

Verkkopelaamisen vetovoimatekijöitä

Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan - seminaariesitelmä
22.11.2007.

Esityksen rakenne

- Lyhyt katsaus verkkopelaamisen historiaan
 - 1) Digitaaliset pelit
 - 2) Rahapelit
- Keskitytään kahteen verkkopelaamisen muotoon:
 - 1) Nettipokeri
 - 2) Verkkoroolipelit
- Katsaus rahapelikentän tulevaisuuteen
- Pohdittavaa

Verkkopelaamisen historiasta

- Verkkopelit eivät sinänsä ole mikään uusi ilmiö. Ensimmäiset verkkopelit näkivät päivänvalon jo 1970-luvulla "Multi-user Dungeonien" ([MUD](#)) syntymisen myötä
- Verkkopelaamisen alkuaajoista lähtien verkkopelien ympärille on muodostunut sosiaalisia yhteisöjä, joissa pelaajat ovat mielellään viettäneet aikaansa
- Digitaalisista peleistä on tulossa yhä suosittumpaa viihdettä ja peliharrastus on kasvamassa. Erityisesti nopeiden internetyhteyksien myötä ovat verkossa pelattavat pelit kasvattaneet suosiotaan. Pelaaminen on yhä enemmän siirtynyt verkkonvälitteiseksi
- [Kuva nykyaikaisista verkkopeleistä](#)

Verkkorahapeleista

- Rahapelejä on pelattu kautta historian niin kauan kuin rahaa tai siihen verrattavia hyödykkeitä on ollut olemassa. Pelaaminen ei ole rajoittunut mihinkään yksittäiseen kulttuuriin vaan sitä on tavattu lähes kaikissa tunnetuissa yhteisöissä tai yhteiskunnissa. Ainoastaan suhtautuminen vaihdellut (Kinnunen 2002)
- Online-kasinot alkoivat yleistyä 1995. Piskuinen saarivaltio nimeltä Antigua ja Barbuda alkoi 1994 myöntää lisenssejä online-rahapeleihin. Monet suurista online-kasinoista ovat yhä rekisteröityneet sinne
- Euroopassa monet online-kasinot toimivat Maltalta käsin. Malta myy pelilisenssejä ja kerää n. 0.5 % peliyhtiöiden liikevaihdosta verona

Verkkorahapelit

- Tyypillinen [online-kasino](#) tarjoaa usein seuraavia pelivaihtoehtoja:
 - Urheiluedonlyönti
 - Pokeri
 - Muut kasinopelit (Blackjack, ruletti, hedelmäpelit)
 - Yleistymässä myös viihteelliset selainpelit rahasta
- Verkkorahapelaaminen kasvaa tulevaisuudessa. Nuoremmat sukupolvet käyttävät enemmän Internetin palveluita. Teknologia kehittyy ja palvelut moninaistuvat.
- Usein tarjotaan talletusbonuksia esim. 100% korko talletukselle, mutta sen arvon joutuu pelaamaan esim. 25 kertaa ennen kuin bonuksen voi kotiuttaa
- Toinen yleinen bonus on tarjota ilmaista pelirahaa esim. 10 dollaria. Pyrkimyksenä on houkutella uusia pelaajia palveluun

Pelaamisesta

- Jotta voitaisiin onnistuneesti hoitaa peliongelmistä kärsiviä ihmisiä, niin on myös tunnettava pelaamisen johtaneita tekijöitä
- Aikaisemmassa tutkimuksessa on havaittu, että ongelmapelaajien kanssa työskentelevien terapeuttien onnistumismahdollisuudet ovat paremmat, jos he tuntevat rahapelien toimintalogiikan. Tällöin uskomukset tietyistä "voittavista" pelitavoista on helpompi haastaa
- Tarvitaan ilmiötä kuvailevaa tutkimusta, jotta hoidon parissa työskentelevät henkilöt puhuisivat samaa "kieltä" kuin hoidettavat
- Nykypäivän trendi-ilmiöt pelimaailmassa:
Rahapelit: Nettipokeri
Digitaaliset pelit: Verkkoroolipelit

Mitä nettipokeri on?

