Ainostaan rahapeliautomaatteihin hän suhtautui vieroksuen.

**Jiao** (19.10.2013) puolestaan oli huomattavasti kriittisempi rahapelaamisen moraalien suhteen. Hän oli työskennellyt pelipöydän hoitajana useita vuosia ja toimi nykyään jakajien esimiehenä. Hän myös opiskeli lisää työn ohessa edetäkseen urallaan korkeampaan esimiesasemaan. Pitkä kokemus pelialalta ei ollut vaikuttanut Jiaon näkemykseen positiivisesti. Hänen mielestään suurin osa macaolaisista ajatteli, että rahapelaaminen ei ole hyvä asia: "Heidän mielestään se ei ole hyvä asia, koska se aiheuttaa paljon perheongelmia ja jopa

rikkoo perheitä.” Jiao jatkoi, että monet pelivelkoihin joutuvat saattavat alkaa varastella maksaakseen velkojaan.<sup>15</sup> Hän suhtautui omaan työhönsä käytännön-läheisesti. Hän työskenteli kasinolla, koska muutakaan työtä ei ollut aikoinaan saatavilla. Hän ei ollut siitä erityisen ylpeä, mutta hän oli työssään hyvä ja eteni nopeasti urallaan. Hänen vanhempansaakaan eivät vastustaneet Jiaon työtä kasinolla: ”Heille se on OK, koska he tietävät, että minulla ei ole... minä en yritä pelata rahasta. Minulla ei ole tällaisia tapoja... tai sellaista tapaa ajatella.”

Kaikki haastateltavat painottivat, että rahapelaaminen ei ole itsessään mitenkään moraalisesti arveluttavaa, joskaan Jiaota lukuun ottamatta kukaan ei maininnut pelaavansa aktiivisesti. Useimmat haastateltavista olivat pelanneet joskus pienillä panoksilla, kokeilunhalusta tai yhdessä ystävien kanssa. Lähes kaikki antoivat olettaa, että vain verrattain suurten summien riskeeraaminen oli moraalisesti väärin, vaikka siitä macaolainen yhteiskunta hyötyikin. Esimerkiksi **Meiying** (17.10.2013) kertoi, kuinka hän on käynyt kasinolla vain muutaman kerran, jos joku hänen manner-Kiinasta tulleista vieraistaan on halunnut pelata: ”Olen pelannut vähän joskus, mutta lähinnä vain omaksi huvikseni. On ihan OK pelata vähän, mutta jos joku haluaa tienata omaisuuden, silloin pelistä tulee vaarallista.” Sama näkemys toistui useimmissa haastatteluissa, mutta ainoastaan manner-Kiinasta kotoisin oleva yliopisto-opiskelija **Zhong** (17.10.2013) osasi kertoa omakohtaisen esimerkin rahapelaamisen varjopuolista: hänen huonekaverinsa joutui lopettamaan opiskelunsa, koska oli hävinnyt kaikki rahansa pelaamiseen. Vaikka hän on itse pelannut hieman, hänen mielestään rahapelaaminen yleensä ottaen oli moraalisesti epäilyttävää:

Se on vaarallista. Pelaamiseen voi tulla himo. Se ei ole hyvä asia ihmiselle, vaan aiheuttaa paljon ongelmia. [...] Kotikaupungissani rahapelaaminen on laitonta, mutta monet pelaavat salaisissa paikoissa. Täällä Macaossa voi pelata avoimesti.

Toinen haastattelemani opiskelija **Qiang** (17.10.2013), joka muuten oli hyvin-harvasanainen, innostui kertomaan, kuinka hän oli täytettyään kahdeksantoista vuotta mennyt kasinolle, mutta ei ollut uskaltanut muuta kuin katsella muiden pelaamista. Häneen oli kuitenkin tehnyt vaikutuksen se, kuinka paljon rahaa peleissä pyöri. Silti hän oli todennut, että vaikka rahapelaamisesta puhuttiin

paljon ja monet haaveilivat suurten summien voittamisesta, hän ei ollut kuullut yhtäkään voittajatarinaa.

Hotellin PR-johtajana työskentelevä **Feng** (18.10.2013) suhtautui positiivisesti rahapelaamiseen, kenties työnsäkin puolesta, mutta silti melko varovaisesti. Hänen ajatuksensa heijastavat Latourin ynnä muiden (2009, 491) tulintoja kiinalaisesta rahapelaamisesta; kiinalaisten sananlaskujenkin mukaan rahapelaaminen on hyväksi, jos sitä tekee vähän, mutta runsas pelaaminen on haitallista mielen hyvinvoinnille:

Rahapelaaminen on hyvin ihmeellistä ja stimuloivaa. Jos ihmisellä on ylimääräistä rahaa, mielestäni on ihan hyvä pelata, mutta ei liikaa. Manner-Kiinassa olemme huomanneet, että jos rahasta pelataan sopivilla panoksilla ja niin kuin se olisi vain harrastus, siitä voi nauttia paljon. Se on ihan OK. Älä pelaa liikaa. Toki on olemassa ammattilaispelaajia, jotka pelaavat esimerkiksi Texas hold'emia, mutta yleensä ottaen olen sitä mieltä, että jos ei pelaa liikaa, peli on harmitonta.

Professori **Samuel Huang** (15.10.2013) painotti kasinopelien kaksinaista asemaa macaolaisessa yhteiskunnassa. Yhtäältä kysymys on laillisesta viihteen muodosta, jonka kautta saadut tulot julkiselle sektorille päätyvät koulutukseen, terveydenhuolto ja kaupungin infrastruktuuriin, mutta toisaalta: ”Yksikään vanhempi ei rohkaise lastaan pelaamaan rahapelejä. Arvelisin, että tämä seikka ei tule muuttumaan.” Tämä vastaa havaintoja macaolaisten keskimäärin negatiivisesta asenteesta rahapelaamiseen, jota esimerkiksi Taormina (2009) on tutkinut.

