
Vedonlyöntiä virtuaalipyssyillä – anteeksi mitä?

Pelaajien näkemyksiä ja kokemuksia skinivedonlyönnistä



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Sosiaalian koulutusohjelma

Lahdensivu, syksy 2016

Suvi Valkama

HÄMEENLINNA
Sosiaalialan koulutusohjelma
Sosionomi (AMK)

Tekijä	Suvi Valkama	Vuosi 2016
Työn nimi	Vedonlyöntiä virtuaalipyssyillä – anteeksi mitä? Pelaajien näkemyksiä ja kokemuksia skinivedonlyönnistä	

TIIVISTELMÄ

Rahapelaaminen ja digipelaaminen elää nykyään jo eräänlaisessa symbioosissa. Verkkorahapelaaminen ammentaa vaikutteita molemmilta sektoreilta. Mahdollisten pelihaittojen ja -ongelmien ehkäisemisen vuoksi on tärkeää, että kasvattajat ja vanhemmat, sosiaalialan ammattilaiset ja muut toimijat tällä saralla saavat ajantasaista tietoa uusista ilmiöistä koskien raha- ja digipelaamista.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa uutta tietoa virtuaalisilla esineillä käytävästä vedonlyönnistä. Tavoitteena oli myös edistää asiallista vuoropuhelua pelaamisen suhteen. Opinnäytetyön toimeksiantaja oli Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelaamisen kokonaisuus.

Tutkimuksen lähtökohtina olivat ennakoiva osaaminen sosiaalialalla, ehkäisevä päihdetyö ja pelikasvatus. Opinnäytetyö oli laadullinen tutkimus. Kohderyhmänä olivat Counter-Strike: Global Offensiven pelaajat ja tarkoituksena oli tutkia heidän näkemyksiään ja kokemuksiaan virtuaalisilla esineillä käytävästä vedonlyönnistä. Aineistonkeruumenetelmänä oli puolistrukturoitu verkkokyselylomake. Kyselylomake sai näkyvyyttä sosiaalisen median ja keskustelupalstojen kautta. Aineiston analyysimenetelmä oli kategoria-analyysi.

Tutkimustulosten perusteella vastaajien näkemykset ja kokemukset virtuaalisilla esineillä käytävästä vedonlyönnistä liittyivät rahapelaamiseen, ajanviettoon, negatiivisiin tunteisiin ja ikärajojen pohdintaan. Tutkimuksen perusteella on syytä olettaa, että jatkotutkimukselle on tarvetta etenkin alikäisten verkkorahapelaamiseen liittyen.

Avainsanat Kategoria-analyysi, kokemus, skinibettaaminen, vedonlyönti, verkkorahapelaaminen, virtuaaliesineet

Sivut 34 s. + liitteet 3 s.

HÄMEENLINNA
Degree Programme in Social Services
Bachelor of Social Services

Author	Suvi Valkama	Year 2016
Subject of Bachelor's thesis	Betting with virtual weapons – excuse me? Players' views and experiences about skin betting	

ABSTRACT

Today's gambling and digital gaming are living in a kind of symbiosis. Online gambling takes influences from both sectors. To prevent possible gaming harms and problems it is important that educators and parents, professionals in social services and others involved in this sector have up to date information about new phenomena regarding gambling and gaming.

The main objective of this Bachelor's thesis was to produce new information about virtual item betting. Another aim was to promote appropriate dialog about gaming. This thesis was commissioned by the Finnish Association for Substance Abuse Prevention (EHYT).

The basis of the thesis were proactive expertise in social services, substance abuse prevention and game education. The thesis was carried out as a qualitative research. The target group of the thesis consisted of the players of Counter-Strike: Global Offensive. The main focus was to examine their views and experiences about virtual item betting. The data for the thesis were collected by using semi-structured internet questionnaire. The questionnaire gained visibility through social media and discussion forums. The data were analyzed by using category analysis.

The results reveal that the views and experiences about virtual item betting are associated with gambling, pastime, negative feelings and age limit questions. Based on the results of this thesis, there is a need for further research especially about under aged online gambling.

Keywords Betting, category analysis, experience, online gambling, skin betting, virtual items

Pages 34 p. + appendices 3 p.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT.....	2
2.1	Ennakoiva osaaminen sosiaalialalla.....	2
2.2	Ehkäisevä päihdetyö.....	3
2.3	Pelikasvatus.....	3
3	PELAAMINEN.....	4
3.1	Rahapelaaminen.....	4
3.2	Digipelaaminen.....	5
3.3	Elektroninen urheilu, e-urheilu eli kilpapelaaaminen.....	5
3.3.1	Counter-Strike: Global Offensive.....	7
3.3.2	Skinivedonlyönti eli skinibettaaminen.....	8
4	AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET.....	8
5	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	10
5.1	Laadullinen tutkimus ja fenomenologia.....	10
5.2	Tutkimuskysymykset.....	11
5.3	Aineiston hankinta ja tutkimuksen kulku.....	11
5.3.1	Kategoria-analyysi analysointimenetelmänä.....	12
5.3.2	Analyysin toteutus.....	13
5.3.3	Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys.....	13
6	TUTKIMUSTULOKSET.....	14
6.1	Vastaaajien taustatiedot.....	14
6.2	Kyselyn avoimien vastausten analyysi.....	16
6.2.1	”Skinit on rahaa ja niillä lyödään vetoa” – Rahapelaaminen.....	17
6.2.2	”Mulle kyseessä on pieni harmiton hupi” – Ajanviette.....	19
6.2.3	”Koukuttaa nuoret jonnet” – Negatiiviset tuntemukset.....	20
6.2.4	”Ps. Älä kerro mutsille” – Ikäraajat.....	22
7	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	23
7.1	Taustatiedot.....	23
7.2	Kyselyn avoimet vastaukset.....	24
8	POHDINTA.....	26
8.1	Tulosten ja jatkotutkimusaiheiden pohdinta.....	26
8.2	Opinnäytetyöprosessin pohdinta.....	28
	LÄHTEET.....	30

1 JOHDANTO

Ennakoivaa työtettä toteuttaakseen sekä mahdollisia haittoja ja ongelmia ehkäistäkseen sosiaalialan toimijoiden tulee olla ajan hermolla ja tietoisia uusista ilmiöistä. Pelaaminen on jo vakiintunut osa nykypäivän kulttuuria ja koskettaa miltei kaikkia suomalaisia jollain tapaa – olipa kyseessä älypuhelimesta löytyvä mobiilipeli, vanha tuttu Pasiassi, ammuntopeli tietokoneella tai kolikkopeli huoltoasemalla. Kaikki pelaamisen muodot huomioon ottaen 97,4 % suomalaisista pelaa ainakin jotain (Ermi, Karvinen & Mäyrä 2016, 2).

