

ARTIKKELI

Leikkisä raha peleissä

JANI KINNUNEN

jani.kinnunen@uta.fi

Tiivistelmä

Pelitutkimuksen parissa rahapelejä ei aina ole nähty aidoiksi peleiksi, vaan eräänlaisiksi pelien rajatapauksiksi. Peliin liittyvä raha ei ole mahtunut peliä määrittävien rajojen sisään. Kun tarkastellaan lähemmin rahan leikkisää kykyä muuttaa muotoaan tilanteesta riippuen sekä siihen liitettäviä sosiokulttuurisia merkityksiä, nähdään, että myös rahapelien pelaaminen on itsetarkoituksellista toimintaa. Raha on välttämätön elementti rahapelin käynnistymiselle, mutta pelin ollessa käynnissä siihen suhtaudutaan kuin se olisi leikkirahaa. Rahapelejä pelataan pelin aiheuttaman jännityksen tähden, ei ensisijaisesti taloudellisen hyödyn tähden. Sekä rahapelitutkimus (*gambling studies*) että pelitutkimus (*games studies*) perustuvat osittain samasta teoriaperinteestä, mutta niiden tutkimuskohteet eroavat usein toisistaan. Viime vuosina rahapelien ja digitaalisten viihdepelien rajat ovat entisestään sekoittuneet verkkoympäristössä. Raha ja rahaan verrattavat valuutat liittyvät verkossa uusilla tavoilla peleihin. Tästä syystä rahapelitutkimuksen ja yleisemmän pelitutkimuksen olisi syytä lähentyä toisiaan.

Asiasanat: *pelit, rahapelit, peliraha, rahan merkitykset, pelivaluutat*

Abstract

In games studies gambling games are sometimes considered as borderline cases unlike true or real games. Money has not fitted inside the boundaries which define games. However, money is not stable or unambiguous object, but it can playfully transform to different kinds of currencies. Money connected to gambling games has different meanings than money outside the frame of the game. Money is essential for starting to play gambling games, but during the games it is considered as play money which has little or no economical value. Gambling games are played for the excitement rather than for the economical gain. Gambling studies and games studies have partially the same theoretical background, but the research objects are often different. In recent years the borderline between gambling games and other games have become more blurred especially in the Internet. Money and other currencies comparable to money are connected to games in new ways in online environments. This is the reason why gambling studies and games studies should move closer to each other.

Keywords: *games, gambling games, play money, meanings of money, game currencies*

Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastellaan rahapelejä nimenomaan peleinä. Erityisesti huomio kiinnittyy siihen, millä tavoin pelissä tarvittavaan rahaan

kohdistuvat tulkinnat vaihtelevat tilanteesta ja kontekstista toiseen. Periaatteessa mistä tahansa pelistä voidaan muodostaa rahapeli, jos pelaajat liittävät pelaamiseensa mukaan rahapanoksen. Silti pelitutkimuksen parissa rahapelit on

joskus nähty eräänlaisina pelien rajatapauksina, jotka eivät olisi aitoja tai oikeita pelejä tai leikkejä (ks. esim. Juul 2005). Rahapelien pelillisten ja leikillisten elementtien huomioon ottaminen on kuitenkin oleellista, jos halutaan ymmärtää rahapelien pelaajien pelikokemusta. Artikkelialkaa pelin ja leikin määritelmien tarkastelemisella ja sen pohtimisella, kuinka hyvin ne kattavat rahapelit. Tämän jälkeen huomio kiinnittyy rahaan sekä sen pelillisiin ja leikillisiin ominaisuuksiin. Rahan merkitykset vaihtelevat tilanteesta ja kehyksestä toiseen. Myös pelit voidaan nähdä omanlaisinaan tulkintakehyksinä, joiden sisällä rahaan liitetään eri merkityksiä kuin muissa kehyksissä. Tällöin rahapeleihin käytetty raha ei ole samaa rahaa, jota käytetään esimerkiksi ruokaostoksiin. Tämä tulee ilmi pelaajien haastatteluista, joista koostuvaan aineistoon artikkelissa tehdyt huomiot pohjaavat.

Haastattelut on kerätty useassa vaiheessa vuosien 2000 ja 2009 välillä eri tutkimusprojekteihin liittyen. Aineisto koostuu yhteensä 19 teemahaastattelusta, joiden kesto vaihteli noin kahdestakymmenestä minuutista lähes kolmeen tuntiin. Haastattelijana toimi jokaisella kerralla tämän artikkelin kirjoittaja. Haastateltavat olivat iältään 24–70-vuotiaita ja pelasivat Suomessa tarjolla olevia rahapelejä. Haastattelujen sitaattien kohdalla ilmoitetaan pelaajien sukupuoli, ikä ja suosikkirahapeli. Pelaamisen tavat eri haastateltavilla vaihtelivat satunnaisesta kolikkoautomaatilla pelaamisesta tai lottoamisesta pitempiaikaiseen ja säännölliseen rahapelaamiseen harrastamiseen. Tässä artikkelissa huomio kiinnitetään siihen, millä tavalla pelaajat tulkitsevat pelaamiseen liittyvää rahaa. Eri-tyyppisistä pelaamisen tavoista huolimatta yhteistä rahapelien pelaajille on se, että pelissä oleva raha tulkitaan erilaiseksi rahaksi kuin pelin ulkopuolella oleva raha. Kun pelattava raha koetaan leikkirahaksi, muodostuu myös rahapelien pelaamisesta itsetarkoituksellista toimintaa.

Rahapelien ja muiden pelien välinen raja on nykyisin varsinkin verkkoympäristössä hämärä. Raha liittyy verkkopeleihin uusilla tavoilla ja verkkorahapeleissä voi varsinaisten rahapanosten lisäksi olla mukana muita rahaan verrattavia valuuttoja. Artikkelin lopuksi pohditaan lyhyesti sitä, mikä merkitys uudella laisilla peleihin liittyvillä valuutoilla on pelitutkimuksen ja rahapelitutkimuksen kannalta.

Rahapelit peleinä

Rahapelaaminen tarkoittaa pohjimmiltaan vedonlyöntiä jonkin tapahtuman lopputuloksesta. Pelaaja voi lyödä vetoa esimerkiksi sen puolesta, että raha-automaattipelin pelikierros on voittoa, tai mitkä seitsemän palloa arvotaan seuraavalla kierroksella lottokoneesta. Vedonlyönti vaatii panoksen, joka on yleensä rahaa, mutta rahan tilalla voi toimia myös jokin muu rahaan verrattava hyödyke. Panos asetetaan jollekin vedonlyönnin kohteena olevan tapahtuman mahdolliselle lopputulokselle, joka ei ole etukäteen tiedossa. Panoksen asettamalla pelaaja ottaa riskin hävitä, mutta saa samalla mahdollisuuden voittaa. Sekä häviämisen riski että voittamisen mahdollisuus aiheuttavat pelaajalle jännitystä, joka usein koetaan miellyttäväksi.

Rahan rooli rahapeleissä on monitulkintainen ja paradoksaalinen. Toisaalta se on välttämätön edellytys pelin käynnistymiselle, toisaalta raha menettää arvonsa pelin kehykseen siirryttyään. Ilman rahaa pelikokemuksesta muodostuisi laimea, mutta pelin ollessa käynnissä, siihen suhtaudutaan kuin se olisi leikkirahaa (Reith 1999, 145–150). Rahapeleissäkin pelaamisesta voi muodostua itsetarkoituksellista toimintaa, joka näkyy juuri panoksena olevaan rahaan suhtautumisessa pelin ollessa käynnissä. Tästä syystä myös rahapelejä kannattaa tarkastella nimenomaan peleinä, joiden tietyt ominaisuudet erottavat ne muusta maailmasta.

Jesper Juul (2005) on tarkastellut eri teoreetikkojen pelimääritelmiä ja pohjinnut niiden käyttökelpoisuutta erityisesti nykyisten digitaalisten viihdepelien tarkastelemiseen. Samalla hän on pyrkinyt luomaan oman pelin määritelmänsä, jonka pitäisi kattaa kaikki pelit. Ne ilmiöt, jotka eivät täytä hänen kriteerejään, luokitellaan pelien rajatapauksiksi tai kokonaan pelien ulkopuolelle. Koska rahapelien seuraukset ovat ennalta neuvoteltuja (*pre-negotiated consequences*), hän näkee ne rajatapauksiksi pelien joukossa (Juul 2005, 44). Juul ei käsittele rahapelejä erityisen paljoa; ne ovat mukana vain esimerkin luonteisesti pelien rajoja määrittämässä. Tästä syystä on hieman epäselvää, mitä hän tarkoittaa rahapelien kohdalla ennalta neuvotelluilla seuraamuksilla. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että Juul näkee kaikenlaisen rahapelaamisen uhkapelaamiseksi.

Englanninkielen termi *“gambling”* tarkoittaa sekä rahapelaamista että uhka

pelaamista. Näiden kahden pelaamistavan välille on hyvä tehdä jaottelu. Kaikki rahapelaaminen ei ole uhkapelaamista, mutta mistä tahansa rahapelistä voi muodostua myös uhkapeli, jos panokset kasvavat liian suuriksi. Samalla tavalla mikä tahansa peli, jonka lopputuloksen perusteella voidaan erottaa voittaja ja häviöjä, voi toimia rahapelinä, jos pelaajat liittyvät mukaan rahapanoksen. Uhkapelaamiseksi pelaaminen muuttuu silloin, kun pelin panos on jollekin pelaajalle liian suuri. Toisin sanoen uhkapelaamisessa pelaamisen seurauksista voi muodostua jollekin pelaajalle liian vakavat, jolloin seurauksista ei enää pysty neuvottelemaan. On kuitenkin mahdotonta määritellä absoluuttisesti esimerkiksi jokin rahasumma, jonka jälkeen pelaaminen muuttuu uhkapelaamiseksi, koska pelaajien varallisuuserot vaihtelevat laidasta laitaan. Suurimmalle osalle rahapelien pelaajista pelaaminen ei koskaan tuota vakavia ongelmia. Rahapanoksen liittyminen peliin ei ainakaan yksin voi olla syy siihen, että rahapelit olisivat pelien rajatapauksia.

Tarkastellaan kahta klassista pelin määritelmää, joiden varaan Juulkin omaa määritelmäänsä rakentaa. Huizingan (1984 [1938], 39) mukaan:

[Peli tai]leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrättyssä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista" kuin "tavallinen elämä".