## Rahapelaamisen toimijat: hyvät, pahat, ulkopuoliset

Rahapelaamisen nopea kasvu on vaikuttanut myös macaolaiseen kaupunkikuvaan. Suuria kasinoita on noussut jo muutenkin tiheästi asutettuun kaupunkiin, kasinobisneksen synnyttämä varallisuus näkyy kansainvälisten hotelli-, ravintola- ja kahvilaketjujen runsaslukisuutena. Merkkituotteita myyviä kauppoja on perustettu tyydyttämään alati lisääntyvien rahapelituristien tarpeita. Macaossa rahapelitalouden kasvun synnyttämä lasvegasmainen kaupunkikuva on jatkuva muistutus siitä, mihin alueen talous pohjautuu ja mistä se on yhä enenevässä määrin riippuvainen. Usein kaupunkeihin pystytetyt suuret ja



huomiota herättävät rakennukset voidaan nähdä ikonisina elementteinä, vaurauden symboleina, joiden tarkoituksena ei ole pelkästään toimia jonkun toiminnan keskuksina, vaan sitouttaa ympäröivää kaupunkia, olla osa urbaania sosiaalista rituaalia, toimia ikään kuin lokaalin identiteetin rakenteena. Macaon kaltaisen turistiutopian rakennukset ovat kuitenkin globaalityyliä, kansainvälisten toimijoiden rakennuttamia. Niillä ei ole paikallista funktiota muutoin kuin kasinoyritysten taloudellisen performanssin juhlistajina. Niitä ei ole tarkoitettu paikallisille asukkaille, vaan vierailijoille. Macaossa *Macao Tower*, yli kolmesataa-metrinen näköalatorni, on osa tällaista ”autistista arkkitehtuuria”, joka ei osallista paikallisväestöä, vaan toimii joustavan kapitalismin toteemina. Näin ainakin Kaikan (2011, 982) kantaaottavan artikkelin mukaan (ks. myös Simpson 2012, 19). Lung (2008, 53) menee pidemmälle akateemisessa kritiikissään ja kutsuu Macaon kasinobisneksen ympärille syntyneitä rakennuksia ”arkkitehtonisiksi hirvittäviksiksi”.

Todennäköisesti länsimaista tai akateemista silmää kauhistuttavat arkkitehtoniset valinnat kuitenkin miellyttävät niiden kiinalaisia kuluttajia, joten voidaan ajatella, että Kaikan ja Lungin näkemyksissä kuvastuu rahapelikriittisen sivistyneistön ääni. Useimmat haastateltavatkin tuntuivat suhtautuvan kasinobisneksen monumentteihin epämukavina symboleina, jotka kertovat moraalisesti arveluttavan ilmiön liittyvän macaolaisten hyvinvoinnin kasvuun. Kasinot ovatkin huomattavasti muokanneet Macaon kaupunkikuvaa eikä niitä voi olla huomaamatta. Maapulan takia uusia kasinoita varten on jopa rakennettu keinoitekoista maata. Esimerkiksi Macaon alueeseen kuuluvat Taipan ja Coloanen saarten välinen viiden neliökilometrin kokoinen merialue kuivatettiin Cotai Strip’iksi, uudeksi kasinoalueeksi.

Kasinobisnekseen liittyvien rakennusten lisäksi myös Macaoon tulevat kymmenet miljoonat kasinoturistit ja siirtotyöläiset muistuttavat Macaon asukkaita jatkuvasti hyvinvointinsa moraalisesti merkittävästä pohjasta. Portugalin vallan aikana Macao oli matkailullisesti verrattain vähäinen kuriositeetti Hongkongin vieressä, ja nytkin harvat matkailijat Kiinan ulkopuolella ovat kiinnostuneita Macaosta, paitsi jos ovat kiinnostuneita rahapelaamisesta. Manner-Kiinassa sen sijaan Macao on nykyään hyvin suosittu ja tunnettu matkakohde. Yli 90

prosenttia Macaoon tulevista pelaajista tulee juuri Kiinasta. Tyypillinen Macaoon tuleva pelituristi onkin keskiluokkainen kiinalaismies, joka pelaa baccaratia suurilla panoksilla samalla kun hänen vaimonsa ja lapsensa shoppailevat ostoskeskuksissa, joissa verotuksellisista syistä hinnat ovat huomattavasti halvemmat kuin manner-Kiinassa. Viestintätieteiden professori **Tim Simpson** (16.10.2013) Macaon yliopistosta kertoikin, että hän näkee Macaon eräänlaisena ”kulutuksen laboratoriona” (ks. myös Simpson 2008b, 1072 ja Simpson 2009, 64) kiinalaisille, jotka ovat siirtyneet maatalousvaltaisesta sosialistisesta yhteiskunnasta markkinavetoiseen urbaaniin yhteiskuntaan. Macaossa he voivat ikään kuin opiskella kapitalistista kuluttamista sen äärimuodossaan, rahapelaamisessa ja merkituotteiden ostamisessa. Antropologi **Peter Zabielskis** (16.10.2013) sen sijaan painotti eräänlaista kotikansainvälistymistä turistien Macao-kokemuksessa.



Kuva 4. Cotai Strip, kasinokeskittymä Macaossa.

Kiinalaisturistit tulevat Macaoon kokemaan kosmopoliittia elämää, mutta se ei ole Zabielskin mielestä ”oikeaa” Macaota:

Turistit tuntevat itsensä moderneiksi, kun he tulevat tänne pelaamaan [...]. He tuntevat olevansa osa kansainvälistä maailmaa täällä, mikä viehättää heitä Macaossa. Siksi meillä on täällä *the Venetian* ja kohta jopa Eiffelin torni. Turisteille on tärkeää nähdä maailma, mutta lähellä omaa kotiaan [...]. Joten täällä rakennetaan uudenlaista ylijärjestyksen, globaalia kulutuskulttuuria, enimmäkseen mannerkiinalaisia varten. He kuluttavat täällä paljon rahaa. Ilmeisesti Louis Vuittonin myymälä Macaossa, Wynn-kasinon lähellä, on suosituin Louis Vuitton -myymälä maailmassa. Mutta tällainen ei ole oikeastaan kuulu macaolaisuuteen. Macaon tapa tehdä asioita on hitaampi tai hillitympi tai... vähemmän kerskakulutukseen liittyvä. Mutta se näyttää muuttuvan aika nopeasti.

Zabielskin havainnot sopivat hyvin yhteen usein melko yleisen mutta nostalgisen akateemisen näkemyksen kanssa, jonka mukaan on olemassa jonkinlainen autenttinen, kenties muuttumaton paikalliskulttuuri, jonka ulkopuoliset markkinavoimat muuttavat. Tällaiseen katsomukseen viittaa esimerkiksi jo edellä esitetty Archerin & Kelenin (2011, 141–145) näkemys Macaosta ja on hyvä esimerkki laajemmasta globaalista keskustelusta, jossa ylijärjestyksen markkinatalous nähdään vastapoolina perinteikkäälle paikalliskulttuurille (ks. esim. Yeoh & Chang 2001; Smith 2001).