Pelaamiseen liittyy paljon asioita, joista ei tiedetä paljon, mikä luo mahdollisesti hämmennystä ja jopa pelkoja esimerkiksi vanhemmille. Pelaaminen nähdään monesti mustavalkoisena asiana, jossa on vahvoja mielipiteitä puolesta ja vastaan. Asiaa ei helpota ainakaan se, että pelaamisen trendit ja ilmiöt syntyvät ja muuttuvat nopeissa sykleissä. Uudet pelaamiseen liittyvät muutokset ja ilmiöt saattavat helposti jäädä havaitsematta sellaisilta henkilöiltä, joille pelaaminen ei ole tärkeää tai joita se ei vain kiinnosta.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa ajantasaista tietoa eräästä uudesta pelaamiseen liittyvästä ilmiöstä, virtuaalisten esineiden vedonlyönnistä. Opinnäytetyön tavoitteena on myös edistää asiallisen vuoropuhelun käymistä pelaamiseen liittyvässä keskustelussa niin sosiaalialalla kuin kasvattajien ja vanhempienkin keskuudessa.

Opinnäytetyön tarkoituksena on valaista rahapelaamisen ja digipelaamisen yhteen kietoutumista ammuntopeli Counter-Strike: Global Offensiven virtuaalisten esineiden vedonlyönnin kautta. Virtuaalisten esineiden vedonlyönnille ei vielä ole vakiintunut yhtä oikeaa termiä, mutta tässä työssä käytetään termejä skinivedonlyönti ja skinibettaaminen (ks. Fagerström 2015). Skinivedonlyönti-ilmiötä sanoittavat pelaajien omat näkemykset ja kokemukset siitä, sillä asiantuntijoina pelaamisessa ja siihen liittyvissä uusissa ilmiöissä ovat pelaajat itse.

Opinnäytetyön toimeksiantaja on Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelaamisen kokonaisuus, joka tekee pelihaittoja ehkäisevää työtä raha- ja digipelaamisen saralla. Kokonaisuus muodostuu Pelitaito-toiminnasta, joka keskittyy nuorten pelaamiseen, ammattikasvattajille suunnatusta Pelit puheeksi-toiminnasta sekä aikuisväestön rahapelihaittoja ehkäisevästä Arpa-projektista.

Tämä opinnäytetyö on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Opinnäytetyön alussa esitellään tutkimuksen lähtökohdat. Kolmannessa luvussa avataan opinnäytetyöhön liittyviä käsitteitä ja ilmiöitä. Neljännessä luvussa esitellään aikaisempia tutkimuksia. Aiemmat tutkimukset tosin keskittyvät pääasiassa rahapelaamiseen tai digipelaamiseen. Virtuaalisilla esineillä käytävä vedonlyönti on niin tuore ilmiö, ettei siitä ollut opinnäytetyön tekoheikellä tutkimuksia saatavilla. Luvusta viisi eteenpäin keskitytään tutki-

musprosessiin aina laadullisen tutkimuksen periaatteista aineiston hankintaan ja analyysiin sekä loppujen lopuksi tutkimustuloksiin. Johtopäätökset -luvussa tutkimustulokset käyvät vuoropuhelua aiempien tutkimusten kanssa. Pohdintaosiossa arvioidaan opinnäytetyöprosessia ja esitetään aiheita mahdollisille jatkotutkimuksille.

2 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT

Tässä luvussa esittelen tutkimukseni lähtökohdat. Ennakoiva osaaminen sosiaalialalla on tärkeää, etenkin selvittäessä jotain tuoretta ilmiötä. Sen avulla osataan ottaa koppi mahdollisista tulevista haasteista ja ongelmista. Ehkäisevän päihdetyön ja pelikasvatuksen teemat liittyvät vielä tarkemmin pelaamisen ja rahapelaamisen uusiin ilmiöihin. Seuraavissa alaluvuissa avaan tarkemmin ennakoivan osaamisen, ehkäisevän päihdetyön ja pelikasvatuksen käsitteet.

2.1 Ennakoiva osaaminen sosiaalialalla

Ennakoiva osaja kulkee aina askeleen jos toisenkin edellä ja punnitsee asioihin sekä ilmiöihin liittyviä vaihtoehtoja ja vaikutuksia. Tärkeitä seikkoja ovat asioiden pohtiminen tulevaisuusnäkökulmasta, tilanteen tiedostaminen ja toiminnan painopisteen siirtäminen menneestä tulevaan. Ennakoiva osaja tiedostaa ja antaa arvoa sille, että asiakkailla ja yksilöillä on paljon kokemustietoa eri tilanteista. Asiakastilanteissa pyritään rakentamaan asiantuntijuutta siten, että tieto määritetään yhdessä, arjen toimintatietoa ja tutkimustietoa yhdistäen. Asiantuntemusta luodaan dialogisesti niin, että osapuolten tiedot rakentuvat ja täydentyvät toisistaan. Ennakoiva osaja pystyy ennakoimaan tulevia haasteita, tulkintoja, oletuksia ja ongelmia. (Hoffrén, Lappalainen, Mönkkönen, Roine & Sirviö 2011, 132.)

Ennakointi on siis erilaisen asiantuntijuuden tunnustamista ja arvostamista. Eri toimijat antavat erilaisia näkökulmia, joita voi hyödyntää ja osaaminen karttuu yhteisen tiedonjaon avulla. Ennakointi on tavallisuutta, toimintaa ennen tilanteiden kärjistymistä. Se on varautumista, maalaisjärjen käyttöä ja hyvinvoinnin edistämistä. Ennakoivan osaamisen keskiössä ovat niin yksilöt, yhteisöt kuin yhteiskunnallinenkin taso. (Myllärinen 2016.)

Koen, että opinnäytetyöni tuo sosiaalialan tutkimuskentälle selkeästi ennakoivaa asennetta ja osaamista korostavaa tietoa. Aivan opinnäytetyöprosessin alussa minulle oli selvää, että haluan tehdä tutkimusta jostain erittäin ajankohtaisesta asiasta. Nyky-yhteiskunnassa ei mielestäni tarpeeksi painoteta ennakoivaa ja ehkäisevää työtä. Haluan opinnäytetyölläni tuoda esiin, että ennakoimalla saa aikaan enemmän kuin raskaita korjaavia toimenpiteitä tekemällä.