Caillois (2001 [1958], 9–10) hyödyntää omassa määritelmässään Huizingaa, mutta parantelee sitä myös rahapeleihin sopivaksi. Pelaaminen on hänen mukaansa:

1. Vapaata toimintaa, joka menettää kiinnostavuutensa ja iloa tuotavan luonteensa, jos peli muodostuu pakolliseksi;
2. Peli on erotettu edeltä käsin määritettyjen ajan ja paikan rajojen sisälle;
3. Pelin suunta ja lopputulosta ei voi ennakkoon tietää ja pelaajille on jätettävä mahdollisuus luoviin ratkaisuihin;
4. Peli ei tuota mitään. Pelaajien välisen omaisuuden vaihdon lisäksi peli päättyy samaan tilaan, joka valitsee pelin alussa;
5. Peliä määrittävät säännöt, joita on noudatettava

ja jotka hetkellisesti syrjäyttävät tavanomaiset lait tai säännöt; 6. Pelaajat tietävät, että kyseessä on arkielämän vastainen "toinen todellisuus".

Koska pelaaminen on Huizingan mukaan oma tarkoituksensa, ei pelaamiseen kuulu minkään materiaalsen tai pelin ulkopuolisen hyödykkeen tavoittelu. Tästä syystä rahapelit näyttäisivät ensisilmäyksellä rajautuvan pois pelin määritelmästä. Caillois on ottanut omassa määritelmässään tämän huomioon, ja esittää ratkaisuksi sitä, että pelaaminen ei itsessään tuota mitään. Rahapelien pelaamisessa on kyse vain rahojen uusjaosta. Kun tarkastellaan lähemmin rahan kykyä muuttaa muotoaan ja merkityksiään tilanteesta riippuen, havaitaan, että jo Huizingan määritelmä kattaa rahapelit. Pelin ollessa käynnissä rahapelien pelaajat eivät tavoittele mitään pelin ulkopuolista hyödykettä, vaan pelirahaa, joka on pelkästään pelin rajojen sisäpuolella.

Molemmissa määritelmissä toistuu myös ajatus, että pelaaminen on erotettu muusta todellisuudesta omaksi alueekseen. Juulin (2005, 35–36) mukaan pelien tuottamattomuus ja niiden erottuminen muusta maailmasta ei ole selvärajaista. Pikemminkin on niin, että pelaamisen seuraamukset ympäröivään maailmaan ovat neuvoteltavissa (*negotiable consequences*). Samalla tämä tarkoittaa sitä, että myös pelin rajat ovat neuvoteltavissa. Ajatus on kannatettava, eikä ole mitään syytä, miksei myös peliin käytettävä raha kuuluisi neuvoteltavien asioiden joukkoon. Rahapelien pelaamiseen käytetään rahaa, mutta monista muistakin peleistä täytyy maksaa ennen kuin niitä pääsee pelaamaan. Toisaalta edes rahapelejä ei aina pelata samanlaatuisella rahalla, vaan peliin kulutettuun rahaan suhtautuminen vaihtelee tilanteesta toiseen. Pelaamisesta koostuvia seurauksia voidaan hallita ja niistä voidaan neuvotella. Yksittäinen pelaaja voi tilanteesta riippuen nähdä peliin panostetun rahan osana kokonaisvaltaista elämystä tai arkista rutiinia.

H7: Että jos kerran viissataa [kasinolla] pelattas, niin sitten ehkä pukeutus vähän tyylikkäämmin, ehkä sitten söis siinä vähän paremmin ja sit se ois tavallaan, tietyllä tavalla semmonen itsensä hellimisjuttu. Mut se, että pelaanpa markan tai pelaanpa sit siihen Monivetoon sen satasen, niin ne on niinku siinä mielessä niin tasapainossa, että se ei vaadi mitään ponnisteluja tai rituaaleja.

Tasaisin väliajoin toistuva rahapelaaminen ja siihen käytetty raha eroavat erikoistilanteesta, jollainen voisi olla esimerkiksi kasinolla pelaaminen, jolloin pelaamiseen voisi käyttää normaalia enemmän rahaa. Peliin käytettävän rahan erityislaatuisuutta merkitsisi tällöin esimerkiksi normaalia parempi pukeutuminen. Arkisessa kontekstissa pelaamiselle puolestaan on ”neuvoteltu” tietyt rutiinit, joiden perusteella pelaaminen pysyy totutuissa uomissaan, eikä muutu uhkapelaamiseksi.

Juulin määritelmässä on ongelmallista se, mistä hänen mukaansa voidaan neuvotella ja mistä ei. Ajan ja paikan rajat, jotka erottavat pelit muusta maailmasta, ovat neuvoteltavissa. Ei ole olemassa selvää dikotomiaa pelien ja muun maailman välillä. Rajat vaihtelevat pelistä, pelikerrasta ja tilanteesta riippuen. Raha sen sijaan vaikuttaisi olevan jotain muuttumatonta, selvärajaista ja tilanteesta riippumatonta eli ennalta määrättyä. Tarkempi rahan olemuksen tarkasteleminen osoittaa kuitenkin sen, että raha on kaikkea muuta. Raha on sekä kaikenlaisia rajoja ja kategorisointeja karttavaa potentiaa että jatkuvien sosiaalisten neuvottelujen kohde. Kun rahaa ja siihen liittyviä sosiaalisia, kulttuurisia ja pelillisiä merkityksiä tarkastellaan lähemmin, nähdään, ettei monopolirahalla Monopolissa ja pelimerkeillä rahapeleissä ole kovinkaan suurta, jos minkäänlaista, eroa.

Leikkisä raha

Rahaa tarkastellaan usein pelkästään osana taloutta, mutta siihen liittyy myös erilaisia kulttuurisia käytänteitä (Kallinen ja Ruckenstein 2009, 8). Rahapeleihin liittyvän rahan tarkastelemiseen voi hyödyntää Georg Simmelin (1997 [1900]) *Rahan filosofiaa* ja toisaalta Viviana Zelizerin (1997) teoriaa rahan sosiaalisista merkityksistä.

Simmel tarkastelee erityisesti vaihdon käsitettä ja näkee vaihdon inhimillisen vuorovaikutuksen yleisenä muotona. Raha puolestaan on ruumiillistunut vaihdon muoto. Se edustaa vaihdettavuutta puhtaimmillaan. Absoluuttisen vaihdettavana asiana rahasta muodostuu kaikkien vaihtojen välittäjä. Sillä itsellään ei ole erityistä luonnetta, eikä se kiinnity pysyvästi mihinkään erityiseen arvoon.

Raha pysyttelee neutraalissa ja tasa-arvoisessa suhteessa jokaiseen objektiin, jonka arvoa se mittaa. Näin siitä muodostuu ennen kaikkea vaihdon väline.

Raha on väline tiettyjen päämäärien tavoittelemiseen. Rahalla ei kuitenkaan ole sisäistä suhdetta mihinkään tiettyyn päämäärään. Se suhtautuu niihin kaikkiin neutraalisti. Silti raha on olemassa ja sillä on arvo vain suhteessa niihin päämääriin, joita sen avulla tavoitellaan. Koska raha ei ole kiinnittynyt mihinkään yksittäiseen päämäärään, siitä muodostuu absoluuttinen väline. Väline on sitä arvokkaampi, mitä moninaisempia käyttömahdollisuuksia sillä on. Kaikkiin muihin välineisiin verrattuna raha sisältää eniten mahdollisuuksia. Yksittäisen päämäärän sijaan raha sitoutuu mahdollisuuksien kokonaisuuteen. Rahan arvo ei määrydy ainoastaan suhteessa siihen, mihin se vaihdetaan, vaan huomioon on otettava myös kaikki muut asiat, joihin saman rahamäärän voisi halutessaan vaihtaa. Lottovoiton kokoinen summa mahdollistaa laajemmat vaihdon mahdollisuudet kuin palkkatyöllä karttavat säästöt.

H4: Ehkä Lotto on kaikista eniten semmonen, että sitä niinku, kun sen tekee, niin siinä tavallaan elää hetken miljonäärinä. (*Mies, 25, suosikkipeli rahautomaattipelit*)

Lottovoittajan rahamäärä mahdollistaa kokonaan toisenlaisen elämäntavan kuin mihin normaalilla palkkatyöläisellä on mahdollisuuksia, vaikkei elämäntyöli voiton myötä todellisuudessa muuttuisikaan (Falk ja Mäenpää 1997). Rahan omistaminen eroaa muista omistamisen muodoista. Toisin kuin muut objektit, raha on mahdollista muuttaa joksikin muuksi objektiksi ilman rajoitteita. Rahan omistaminen on tästä syystä abstraktia. Se tarkoittaa todellisuudessa pelkästään omistamisen mahdollisuutta. Mitä enemmän rahaa sitä enemmän mahdollisuuksia. Lottoajalle jo pelkkä mahdollisuuden mahdollisuus on mielihyvää tuottava asia.

Raha välineenä ei itsessään ole muuta kuin puhdasta kykyä. Koska raha kuitenkin antaa rajattomat mahdollisuudet erilaisten päämäärien saavuttamiseen, siitä muodostuu monille päämäärä itsessään. Rahavälitteisissä yhteiskunnissa rahasta tulee kaiken lisäksi usein kaikkein tärkein päämäärä. (Lehtonen 1999, 259–262.) Zelizer (1997) on kritisoinut Simmelin teoriaa rahasta puhtaana potentiana, koska arkisissa yhteyksissä raha saa toisistaan poikkeavia merkityksiä ja se

koetaan tilanteesta riippuen eri tavoin. Tämä on yhteydessä muun muassa siihen, mistä raha saadaan tai ansaitaan ja mihin kohteisiin se käytetään. Palkkana ansaittu raha saa erilaisia merkityksiä kuin perintönä saatu raha ja ruokaostoksiin käytettävä raha tulkitaan eri rahaksi kuin lomamatkalla kulutettu raha. Goffmanin (1974) termejä hyödyntäen voi sanoa, että rahan merkitykset vaihtelevat kehyksestä toiseen. Esimerkiksi raha-automaattien pelaamiseen käytetään eri rahaa kuin ruokaostoksiin, eikä pelaamalla voitettuihin rahoihin suhtauduta samalla tavalla kuin työllä ansaittuun palkkaan.