**Meiying** (17.10.2013) puolestaan kuvaili Macaoon tulijoiden keskiloikeutta ja kuinka ”tarpeeksi rikkaat” kiinalaiset matkajat menevät mieluummin Yhdysvaltoihin tai Japaniin, vähemmän menestyneen väestön päätyessä Macaoon. Joka tapauksessa matkustusinto manner-Kiinassa on kovasti lisääntynyt ja Macao on monille sopivan lähellä. Macaoon tullaan pelaamaan ja shoppailemaan. Macaolaiset arvostavat suuresti turismin tuomia tuloja, mutta eivät erityisesti arvosta itse turisteja tai ainakaan heidän aiheuttamaansa painetta kaupungin infrastruktuurille, mikä teemana toistui lähes jokaisessa haastattelussa. Kaksijakoinen suhtautuminen turisteihin ilmeni hyvin Meyinging tokaisusta: ”Me rakastamme heitä ja me vihaamme heitä!” Tällainen asenne toki on yleinen missä tahansa turistikohteessa. Vaakakupissa ovat taloudellinen ksenofilia (vierauden arvostaminen) ja kulttuurinen ksenofobia (vierauden



Kuva 5. Ihmispaljoutta Lisboa-kasinon edessä.

pelko) (ks. esim. Böröcz 1997) eli ulkopuolisia arvostetaan näiden rahojen takia, mutta pelätään heidän vaikutustaan paikalliseen arvomaailmaan. **Peter Zabielskis** (16.10.2013) painotti jossain määrin samoja aspekteja: turistit käyvät nopeasti Macaossa, hänen mukaansa ”parveilevat” kaupungin läpi kasinolta toiselle eivätkä juuri käytä aikaa ”paikallisen kulttuurin arvostamiseen”, mutta jättävät jälkeensä paljon rahaa.

Useimpien haastateltavien ystävät ja sukulaiset Kiinasta tai muualta kävivät toisinaan Macaossa vierailulla, niin ikään pelaamassa ja/tai shoppailemassa. Hotellin PR-johtaja **Feng** (18.10.2013) oli työssään huomannut, että Macaosta oli myös tulossa hää- ja kuherruskuukausikohde, mikä kertoo siitä, että ainakaan matkailijat eivät pidä Macaota erityisenä ”paheiden pesänä”.

Viidesosa Macaon työvoimasta on ulkomaista perua, mikä tuo oman vaikutuksensa macaolaisten suhtautumiseen rahapelaamiseen moraalisenä ilmiönä. Erityisesti lähes kaikki rakennustyövoima on kotoisin Kiinasta. **Tim Simpson** (16.10.2013) kertoikin, kuinka kasinobuumin alkaessa ja lieventääkseen ulkopuolisen työvoiman ”tulvimista” Macaoon, hallinto halusi turvata macaolaisten työllisyyden erikoisella tavalla, joka teki selvän moraalisen jaon välillä me ja muut: kaikkien kasinoiden pelipöytien jakajien tuli olla macaolaisia. Koska Macaossa oli vain rajatut työvoimareservit, oli selvää, että jakajista alkoi heti

tulla pulaa ja heidän palkkansa nousta verrattain korkealle. Moni nuori jättikin opintonsa kesken ja ryhtyi pelipöydän hoitajaksi, mikä jälleen kerran asetti vaakuppiin toiminnan moraalisen ja taloudellisen arvon. Hyvästä työllisyydestä huolimatta moni pelinhoitaja kuitenkin huomasi, että ylenemismahdollisuudet kasinoilla olivat harvassa, sillä toisin kuin pelihoitajan tehtävissä, esimiestehtävissä sai olla myös ulkomaisia ammattilaisia, joita olikin tullut Macaoon runsain määrin viime vuosikymmenellä. Professori Simpsonin näkemyksessä korostuikin eräänlainen moraalisen uhrauksen narratiivi. Hän sanoi, että yksi sukupolvi macaolaisia nuoria ikään kuin syötettiin kasinoille yhteiskunnan hyvinvoinnin hyväksi. Kyse ei toki ollut mistään tragediasta, koska macaolaiset pelinhoitajat olivat hyväpalkkaisessa työssä, mutta sellaisessa, joka pitemmän päälle voi ilman urakehitysmahdollisuuksia tuntua epäinspiroivalta ja turhautavalta.

Mannerkiinalaisten lisäksi palveluammateissa ja suorittavassa portaassa (fyysisessä työssä) ovat etupäässä Vietnamista, Kambodzhasta, Laosista, Filippiineiltä Thaimaasta ja Nepalista tulevat työntekijät. Poliittisena aktivistinakin tunnetun valtiotieteiden professori **Bill Choun** (15.10.2013) mukaan siirtotyöläisten ja turistien vaikutus Macaossa on usein negatiivinen. Chou suhtautui ylipäättäänkin vahvan kriittisesti macaolaiseen ”menestystarinaa” ja huima työllisyyden, bruttokansantuotteen ja verotulojen kasvukin toimivat hänen narratiivissaan todistusaineistona moraalisesta rappiosta. Esimerkiksi *Macao Foundation* on julkinen säätiö, joka saa reilun prosentin jokaisen kasinon liikevaihdosta ja jakaa rahaa erilaisille organisaatioille, jotka toimivat Macaon hyväksi— kulttuurin, tieteen, hyväntekeväisyyden, talouden tai turismin saralla. Vaikka kymmenen vuoden aikana säätiön jakamat avustukset ovat Choun mukaan 30-kertaistuneet, on vaikea sanoa millä perusteella ja millä kytköksillä rahaa jaetaan. Chou arveli, että suuret määrät päätöksistä tehdään kasinoturismin ehdoilla. Näyttää kuitenkin siltä, että Chou ei pitänyt turismin myötä tullutta talouskasvua sinänsä moraalisesti arveluttavana asiana eikä edes rahapelaamistakaan, mutta näki niiden olevan hyvin vahvassa yhteydessä hallinnon korruptioon. Matkailijoiden ja ulkomaisen työvoiman määrän sinänsä hän näki korostavan kielieroja (Macaossa kuulee lähinnä englantia, portugalia, kantoninkiinaa ja mandariinikiinaa) johtuvia konflikteja, mutta myös eräänlaista

kateutta aiheuttavaa suhteellista niukkuuden tunnetta. Vierailijoiden massiivinen kulutus aiheutti myös konkreettisia ongelmia: toisinaan macaolaisten on vaikea saada lääkkeitä tai maitojauhetta, koska piraattituotteiden vaivaamat mannerkiinalaiset ostavat macaolaisten kauppojen hyllyt tyhjiksi. Professori Chou kiteyttääkin:

Suurin osa ihmisistä, jotka kadulla näkee, on siirtolaisia ja turisteja, joilla ei ole minkäänlaista kuulumisen tunnetta Macaoon ja joiden elämäntyylillä on hyvin erilainen verrattuna paikalliseen. Paikallisten ihmisten ja vierailijoiden välillä onkin tietynlainen jännite.