2.2 Ehkäisevä päihdetyö

Juuret nykyiselle ehkäisevälle päihdetyölle ovat raittiustyössä. Raittiustyön tavoitteena oli valistuksen ja sääntelyn avulla edistää raitista elämäntapaa. Tarkoituksena oli ohjata ja totuttaa kansalaiset terveiden elämäntapojen pariin valistamalla heitä välttämään tupakan ja erilaisten päihteiden käyttöä. Nykypäivänä ehkäisevään päihdetyöhön kuuluu päihteiden ja tupakkatuotteiden lisäksi rahapelaaminen. Ehkäisevää päihdetyötä tehdään useilla toimialoilla sosiaali- ja terveysalan lisäksi. Terveiden ja hyvinvoinnin edistämistä tehdään kouluissa, nuoriso- ja vapaa-ajan sektorilla, poliisissa, seurakunnissa, työpaikoilla ja järjestöissä. Päihdehaittojen ehkäisyä on monilla eri sektoreilla ja ehkäisevä työote jakautuu laajasti eri tahojen ja järjestöjen tehtäväksi yhteiskunnassamme. (Holmila, Karlsson, Ranta & Warpenius 2015, 14–16.)

Raha- ja digipelihaittojen ehkäiseminen kuuluu osana ehkäisevään päihdetyöhön, koska liiallinen pelaaminenkin voi aiheuttaa haittoja, jopa riippuvuutta. Peliongelmiä hoidetaan useimmiten päihdehuollon piirissä. Mahdolliset haitat, joita aiheutuu pelaajalle itselleen, hänen läheisille ja koko yhteiskunnalle, ovat luonteeltaan sosiaalisia, terveydellisiä sekä taloudellisia haittoja. Järjestöt, kuten EHYT ry, edistävät laadukasta ja kansainväliseen tutkittuun tietoon sekä kokemuksiin perustuvaa yhteiskunnallista keskustelua pelaamiseen liittyvissä asioissa. Vaikuttamistyön lähtökohtana on, että pelaamisen haitat ja hyödyt ymmärretään ehkäisevän työn toimintatavalla laajemmin. (EHYT ry 2016.)

Ehkäisevän päihdetyön tulevaisuuden yhdeksi haasteeksi nousee päihdekulttuurien monimuotoistuminen ja haittavaikutusten kasautuminen tiettyille käyttäjäryhmille. Ratkaisuna tähän on erikoistunut osaaminen ja käyttökulttuureittain kohdennettu työote. (Holmila ym. 2015, 133.) Ehkäisevän päihdetyön toimivuutta tulevaisuudessa peilaten raha- ja digipelaamiseen, tarvitsemme paljon uutta ja kattavaa tutkimusta erilaisista uusista peli-ilmiöistä. Tarvitsemme kenties uudenlaisia mittareita ongelmien havaitsemiseen, sillä rahapelien ja digipelien raja on katoamassa. Vanhat tavat mitata ongelmapelaamista eivät välttämättä päde digitaalisten rahapelien parissa. (Paloheimo 2010, 40.)

Omalla opinnäytetyölläni haluan osaltani ottaa osaa uuden tiedon tuottamiseen ehkäisevän päihdetyön kentälle. Tavoitteenani tiedon tuottamisessa on se, että fokus ei ole ongelmissa ja että työote tällaisen ilmiön käsittelyyn ei automaattisesti olisi ongelmalähtöinen.

2.3 Pelikasvatus

Nykypäivän yhteiskunta muuttuu nopeissa sykleissä. Pelikasvatuksen, sekä laajemmin mediakasvatuksen, tavoitteena on antaa yksilöille ja yhteisöille valmiuksia toimia muuttuvan yhteiskunnan pyörteissä. Pelikasvatuksen ydin on pelaamisen ja sitä ympäröivien ilmiöiden hahmottaminen ja ymmärtäminen osana kulttuuria ja koko yhteiskuntaa. Keskiössä on myös kyky nähdä pelaaminen kasvatuksellisesta näkökulmasta. Pelikasvatuksen tarve

kasvaa käsi kädessä digitaalisen pelaamisen lisääntyessä alati. Pelikasvatuksen avulla ehkäistään mahdollisia haittoja ja ennen kaikkea edistetään pelaamisen myönteisiä vaikutuksia. (Pelikasvatus n.d.)

Pelikasvatuksen yksi tärkeimmistä käsitteistä on pelisivistys. Pelisivistys on pelaamisen ja pelien kokonaisvaltaista ymmärrystä. Pelisivistykseen kuuluu vahvasti pelilukutaito. Se sisältää tuntemuksen pelien eri osa-alueista, pelien välittämien viestien tulkitsemisen ja tiedostamisen siitä, että pelaaminen on monipuolinen kulttuurinen ilmiö. Pelikasvatus on väline tällaisen lukutaidon ja sivistyksen lisäämiseen. Kasvatus sanana ei suinkaan tarkoita sitä, että pelikasvatus suuntautuisi pelkästään lapsiin ja nuoriin. Pelikasvatus kattaa paljon laajemman kohderyhmän ja monesti aikuisetkin tarvitsevat pelaamisen ja digikulttuuriin käsittelyyn apua ja tukea. (Meriläinen 2013, 10–13.)

Opinnäytetyöni tukee pelikasvatuksen ideologiaa. Uusien ilmiöiden tuominen päivänvaloon ja suurelle yleisölle palvelee pelikasvatuksen perimmäistä ideaa. Pelit ja pelaaminen kaikessa kirjossaan on suuri osa nyky-yhteiskuntaa. Haittojen ehkäisy ja myönteisten vaikutusten tukeminen ovat tärkeitä asioita. Uudet ja kyseenalaisetkin ilmiöt esiin tuomalla, edistetään asiallista vuoropuhelua pelaamisesta.

3 PELAAMINEN

Tutkimuksessani puhutaan paljon erilaisista pelaamisen muodoista. Tässä luvussa tarkennan eri pelaamisen muotoja, jotka ovat relevantteja tässä opinnäytetyössä. Luvun loppuksi määrittelen virtuaalisten esineiden vedonlyönnin käsitteen.

3.1 Rahapelaaminen

Rahapeleihin kuuluvat muun muassa raha-automaatit, arvontapelit, raaputusarvat, vedonlyönti, veikkauspelit ja kasinopelit. Rahapelaamisen yhteydessä mainitaan monesti myös uhkapelaaminen. Uhkapelaamisella tarkoitetaan rahapelaamista, jossa panokset kasvavat liian suuriksi ja pelaamisen seuraukset ovat pelaajalle niin vakavat, että niistä ei pysty neuvottelemaan. (Kinnunen 2010a, 44; Rahapelaaminen Suomessa 2016.)