- Nettipokeri on yksi voimakkaimmin maailmanlaajuista suosiota kasvattaneista rahapeleistä viime vuosien aikana
- Nettipokerilla tarkoitetaan yleensä reaaliaikaisesti internetissä muita pelaajia vastaan pelattavaa pokeripeliä. Toisin kuin ns. live-peleissä pelaajat eivät ole samassa tilassa, eivätkä he näe toisiaan. Pelaaminen on virtuaalista
- Pelaajat näkyvät muille nimimerkkeinä ja joissain tapauksissa animoituina avatar-hahmoina. [Esimerkkikuva nettipokerista](#)

Nettipokerin pelimuodot ja - tyypit

- Nettipokeri terminä on kattokäsite, jonka alle mahtuu monta erilaista internetissä pelattavaa pokeripeliä.
- Yleisempiä netissä pelattavia pokerimuotoja ovat:
 - 1) Texas Hold'em
 - 2) Omaha
 - 3) Seven card stud
- Myös monia muita pokerimuotoja on tarjolla. Ylivoimaisesti suosituin peli on kuitenkin Texas Hold'em.
- Texas Hold'em pokeri voidaan jakaa kolmeen eri pelimuotoon:
 1. no-limit Texas Hold'em (pelaaja voi panostaa kaikki merkkinsä milloin tahansa)
 2. limit Texas Hold'em (panostuksen suuruus määritelty, panosten lukumäärä rajoitettu neljään joka kierroksella)
 3. pot-limit Texas Hold'em (pelaaja voi panostaa potin eli pelissä olevan pelimerkkimäärän suuruisen lyönnin)

Pelinjärjestäjäistä

- Eritasoisten ja -hintaisten pelien tarjoamisella pelinjärjestäjät pyrkivät saavuttamaan mahdollisimman suuren pelaajamassan. Lähes kaikki pelinjärjestäjät tarjoavat ilmaispelejä, joiden avulla pelaajia houkutellaan varsinaisten maksullisten pelien pariin
- Nettipokerissa samoin kuin perinteisessä pokerissakin pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. He yrittävät voittaa muiden pelaajien panostamat rahat itselleen. Pelinjärjestäjän ansaintalogiikka perustuu siihen, että se ottaa jokaisesta pelatusta potista pienen prosenttiosuuden itselleen (ns. rake). Mitä enemmän pelattuja pelejä, sitä suuremmat voitot pelinjärjestäjälle
- Pelinjärjestäjän ei siis tarvitse keinotekoisesti manipuloida peliä millään tavalla saadakseen voittoja. Se vain mahdollistaa tilan, jossa pelaajat voivat kilpailla toisiaan vastaan, ja ottaa korvauksen pelimahdollisuuden järjestämisestä

Taito vai tuuripeli?

- Pelaajien voitot puolestaan perustuvat siihen, kuinka hyvin he pystyvät pelaamaan muita pelaajia vastaan saamallaan korteilla. Taitavat pelaajat pärjäävät heikkoja pelaajia vastaan pitkällä aikavälillä.
- Yksittäisissä peleissä sattumalla on suurempi merkitys, minkä takia nettipokeri viehättää eritasoisia pelaajia. Hyvällä onnella aloittelijakin voi satunnaisesti voittaa ammattilaisen pokerissa. Pitkän aikavälin tuottoon pystyvät kuitenkin todella harvat pelaajat, mitä ei aina ymmärretä pelaamispäätöstä tehtäessä.

Pokeri-ilmiön syntyyn vaikuttaneita tekijöitä

- Saatavuus ja helppokäyttöisyys
- Televisiopokeri, lukuisia televisio-ohjelmia pokerin ympärillä. Piilokortit näyttävät pöytäkamerat mahdollistavat jännittävän televisio-ohjelman tekemisen -> Seurauksena pokerijulkkiset
- Satelliitti turnaukset. Erityisesti [Chris Moneymaker](#), joka voitti vuoden 2003 WSOP:n pääturnauksen nosti pokerin suosiota huomattavasti. "Kuka tahansa voi voittaa" -ideologialla ruokitaan pelaajamassojen kasvua
- Pokeriyhteisöt

Nettipokerin riskit

- Uusia pelaajia tarvitaan koko ajan
- Oman taitotason yliarviointi johtaa helposti tappioihin
- Rahan arvo hämärtyy digitaalisessa pelaamisessa
- Pelaamiseen kuluu rahan lisäksi aikaa

Verkkoroolipelit

- MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games) eli verkkoroolipelit alkoivat saavuttaa suosiota 2000-luvun taitteessa
- Peli genre perustuu aikaisempaan kynä- ja paperi roolipeleihin
- Monia kymmeniä erilaisia pelejä, joilla satojatuhansia harrastajia
- [WoW](#) (World of Warcraft) räjäytti pankin vuonna 2004. Tällä hetkellä arviolta 9 miljoonaa pelaajaa

Miksi puhua verkkoroolipeleistä

- Verkkoroolipelien parista on tavattu riippuvaisuusongelmallisia pelaajia
- Verkkoroolipelien pelaajien ongelmana ei ole ollut suoranainen rahan menettäminen vaan pikemminkin elämän siirtyminen pelin virtuaaliympäristöön
- Arvioitu, että jopa 9 - 30 % pelaajista addiktoituneina peliin (Kelly 2004)
- Pitkät peliajat, 20-30 tuntia viikossa voi mennä helposti normaalilla pelaajalla. Ongelmallinen pelaaja voi viettää 50 tuntia pelimaailmassa