Kun pyysin kasinon esimiestä **Jiao**’ta (17.10.2013) kertomaan hänen asiakkaitaan, hän alkoi puhua heidän alkuperästään ja vauraudestaan. He ovat lähinnä mannerkiinalaisia, koska heidän on helppoa ja halpaa tulla Macaoon. Mutta Jiaon mielestä heidän täytyy olla keskiluokkaisia eli melko vauraita, että voivat maksaa pelivelkojaan:

Suurin osa heistä on miehiä manner-Kiinasta, koska se on lähellä ja koska Kiinan hallinto sallii sen. He voivat tulla Macaoon seitsemäksi päiväksi vuodessa [...]. He ovat vauraita ja normaaleja, keskiluokkaisia ihmisiä. He ovat enimmäkseen keskiluokkaisia, koska jos he menettävät rahansa kasinolla, he pystyvät lainaamaan rahaa muilta, koska heillä on autoja, talo tai maaomaisuutta. He voivat lainata rahaa omaisuuttaan vastaan.

Vierailijoiden vaurauden ihmettely toistui monien haastateltavien puheessa ja sai moralistisia piirteitä. PR-johtaja **Fengin** (18.10.2013) mukaan toisinaan vauraat turistit eivät edes itse pelaa pöydässä, vaan käyttävät apulaista:

Joskus, kun he ovat hävinneet paljon rahaa, he soittavat [hotellin henkilökunnalle] saadakseen emotionaalista tukea. Joskus näkee jopa, että rikkaimmat pelaajat eivät edes itse pelaa kasinolla, vaan heillä on ikään kuin sijainen, joka pelaa heidän puolestaan. Tämä pelaa pöydässä, mutta soittelee koko ajan pomolleen. Niin. He eivät edes pelaa itse.

Moni haastateltava innostui kertomaan vanhasta Macaosta ja kuinka elämä joitakin vuosia sitten oli hiljaisempaa ja leppoisempaa – ja erityisesti halvempaa. Esimerkiksi **Tim Simpson** (16.10.2013) kertoi huomanneensa, kuinka hänen macaolaiset ystävänsä ovat alkaneet julkaista kuvia vanhasta Macaosta

Facebookiin, mikä oli Simpsonille merkki nostalgian voimistumisesta. Macaon hurja taloudellinen kasvu ja sen keskittyminen nimenomaan rahapelaamiseen aiheutti nykyisen moraalisen ilmapiirin pohdinnan lisäksi myös pragmaattista, taloudellista huolta Macaon tulevaisuudesta. Entä jos Kiinan naapurimaat alkavat löyhentää rahapelilainsäädäntöään ja avata kasinoita? Entä jos mannerkiinalaiset menevät pelaamaan naapurimaihin? Yhtäältä siis kaivattiin mennyttä Macaota, joka muistutti moraalisesti otollisemmasta ajasta, mutta toisaalta pelättiin nyky-Macaon taloudellisen hyvinvoinnin puolesta.

**Jiao** (17.10.2013) muisteli nostalgisesti mennyttä Macaota, joka oli miellyttävämpi paikka joskin lähinnä siksi, että kaikki oli silloin halvempaa.

Henkilökohtaisesti arvostan enemmän mennyttä aikaa kuin nykyisyyttä. Tulomme ovat toki nousseet, mutta samalla myös asumiskustannukset ovat nousseet hyvin hyvin korkealle. Tulojen nousu ei pysy asuntojen hintojen perässä [...]. Joten mielestäni ihmisten elämänlaatu oli ennen parempi, he olivat onnellisempia. [...]

Myös peruselintarvikkeet olivat halvempia ennen.

**Samuel Huang** (15.10.2013) pohdiskeli myös, kuinka asuntojen hinnat ovat kymmenkertaistuneet vuosikymmenessä eikä yleinen rikastuminen ole välttämättä parantanut elämänlaatua ja elintasoja. Keskipalkka on toki kaksinkertaistunut ja hallinto on järjestänyt ilmaisen peruskoulutuksen ja terveydenhoidon, mutta onko yhtälön tuloksena plussaa vain miinusta edes taloudellisestikaan, on vaikea sanoa. **Meiying** (17.10.2013) ihmetteli, kuinka hallinto jakaa käteisbonuksia kansalaisilleen vuosittain. Vuonna 2013 jokainen macaolainen sai 800 euron verran käteistä, mutta Meiyingin mielestä tämä ei ole kestävin tapa kehittää yhteiskuntaa, vaan sekin raha tulisi sijoittaa tulevaisuuteen, parempien koulujen ja sairaaloiden rakentamiseen. **Tim Simpson** (2013, 363) kutsuukin tätä rahabonusta termillä "hush money" ("hyssyttelyraha"), jonka epäsuora tarkoitus on vaimentaa kritiikkiä, joka kohdistuu rahapelaamisesta riippuvaisen hallinnon epäselvään ja jossain määrin korruptiostakin kytkeytyneeseen rahapolitiikkaan (ks. esim. Reutersin artikkeli *China takes anti-corruption drive to Macau's casino halls*, 4.12.2012).

## Lopuksi: Moraalisia ja narratiivisia valintoja

Vaikka Macao on maailman toiseksi rikkain kansantalous, on selvää, että kasinoista lähtöisin oleva taloudellinen hyvinvointi aiheuttaa ristiriitaisia moraalisia tunteita Macaossa. **Peter Zabielskis** (16.10.2013) kertoi havainneensa ikiaikaisen sanonnan todeksi: raha ei tuo onnea.

Lisää rahaa ei välttämättä tarkoita lisää onnellisuutta tai parempaa elämänlaatua. Joidenkin mittareiden mukaan Macao on asukasta kohden Aasian rikkain paikka [...]. Ihmisillä siis on paljon rahaa ja sitä on enemmän kuin vaikkapa kymmenen vuotta sitten, mutta en ole varma, ovatko he onnellisempia.

On mielenkiintoista, että ainoastaan yksi haastateltavista ei suhtautunut rahapelaamiseen millään tavalla negatiivisesti – tai ei ainakaan halunnut nostaa mitään negatiivista esille. "Macaolla on vain yksi jalka!" huudahti puolestaan **Meying** (17.10.2013), mikä kuvastaa hyvin haastateltavien asennoitumisen ydintä: Macao on riippuvainen toiminnasta, jota monet pitävät moraalisesti epäilyttävänä. Rahapelaaminen macaolaisessa mittakaavassa näyttäytyi paheellisena, mutta toisaalta pahe mahdollisti jokaisen haastateltavan työn (tai opiskelun) ja toi materiaalista hyvinvointia kaikille. Asetelma on universaali ja ikivanha: se epä mukava tunne, kun materiaalista hyötyä saa moraalisesti huolestuttavin keinoin (ks. esim. Norgaard 2011, 194–205). Silti jokainen haastateltava kuitenkin tuns huolta tuon ytimen tulevaisuudesta: tuleeko rahapelaaminen olemaan tulevaisuudessakin Macaon ainoa merkittävä tulonlähde? Mitä siitä seuraa?