Kaiken kaikkiaan rahapelaaminen on aikuisille tarkoitettua viihdettä. Suomessa rahapelien pelaamista rajoitetaan yleisellä 18 vuoden ikärajalta. Rahapelien markkinoinnilla ei saa luoda myönteistä mielikuvaa runsaasta pelaamisesta eikä markkinointia saa kohdistaa alaikäisiin. Tutkimusten mukaan varhainen rahapelaamisen aloittaminen altistaa rahapeliongelmille myöhemmällä iällä. (Arpajaislaki 3:14a §; Rahapelaaminen n.d.)

Rahapelaaminen tarkoittaa siis pelaamista, jossa pelin voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoinen. Suomessa rahapelaamisen juuret ulottuvat aina 1600- ja 1700-luvuille saakka. Vuonna 1889 uhkapelaaminen ja rahapela-

minen kiellettiin, poikkeuksena tavara-arpajaiset joita sai järjestää luvanvara-raisesti. Suomalaiset kuitenkin osallistuiivat ulkomaisiin ja varsinkin ruotsalaisiin raha-arpajaisiin. Rahapelaamisessa koettiin monenlaisia käännteitä 1900-luvulle tultaessa, muun muassa Veikkaus Oy:n synty talvisodan jälkeen. 1970-luvulla villitsi Lotto ja 1980- ja 1990-luvuille tultaessa urheiluvedonlyönti ja arvat saapui pelivalikoimaan. 1900-luvun alun pahe- ja syntikeskustelusta on siirrytty ajanvietteeseen liittyviin aiheisiin sekä sairaus- ja addiktiopuheisiin pelaamisen ymmärtämisessä. Rahapelaaminen on suomalaisessa kulttuurissa alati läsnä. (Matilainen 2010, 16–22.)

3.2 Digipelaaminen

Digipelaamisen käsite kattaa tietokoneilla, konsoleilla ja mobiililaitteilla tapahtuvan digitaalisen pelaamisen. Digipelaaminen harrasteena on noussut esimerkiksi kirjojen, elokuvien tai musiikin rinnalle uskottavana kulttuurimuotona nykyajan yhteiskunnassa. (Digipelaaminen n.d.)

Digipelaaminen ja digitaalinen pelikulttuuri on luonnollinen jatkumo kaikille muille peleille ja leikeille, jotka ovat olleet osana itse kunkin elämää kasvaessa yhteiskunnan jäseneksi. Yhteiskunnan digitalisaation myötä pelit ja leikit ovat levinneet myös tähän ulottuvuuteen. Pelejä pelaavat niin lapset ja nuoret kuin aikuisetkin. Digitaaliset pelit ovat väline omien leikkien ja tarinoiden luomiseen, teknologista innovaatiota, sosiaalisen vuorovaikutuksen alustoja sekä hyödyllisiä väyliä esimerkiksi liikkumiseen ja oppimiseen. (Harviainen & Meriläinen 2013, 8.)

Digitaalisen pelikulttuurin historiaa voisi tiivistäen lähteä kuvaamaan siten, että ensimmäiset pelit luotiin 1960-luvulla tietotekniikan tutkimuslaitoksissa, lähinnä hyötytarkoituksiin. Tietokonealan sisäpiireissä 1970-luvulla pelit levisivät mikrotietokoneharrastajien kesken. Hieman toisenlaista kehityslinjaa kuvaa pelihallien kolikkokoneiden ja konsolilaitteiden synty. Nämä kaikki edellä mainitut johtivat lopulta nykymuotoa muistuttavan pelituotannon syntyyn. Kolikkokoneet ja pelikonsolit olivat perustana 1980-luvun mikrotietokonepelien suosioon. 1990-luvulle tultaessa pelaaminen oli jo yksi vapaa-ajan aktiviteetti siinä missä muutkin perinteiset harrasteet. 2000-luvulle tultaessa peliharrastus jatkaa voittokulkuaan konsoleiden ja tietokoneiden äärellä. Internet tuo uusia ulottuvuuksia pelaamiseen ja MMORPG-pelit (Massively Multiplayer Online Role-playing Games) nauttivat peliharrastajien suurta suosiota. Älylaitteiden myötä 2000-luvulla päivänvalon näkevät myös supersuosittu mobiilipelit. Mobiilipelit tuottavat suuria summia rahaa ja viihdyttävät miljoonia ihmisiä ympäri maailmaa. Digitaalisen pelaamisen tulevaisuus eri muodoissaan ei siis missään nimessä ole hiipumassa, päinvastoin. (Chikhani, 2015; Haddon 2002, 47–68.)

3.3 Elektroninen urheilu, e-urheilu eli kilpapelaaminen

Timperin (2011, 65–66) mukaan elektronisen urheilun eli kilpapelaamisen ekosysteemi muodostuu pelaajien välisen kilpailun ympärille. Kilpapela-

misen toiminnan ytimessä ovat siis pelaajat. Pelaajat muodostavat pelaamiseen keskittyviä ryhmiä eli joukkueita. Pelaajien ja joukkueiden toimintaa voisi kuvailla hyvin samankaltaiseksi tavanomaisen urheilun kanssa. Wagnerin (2006, 3–4) elektronisen urheilun käsitteen pohjana onkin urheilututkija Claus Tiedemannin määritelmä urheilusta itsestään – määritelmä, jota Wagner hieman muotoilee uudelleen. Urheilu on siis kulttuurista toimintaa, jossa ihmiset käyvät otteluun vapaaehtoisesti toisten ihmisten kanssa tietoisena aikomuksenaan kehittää ja treenata kulttuurisesti merkityksellisiä taitoja sekä peilata itseään suhteessa muihin näiden kykyjen mukaan – yleisesti hyväksytyjen sääntöjen mukaan ja ilman että ketään tahallisesti vahingoitettaisiin. Hän tarkentaa vielä, että elektroninen urheilu on urheiluaktiviteettien osa-alue, jossa ihmiset kehittävät ja treenaavat henkisiä tai fyysisiä taitojaan käyttäen tieto- ja viestintäteknologiaa, yksilö- ja joukkue- tasolla.