H1: Aina jos jotain pikkuhiluja on jäänyt [ostoksien maksamisen jälkeen], aina tulee työnnettyä sitten automaatteihin. [...]Kaupassa ne on ne hilut, jotka sie pelaat siellä, et sie enää lähe sinne kassalle jonotamaan ja vaihtamaan rahoja. (*Mies, 25, suosikkipeli Vakioveikkaus*)

H1: Mutta kyllähän sitä varmaan siitä rahastakin tykkää, kun sen on ite [työllä] ansainnut sitten joskus. (*Mies, 25, suosikkipeli Vakioveikkaus*)

Zelizerin kritiikki ei sinänsä ainakaan kumoa Simmelin teoriaa, koska myös siihen sisältyy ajatus rahan merkityksen vaihtelusta tilanteesta riippuen. Raha on rahaa eli puhdasta potentiaa vain silloin, kun siihen suhtaudutaan rahana taloudellisen kierron kontekstissa. Kun rahaan liitetään sosiaalisia, kulttuurisia, esteettisiä tai henkilökohtaisia merkityksiä, se lakkaa olemasta rahaa (Pyyhtinen 2009, 65). Rahalla on siten kyky muuttua mitä moninaisimmiksi valuutoiksi, jotka voidaan korvamerkitä jotain tiettyä käyttötarkoitusta varten, esimerkiksi ruokarahoiksi ja niistä jäljelle jääneiksi pelirahoiksi. Jos korvamerkittyä valuuttaa ei käytetä sille määritettyyn tarkoitukseen, se palaa takaisin yleiseksi vaihdannan välineeksi, oikeaksi rahaksi. Toisin sanoen, kun ”kahlittu” tai kehystetty raha laitetaan uudelleen kiertoon, palautuvat sille sen potentiaaliset ominaisuudet.

Koska rahaan sisältyy sen ominaisuus vastustaa kaikenlaisia kahlitsemisyrietyksiä, on se olemukseltaan pelimäistä tai tarkemmin sanoen leikkisää. Asiaa voi tarkastella hyödyntämällä Caillois'n (2001 [1958], 27–36) käsiteparia *paidia* ja *ludus*. Pelejä ja leikkejä on mahdollista lähestyä sen mukaan, kuinka selkeästi ne ovat joihinkin sääntöihin sidottuja tai kuinka spontaania ja vapaata toiminta niissä

on. *Paidia* viittaa leikinomaiseen toimintaan, jota eivät säätele mitkään selkeät säännöt. Esimerkkinä toimivat mitkä tahansa lasten tai aikuistenkin leikit, joilla ei ole selkeää päämäärää, jotka voivat saada yllättäviä käännteitä ja joihin osallistuvilta ei edellytetä mitään selkeitä erityisominaisuuksia, korkeintaan leikkimieltä. *Ludus* puolestaan viittaa pelimäisempään toimintaan, jota säätelevät enemmän tai vähemmän selkeästi määritellyt säännöt. Säännöt määrittävät, millainen toiminta pelin kehyyksessä on hyväksyttävää ja millainen kiellettyä tai ei-toivottavaa. Käsitepari on ymmärrettävä jatkumoksi, jonka toisessa ääripäässä sijaitsee *paidia* ja toisessa *ludus*. Eri pelit ja leikit sijoittuvat jatkumolle sen mukaan, kuinka selkeästi säännöt määrittävät pelaajien toimintaa.

Salenin ja Zimmermanın (2004, 304) mukaan ”Play is free movement within a more rigid structure”, eli leikki on vapaata liikettä jäykemmän rakenteen sisällä. Leikki myös vastustaa ja koettelee sitä ympäröiviä rajoja ja sääntöjä, minkä perusteella säännöt voivat ajan kuluessa muuttua. Säännöt eivät toisin sanoen ole pysyviä, vaan niistä on mahdollista neuvotella pelin osapuolten kesken ja niiden pitävyyttä koetellaan pelin kuluessa.

Simmelin käsite rahasta puhtaana potentiana muistuttaa paljon Caillois'n käsitettä *paidia*. Zelizerin painottamia rahan kahlitsemisyrietyksiä voidaan puolestaan lähestyä *ludus*-käsitteen avulla. Arkisissa käytänteissä rahaa ympäröi taloudellinen, sosiaalinen ja kulttuurinen rakenne (*ludus*), jonka sisällä raha kuitenkin pystyy muuttumaan leikkisästi erilaisiksi valuutoiksi ja jälleen saavuttamaan uudelleen puhtaan olomuotonsa potentiana (*paidia*), joka vastustaa kaikenlaisia ulkopuolelta tulevia rajoja.

Säännöt toimivat peliä ja leikkiä erottavana tekijänä, mutta niiden perusteella myös pelit eroavat toisistaan. Mikä on toisessa pelissä sallittua, on toisessa pelissä säännöillä kiellettyä. Samalla tavalla rahaan suhtautuminen vaihtelee tilanteesta toiseen, eli rahan käyttöä määrittävät säännöt ja käytänteet ovat tilannesidonnaisia. Eri tilanteissa samaan rahasummaan suhtaudutaan eritavoin. Rahaan liitettävät merkitykset riippuvat siitä kontekstista, jossa raha ja sen käyttäjä sijaitsevat. Esimerkiksi arkinen konteksti, vapaa-ajan konteksti ja pelin konteksti eroavat toisistaan, minkä perusteella niitä varten korvamerkittyyn ja niissä käytettävään rahaan myös liitetään toisistaan eroavia merkityksiä. Toisaalta nämä

kontekstit voivat myös limittyä toisiinsa erilaisilla tavoilla, jolloin rahan eri merkitykset saattavat joskus joutua kilpailutilanteeseen keskenään.

Peli ja leikki kehyksenä

Pelien erottuminen ympäröivästä maailmasta on joskus nähty liian kaksijakoisena tai yksinkertaistavana. Pelin pariin siirryttäessä ei todellisuudessa siirrytä jonnekin toiseen ulottuvuuteen tai "taikapiiriin", jossa kulutetaan eri aikaa tai energiaa kuin peliä ympäröivässä maailmassa. Kuitenkin pelaajien tulkinta tilanteesta on toisenlainen kuin ei-pelissä. Asiaa voidaan lähestyä Goffmanin (1974) kehysanalyysiä hyödyntäen, jolloin vältetään jähmeitä kategorisoinneilta.

Goffmanin (1974, 8) mukaan kehyksiä tarvitaan, jotta voitaisiin vastata kysymykseen "mitä täällä oikeastaan tapahtuu". Ihmiset tulkitsevat jatkuvasti ympäröivän maailman tapahtumia ja tulkintansa perusteella osallistuvat tai jättävät osallistumasta eri tapahtumiin. Jotta tapahtumat tulisivat järkevästi ymmärrettyiksi, ne täytyy pystyä sijoittamaan johonkin kehykseen. Kehykset ovat speifejä ja vakiintuneita toimintakokonaisuuksia eli käytäntöjä, joiden perusteella ihmiset ohjaavat omaa toimintaansa. Esimerkiksi peli voidaan nähdä yhdenlaisena tulkintakehyksenä, jonka perusteella ihminen eli pelaaja orientoituu tapahtumiin. Pelin kehyksessä toimitaan toisella tavalla kuin vaikkapa työnteon kehyksessä.

Yksi ja sama toiminta voi saada erilaisen tulkinnan kehyksestä eli toiminnan kontekstista riippuen. Koska kehykset kuitenkin rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, tunnistavat ihmiset yleensä tietyt vakiintuneet kehykset, joiden perusteella heidän kokemuksensa rakentuvat. Tämä tarkoittaa sitä, että ihmiset osaavat toimia tietyssä tilanteessa tai kontekstissa yleisesti hyväksytyllä tavalla tai ainakin he tietävät, millaista toimintaa heiltä odotetaan. Pelin kehys muodostuu tietyistä ominaisuuksista, muun muassa pelin säännöistä, joiden perusteella pelaajat tietävät, mikä kehyksessä on sallittua toimintaa ja mikä ei, mihin voidaan suhtautua leikkiläisesti ja millainen toimintaa rikkoo pelin kehyksen rajat.

Kehykset ovat vakiintuneita toimintakokonaisuuksia, mutta ne eivät ole

muuttumattomia. Kehykset rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden kanssa toimiessa, jolloin niiden rajat ovat jatkuvien neuvottelujen kohteena. Selvimmin neuvottelut tulevat esiin silloin, kun eri osapuolet tulkitsevat samaa tilannetta eri kehyksistä käsin. Esimerkiksi kiusaamistapauksessa toinen osapuoli voi tulkita tilannetta leikin kehyksestä, kun toinen ottaa leikin todesta eli tulkitsee tapahtumat "vakavaan" kehykseen kuuluviksi. Molempien kokemus tilanteesta on yhtä todellinen, minkä perusteella he ohjaavat toimintaansa eteenpäin.

Hieman kehysanalyysiä muistuttavalla tavalla pelejä ovat lähestyneet esimerkiksi Stenros ja kumppanit (2007). Oleellista heidän mukaansa on se, millainen on pelin konteksti ja millaisessa mielentilassa pelaaja on. Pelilliset tai leikkiläiset kontekstit (*playful contexts*) ovat sosiaalisesti, fyysisesti ja ajallisesti rajautuneita ympäristöjä, joissa pelaaminen tai leikkiläinen toiminta yleisesti tapahtuu. Monesti tällaisilla ympäristöillä on selvästi erottuvat rajat, kuten on stadioneilla tai vaikkapa kasinoilla. Pelillisten tai leikkiläisten kontekstien ulkopuolelle rajautuvat "normaalin" tai arkielämän kontekstit (*ordinary contexts*), joiden ei oleteta olevan erityisen leikkiläisiä tai pelinomaisia, vaan joissa huolehditaan pikemminkin erilaisista velvoitteista tai välttämättömyyksistä.

Kontekstin lisäksi olennaista on Stenrosin ja kumppaneiden (2007) mukaan se, millainen on kontekstissa toimivan mielentila (*mindset*). He erottelevat toisistaan kaksi erilaista mielentilaa, leikkiläisen tai pelillisen (*playful*) ja totisen (*serious*), joiden perusteella ihmiset suhtautuvat omaan ja muiden ihmisten toimintaan tietyssä tilanteessa. Leikkiläisen mielentila vallitsee yleensä silloin, kun tehdään jotain hauskaa, kuten pelaillaan, katsotaan viihdettä tai vietetään vapaa-aikaa ystävien kanssa. Totisempi mielentila puolestaan liittyy yleensä työntekoon tai sellaiseen toimintaan, jossa huolehditaan erilaisista velvollisuuksista.