Useimmat haastateltavat näkivät mannerkiinalaiset loppumattomana luonnonvarana, joten taloudellisessa mielessä Macaolla ei ollut heidän mielestään syytä nopeasti keksiä muita kasvun lähteitä. Useimmat vain toivoivat, että Macaon hallinto käyttäisi suuret tulonsa järkevämmiin ja humanimmin. Macaolaisten näkemyksissä painottuikin erityisesti se moraalista huolta aiheuttava seikka, että kaupunki on suunniteltu pelaamista ja sen mukana tulevaa viihdeteollisuutta varten ja sen julkisuuskuvassa painotetaan kulutusta tuottamisen



sijaan, vapaa-aikaa työnteon sijaan sekä tyydytystä aherruksen sijaan (ks. Simpson 2012, 8; ks. myös Tieben 2008, 69), mikä ei oikein sovi yleiseen käsitukseen kiinalaisesta tai protestanttisestakaan työmoraalista (Redding 1993, 69–71). Toisaalta Macaon järjestöilleen antama taloudellinen tuki mahdollistaa vaikkapa *avant garde* -taiteilijoiden erityisen vapaan kukoistuksen (Archer & Kelen 2011, 141), mutta haastateltavien mielestä Macao voisi heidän mielestään olla paljon parempi paikka ottaen huomioon kuinka paljon resursseja sillä on.

Macaosta voisi tulla tietynlainen mallikaupunki, mutta mitään sen kaltaista ei ole vielä tapahtunut. Tänne ei ole rakennettu vihreää ympäristöä eikä keksitty mielenkiintoisia joukkoliikennetkaisuja. Terveystuho voisi olla maailman paras, mutta se ei ole. (Tim Simpson 16.10.2013.)

Jos macaolaisten näkemyksiä peilaa suhteessa kiinalaiseen pelikulttuuriin, on vaikea nähdä niitä jonkinlaisena esimerkkinä rahapelaamisen moraalista Kiinassa. Toisaalta tämä johtuu siitä, että rahapelaaminen Kiinassa on moraaliltaan moniääninen ja dynaaminen ilmiö. Aiemmin kerroin, kuinka yleisyydestään huolimatta rahapelaaminen on moraalisesti epämieluisa osa kiinalaista kulttuuria ja kuinka pelaamisen moraalista merkitään kutsumalla toimintaa joko nimityksellä *waan2* (positiivisempi, ”rahapelaaminen”) tai *do2* (negatiivisempi, ”uhkapelaaminen”). Haastatteluissa macaolainen kasinopelaaminen (toisin kuin esim. perinteinen mahjong) ei sijoittunut sulavasti kummankaan käsitteen alle. Yhtäältä Macaossa kyse on *waan2*-pelaamisesta, koska sitä tehdään lomalla, huviksi, rentoutumiseksi ja ystävien kanssa, mutta toisaalta Macaon kasinopelaaminen muistuttaa enemmän *do2*-pelaamista, koska sen mittakaava on valtava ja yhteiskunta (vaikkei välttämättä yksilö) on siitä riippuvainen. Moraalista ambivalenssia aiheuttaa se seikka, että vaikka peleihin panostetut summat ovat arveluttavia, ne eivät välttämättä kiinalaisittain konnotoi ”epäterveellistä” pelaamista, sillä pelaajat ovat useimmiten rikkaita ja he toimivat sosiaalisesti. Väittäisin, että haastateltavien narratiiveissa pelaamisen moraalista painolastia todennäköisesti kasvattaa nimenomaan perinteisten binaaristen kategorioiden (ei-ongelmapelaaminen – ongelmapelaaminen) sopimattomuus uuden, suuren mittakaavan matkailuteollisuuden synnyttämän, ilmiön tulkinnaan (ks. esim. Allan 1998, 71–78). Toisaalta voi hyvinkin olla, että narratiiveissa

esiintynyttä moraalista painoa puolestaan kevensi se merkittävä seikka, että kasinoiden asiakkaat ovat ”ulkopuolisia”, mikä on ympäri maailman omiaan vähentämään kasinopelaamiseen kohdistuvaa moraalista huomiota. Kaksikymmentämiljoonaa rahapeleihin tuhlaavaa turistia on lopulta moraalisesti suhteellisen vähäinen seikka. Kuten Samuel Huang mainitsi, macaolaisia kiinnostaa lähinnä se, että he itse eivät pelaa kasinoilla muuten kuin uudenvuoden aikaan, jolloin moraaliset rajoitteet vähenevät (ks. Latour ja muut 2009, 490; de Pina-Cabral 2002, 84) ja pelaamisen koetaan aiheuttavan sopivalla tavalla ”sosiaalista lämpöä” (ks. Steinmüller 2011).

Tämän artikkelin aineisto koostuu kertomuksellisista valinnoista, jotka keskittyvät rahapeliteollisuudesta taloudellista hyötyä saavaan Macaoon ja sitä koskeviin moraalisiin näkemyksiin. Kysymyksessä ei siis ole niinkään filosofisessa mielessä eettinen tutkimus hyvästä ja pahasta, vaan narratologinen katsaus siihen, kuinka rahapelaaminen koetaan ja halutaan kertoa moraalisenä ilmiönä. Edellä mainittujen tarkastelun tasojen väliset erot ovat tulkinnallisia, mutta narratiivisessa analyysissä halutaan korostaa senhetkisyttä: haastattelussa rakentuva narratiivi syntyy ja on olemassa juuri haastattelua varten (Hyvärinen 2010; Hägg 2010). Näitä moraalisia seikkoja haastateltavat halusivat tuoda esiin juuri silloin.