Verkkoroolipelien yleinen rakenne

- Peliä aloitettaessa pelaajat luovat itselleen pelihahmon tai alter egon. Hahmot ovat yleensä hyviä jossakin yksittäisessä asiassa
- Usein peleissä on myös vähintään kaksi kilpailevaa osapuolta
- Hahmon luonnin ja puolen jälkeen alkaa pelimaailmaan tutustuminen. Pelimaailmat ovat persistenttejä, eli peli on koko ajan käynnissä
- Pelimaailmat ovat sisällöllisesti hyvin rikkaita, mutta pelien sosiaalisen luonteen vuoksi niissä toimiminen "pakottaa" ryhmätyöhön.
- Pelaajat voivat liittoutua muiden pelaajien kanssa väliaikaisesti suorittaakseen tehtäviä. Suurin osa pelaajista liittyy myös kiltoihin, jotka ovat pidempi aikaisia yhteenliittymiä

Verkkoroolipelien vetovoimatekijät

- Behavioralistinen palkitseminen (varsinkin pelin alkuvaiheilla)
- Halu päästä eteenpäin maailmassa
- Halu saada jotakin aikaiseksi
- Halu olla osa suurempaa kokonaisuutta
- Todellisuuspako
- Ongelmien ratkominen ja rahan ansaitseminen
- Halu kommunikoida ihmisten kanssa, ilman riskiä tulla fyysisesti tai psyykkisesti loukatuksi
- Halu elää maailmassa, joka on ymmärrettävissä ja hallittavissa

Verkkoroolipelien sosiaalinen maailma

- Huomioitava, että pelaaminen tapahtuu pääasiassa muiden ihmisten kanssa. Sosiaalinen pelikokemus on yleensä voimaikkain side vetämään ihmisiä takaisin verkkoroolipelien maailmaan
- Pelit myös usein rakennettu siten, että yksittäinen pelisessio kestää monta tuntia. Täytyy kerätä ystävät kokoon ja suorittaa tietty tehtävä etc.

Esimerkki ongelmallisesta pelaamisesta

“Ennen yliopistossa opiskellut poikakaveri on alkanut eristäytymään, hän on tullut ärtyisäksi, hänen sosiaaliset kontaktinsa ovat jääneet olemattomiin. Hänen vuorokausirytmensä on kääntynyt pelin mukaiseksi.” Minunkin miestäni ennen kiinnosti musiikki, käyminen ulkona, muu harrastaminen jne. Mikään ei enää, mieheni huutaa minulle ja on vihainen jos joutuu keskeyttämään pelin, (eli yleensä ei keskeytä), mainitseminen liiasta pelaamista aiheuttaa huutamista ja ärtymystä. Ennen mieheni ei haukkunut minua, peliriidoissa kuulin olevani vaikka mitä jota myöhemmin pyydettiin anteeksi. Rytmitämme elämämme pelin mukaan, joudun olemaan aina kotona silloin kun mieheni ei pelaa jolloin "nyt hän olisi voinut olla kanssani mutta itse olit jossain", Joudun myös jäämään kotiin jos emme ole olleet viikolla paljoa yhdessä mieheni pelaamisen takia niin perjantaina ei voi lähteä mihinkään vaan olla kotona koska "la ja sunnuntai pelataan". Minäkin siis elän pelin mukaan samoin joudun ajoittamaan itseni kotiin "ennen kuin" mieheni alkaa pelata että kerkeämme päivällä kommunikoidaan jos en ole kotona se on minun syy koska "mitäs olet niin myöhään töissä".

<http://www.tukiasema.net/keskustelu/show.asp?id=27684&c=68&p=1&pm=1>

Verkkorahapeliin tulevaisuudesta

- Minkälaisia kehitysnäkymiä on odotettavissa tulevaisuuden rahapelisuunnittelussa:

<http://king.topkani.fi/games.jsp?language=fi>

<http://www.kwari.com/>

- Rahapeliin ja viihdepeliin raja-aitojen hämärtyminen. Yhä viihteellisempien rahapelikonseptien lisääntyminen. Taitopeliin lisääntyminen. Sosiaalisen pelaamisen lisääntyminen?

Pohdittavaa

- Missä menee taitopelaamisen rajan määrittely? Esim. topkani.fi, onko pasianssi taito- vai tuuripeli? Aapeli.com määrittää samanlaisen toiminnan laittomaksi
- Koska rahapelaaminen tulee mukaan digitaalisiin peleihin? Nyt jo olemassa olevat ilmiöt: Rahaturnaukset, ammattipelaaminen, kuukausimaksut, virtuaalisen tavaran myynti e-bayssa, hikipajat, mainostaminen

Kiitos

Kommentteja ja kysymyksiä:

eetu.paloheimo@uta.fi

<http://gamelab.uta.fi/gamelab>