Vaikka yleensä leikkiläinen mielentila ja pelillinen ja leikkiläinen konteksti kuuluvat yhteen samalla tavalla kuin arkielämän konteksti ja totinen mielentila, voivat ne joskus mennä ristikkäin. Esimerkiksi niin sanotut pervasiiviset pelit rikkovat vakiintuneita pelin määritelmiä tunkeutuessaan arkielämän kontekstiin. Pelaajilla voi olla leikkiläisen mielentila, vaikka he toimivat pelillisen kontekstin ulkopuolella, eikä kaikilla samassa tilassa olevilla henkilöillä ole tietoisuutta siitä, että he ovat mukana pelissä. Toisaalta esimerkiksi ammattiurheilijoiden mielentila voi olla totinen,

vaikka he pelaavat peliä pelillisessä kontekstissa (Stenros ja kumppanit 2007, 33).

Jaottelu erilaisiin mielentiloihin ja toiminnan konteksteihin on hyödyllinen analyttinen lähestymistapa peleihin. Toisaalta vaarana on edelleen pelien jäykkyys kategorisointi sen mukaan, pelataanko peliä leikkisessä kontekstissa, jossa pelaajilla on leikkisä mielentila, jolloin on kyse ”aidosta” pelistä, vai suhtautuvatko tietyn pelin pelaajat pelillisessä kontekstissa toimiessaan peliin aina totisesti, jolloin kyseessä ei olisi aito peli. Esimerkiksi ammattiuurheilu tai rahapelaaminen ei aina ja joka tilanteessa tarkoita sitä, että pelaajilla olisi totinen suhtautumistapa peliin. Toisin sanoen ammattiuurheilijoilla voi pelatessaan olla leikkilinen mielentila, vaikka peli olisi heille samaan aikaan työtä. Rahapelin pelaaja puolestaan voi pelin tiimellyksessä unohtaa rahan todellisen arvon, jolloin hän ei suhtaudu siihen enää totisesti, vaan niin kuin se olisi leikkirahaa. Eri mielentilat eivät ole kategorisesti toisiaan poissulkevia, eivätkä eri kontekstien rajat ole täsmällisen selviä. Esimerkiksi rahapelin pelaaminen voi limittyä muihin toimiin ja konteksteihin.

H12: Noo, ensinnäkään me ei välttämättä kauheen intensiivisesti edes koko ajan seurata sitä, että saatetaan välillä puhua ihan muustakin, sitten taas jossain vaiheessa enemmän keskitytään ja sit ehkä...jos joskus katotaan jossain baarissa sitä peliä tai vaikka oltas jossain jonkun luonakin, juodaan ehkä vähän olutta.... Sitä kivempaa se on, mitä enemmän katsomassa, aika ne kaikki ei ois laittanu niitä vetojakaan. (Nainen, 25, suosikkipeli Voittajaveto)

Goffmanin (1974) kehysanalyysin yksi periaate on se, että kehykset voivat olla päällekkäisiä ja rinnakkaisia eli kehyksen sisällä voi olla kehys tai kehyksiä, joiden sisällä voi olla kehyksiä ja niin edelleen. Samaan aikaan tilannetta voidaan tulkita usean eri kehyksen perusteella. Vedon kohteena olevan ottelun seuraaminen voi sisältää yhtä aikaa pelin kehykseen liittyvää jännitystä ja arkisen kanssakäymisen kehykseen sisältyvää kavereiden kanssa seurustelua ja vapaa-ajan kehykseen kuuluvaa alkoholijuomien nauttimista. Kehykset ovat läsnä samaan aikaan, mutta niiden ensisijaisuus tulkintaa ohjaavana kehyksenä voi vaihdella useita kertoja ottelun aikana. Arkipäiväinen elämä sisältää jatkuvia siirtymiä kehyksestä toiseen, mutta jokin kehys on aina ensisijainen tulkintaa

ohjaava kehys. Muihin kehyksiin pystytään kuitenkin siirtymään nopeasti ja vaihtomasti tilanteen muuttuessa, jopa kesken pelin.

Kehysten dynamiikka ja toimijan mielentila ovat yhteydessä keskenään. Silloin kun pelaaja tulkitsee tapahtumia ensisijaisesti pelin kehykseen kuuluviksi, vahvistuu samalla hänen pelillinen tai leikkisä mielentilansa. Tilanteen muuttuessa voivat taustalla vaikuttavat arkielämän kehykset kuitenkin hetkellisesti tai pidemmäksi aikaa nousta pelin kehyksen ohi ensisijaiseksi tulkintaa ohjaavaksi kehykseksi, jolloin pelaajan mielentila muuttuu totisemmaksi. Pelaaminen voi tällöin tuntua työltä tai velvollisuudelta, joltain sellaiselta, joka ei ole vapaaehtoista. Uusi tilanne pelissä tai muiden pelaajien toimet voivat kuitenkin jälleen palauttaa pelin kehyksen takaisin ensisijaiseksi toimintaa ohjaavaksi kehykseksi ja vahvistaa pelaajan leikkisää mielentilaa.

Pelin kehyksessä ajan ja paikan merkitykset tulkitaan erilaisiksi kuin muissa kehyksissä. Vaikka pelin parissa kuluisi aikaa esimerkiksi tuntien verran, voi peliin uppoutunut pelaaja kokea kyseisen aikajakson hetkelliseksi. Pelin kehyksen ollessa ensisijainen kokemusta rakentava ja toimintaa ohjaava kehys, voi pelaaja tuntea tai mieltää, että kyseessä on ”toinen todellisuus”, jossa perinteiset todellisuutta määrittävät seikat eivät päde. Sama koskee myös rahan suhtautumista. Pelin tai leikin kehyksessä rahan suhtaudutaan ensisijaisesti sen mukaan, mikä merkitys sillä on pelin kannalta, vaikka raha menetäkään niitä ominaisuuksia, jotka sillä on pelin ulkopuolisessa maailmassa. Pelin loputtua tai kehyksestä toiseen siirryttäessä muuttuvat myös rahan kohdistuvat tulkinnat.

Kehystetty raha ja identiteetti

Rahalla potentiana ei ole sisäistä suhdetta mihinkään tiettyyn kohteeseen, joten sen fyysinen ulkoasu voi vaihdella arbitraarisesti eli mielivaltaisesti. Raha fyysisenä esineenä ei ole muuta kuin rahan symboli, joka voi esiintyä mitä moninai-
simmissa muodoissa. Toisaalta sama fyysinen olomuoto voidaan tulkita erilaisiksi valutoiksi kulttuurisista, sosiaalisista ja tilannekohtaisista tekijöistä riippuen, mikä ei kuitenkaan lopullisesti lamaannuta rahan potentiaa. Rahan leikkisään luonteen kuuluu, että sen symbolit voivat saada toisistaan poikkeavia olomuotoja.

Rahalle on sinänsä merkityksetöntä, onko sen fyysinen olomuoto virallinen seteli, pelimerkki vai oravannahka, kunhan vaihdon osapuolet voivat luottaa siihen, että kyseinen olomuoto säilyttää arvonsa ja vaihdettavuutensa. Tästä syystä myös virtuaaliset valuutat voivat toimia rahan symboleina ja niitä voidaan vaihtaa muihin valuuttoihin.

Vaikka rahan ydin on neutraali ja se vastustaa luokitteluja ja kategorisointeja, suhtautuvat sen käyttäjät siihen eri tavoin tilanteesta riippuen. Tällöin myös rahan fyysisellä olomuodolla voi olla rahan käyttäjälle merkitystä. Jos jollain rahan symbolilla on sen omistajalle erityinen tunne- tai kokemusarvo, ei se ole hänelle enää yleinen arvon mitta, eikä hän ole enää valmis käyttämään sitä vaihdon välineenä. Toisin sanoen kyse ei ole enää ”oikeasta” rahasta, vaan kehystetystä rahasta eli kontekstisidonnaisesta valuutasta. Esimerkiksi onnellantalin taloudellinen nimellisarvo voi olla vaikkapa kymmenen senttiä, mutta omistajalleen se voi silti olla korvaamaton, tai hän voi olla valmis luopumaan siitä vasta tuhansista euroista. Sama toimii myös toisinpäin. Pelurilla voi olla edessään satojen tuhansien eurojen arvosta pelimerkkejä, joihin hän suhtautuu pelatessaan kuitenkin kuin vähäarvoisiin esineisiin. Virallisten seteleiden tai ”oikean” rahan vaihtaminen pelimerkeiksi ei ole ehdoton edellytys rahan arvon kokemisen muuttumiselle, mutta rahan fyysisen ulkoasun muutos voi vahvistaa pelin kehysten ensisijaisuutta kokemusta ohjaavana tulkintakehystenä kyseisessä tilanteessa.

Yleensä arkisessa kontekstissa rahan fyysinen ulkoasu ei vaihtelee juurikaan. Käytössä on kolikoita, seteleitä ja sähköisiä maksamisen tapoja. Vaikka esimerkiksi käteisen rahan käyttäminen saattaa hillitä tuhlausintoa verrattuna pankkikortilla maksamiseen, ei rahan korvamerkitseminen tai kehystäminen johonkin tiettyyn kohteeseen ole koskaan kiinni pelkästään sen fyysisestä olomuodosta. Rahan käyttämiselle ja kuluttamiselle luodaan henkilökohtaisia sääntöjä, jotka liittyvät sosiaaliin ja kulttuurisiin käytänteisiin siitä, mitkä ovat hyväksytyt kulutuksen kohteita ja mitkä eivät. Samoin erilaiset sosiaaliset arvoasetelmat vaikuttavat siihen, millainen raha nähdään hyväksyttävästi ansaituksi ja millainen rahan ansaitseminen on epäilyttävää tai paheksuttavaa (Zelizer 1997; Ilmonen 2007). Se, millä tavalla raha ansaitaan, kuinka se kulutetaan ja kuinka siihen

ylipäättään suhtaudutaan, on yhteydessä rahankäyttäjän identiteettiin.

Käyttämällä rahaa sosiaalisesti hyväksyttävillä tavoilla voidaan vahvistaa kuulumista tiettyyn ryhmään tai yhteisöön (ks. esim. Aula 2009). Samalla hankitaan tiettyä taloudellisen toimijan identiteettiä ja elämäntyyliä (Hirsto 2009). Kuluttamalla tiettyihin kohteisiin tietyllä tavalla voidaan erottautua muista ja/tai mukautua yleisesti hyväksytyihin sääntöihin. Rahapeliin pelaaminen ja siihen kulutettuun rahaan suhtautuminen ei millään tavoin poikkea tässä suhteessa muusta kulutuksesta. Pelaamiseen käytettävä raha on aina suhteessa muuhun kulutukseen tarvittavaan rahaan, eikä pelaaminen saa viedä velvollisuuksien huolehtimiseen korvamerkittyjä rahoja.