Olisi kuitenkin turhan nihilististä väittää, että narratiivi olisi vain hetken tuote, jolla ei ole yhtymäkohtaa ajallisesti ja sosiaalisesti laajemmassa kontekstissa. Sosiaalista ja kulttuurista todellisuutta tutkivien tieteenalojen tekstuaalisesta käänteestä huolimatta oletan, että tässäkin tutkimuksessa esiin nousseet narratiivit ovat suuntaa-antavia ja kertovat merkittäviä asioita macaolaisesta rahapelaamiseen liittyvästä elämästä ja arjen kokemisesta sekä jotain yleismaailmallistakin aiheesta. Rahapelaaminen on nimittäin universaali ilmiö, johon liittyy laaja moraalisen narratiivin skaala, joka vaihtelee uskonnollisesta rohkaisusta jumalten suosion testaamiseen ja patologistisiin käsityksiin elämänhallinnan menettämisestä (Binde 2005; Zheng & Wang 2014, 2). Rahapelaaminen ei tietenkään ole muusta kulttuurista irrallaan, vaan ympäröivät yhteiskunnan eettiset arvotukset esimerkiksi riskinoton, pelaamisen, vapaa-ajan sekä tuurin ja taidon suhteen vaikuttavat siihen, millaiseksi (ja kuinka heterogeeniseksi/



homogeeniseksi) yleinen suhtautuminen rahapelaamiseen muodostuu (ks. esim. Binde 2013; Majamäki & Pöysti 2012). Rahapelaaminen voidaan kertomuksellistaa virkistävänä viihteenä tai turmiollisena sairautena, mikä skaala itse asiassa vastaa melko hyvin rahapelaamisen todellisuutta: se voi olla harmitonta huvia, ammatti tai tapa tuhota elämänsä. Akateeminen maailma tosin on voimakkaasti uusintanut lähinnä jälkimmäistä kertomusta (Jouhki 2011). Onkin vaikea sanoa, kuinka paljon haastateltavat kokivat tärkeäksi rakentaa ja korostaa moraalisen ongelman narratiivia, koska näin kuuluu tehdä osoittaakseen olevansa moraalisesti kyvykäs toimija – erityisesti kun kyse on julkisesta esityksestä – ja kuinka paljon he yksityisesti arvostivat rahapelaamisen ansioita esimerkiksi viihteenä tai talouskasvun lähteenä. Narratiivisen tutkimuksen kannalta kertomuksellistamisen totuusarvolla ei ole niin suurta merkitystä, koska oleellista on se, että haastateltavat haluavat esittää tietynlaisia narratiiveja.

**Samuel Huang** (15.10.2013) kiteyttikin useimpien haastateltavien ja todennäköisesti useimpien macolaistenkin näkemykset Macaosta ja rahapelaamisesta: ”On totta, että pelaaminen ei ole hyvä asia, mutta Macaolla ei ole muuta keinoa elää, selvitä.” Narratiivina taloudellinen ”selviäminen” kuulostaakin moraalisesti paljon oikeutetummalta kuin pelkkä pyrkiminen talouskasvuun. Kiinalaiseen rahapelikulttuuriin liitetty sosiaalinen lämpö (Steinmüller 2011) saa kasvaa polttavaksi, jos kysymys on ”selviämisestä” eikä vaikkapa ”kapitalistisesta kunnianhimosta”, puhumattakaan ahneudesta. Samoin ”perinteisestä” ja siten ”terveestä” kiinalaisesta viihteellisestä rahapelaamisesta poikkeava ”epä-terve” suuren mittakaavan rahapelaaminen ei kenties olekaan moraalisesti niin ongelmallinen ilmiö, jos sen kertomuksellistaa pienen Macaon kamppailuna taloudellisen globalisaation paineessa.

## Kiitokset

Pelitoiminnan tutkimussäätiö on tukenut artikkelia varten tehtyä kenttätutkimusta Macaossa. Ronan Browne (Full Focus Media) vastasi kenttätutkimuksen videoinnista ja haastattelujen teknisestä toteutuksesta.

## Viitteet

- 1 Tarkoitukseni on palata Macaoon noin kahden kuukauden mittaiselle kenttätömatkalle vuonna 2015.
- 2 Macao, jonka on maa-alueeltaan noin kolmanneksen Manhattanista, on maailman tiheimmin asuttu alue (kolme kertaa Hongkongin asukastiheys).
- 3 Vuonna 2012 keskimäärin 1354 USD. Noin puolet turisteista ei jää yöksi. Suurin osa tulee manner-Kiinasta ja Hongkongista, mutta myös Taiwanista ja Etelä-Koreasta. Vain 10 % matkailijoista tulee Kiinan ulkopuolelta. Esim. USA:sta matkailijoita tulee vuosittain vain noin seitsemän tuhatta. Puolet matkailijoista ei pelaa ollenkaan rahapelejä Macaossa. (Gaming Inspection and Coordination Bureau 2014.)
- 4 Macaossa virallisen onnenpeli-kategorian ulkopuolelle jäävät hevosurheilulajit ja loton eri muodot, mutta esim. pokeri katsotaan onnenpeliksi.
- 5 Baccarat on korteilla pelattava onnenpeli, jossa ”pankilla” eli pelinjärjestäjällä on suurin mahdollisuus voittaa, kuten esim. blackjackissa.
- 6 Mielenkiintoista olisi myös tutkia eri rahapelimuotojen historiallista kehitystä ja niiden moraalista oikeutusta Kiinan alueella. Esim. Macaon ja Hongkongin kohdalla kummankin alueen erilainen kolonialistinen historia on vaikuttanut pelaamisen yhteiskunnalliseen asemaan.
- 7 Tutkijoiden (kolme professoria) rooli tässä aineistossa on kaksijakoinen. Heidän haastattelunsa ovat asiantuntijahaastatteluja (ks. esim. Alastalo & Åkerman 2010), mutta niissä näkyvät verrattain selvästi myös henkilökohtainen kokemus, arvomaailma ja asenteet.
- 8 Haastatteluissa käytetyt kielet olivat englanti, mandariinikiina ja kantoninkiina. Kiinan-kielisissä haastatteluissa tulkki toimi kiina-englanti-kiina-kääntäjänä. Tässä tekstissä kaikki kiinan- tai englanninkieliset otteet haastatteluista ja tutkimuskirjallisuudesta ovat tekijän suomentamia.
- 9 Kenttätömatkan filmiaineistosta tehtiin lyhyelokuva ”Macao: A Gambling City”, jonka kuvasi Ronan Browne. Ks. Browne & Jouhki 2014.
- 10 Esim. Clarke (2008, 402) käsittelee siirtotyöläisten ja heidän jälkeläistensä vaikutusta macaolaiseen identiteettiin.
- 11 Mahjong on kiinalaisperäinen neljän pelaajan peli, jota pelataan tiilimäisillä nappuloilla. Pelissä voittaminen perustuu vaihtelevasti onneen ja taitoon (esim. pelimekaniikka, todennäköisyydet).
- 12 Toisaalta kenttätö osoitti jo ennen alkamistaan, että lakia kierretään monin tavoin. Ennen kuin matkailija saapuu meriteitse Macaoon, mutta on kuitenkin macaolaisten matkapuhelinoperaattoreiden kantaman sisällä, hän saa mainostekstiviestejä useilta kasinoilta. Macaon alueella puolestaan kasinokompleksien muita palveluilta (majoitusta, ravintoloita, hoitoja jne.) mainostetaan kovasti ja kasinolta toiselle kulkevat kasinoiden omat bussit ovat käytännössä liikkuvia kasinomainoksia.
- 13 Kaikki paitsi professoreiden haastattelut on anonymisoitu haastateltavien yksityisyyden suojaamiseksi. Professorit esiintyvät omilla nimillään julkisen virka-asemansa vuoksi, joskin selvää on, että heidänkin näkemyksensä ovat myös henkilökohtaisten mielipiteiden värittämiä.
- 14 Tosin Macaossakin on oma kristitty vähemmistönsä (eri arvioiden mukaan 7-15 %), joskin n. puolet väestöstä on buddhalaisia. Voi olla, että kristinuskon hegemoninen asema Macaossa Portugalin vallan alla on vaikuttanut macaolaisten arvoihin ja sen myötä suhtautumiseen rahapelaamiseenkin, mutta en sitä selvittänyt tai arvioi tässä tekstissä enempää.
- 15 Mainittakoon, että luotettavia tilastoja pelaajien velkaantumisesta ei ole, mutta hyvin yleinen käytäntö on, että mannerkiinalainen matkanjärjestäjä toimii samalla myös rahanlainaajana. Macaolaiset kasinot eivät lainaa pelaajille rahaa, sillä velkojen laillinen perintä on mahdotonta manner-Kiinassa. Omien havaintojeni mukaan on syytä olettaa, että monet pelaajat pelaavat ainakin yli senhetkisten käteisvarojensa. Tähän viittaisi havainnoimani panttilainaamojen toiminta kasinoiden pelisalien yhteydessä. Pelaajat voivat tarvittaessa esim. pantata rannekellonsa saadakseen lisää pelirahaa.