Kilpapelissa tarvitaan pelaamiseen ja harjoitteluun sopivat välineet, kuten tietokone tai pelikonsoli oheislaitteineen. Kuulokkeet, ohjain tai hiiri sekä näppäimistö ovat välttämättömiä välineitä monessa kilpaa pelattavassa pelissä. Monesti ammattilaisjoukkueilla on sponsorisopimuksia, joiden kautta pelaajat saavat pelivälineitä ja laitteistoja. Varakkaimmat ammattilaisjoukkueet harjoittelevat erillisissä harjoittelutiloissa, joissa voi asua. Kilpaa pelaamisen harjoitteluun kuuluu siis oletettavasti itse pelaaminen. Ensisijaisesti harjoitellaan muita pelaajia vastaan. Harjoitusottelut muita joukkueita vastaan simuloivat varsinaisia kilpailutilanteita. Pelistrategioiden hiominen on myös tärkeä osa harjoittelua. (Timperi 2011, 66–68.)

Suomalainen kilpapelien kulttuuri on muodostunut omanlaisekseen, mutta siinä on paljon vaikutteita muusta maailmasta ja se on osa kansainvälistä pelikulttuuria. Lännessä kilpapelien pelaaminen on alkanut ammuntapeleistä ja kyseinen genre on edelleen hyvin suosittu. Idässä suosituimpia kilpapelien muotoja ovat monen pelaajan roolipelit ja strategiapelit. Suomalainen kilpapelien alakulttuuri on ottanut vaikutteita kansainvälisistä kulttuureista, yhtenä suurimpana näistä on peleissä ja pelaajien slangissa käytetty kieli, englanti. Kansainvälisyys on läsnä myös joukkueiden muodostuksessa, monet suomalaiset pelaavat tiimeissä muiden eurooppalaisten kanssa. Idän pelikulttuuri nähdään kilpapelien mallimaana ja edelläkävijänä. (Kojo 2012, 80–81; Wagner 2006, 1–2.)

Kilpapelien kansainvälisillä markkinoilla liikkuvat suuret rahamäärät. Alan ollessa uusi täysin luotettavia tutkimuksia on haastava löytää, sillä tutkimuskenttäkin hakee vielä paikkaansa ja tutkimustulokset ovat hieman ristiriitaisia. Samansuuntaisesti on kuitenkin arvioitu, että vuosiin 2018–2019 mennessä kilpapeliteollisuus tuottaa jo yli miljardi dollaria (Newzoo, 2016; eSports Market Report 2016). Yksittäisten turnausten voitot voivat olla myös huomattavia, etenkin ulkomailla. Esimerkiksi käy ELEAGUE Season 1 -turnaus kesältä 2016 Yhdysvalloissa, jossa palkintopotti oli noin 1,4 miljoonaa dollaria. Pelaajien tulot voivat myös olla mittavia, muutamista tuhansista jopa miljooniin dollareihin. Suomessa vain harva tienaa elantonsa kilpapelien pelaamisella, mutta kotimaassakin pelaajien tulot voivat olla tuhansia euroja. (e-Sports Earnings 2016; Laaksonen 2015.)

3.3.1 Counter-Strike: Global Offensive

Counter-Strike: Global Offensive, lyhennettynä CS:GO, on peliyhtiö Valven kehittämä toimintapeli, joka julkaistiin vuonna 2012. Tarkemmin kuvailtuna se on ensimmäisen persoonan ammutapeli eli first person shooter, FPS-peli. Counter-Strike-pelisarjaan kuuluu isoina kokonaisuuksina, pois lukien lisäosat, myös vuonna 1999 julkaistu Counter-Strike (CS) sekä Counter-Strike: Condition Zero ja Counter-Strike: Source (CS:S) jotka molemmat julkaistiin vuonna 2004. Alkuaikojen eli vuoden 1999 Counter-Strike oli alun perin niin sanottu pelimodi Half-Life-pelille. Modi, modaus eli ohjelmistomuokkaus on esimerkiksi pelin ulkoasun muokkaamista siten, että itse pelin toiminnot ja pelattavuus pysyvät samalla tasolla, mutta ulkoasu esimerkiksi hahmoineen ja karttoineen muuttuvat. Modista tuli loppujen lopuksi niin suosittu, että Counter-Strikesta tehtiin oma julkaisunsa. Tänä päivänä CS-pelisarja ja CS:GO ovat eräitä maailman suosituimpia verkossa pelattavia tiimipelejä. (Donnelly 2015; Valve, 2016a; Valve 2016b.) Opinnäytetyössäni puhutaan pääasiassa CS:GO:sta mutta myös yleisesti CS:stä, koska monet pelaajat ovat pelanneet kaikkia pelisarjan pelejä.

CS:GO:ssa on kaksi viiden hengen joukkuetta, erikoisjoukot ja terroristit. Kahden joukkueen kamppailua käydään aseiden, pommien ja erilaisten taktiikoiden kera. Terroristitiimi voittaa, jos he onnistuvat räjäyttämään asettamansa pommin tai eliminoivat kaikki erikoisjoukkojen jäsenet. Erikoisjoukot voittavat, jos he eliminoivat kaikki terroristijoukkueen jäsenet tai estävät pommin räjähtämisen. (Ojalehto & Viljanen, 2015.)

Pelattava kierros kestää noin vajaa kaksi minuuttia. Kierroksen alussa erikoisjoukot jakautuvat pelattavan kartan kahdelle pommipaikalle suojaamaan sitä ja terroristit pyrkivät asettamaan pommin ja eliminoimaan erikoisjoukot. Pommi räjähtää 35 sekunnissa, tänä aikana terroristit suojaavat pommipaikkaa erikoisjoukkojen vastahyökkäykseltä. Kun erikoisjoukot pääsevät pommiin käsiksi, he purkavat sen ja estävät räjähdysten. Erikoisjoukot eivät aina kuitenkaan hyökkää pommipaikalle, vaan valitsevat mahdollisesti riskittömämmän vaihtoehdon eli säästävät aseensa seuraavaa kierrosta varten. Voittoon vaaditaan 16 voitettua kierrosta. Jos joukkueet pelaavat tasapelin molempien saadessa 15 voittoa, pelataan jatkoajoja jotka ratkaisevat voittajan. (Ojalehto & Viljanen, 2015.)