H2: Jos mie häviän, sanotaan nyt vaikka viikossa sen satasten, niin kyllä se melkein niin on, että en saman viikon aikana ainakaan toista satasta pistä enää samaan peliin, että jos mieltii nyt vaikka, jos jotain [automaatti]poke-ria pelaa ja häviää satasten, niin kyllä siinä jonkin näkönen tauko muodostuu siihen peliin, että laittasit satasta. Kyllä siihen voi laittaa vitosen. Ei samaan peliin kyllä toista satasta viikon sisällä, se on melko varma. Ne on ne Monivedot ja muut, niinku mie sanoin, niissä on ne vakiopanokset ja ne toistuu aina tiettyinä ajankohtana viikossa, hävis tai ei sen kolme kymppiä, niin siihen seuraavaan se kolme kymppiä joka tapauksessa pistetään. (Mies, 25, suosikkipeli Moniveto)

Jos pelaamiseen joskus kuluu enemmän rahaa kuin siihen on alun perin tarkoitettu, täytyy tilanne ottaa hallintaan pitämällä pelaamisessa tauko. Toisaalta tauonkin aikana voidaan pelata niitä pelejä, joihin on vakiintunut tietty tasaisin väliajoin toistuva summa, mikä kertoo eri peleihin käytettävien rahojen laatueroista. Panoksen koko on etukäteen säädetty sellaiseksi, ettei sen häviäminen vaikuta muuhun kulutukseen. Toinen tapa on huolehtia kaikista arkisista kuluista, ennen kuin rahaa voidaan käyttää pelaamiseen.

H5: Jos on joskus esim. palkan päältä maksanut laskut ja käynyt kaupassa ja ostanut autoon bensaa ja katsoo, että minulla on 140 markkaa jäljellä, niin voin huolella pelata nämä kaikki, jos sieltä tulisi vaikka vähän lisää. (Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri)

Erilaatuisilla rahoilla on myös tietty hierarkia, joka ohjaa rahojen käyttöä. Velvollisuuksista huolehtimiseen tarkoitettut rahat ovat tärkeämpiä kuin pelaamiseen käytettävät rahat. Vasta kun välttämättömyyksistä huolehtimisen jälkeen käytössä on vielä jonkin verran rahaa, on ne luvallista käyttää rahapeliin pelaamiseen. Hierarkia perustuu sosio-kulttuurisen kontekstin arvoihin, joiden keskellä rahapeliin pelaajat toimivat. Vaikka rahapeliin pelaamisesta on viime vuosien aikana tullut yhä tavanomaisempaa ja hyväksyttävämpää, liittyy siihen kuitenkin edelleen myös negatiivisia konnotaatioita (Reith 2007, 4–7). Rahapelaamiseen on suhtauduttu moraalittomana toimintana ja sen on nähty sotivan protestanttisen etiikan vaalimia säästäväisyyden ja työteliäisyyden arvoja vastaan. Nämä arvot näkyvät rahapeliin harrastajienkin suhtautumisessa rahaan. Vaikka rahat menevät peliin, eivätkä säästöön, ei pelaamiseen kuitenkaan käytetä tärkeisiin menoihin tarkoitettuja rahoja.

Rahapeleistä pidättäytymällä on identifioitu yleisesti hyväksytyihin arvoihin, kun taas peleihin panostettu raha on toiminut merkinä tiettyyn alakulttuuriin kuulumisesta ja riskin ottamisen kyvystä, jolla on voitu osoittaa ”luonnetta” muiden pelaajien silmissä (Goffman 1967; Abt & Smith 1985). Muiden pelaajien kanssa kilpailun lisäksi myös yhdessäolo ja sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen pelaamisen lomassa voivat olla tärkeitä pelaamisen motivaatioita. Eri motivaatiot myös yhdistyvät toisiinsa monipuolisilla tavoilla peleistä ja pelitilanteista riippuen.

H7: No sit jos ollaan voitettu, niin, ja vähän semmonen pikkasen tuntu-vampi voitto, niin sitten käydään suoraan, mennään hellimään itteämme. Elikkä mahdollisesti bissellä tai vähän syödään jotakin, ei mitään kuitenkaan gourmet-ateriaa vaan ehkä Bigmacille. Ja tuota, sit speklataan, jos meidän lappu ois mahollistanu lisämaalien syntymisen ja jos niitä olis syntyny, niin paljonko se voitto olisi ollu silloin. [...] Sitten meidän Monivetoporukka myös vähän kilpailee siitä, kun siinä on se kaks ja kaks, jotka tekee aina vuoron-perään, niin porukka A ja porukka B kilpailee keskenään siitä, että kumpi on päässy lähemmäs sitä jättipottia. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

H12: [...] Koska iso osa siitä pelinautinnosta on, että se katsotaan sitten yhdessä ja jännitetään siinä. (*Nainen, 25, suosikkipeli Voittajaveto*)

Vaikka rahapeliin pelaaminen on mahdotonta ilman rahaa, ei raha kuitenkaan ole pelaamisen ainoa, eikä välttämättä edes tärkein motivaatio. Pelaamisen sosiaaliset ja pelaajan identiteettiin liittyvät ulottuvuudet ovat vähintään yhtä tärkeitä. Peliä ympäröivän yhteiskunnan sekä pelaajan sosiaalisen lähipiirin arvostukset ja käytänteet määrittävät, millä rahalla ja kuinka suurilla summilla on sallittua ja hyväksyttävää pelata. Tämä määrittää myös sitä, mihin pelissä voitettuja rahoja on suotavaa kuluttaa (Falk & Mäenpää 1997). Peliä ympäröivän sosiokulttuurisen kehyksen vaikutus siihen, kuinka pelaaja suhtautuu rahaan pelin ollessa käynnissä, on kuitenkin vähäisempi. Sen jälkeen, kun raha on muutettu pelimerkeiksi, siihen suhtautumista ohjaa pääasiassa, ja toisinaan pelkäänsä, pelin kehys.

Leikkiraha ja pelimerkit

Erwing Goffman (1967, 154) käyttää kahden pelaajan välistä kolikonheitotilannetta esimerkkinä siitä, millaisia eri vaiheita rahapelissä on. Ensimmäisenä on panostusvaihe (*bet-making or squaring off phase*), toisena pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), kolmantena informoimisen vaihe (*revelatory or disclosive phase*) ja neljäntenä sekä viimeisenä uudelleen jaon vaihe (*settlement phase*).

Ensimmäisessä eli panostusvaiheessa pelaajat päättävät aloittaa pelin, sopivat panoksen suuruudesta ja siitä, mitä lopputulosta, kruunaa vai klaavaa, kumpikin pelaaja tavoittelee. Tähän vaiheeseen kuuluu myös se, että tulokseen, olipa se kumpi tahansa, sitoudutaan siten, ettei lopputuloksesta synny pelin jälkeen riitaa. Pelaajat toisin sanoen hyväksyvät pelin säännöt toimintaansa ohjaavaksi kehykseksi. Rahapanoksen asettaminen on ilmoitus itselle ja muille pelaajille siitä, että pelaaja osallistuu peliin ja suhtautuu siihen vakavasti. Panoksesta muodostuu tällöin identiteetin symboli, samalla kun se viestittää muille pelaajille pelaajan kyvykkyydestä ottaa riskejä. Asettamalla panoksen pelaaja siis samalla asettaa itsensä alttiiksi peliin.

H3: [...] Mutta Monivedon suhteen, totta kai se jännittää, jos lappu on vaikka yhen maalin päässä, siis että menee oikein, että tulee rahaa. Totta kai sillon se tilanne jännittää, että meneekö se oikein. Että kyllähän siinä tunteet on sillon aika paljonkin mukana. Jos joku 20 tuhatta jää maalin päähän ja ootat, niinku katot peliä, katot tälleen, että toinen vetää ylärimaan, totta kai se sillon vituttaa, että miks se ei voinu tehdä sitä maaliin. Kyllähän siinä tunteet sillä hetkellä, kun seuraa sitä peliä esim. telkkarista, on aika vahvastikin varmaan mukana. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

H5: No tottakai sitä jännittää joskus seurata pelejä, jos ne näyttää menevän oikein ja loppujen lopuksi ne menevätkin väärin, niin tulee sellaista tappion tuskaa. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

H10: No sehän on niinku, no totta kai se raha on siinä niinku päällimmäisenä, mut siinä on kuitenkin mukavaa, et siinä on niin paljon muuta mukana, et se [pokeri] on kuitenkin taitolaji viimekädessä. [...] Et siinä pääsee vähän punnitseen itseensä ja pystyy kehittyyn myös ihmisenä. [...] Mut omalla tavallansa, raha todellakin päällimmäisenä ja sit se vaan, jännitys on tietenkin aina. [...] Mun mielestä, mitä mä pelaan, niin ne rahasumat, mitä siellä liikkuu, on aivan liian suuria suhteessa. Mutta siinä on se oma viehätöksensä, mikä siihen peliin tulee, ku pelataan semmosilla summillä. (*Mies, 25, suosikkipeli pokeri*)

Reithin (1999, 145–150) mukaan pelaaja laittaa peliin oman arvostelukykynsä, mielipiteensä ja koko identiteettinsä, joiden symbolina raha toimii. Periaatteessa rahapelejä voisi pelata jollakin muulla mittarilla kuin rahalla, mutta samalla pelin jännittävyys vähenisi tai katoaisi. Jos vaikka pokerissa panoksina käytetään taloudellisesti arvottomia tulitikkuja, joihin pelaajilla ei myöskään liity mitään tunnearvoa, eivät pelaajat pysty suhtautumaan peliin tosissaan. Tulitikut eivät ole tarpeeksi arvokkaita esineitä, että ne pystyisivät edustamaan pelaajan riskejä kaihtamatonta luonnetta. Jos pelipanokseen aineellistuu pelaajan identiteetti, olisi naurettavaa vertautua johonkin niin arvottomaan kuin tulitikut. Kun pelaaja häviää pelissä tulitikkuja, hän ei oikeasti häviä mitään, eikä hän ole ottanut minkäänlaista riskiä. Sama toimii tietysti myös toisinpäin. Voittaessaan tulitikkuja ei pelaaja oikeasti voita mitään.