# Lähteet

## Kirjallisuus

Allan, Kenneth (1998). *The Meaning of Culture: Moving the Postmodern Critique Forward*. Praeger, Westport (CT).

Archer, Carol & Christopher Kelen (2011). Macao Monuments: In Art, In Poetry, and in Your Face. *Space and Culture* 14 (2): 140–164.

Alastalo, Marja & Marja Åkerman (2010). Asiantuntijahaastattelun analyysi: faktojen jäljillä. Teoksessa Ruusuvaari, Johanna, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 372–394.

Binde, Per (2005). Gambling Across Cultures: Mapping Worldwide Occurrence and Learning from Ethnographic Comparison. *International Gambling Studies* 5 (1): 1–27.

Binde, Per (2013). Gambling in Sweden. The Cultural and Socio-Political Context. *Addiction* 109 (2): 193–198.

Boyce, Lee (2013). What Happens in Vegas... is Nothing Compared to Macau: The Tiny Chinese Peninsula that is the Real Global Home of Gambling. *Daily Mail* 7.11.2013, <[www.dailymail.co.uk/money/news/article-2413731/Macau-casino-mecca-world-revenue.html](http://www.dailymail.co.uk/money/news/article-2413731/Macau-casino-mecca-world-revenue.html)> 18.2.2014.

Browne, Ronan & Jukka Jouhki (2014). *Macau: A Gambling City*. Lyhytelokuva, 10 min. <<http://vimeo.com/80546341>>, 13.8.2014.

Bruner, Jerome (1991). Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry* 18 (1): 1–21.

Böröcz, József (1997). Doors on the Bridge: The Border as Contingent Closure. Konferenssipaperi, *The Annual Meetings of the American Sociological Association*, Toronto, 12.8.1997. Luettavissa myös <<http://www.rci.rutgers.edu/~jborocz/border.htm>>, 28.2.2014.

Center for Gaming Research (2012). *Macau Gaming Summary*. <<http://gaming.unlv.edu/abstract/macau.html>>, 27.2.2014.

Gergen, Kenneth J. & Mary M. Gergen (1983). Narratives of the Self. Teoksessa Sarbin, Theodore R. & Karl E. Scheibe (toim.), *Studies in Social Identity*. New York: Praeger, 254–273.

Cheng, Tiejie (2010). *Sociology of Gambling in China*. Paths International: Reading (UK).

Clarke, David (2008). Illuminating Facades. Looking at Post-Colonial Macau. *Journal of Visual Culture* 6 (3): 395–418.

Gainsbury, Sally (2012). *Internet Gambling: Current Findings and Implications*. New York: Springer.

Gaming Inspection and Coordination Bureau (2014). *Gaming Statistics*. [www.dicj.gov.mo/web/en/information/DadosEstat/2013](http://www.dicj.gov.mo/web/en/information/DadosEstat/2013), 18.2.2013.

Gu, Xinhua & Pui Sun Tam (2011). Casino Taxation in Macao: An Economic Perspective. *Journal of Gambling Studies* 27 (4): 587–605.

Hyvärinen, Matti (2010). Haastattelukertomuksen analyysi. Teoksessa Ruusuvaari, Johanna, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 90–118.

Hägg, Samuli (2010). Narratologisten käsitteiden soveltaminen kulttuurintutkimuksessa. Teoksessa Pöysä, Jyrki, Helmi Järveluoma & Sinikka Vakimo, *Vaeltavat metodit*. Joensuu: Suomen kansantietouden tutkijain seura, 117–137.

Jouhki, Jukka (2011). Writing against Culture with Online Poker. *Suomen Antropologi* 36 (1): 79–81.

Kaika, Maria (2011). Autistic Architecture: The Fall of the Icon and the Rise of the Serial Object of Architecture. *Environment and Planning D: Society and Space* 29 (6): 968–991.

Koski, Kaarina (2007). Narratiivisuus uskomusperinteessä. *Elore* 14 (1): 1–21.

Koskinen-Koivisto, Eerika (2013). *A Greasy-Skinned Worker – Gender, Class and Work in the 20th-Century Life Story of a Female Labourer*. Etnologian väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5517-5>>, 11.6.2014.

Lam, Carlos Siu (2013). Changes in the Junket Business in Macao after Gaming Liberalization. *International Gambling Studies* 13 (3): 319–337.

Latour, Kathryn A., Franck Sarrazit, Rom Hendel & Michael S. Latour (2009). Cracking the Cultural Code of Gambling. *Cornell Hospitality Quarterly* 50 (4): 275–497.

Lau, Lai-Yin & Rob Ranyard (2005). Chinese and English Probabilistic Thinking and Risk Taking in Gambling. *Journal of Cross-Cultural Psychology* 36 (5): 621–627.