Tehden opinnäytetyötä pelaamiseen liittyen oli selvää, että haluan kokeilla CS:GO:n pelaamista ja sen voin todeta, että helppoa se ei ollut. Ammutapeli saattaa ulkopuolisen silmiin näyttää kaoottiselta räiskinnältä, jota voi harrastaa kuka vain. Asian voi toki tulkita niinkin, mutta monelle saattaa tulla yllätyksenä kuinka paljon silmä-käsi-koordinaatiota, nopeita refleksejä ja taktisia kykyjä pelaaminen vaatii. Tarvitaan myös kykyä keskittyä samanaikaisesti sekä pelaamiseen että sujuvaan kommunikointiin tiimikaverien kanssa. Itsenäinen kyky tehdä päätöksiä on myös tärkeää, nopean pelin tiimellyksessä ei välttämättä ole aikaa kysyä neuvoa tiimikaverilta. Kaiken kaikkiaan voisi sanoa, että Counter-Striken pelaaminen on monisyinen prosessi, joka vaatii nopeaa päättelykykyä ja useiden komentosarjojen suorittamista sujuvasti. (Jakobsson, Pargman & Rambusch 2007, 159–160; Brown, Laurier & Reeves 2009, 14–15; Timperi 2011, 20–21.)

3.3.2 Skinivedonlyönti eli skinibettaaminen

Elektroninen urheilu ei ole poikkeus, mitä tulee urheiluedonlyöntiin ja rahapelaamiseen. E-urheilussakin voi lyödä vetoa suosikkijoukkueen puolesta. Kanssapelaajien kesken harrastetaan myös vedonlyöntiä, periaatteella mitä suuremmalla panoksella pelaat, sitä suuremmalla todennäköisyydellä voitat. Vetoa lyödään CS:GO-pelin sisäisillä esineillä eli virtuaalisilla aseilla, joilla on oikea rahallinen arvo, senteistä jopa tuhansiin euroihin. (Fagerström 2015; Lahti 2016.)

Virtuaalisilla aseilla on perusulkoasun lisäksi valtava kirjo erilaisia ulkoasuja eli skinejä, erilaisine kuvioineen ja väreineen. Tarkalleen ottaen juuri nämä skinit ovat vedonlyöntivaluuttaa. (Fagerström 2015.) Ulkoasun skini-nimitys juontuu englanninkielisestä termistä skin eli nahka. Bettaus-termi on myös englanninkielen peruja, betting eli vedonlyönti. Ilmiön ollessa uusi, mitään varsinaista yhtä oikeaa termiä ei ole vielä vakiintunut. Skini-bettaus, -betaaminen tai skinivedonlyönti ovat ne termit, jotka näyttäisivät olevan Suomessa useimmiten käytettyjä nimityksiä.

Skinejä ostetaan oikealla rahalla joko suoraan tai epäsuorasti aselaatikon kautta. Virtuaaliset aselaatikot ja avaimet, joilla ne avataan, maksavat myöskin. Satunnaisten pelien päätteeksi aselaatikoita saattaa saada ilmaiseksi, mutta kuten todettua sen avaamiseksi tarvitaan rahaa. Aselaatikossa on monta eri hintaskaalan asetta ja laatikon avautuessa se arpoo jonkin aseensa. Laatikosta arvottuja, suoraan ostettuja tai pelaajien välillä vaihtokaupan kautta tulleita aseita, joissa on erilaiset ulkoasut eli skinit, käytetään vedonlyönnissä ja tällöin puhutaan skinibettaamisesta. (Lahti 2016.)

4 AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET

Aikaisempia tutkimuksia virtuaalisten esineiden vedonlyönnistä ei tämän opinnäytetyön tekohetkellä ollut saatavilla. Laajemmin pelaamiseen ja rahapelaamiseen liittyviä tutkimuksia sen sijaan löytyy enemmän, joissa tosin kokemuksia tarkastellaan monesti ongelmalähtöisesti ja täten eivät täysin vastaa oman tutkimukseni lähtökohtaa, joka ei ole ongelmalähtöinen. Seuraavaksi käyn muutamia tutkimuksia läpi.

Vuoden 2010 Pelitutkimuksen vuosikirjasta löytyvä Jani Kinnusen artikkeli Leikkisä raha peleissä tarkastelee rahapelien ja digitaalisten viihdepelien rajojen sekoittumista. Kinnunen toteaa, että rahapelitutkimuksen ja pelitutkimuksen tulisi lähentyä toisiaan, sillä raha ja rahaan verrattavat valuutat liittyvät peleihin aivan uusilla tavoin. (Kinnunen 2010a.)

Verkkorahapelaamisesta Jani Kinnunen on tehnyt laajemmankin tutkimuksen ja se käsittelee niin ikään tätä harmaata aluetta raha- ja tietokonepelien välillä. Tutkimuksessa tarkastellaan taitopainotteisiin verkkorahapeleihin ja rahapeleihin liittyvää sosiaalisuutta pelikulttuurisen näkökulman kautta. Tulosten analysointivaiheessa mukaan on otettu myös pelihaittanäkökulma. Tutkimuksessa rakennettiin kuvaa verkkorahapelaamisen uusista kehitys-

suunnista ja pelaamisen tavoista, jotka niihin liittyvät. Tutkimuksen tulosten perusteella voitiin todeta muun muassa se, että sosiaalinen pelaaminen jakaa rahapelaajia. Perinteisiä rahapelaajia eivät kiinnosta uudet sosiaaliset pelaamisen muodot samalla tavalla kuin sellaisia pelaajia, joiden tavoitteena ei ole rahavoittojen tavoittelu pelkästään. Tutkimuksessa todettiin myös se, että uudenlaiset taitoa painottavat verkkorahapelit eivät haastattelujen keskuudessa silloin vaikuttaneet merkittävien ongelmien lähteeltä. (Kinnunen 2010b.)

Maija Majamäen pro gradu -tutkielma Helsingin yliopistolle selvitti aktiivisten pelaajien antamia merkityksiä rahapelaamisen motivaatioille. Aineisto kerättiin ryhmähaastatteluin. Johtopäätöksiä oli muun muassa se, että pelaajille on tärkeää rahapelaamisen sosiaalisuus ja haastavuus. Pelin voittaminen tuntui hyvältä, koska se oli ansaittu omilla pelitaidoilla. Rahapelaamiseen liitettiin myös käsitteitä himo ja halu pelata, riippuvuuttakin sivuttiin, mutta aineiston pelaajista kukaan ei tuntenut olevansa addikti. (Majamäki 2010.)

Milla Anttosen pro gradu -tutkielma Lapin yliopistolle selvitti rahapelien vetovoimaa nuorten miesten elämässä peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen näkökulmasta. Aineisto kerättiin keskustelupalstoilta ja sieltä oli havaittavissa rahapeliriippuvuuteen altistavia tekijöitä. Ongelmien muotoutumisessa tärkeäksi seikaksi nousi elämäntaustatekijän ja houkutuksen yhteisvaikutus. (Anttonen 2011.)