Jotta pelaajat suhtautuisivat peliin tosissaan, on heidän välttämätöntä panostaa siihen jotain heille itselleen arvokasta. Rahan ohella panoksena voi olla esimerkiksi pelaajan kunnia tai status, jota raha tai muut pelimerkit symboloivat. Jos kaikki peliin osallistuvat tunnustavat pelivaluutan arvokkaaksi, voivat myös tulitikut toimia panoksena. Tällöin pelaajien kesken vallitsee sosiaalinen sopimus ja tietoisuus siitä, että tulitikut ovat rahan kaltaista omaisuutta eli tulitikut toimivat tällöin pelaajien identiteettien symbolina. Oikean rahan kohdalla ei tarvitse tehdä erityisiä pelikertakohtaisia sopimuksia, vaan kaikki tunnustuvat ja tunnistavat rahan arvon. Universaalina arvon mittana raha ilmaisee suoraan sen, kuinka tosissaan pelaaja peliin ja itseensä suhtautuu. Pelaajan omanarvontunnon kannalta pelin positiivinen tai negatiivinen lopputulos ei ole niin tärkeä kuin peliin osallistuminen. Uskaltamalla ottaa osaa peliin saavutetaan jo sosiaalisia palkintoja, kuten vertaisryhmän hyväksyntä, vaikka rahat hävittäisiinkin peliin. Toisaalta erityisen taitava pelaaminen tai erityisen suuri riskinotto voi tuoda sosiaalisten palkintojen lisäksi myös taloudellisen hyödyn. Tällöinkin raha mittaa taloudellisen ohella pelaajan integriteettiä omissa ja muiden pelaajien silmissä.

Peliin liittyvän rahan ymmärtämisen kannalta on hyödyllistä jakaa pelin ensimmäinen vaihe kahtia. Goffmanin jaottelu sopii hyvin spontaanin kolikointien tarkastelemiseen, mutta monien rahapelien kohdalla ensimmäinen vaihe voi alkaa jo paljon ennen itse varsinaista panostusvaihetta, ja joissain peleissä tehdään useita panostuskiirroksia, jotka oikeastaan kuuluvat vasta itse pelaamisen vaiheeseen. Peliraha ja pelin kehysten ulkopuolinen raha pyritään pitämään toisistaan erossa jo ennen kuin varsinaisen pelaamisen alkaa.

H10: Pystynkin pitää sen pelin erillään niinku omasta elämästä, et sen takia mulla on ihan erillinen pelikassa myös, et se ei niinku, siellä liikkuu niin isot summat kuitenkin, et sehän veis niinku normaalin elämän sekasin, jos lähitis siihen maailmaan mukaan. Mut sitten kun sen on periaatteessa rajannu oman elämän ulkopuolelle, et kun mä lähden pelaamaan, niin mä oon siinä pelimaailmassa ja pelaan sen aikaa kun pelaan ja kun mä tuun pois, niin sit taas arki jatkuu ja rahaliikenne liikkuu [pelatessa] siel pelikassan puolella sitten vaan. (*Mies, 25, suosikkipeli pokeri*)

Ensimmäiseksi tehdään päätös siitä, että aiotaan pelata rahapeliä. Tietty määrä rahaa päätetään käyttää eli korvamerkittään rahapelien pelaamiseen. Tämä päätös voi näkyä esimerkiksi siten, että kyseinen rahasumma vaihdetaan pelimerkeiksi tai määrätty summa rahaa siirretään erilliselle pelitilille. Vaikka rahan fyysinen ulkoasu pysyisi entisellään, siihen kuitenkin suhtaudutaan päätöksestä eli kehysten vaihdosta lähtien pelirahana. Vasta tämän jälkeen päätetään, kuinka paljon yksittäiselle pelille, tai oikeastaan yksittäiselle kierrokselle, panostetaan. Kaikki on mahdollista pistää kerralla peliin, mutta jakamalla kassaa pieniksi panoksiksi voi pelata useamman kierroksen yksittäistä peliä, tai panoksia voi jakaa tyystin eri peleihin. Jokainen yksittäinen kierros muodostuu neljästä Goffmanin erittelemästä vaiheesta, mutta jo ennen niitä tehty pelaamis päätös muuttaa suhtautumista rahaan.

Olipa rahapelin pelaajien ensisijainen motivaatio pelin aloittamiseen mikä tahansa, yhdistää kaikkia pelejä kuitenkin se, että pelaaminen on myös itsetarkoituksellista toimintaa. Tämä näkyy siinä, kuinka rahaan suhtaudutaan pelatessa. Panostusvaiheen jälkeen seuraa itse pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), jonka aikana pelin lopputulos määräytyy. Kolikonheitossa lopputulos määräytyy luonnollisten kausaalisten voimien perusteella, jotka määräävät, millä tavoin kolikko pyörii ja mihin asentoon se lopulta pysähtyy. Toisissa peleissä voi olla muunlaisia mekaniikkoja, jotka määräävät lopputuloksen ja joissain peleissä pelaajien omat teot vaikuttavat myös asiaan. Mitä lähempänä ratkaisun hetki on, sitä suurempi on pelaajan tuntema jännitys.

H9: En mä siinä sit niinku muuta siinä ajattele. Paitsi sitten tietysti katon, kun toiset pelaa, mä tiedän ihan tarkallee, miten jokainen niistä tutuista kävijöistä pelaa ja mitä mahdollista numeroo ne pelaa ja totean sen. Mut ei siinä mitään muita ajatuksia sitten. Sitten on tietysti se jännityksen hetki, kun se pallo pyörii, että mihin se putoo. (*Nainen, 70, suosikkipeli ruletti*)

Rahan yleisesti mitattava arvo on oleellinen siinä vaiheessa, kun pelipäätöstä ollaan tekemässä, mutta sillä hetkellä, kun raha siirtyy pelin kehukseen, sen arvoalenee tai häviää kokonaan pelaajien kokemuksessa. Pelaamisen aikana pelaajat eivät ajattele rahaa yleisenä arvonn mittana, vaan pelin etenemisen ja jatkumisen

kannalta oleellisena elementtinä. Pelin kehuksessa rahan ainoa arvo on siinä, että peli voi jatkua. Kun rahaa ei ajatella "oikeana" rahana, käy selvemmäksi, että myös rahapelejä pelataan pelin itsensä takia, ei minkään pelin ulkopuolisen hyödykkeen tähden.

H10: Ja [pokeria] pelatessahan raha menettää aina vähän merkitystään ja ne on pelimerkkejä, niin ei sitä osaa silleen mieltä, että jälkeinpäin mä vasta kelaan, että kuinka suurista summista oikein oli kyse. (*Mies, 25, suosikkipeli pokeri*)

Pelin kehuksessa rahasta muodostuu leikkirahaa, joka on oleellista pokerin etenemisen kannalta aivan kuin monopoliraha on oleellista Monopolia pelatessa. Niin pitkään kun pelin kehys on pelaajan tulkintaa ohjaava päällimmäinen kehys, vain pelin kannalta oleelliset seikat ohjaavat toimintaa. Muut kehukset pysyvät tilanteen määrittelyssä taustalla. Jos muiden kehysten vaikutus syystä tai toisesta nousee pelin kehysten rinnalle tai yli, kärsii peliin keskittyminen, mikä puolestaan johtaa helposti virheisiin pelissä tai lamauttaa riskinottokykyä. Pelin ulkopuolisen maailman päästessä vaikuttamaan pelaajan tulkintaan, leikkiraha ymmärretään jälleen "oikeaksi" rahaksi, vaikka rahan fyysisessä olomuodossa ei tapahtuisikaan mitään muutosta.

Pelin kolmas vaihe eli informoimisen vaihe (*revelatory or disclosive phase*) kattaa ajan siitä hetkestä, kun lopputulos on määräytynyt, siihen hetkeen, kun pelaajat saavat tiedon asiasta. Vaikka tässä vaiheessa lopputulokseen ei enää voi mitenkään vaikuttaa, sisältää se silti omanlaistaan jännitystä tilanteesta, koska pelaajat eivät ole vielä varmoja, kuinka pelissä lopulta kävi.

Neljännän vaiheen muodostaa uudelleenjaon vaihe (*settlement phase*). Se alkaa siitä, kun pelaajat saavat tiedon pelin lopputuloksesta ja kestää siihen asti, että voitot on maksettu voittajille ja tappiot kerätty häviäjiltä. Tämän jälkeen voidaan aloittaa uusi peli tai pelikierros, joka sisältää uudelleen samat neljä vaihetta.

H9: Esim. voi saada alkuunkin heti voiton aika hyvin, onnistuu niin sit sijoituksissaan, niin ei siinä malta vielä lähteä siitä pöydästä. *(Nainen, 70, suosikkipeli ruletti)*

Vaikka yksittäinen peli tai pelikierros loppuisikin, ei rahaan suhtautuminen vielä välittömästi samalla hetkellä muutu. Niin pitkään, kun ei ole tehty päätöstä lopettaa pelaaminen siltä kerralta kokonaan, voittorahoihinkin suhtaudutaan leikkirahana. Vasta kun on lopullisesti lähdetty pelin ääreltä tai kokonaan pelipaikasta pois, muuttuu rahaan suhtautumista ohjaava tulkintakehys. Jos pelaamisesta on jäänyt jäljelle rahaa, se nähdään oikeana rahana vasta, kun kyseinen raha siirretään pois pelin kehyksestä. Vaikka pelaaja itse lopettaisi pelaamisen siltä kerralta, voivat voitot kuitenkin jäädä pelaamista varten perustetulle pelitilille, jota käytetään taas seuraavalla pelikerralla. Tällaisessa tilanteessa raha pysyy pelin kehyksessä, ja siihen suhtaudutaan leikkirahana silloinkin, kun pelaaminen on loppunut.

Raha ajan symbolina

Rahapelit eroavat toisistaan sen mukaan, kuinka lähekkäin ajallisesti pelaamisen eri vaiheet sijaitsivat toisiinsa nähden ja kuinka nopeasti ne on mahdollista toistaa uudelleen. Esimerkiksi raha-automaateilla pelatessa kaikki neljä vaihetta sopivat muutama kymmeneen sekuntiin, kun taas lotossa pelaamisen aikajänteestä voi muodostua viikkojen mittainen. Oleellista on kuitenkin se, että raha on panostusvaiheesta uudelleenjaon vaiheeseen asti pelin kehyksessä, jolloin siihen suhtaudutaan toisella tavalla kuin pelin ulkopuolisessa maailmassa.