Loi, Kim-leng & Woo Gon Kim (2009). Macao's Casino Industry. Reinventing Las Vegas in Asia. *Cornell Hospitality Quarterly* 51 (2): 268–283.

Lung, Joao (2008). Changing Macao. Growth and Decline. Julkaisematon väitöskirja, University of Sheffield. <<http://bit.ly/NaUubQ>>, 25.2.2014.

Majamaa, Maija H. & Virve K. Pöysti (2012). Vocabularies of Gambling Justification among Finnish and French Players. *European Journal of Cultural Studies* 15 (4): 496–512.

Manfredini, Manfredo, Gloria Yuen, Kelving Fung & Steven Wu (2012). The City of Phantasmagorias. Spatial Issues in Macao's Urban Landscape of Spectacle and Consumption. *The Production of Place 2012, University of East London, Conference Proceedings*.

Matilainen, Riitta (2009). Kesytytty ja kesyntyntynyt uhkapelaaminen – synnistä sairaudeksi? Historiallisen yhdistyksen seminaari ”Viinaa, naisia ja uhkapelejä. Suomalaisten kokemuksia syntyisestä elämästä 1900-luvulla”, 7.5.2009, Helsinki, Tieteiden talo.

McCartney, Glenn; Richard Butler & Marion Bennett (2009). Positive Tourism Image Perceptions Attract Travellers – Fact or Fiction? The Case of Beijing Visitors to Macao. *Journal of Vacation Marketing* 15 (2): 179–193.

Norgaard, Kari Marie (2011). *Living in Denial: Climate Change, Emotions, and Everyday Life*. Cambridge: MIT Press.

Pöysä, Jyrki (2010). Asemointinäkökulma haastattelujen kerronnallisuuden tarkastelussa. Teoksessa Ruusuvaari, Johanna, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 153–179.

Redding, S. Gordon (1993). *The Spirit of Chinese Capitalism*. Berliini: Walter de Gruyter.

Simon, Karla W. (2013). *Civil Society in China: The Legal Framework from Ancient Times to the “New Reform Era.”* Oxford: Oxford University Press.

- Simpson, Tim (2008). The Commercialization of Macau's Cafés. *Ethnography* 9 (2): 197–234.
- Simpson, Tim (2008). Macao, Capital of the 21<sup>st</sup> Century? *Environment and Planning D: Society and Space* 26 (6): 1053–1079.
- Simpson, Tim (2009). Materialist Pedagogy: The Function of Themed Environments in Post-socialist Consumption in Macao. *Tourist Studies* 9 (1): 60–80.
- Simpson, Tim (2012). Tourist Utopias: Las Vegas, Dubai, Macau. *Asia Research Institute Working Paper Series No. 177*.
- Simpson, Tim (2013). Scintillant Cities: Glass Architecture, Finance Capital, and the Fictions of Macau's Enclave Urbanism. *Theory, Culture & Society* 30 (7–8): 343–371.
- Siu, Ricardo C. S. (2007). Formal Rules, Informal Constraints, and Industrial Evolution. The Case of the Junket Operator Regulator and the Transition of Macao's Casino Business. *UNLV Gaming Research & Review Journal* 11 (2): 49–62.
- Smith, Jackie (2002). Bridging Global Divides?: Strategic Framing and Solidarity in Transnational Social Movement Organizations. *International Sociology* 17 (4): 505–528.
- Statistics and Census Service (2014). Government of Macao Special Administrative Region. <<http://www.dsec.gov.mo>>, 27.2.2014.
- Steinmüller, Hans (2011). The Moving Boundaries of Social Heat: Gambling in Rural China. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 17 (2): 263–280.
- Steinmüller, Hans (2013). *Communities of Complicity. Everyday Ethics in Rural China*. Oxford: Berghahn Books.
- Tang, Liang, Soojin Choi, Alastair M. Morrison & Xinran Y. Lehto (2009). The Many Faces of Macau. A Correspondence Analysis of the Images Communicated by Online Tourism Information Sources in English and Chinese. *Journal of Vacation Marketing* 15 (1): 79–94.
- Taormina, Robert J. (2009). Social and Personality Correlates of Gambling Attitudes and Behavior among Chinese Residents of Macau. *Journal of Social and Personal Relationships* 26 (8): 1047–1071.
- Tieben, Hendrik (2009). Urban Image Construction in Macau in the First Decade after the “Handover”, 1999–2008. *Journal of Current Chinese Affairs* 38 (1): 49–72.
- Tse, Samson, Alex C. H Yu, Fiona Rossen & Chong-Wen Wang (2010). Examination of Chinese Gambling Problems through a Socio-Historical-Cultural Perspective. *The Scientific World Journal* 10: 1694–1704.
- Wan, Ho Kit, Chung Kim Wah, Jenny Hui Lo Man Chun & Stella Wong Sau Kuen (2012). *The Study on Hong Kong People's Participation in Gambling Activities*. Hong Kong: The Secretary for Home Affairs Incorporated.
- Wang, Shaoguan (1995). The Politics of Private Time. Teoksessa Deborah S. Davis, Richard Krauss & Elizabeth J. Perry, *Urban Spaces in Contemporary China: The Potential for Autonomy and Community in Post-Mao China*. Cambridge: Cambridge University Press, 149–172.
- Wang, Wuyi & Peter Zabielskis (2010). Making Friends, Making Money: Macau's Traditional VIP Casino System. Teoksessa Sytze F. Kingma (toim.), *Global Gambling: Cultural Perspectives on Gambling Organizations*. New York: Routledge.
- Wong, Ip Kin Anthony (2013). Mainland Chinese Shopping Preferences and Service Perceptions in the Asian Gaming Destination of Macau. *Journal of Vacation Marketing* 19 (3): 239–251.
- Wong, Ip Kin Anthony & Mark S. Rosenbaum (2012). Beyond Hardcore Gambling: Understanding Why Mainland Chinese Visit Casinos in Macau. *Journal of Hospitality & Tourism Research* 36 (1): 32–51.
- Wortham, Stanton (2001). *Narratives in Action. A Strategy for Research and Analysis*. New York: Columbia University.
- Yeoh, Brenda S. A. & T. C. Chang (2001). Globalising Singapore: Debating Transnational Flows in the City. *Urban Studies* 38 (7): 1025–1044.
- Zheng, Victor & Eva P. W. Hung (2012). Evaluating the Economic Impact of Casino Liberalization in Macao. *Journal of Gambling Studies* 28 (3): 541–559.
- Zhou, Kun, Hui Tang, Yue Sun, Gui-Hai Huang, Li-Lin Rao, Zhu-Yuan Liang & Shu Li (2012). Belief in Luck or in Skill: Which Locks People into Gambling? *Journal of Gambling Studies* 28 (3): 379–391.