Adelaiden yliopiston psykologian laitoksen tutkijaryhmän julkaisema artikkeli Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research vuodelta 2015 sisältää pohdintaa pelaamisesta ja rahapelaamisesta toiminnallisten riippuvuuksien tutkinnan viitekehäyksessä. Tutkimuksessa käydään läpi muun muassa pelaamisen ja rahapelaamisen erilaisia rakenteellisia ominaisuuksia, jotka tuottavat täten erilaisia pelikokemuksia. Läsnä tässäkin tutkimuksessa on tieto siitä, että rahapelaaminen ja muu pelaaminen ovat monessa yhteydessä jo päällekkäisiä käsitteitä alati muuttuvassa interaktiivisessa maailmassa. Tutkimuksessa todetaan myös, että tarvitaan selkeämpiä käsitteitä sekä tutkimuksen osalta että ongelmien havaitsemiseen tarpeeksi ajoissa. Raha- ja digipelaaminen ovat joissain tapauksissa vaikeasti jäsenneltävissä ja se saattaa aiheuttaa väärinymmärryksiä sekä johtaa siihen, että riskiryhmiä ei saavuteta. (Abarbanel, Delfabbro, Gainsbury, Hing & King 2015.)

Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimus on Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen suorittama kyselytutkimus. Suomalaisten rahapelaamista on seurattu neljän vuoden välein vuodesta 2003 saakka. Tutkimuksessa selvitettiin 15–74-vuotiaiden rahapelaamista, rahapelaamiseen liittyviä asenteita ja mielipiteitä sekä rahapeliongelmia. Pääpiirteittäin tuloksista voidaan mainita, että miehet pelaavat naisia enemmän, nuorten pelaaminen on väheneemmän päin sekä naisten rahapeliongelmat ovat kasvussa. (Raisamo & Salonen 2015.)

Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyönä tehty Pelaajabarometri 2015 on viides kyselytutkimus liittyen pelaamiseen. Tutkimus tarjoaa ajankohtaista tietoa pelaamisen eri muodoista ja siitä, mihin suuntiin pelaamisen suosio kehittyy. (Ermi ym. 2016).

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa selvitän laadullisen tutkimuksen ominaispiirteitä ja tutkimuksen kulkua. Esittelen tutkimuskysymykseni ja kerron, kuinka aineiston hankinta ja analysointi eteni. Lopuksi pohdin tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä.

5.1 Laadullinen tutkimus ja fenomenologia

Opinnäytetyöni on pääasiassa kvalitatiivinen eli laadullinen, mutta se sisältää myös kvantitatiivisia eli määrällisiä piirteitä. Jos peruslähtökohta on tehdä laadullista tutkimusta, siihen on mahdollista liittää pienimuotoinen määrällinen mittaus jostain kiinnostavasta asiasta, joka toimii laadullisen raportin mausteena ja havainnollistuksena (Metsämuuronen 2009, 266). Omassa opinnäytteessäni tämä koskee muun muassa vastaajien demografisten seikkojen selvittämistä, yksityisyyden rajoja kunnioittaen.

Laadullisen tutkimuksen ytimessä on todellisen elämän kuvaaminen, ymmärtäen todellisuuden olevan moninainen. Asiaa tai ilmiötä eli tutkimuksen kohdetta pyritään tutkimaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Päämääränä laadullisessa tutkimuksessa ei niinkään ole todentaa jo olemassa olevia väittämiä, vaan pikemminkin löytää tai paljastaa tosiasioita. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 161.)

Laadullinen tutkimus on prosessi, jonka etenemistä ei välttämättä pysty jäsentämään selkeisiin eri vaiheisiin ja esimerkiksi tutkimustehtävää koskevat ratkaisut voivat muotoutua ja muuttua aina vähitellen tutkimuksen edetessä. Laadullinen tutkimus on myös eräänlainen tutkijan kasvu- ja oppimistapahutuma. Aineistoon liittyvät näkökulmat ja tulkinnat kehittyvät tutkijan tietoisuudessa pikku hiljaa tutkimuksen edetessä. Tutkijan tulee tiedostaa oma tietoisuutensa kehittymisen tutkimusprosessissa ja hänellä on oltava valmiuksia tutkimuksellisiin muutoksiin. (Kiviniemi 2015, 74–75.)

Laadullinen tutkimus on eräänlaista ongelmanratkaisua ja salapoliisityötä, sillä tutkimusongelma ei välttämättä ole selkeästi sanoitettavissa aivan tutkimuksen alkutaipaleella. Keskeistä on löytää tutkimuksen kulmakivet, ne relevantit ideat ja oivallukset, joihin perustuen tehdään tutkimuksellisia ratkaisuja. Aloittelevalle tutkijalle tämä saattaa olla haaste, jos aineisto ja tutkimusprosessi itsessään tarjoavat paljon mielenkiintoisia asioita, joita kaikkia haluaisi käsitellä. Jotta kokonaisuudesta ei tulisi hajanainen ja liian laaja, laadullisessa tutkimuksessa on tärkeää osata rajaamisen jalo taito. Tutkimustehtävää rajattaessa korostetaan aineiston ydinsanomaa, jonka tutkija haluaa nostaa tarkempaan tarkasteluun tulkintansa avulla. (Kiviniemi 2015, 75–76.)

Tutkimukseni on fenomenologinen, koska tutkin pelaajien kokemuksia ja näkemyksiä skinivedonlyönnistä. Fenomenologia on tieteenfilosofinen suuntaus, jossa yksilöllisyys sekä henkilökohtaisten kokemusten ja elämysten pohtiminen on merkityksellistä - tieto ympäröivästä maailmasta välittyy ainoastaan sen aistimisen ja kokemisen kautta. Fenomenologisella lähestymistavalla tutkitaan yksilön kokemuksellista suhdetta elämismaailmaansa. (Fenomenologia 2015; Vilkka 2015, 171.)

Fenomenologioiden mukaan kokemuksellisuus on ihmisen maailmasuhteen perusmuoto. Yksilöt rakentuvat suhteessa maailmaan, jossa elävät ja he ovat myös itse rakentamassa tätä maailmaa. Ihmisen kokemuksellinen suhde maailmaan on siis tarkoituksellinen, kaikki kokemamme merkitsee meille jotain. Todellisuus muodostuu havainnoista, jotka rakentuvat merkityksistä. Jokaisella on oma suhteensa erilaisiin asioihin, kuten toisiin ihmisiin, sosiaalisiin tapahtumiin tai vaikkapa luonnonilmiöihin. Kokemuksia tutkiessa, tutkitaan kokemusten merkityssisältöjä ja niiden rakenteita. (Laine 2015, 30–31.)