H7: [...] että jollakin 15 markalla et välttämättä pelaa [raha-automaattipelejä] kovin pitkään, eli se on muutamia minuutteja. Sitten joku Moniveto-peli, niin joku Monivetopeli saattaa kestää käytännössä päivästä joku kuus tuntia. Eli jos siinä on yks kotimaan kohde, joka on alkanu puol seitsemältä ja kaks ulkomaankohdetta, jotka on alkanu yheksältä, niin sillonhan siitä tulee sitten puolesta seitsemästä yhteentoista menee aikaa. Eli mitä se nyt tekee, neljä ja puol tuntia. *(Mies, 25, suosikkipeli Moniveto)*

Automaattipelien pelaaminen eroaa esimerkiksi vedonlyöntikohteiden seuraamisesta siinä, että automaatteja pelatessa pelaaja on koko ajan itse pelin äärellä ja pelin eri vaiheet seuraavat tiiviissä tahdissa toisiaan. Vedonlyönnissä panostusvaiheesta uudelleenjaon vaiheeseen voi mennä useita tunteja, jonka aikana pelaaja selkeämmin voi poistua pelin kehyksestä ja palata sinne ratkaisuhetkillä uudelleen. Pelikokemuksista muodostuu erilaisia riippuen siitä, kuinka tiiviisti pelkästään pelin kehys on toimintaa ohjaava tulkintakehys pelin alusta loppuun asti. Kun pelin ääreltä ei ole välillä välttämätöntä poistua ja pelaaja voi aina halutessaan aloittaa uuden pelin, on peliin uppoutuminen helpompaa. Niin pitkään, kun pelaajalla on rahaa käytössään, ei pelin kehyksestä poistuminen ole välttämätöntä:

H5: No [pelisession kesto] vaihtelee erittäin suuresti, riippuu paljonko sijoitetaan ja paljonko häviän tai sit jos voitan, niin pelit jatkuvat pidempää. Siis todella vaikea sanoa. *(Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri)*

H6: No mulla on yleensä silleen, että [pelaan] mahdollisimman pienillä panoksilla ja pelaan niin pitkään kuin vaan rahat riittää siinä. *(Nainen, 25, suosikkipeli raha-automaattipelit)*

Pelin kehyksessä rahasta ja ajasta tulee itse asiassa yhtä siinä mielessä, että raha toimii siellä myös ajan symbolina. Pelaaminen voi kestää vain niin kauan kuin pelaajalla on rahaa käytössään. Pieni pelikassa ja isot pelipanokset aiheuttavat todennäköisesti sen, ettei pelaaminen jatku kovin kauaa. Isolla pelikassalla ja pienillä panoksilla pelatessa pelaamisen ajallista kestoja voidaan puolestaan venyttää pitkäksi, mutta samalla tingitään pelaamisen aiheuttamasta jännityksestä. Varsinkin aiempina vuosina, kun monet kasinot olivat ensisijaisesti pelkästään pelaamiselle tarkoitettuja paikkoja, eivätkä nykyisenkaltaisia kokonaisvaltaisten viihde-elämysten keitaita, muita aikaa mittaavia symboleja kuin rahaa ei ollut tarjolla. Toisin sanoen ympäri vuorokauden auki olevilla kasinoilla ei ollut kelloja ja esimerkiksi päivänvalon pääseminen sisälle kasinoon oli estetty, etteivät pelaajat voisi päätellä, kuinka kauan ovat pelanneet (Thompson 1998). Nykyisinkin kasinoissa, esimerkiksi Suomen ainoassa kasinossa Helsingissä, pelialueet ja artistien

esiintymisalueet on osittain erotettu toisistaan. Vaikka pelipaikasta löytyisi myös vaihtoehtoisia viihtymisen muotoja, pelaajat voivat halutessaan uppoutua pelkästään peleihin.

H3: Sit jos häviää jonkun isomman summan esim. mulle on käyny silleen, että oon joskus hävinny vähän isomman summan Täyspottiin, sit oon päättäny, että nyt en pelaa vähään aikaan. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

Kun pelaamista eivät rytmitä arkielämään kuuluvat ajan mittarit, pelaajille rakentuu helpommin tietoisuus siitä, että kyseessä on ”toinen todellisuus”, joka on jotain muuta kuin ”tavallinen elämä”. Peliin uppoutuessa ei mietitä, kuinka paljon aikaa pelaaminen vie, eikä olla tietoisia siitä, kuinka paljon kaikkea ”järkevää” peliin virtaavalla rahalla voisi hankkia. Rahan pelaaminen voi toki aiheuttaa vakavia seuraamuksia peliä ympäröivään todellisuuteen, mutta pelin aikana pelaajat eivät niitä mieti, kuten eivät aikaa mieti ne, jotka kuluttavat kymmeniä tunteja viikossa verkkoroolipelien pelaamiseen.

H5: Siltä erää lopetetaan, maksimitappio on se, kun ei enää ole rahaa, millä pelata. [...] Pelit loppuvat siihen, kun raha loppuu. Siis ei ole mitään tiettyä, vaikka rahat eivät loppuisikaan, ei oo mitää tiettyä, että pelaan sata markkaa ja sillä siisti ja lähden pois. Se voi myös venyä se summa häviön tullessa ja voiton tullessa se tavallaan käänteistyy voitoksi, että... Häviötä ei ole olemassa silloin. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

Pelaamisen itseisarvoisuus rahapeleissä näkyy siinä, että pelaajille pahinta ei ole rahan menettäminen, vaan pelaamisen loppuminen (Avery 2009, 470–472). Rahalla on vain toissijainen arvo jännityksen suhteen. Jos rahat loppuvat kokonaan, ei uutta peliä ole mahdollista enää aloittaa, mikä on pelaajalle paljon pahempi rangaistus kuin menetetyn rahasumman taloudellinen arvo. Myös voittosumman taloudellinen arvo on toissijaista pelaamisen tuottamalle jännitykselle.

H5: Niin jos saat kaksinkertaisen voiton, niin voi olla sellainen tilanne, että hyvä, hävisin, olin jo hävinnyt 300 markkaa, mutta nousin sieltä 500 mark-

kaan, yhteensä jo yli 200 markkaa voitolla, niin sit voi olla, että huh huh, olipa lähellä, että hävisin 300 markkaa, nyt ollaan voitolla 200:kin markkaa, että lähenpä pois. Mutta on myös niitä hetkiä, että 200 markkaa ei riitä ja rupee pelaamaan ja pelaa sit ja loppujen lopuks häviää sinne ne alunperäisetkin rahat. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

Suomalaisia lottovoittajia tutkineet Falk ja Mäenpää (1997) havaitsivat, etteivät voittajatkaan suinkaan lopeta pelaamista, vaan päinvastoin lisäävät jonkin verran pelaamiseen käyttämänsä rahaa suurvoiton jälkeen. Itse pelin tuoma jännitys on lottoajillekin tärkeää. Tämä näkyy siinä, että voittajien yleinen haave on voittaa lotossa uudelleen. Jättipottia pieneimpien summien voittaminen ei sekään lopeta pelaamista kuin korkeintaan hetkellisesti.

H9: Jos sä tarkotat, että samana päivänä, jos mä nyt voitan, niin en mä siitä, mä pystyn sit lopettamaan, on hyvä lopettaa, kun on voittanu. Mutta seuraavana päivänä, ja niin tekee varmaan me kaikki, että seuraavana päivänä mennään suurella innolla, et nyt voitetaan taas, meillä on se hyvä mieli, ku me voitettiin. Mut seuraavana päivänä ne hävitään ne. [...] Kato se menee näin, ensin se voi mennä alas, sitten nousee ylös, pääset voitolle. Sitten ku se huippu, sit loppuu taas se tuuri [näyttää aaltoliikettä käsillään]. Että sen kun niinku peluri oppis sen... katkasemaan sieltä oikeesta kohdasta. (*Nainen, 70, suosikkipeli ruletti*)

Myös Reithin (1999, 145–150) mukaan rahapelien pelaaja haluaa yksinkertaisesti kokea pelaamisen tuoman jännityksen, jolloin pelaamisen tosiasiallinen päämäärä on pelaamisen loputon jatkuminen, ei palkintona oleva raha. Tämä on kaiken rahapelaamisen ja kaikkien rahapelien muotojen yhdistävä tekijä, joka löytyy mitä moninaisempien pelaamismotivaatioiden pohjavireenä. Jännitystä ei kuitenkaan ole mahdollista saavuttaa, jos raha ei ole pelissä mukana. Mitä suuremmilla panoksilla pelataan sitä suurempaa jännitystä pelaajat tuntevat. Itse pelin ollessa käynnissä rahan suhtaudutaan kuitenkin taloudellisesti arvottomana elementtinä. Suhtautumista helpottaa se, jos rahan fyysinen ulkoasu on peleissä jotain muuta kuin oikea käteinen raha, mutta se ei ole missään tapauksessa

ehdoton edellytys arvon kokemisen muutokselle. Kasinon pelimerkit tai digitaaliset numerot näytöllä voi kuitenkin olla helpompi mieltää pelkäksi leikki-rahaksi, jolla ei ole taloudellista arvoa. Kun pelimerkki ei enää edusta oikeaa rahaa, muodostuu siitä selkeämmin ajan symboli, jolla mitataan pelaamisen kestoa. Tässäkin tapauksessa pelin panokset edustavat pelaajan identiteettiä, jotakin arvokasta, jonka pelaaja riskeeraa peliin.

Pelitutkimus ja uudenlaiset pelivaluutat

Sekä rahapelitutkimus (*gambling studies*) että pelitutkimus (*games studies*) ovat suhteellisen nuoria oppialoja. Molemmat ponnistavat osittain samasta teoriaperinteestä. Esimerkiksi rahapelitutkimuksessa on hyödynnetty Huizingan (1984 [1938]), Caillois'n (2001 [1958]) sekä Goffmanin (mm. 1967) teorioita, joilla on klassikon asema myös yleisen pelitutkimuksen kentällä. Tähän teoriaperinteeseen rakentunutta rahapelitutkimusta tehtiin erityisesti 1970 ja -80-luvuilla sekä jonkin verran myös 1990-luvun alussa (ks. Aasved 2003, 87–93; Binde 2009). Rahapelaamista on lähestytty näissä tutkimuksissa muun muassa viihteenä, sosiaalisia suhteita ylläpitävinä ja rakentavina vuorovaikutusmuotoina sekä sosialisointina. Tutkimuskohteena on ollut erityisesti peli, pelaaminen ja peliin liittyvä muu toiminta, joka tapahtuu pelin ollessa käynnissä.

Yleisemmän pelitutkimuksen puolella keskiössä ovat puolestaan olleet varsinkin digitaaliset pelit ja pelin rajojen määrittely. Rahapelit on usein nähty korkeintaan pelien rajatapauksiksi (ks. esim. Juul 2005, 44), eikä pelitutkimuksen puolella muutenkaan ole oltu erityisen kiinnostuneita rahapeleistä (Binde 2009, 46). Digitaaliseen ympäristöön on kuitenkin jo nyt syntynyt hybridejä, jotka yhdistävät piirteitä niin rahapeleistä kuin viihdepeleistä. Verkossa myös perinteisten rahapelien ympärille on muodostunut samanlaisia kulttuurisia kerrostumia kuin videopelien ympärille, mistä ollaan kiinnostuneita yleisemmän pelitutkimuksen parissa.

Jos rahapelien ja muiden pelien välillä ylipäättään kulkee jokin raja, on se nykyisin hämärämpi kuin koskaan ennen varsinkin verkkoympäristössä. Kun peri-

aatteessa mikä tahansa peli voi toimia myös rahapelinä, on tätä mahdollisuutta todella päästy hyödyntämään nimenomaan internetin eri pelisivustoilla. Internet on mahdollistanut tilanteen, jossa tietyn pelin pelaajat voivat löytää itselleen ajallisista tai paikallisista rajoista riippumatta vastapelaajan, joka on valmis liittämään peliin rahapanoksen. Kun aiemmin esimerkiksi kaverukset pystyivät sopimaan, että he liittävätkin pelaamaansa peliin rahapanoksen lisäjännitystä tuomaan, internetin pelisivustojen kautta myös ennestään toisilleen vieraat pelaajat voivat nykyisin tehdä saman. Paremmen tuloksen pelissä saavuttanut pelaaja korjaa rahapotin itselleen, ja pelin tarjonnut operaattori ottaa potista pienen siivun itselleen välityspalkkioksi. Samat pelit voivat yhdistää niin rahapanoksia ja -palkintoja, erilaisia pisteidenkeräämisjärjestelmiä kuin pelimenestyksen perusteella saatavia virtuaalisia lahjoja. (Kinnunen 2010.)

Vaikka pelaamisen perusteella saatavia palkintoja ei suoranaisesti voisi muuttaa rahaksi pelinjärjestäjän palvelussa, toimii verkossa useita erilaisia virtuaalihujojen kauppapaikkoja, joista voi ostaa ja myydä peleihin liittyviä tuotteita (Lehdonvirta 2009). Vaikkei peleistä saatavia virtuaalihujojen tuotteita muutettaisi rahaksi, toimivat ne silti eräänlaisena pääoman muotona ja valuuttana peleihin liittyvissä yhteisöissä. Mitä paremmin peleissä menestyy sitä enemmän saa välineitä sosiaaliseen vuorovaikutukseen peliin liittyvässä yhteisössä. Peleistä saatavat virtuaaliset palkinnot toimivat identiteetin symbolina yhteisöissä verkkopeleissä samantyyppisesti kuin raha toimii identiteetin symbolina kaikissa rahapeleissä.

Raha liittyy verkossa peleihin muutenkin uusin tavoin. Osalle pelaajista digitaalisista viihdepeleistä on tullut kilpaurheiluun verrattavaa toimintaa, joilla pelaajat elättävät itsensä. Tällaisen e-sportsiksi tai elektroniseksi urheiluksi kutsutun pelaamisen kilpaturnauksissa liikkuu satojen tuhansien eurojen arvosta palkintorahaa (Hutchins 2008; Huhh 2008). Vaikka myös e-sportsista voi lyödä vetoa kansainvälisillä vedonlyöntisivustoilla aivan samalla tavalla kuin mistä tahansa urheilusta, ei elektronisessa urheilussa varsinaisesti ole kyse rahapeleistä perinteisessä mielessä, koska pelaajat eivät itse panosta rahaa peleihin. Kyseessä on kuitenkin yksi esimerkki siitä, kuinka uudenlaiset rahan ja pelien yhteenliittymät sekoittavat rajaa rahapelien ja muiden pelien välillä.

Toinen rajoja sekoittava trendi näkyy siinä, kuinka pelit saavat yhä enemmän palvelujen piirteitä (Stenros & Sotamaa 2009). Kun aiemmin pelin oston yhteydessä suoritettiin kertamaksu, jonka jälkeen peliä pystyi pelaamaan niin kauan kuin itse halusi, on verkkoon syntynyt erilaisia kausimaksuihin perustuvia pelaamisen muotoja. Niissä pelaajan täytyy suorittaa uusi maksu aina tietyn aikajakson, kuten kuukauden, jälkeen, jotta pystyisi jatkamaan pelaamista. Näisäkään verkkopelaamisen muodoissa pelaajat eivät varsinaisesti panosta rahaa peliin siten, että voisivat voittaa niistä rahapalkintoja, mutta pelaamiseen liittyy silti piirteitä, jotka aiemmin ovat kuuluneet vain perinteisten rahapelien pariin.

Uudenlaiset pelien ja rahan yhteenliittymien muodot verkossa ovat jo sinänsä riittävä syy sille, että rahapelitutkimuksen ja muun pelitutkimuksen olisi syytä lähentyä toisiaan. Uusien pelien ja pelaamisen muotojen haltuun ottamiselle on tarjolla työkaluja molemmissa tutkimusperinteissä. Uusien verkkorahapelien ja muiden verkkopelien myötä yhä oleellisemmaksi on tullut tarkastella, millä tavoin itse pelaaminen ja pelin ulkopuolinen vuorovaikutus liittyvät toisiinsa. Itse pelaamisen lisäksi pelaajat toimivat erilaisilla peleihin liittyvillä foorumeilla niin verkossa kuin verkon ulkopuolella. Se, mitä tapahtuu pelissä, vaikuttaa pelin ulkopuoliseen toimintaan, ja toisin päin. Juuri tämän dynamiikan tarkastelemiseen on löydettävissä työkaluja rahapelitutkimuksen parista.

Myös perinteisempien rahapelaamisen muotojen tarkasteleminen rikastuu, kun niitä lähestytään eri teoriaperinteistä käsin. Rahapelien viehätystä on vaikea kokonaisvaltaisesti ymmärtää, jos huomioimatta jätetään itse pelin vetovoimatekijät, tai keskitytään vain peliin liittyvään rahaan. Yleisemmän pelitutkimuksen puolelta saa työkaluja niin vanhojen kuin uusien pelimuotojen tarkastelemiseen ja sen niiden seikkojen ymmärtämiseen, jotka tekevät myös rahapelaamisesta itsetarkoituksellista toimintaa.

Lähteet

- Aasved, Mikal (2003). *The Sociology of Gambling*. Springfield: Charles C Thomas Publisher, Ltd.
- Abt, Vicki & James F. Smith (1985). Ritual, Risk, and Reward: A Role Analysis of Race Track and Casino Encounters. *Journal of Gambling Behavior*, Vol. 1(1), Spring/Summer 1985, 64–75.
- Avery, Jacob (2009). Taking chances. The experience of gambling loss. *Ethnography*. Vol 10(4), 459–474.
- Aula, Inkeri (2009). Osallistuminen ja raha Bahian capoeira angolassa. Teoksessa Minna Ruckenstein & Timo Kallinen (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 142–156.
- Binde, Per (2009). *Gambling motivation and involvement. A review of social science research*. The Swedish National Institute of Public Health, 2009:20.
- Caillois, Robert (2001). *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press (ransk. alkuteos 1958).
- Falk, Pasi & Pasi Mäenpää (1997). *Lottomiljonäärit. Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Tampere: Gaudeamus.
- Goffman, Erving (1967). *Where the action is. In Interaction Ritual*. New York: Patheon Books, 149–270.
- Goffman, Erving (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. New York: Harper and Row.
- Hirsto, Heidi (2009). Rahan seikkailut - sijoitusmarkkinoiden kulttuurisia jäsenyyksiä. Teoksessa Minna Ruckenstein & Timo Kallinen (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 72–83.
- Huhh, Jun-Sok (2008). Culture and Business of PC Bangs in Korea. *Games and Culture* (3)1, 26–37.
- Huizinga, Johan (1984). *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurisen leikkiäineksen määrittelemiseksi*. Porvoo: WSOY, (holl. alkuteos 1938).
- Hutchins, Brett (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New media and society* (10)6, 851–869.

Ilmonen, Kaj (2007). *Johan on markkinat. Kulutuksen sosiologista tarkastelua*. Tampere: Vastapaino.

Juul, Jesper (2005). *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Kallinen, Timo & Minna Ruckenstein (2009). Johdanto: Raha ja sitä ohjaavat voimat. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 8–22.

Kinnunen, Jani (2010). *Verkkorahapelaamisen muodonmuutos*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 12/2010.

Lehdonvirta, Vili (2009). Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research* (9)1, 97–113.

Lehtonen, Turo-Kimmo (1999). *Rahan vallassa. Ostoksilla käyminen ja markkinatalouden arki*. Helsinki: Tutkijaliitto.

Pyyhtinen, Olli (2009). Simmelin raha. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 58–69.

Reith, Gerda (1999). *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. London and New York: Routledge.

Reith, Gerda (2007). Situating Gambling Studies. Teoksessa Garry Smith, David C. Hodgins & Robert J. Williams. *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. London: Elsevier.

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play. Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Stenros, Jaakko, Markus Montola & Frans Mäyrä (2007). *Pervasive Games in Ludic Society*. FuturePlay 2007, November 15–17 2007. Toronto, Canada.

Simmel, Georg (1997) [1900]. *Rahan filosofia*. Doroga. Turku.

Stenros, Jaakko & Olli Sotamaa (2009). *Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009, 1–9.

Thompson, William N. (1998). Casinos de Juegos del Mundo: A Survey of World Gambling. *The Annals of The American Academy of Political and Social Science* 556, 11–21.

Zelizer, Viviana A. (1997). *The Social Meaning of Money: Pin money, paychecks, poor relief, and other currencies*. New York: Basic Books.