5.2 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyöprosessin alussa pyörittelin monia eri kysymyksiä. Millaisena ilmiönä skinibettaus näyttäytyy pelaajille itselleen? Millaisia kokemuksia heillä on skinibettaamisesta? Onko se vaikuttanut heidän pelitottumuksiinsa ja rahankäyttöön? Minkälainen (ikä, sukupuoli, koulutus-/työtausta) ryhmä ihmisiä näihin kysymyksiin vastaa?

Loppujen lopuksi selventääkseni tutkimuksen punaista lankaa, päädyin yhteen tutkimuskysymykseen:

- Millaisia kokemuksia vastaajilla on skinibettaamisesta?

5.3 Aineiston hankinta ja tutkimuksen kulku

Aineistonkeruu loi paineita. Koska aihe oli uusi ja kartoittamaton, halusin varmistua siitä, että aineisto on hyvä ja laadukas. Tutkin ja etsin tietoa pitkään siitä mikä aineistonkeruumenetelmä olisi parhain. Päädyin hyvin samanlaisiin pohdintoihin, kuin Ossi-Matti Laaksamo (2014, 23–24) verkkoroolipelaamiseen liittyvässä pro gradu -tutkielmassaan. Koska aihe sijoittuu vahvasti verkossa tapahtuvaan toimintaan, sähköinen kyselylomake olisi vastaajia ajatellen loogisin ja hedelmällisin tapa saada vastauksia.

Verkkokyselylomake on ajasta ja paikasta riippumaton sekä vastaajille että itselleni tutkijana, eikä siitä koidu mitään ylimääräisiä kustannuksia. Vaikka verkkokyselyt liitetään monesti määrällisiin tutkimuksiin, voidaan niissä silti hyödyntää sekä laadullisia että määrällisiä kyselytapoja. Verrattuna esimerkiksi teemahaastatteluihin, aineisto on helpommin kerättävissä ja käsiteltävissä verkkokyselylomakkeen avulla. Aikaa viedä litemmin saadaan analyysivaiheessa, sillä sähköisesti annetut kirjalliset vastaukset ovat

valmiiksi tekstimuodossa. Verkkokyselyt mahdollistavat kysymysten esittämisen suurelle määrälle vastaajia. Pelaamiseen liittyvän ilmiön kohderyhmän sopii olettaa olevan nuorta väestöä, joten verkkokyselylomake on sopeva aineistonkeruumetodi myös sen takia. Aikuisväestöstä 15–25-vuotiaat ovat yleensä halukkaimpia vastaajia nettikyselyihin. (Karjalainen, Mertala & Ronkainen 2008, 21–23; Perkkilä & Valli 2015, 112.)

Lopullisen muodon saatuaan kyselylomake näki päivänvalon kesäkuussa 2016. Kirjoitin skinibettaamisesta blogikirjoituksen EHYT ry:n nettisivuille, jonne kysely linkitettiin. Kyselylomake oli vajaan vuorokauden esillä Muropaketti.com tietotekniikkasivuston keskustelufoorumilla. Kysyessäni lupaa viestini olemassaololle keskustelupalstalla sain vastaukseksi, ettei kyselyitä voi julkistaa kyseisellä keskustelufoorumilla, jolloin viestini poistettiin. Ensikertalaisena tutkijana tämä meni oman hätäilyn piikkiin, lupa olisi pitänyt saada reippaasti etukäteen. Kyselylomakkeen vastausmäärät alkoivat lisääntyä hurjasti siinä kohtaa, kun kyselylomakettani jaettiin sosiaalisessa mediassa. CS:GO Finland -yhteisön keskustelupalstan kautta kyselyni sai myös hyvin näkyvyyttä. Kyselyn sulkeuduttua reilun kolmen viikon jälkeen, heinäkuussa 2016 kasassa oli mukavat 177 vastausta.

5.3.1 Kategoria-analyysi analysointimenetelmänä

Opinnäytetyön analysointimenetelmäksi päädyin valitsemaan sisällönanalyysin ja tarkemmin sanottuna kategoria-analyysin. Tämä menetelmä on selkeästi aineistolähtöinen ja sopii täten omaan opinnäytetyöhöni.

Sarajärven & Tuomen (2002) mukaan sisällönanalyysi tarkastelee tekstimuotoisia tai sellaiseksi muunnettuja aineistoja, kuten päiväkirjat, haastattelut, keskustelut ja puheet. Sisällönanalyysin avulla aineistoa käsitellään ja tarkastellaan yhtäläisyyksiä sekä eroja etsien. Sisällönanalyysillä muodostetaan tutkittavasta asiasta tai ilmiöstä tiivistelmän tapainen kuvaus, joka yhdistää tutkimustulokset yksittäisen ilmiön sitä ympäröivään laajempaan kontekstiin ja jo olemassa oleviin tutkimustuloksiin, jotka aiheeseen liittyvät. (Puusniekka & Saaranen-Kauppinen 2006.)

Kategorisointi on asioiden ja ihmisten luokittelua ja nimeämistä, jotka tuottavat kategorioita. Kategoria-analyysissä kulttuuri on toimintaa, jossa keskeisessä roolissa ovat kategoriat ja kategorisointi. Ihmisten toiminnasta syntyvien kategorioiden ja niiden käytön tutkimus on arjessa läsnä olevan kulttuurisen tiedon tutkimista. Kategorioihin liitetty tieto muodostaa kulttuurisen reservin, josta ammennetaan ymmärrystä itsestämme ja muista sekä ympäröivästä yhteiskunnasta. (Jokinen, Juhila, Suoninen 2012, 30–34.)

Kategorioita tutkitaan tekemisenä, valintoina ja seurauksellisina tekoina. Kategoria-analyysi soveltuu monenlaisiin aineistoihin, kuten teksteihin, kuviin, keskusteluihin ja puheisiin. Kaikki aineistot sisältävät lukuisia kategorioita ja kategoriavihjeitä. On tärkeää pitää fokuksessa tutkimuskysymys ja aineiston toimijoiden oma orientaatio, jotta tutkimusaiheeseen liittyvät olennaiset ja ehkä yllättävätkin kategorisaatiot eivät menisi tutkijalta ohi. (Jokinen, Juhila, Suoninen 2012, 61–62.)

5.3.2 Analyysin toteutus

Aineisto oli kyselyn päätyttyä sähköisessä muodossa. Päädyin tulostamaan aineiston, koska koin sen olevan helpommin luettavissa niin sanotusti vanhanaikaisesti paperilla. Luin aineistoa läpi lukuisia kertoja. Kirjoitin tutkimuskysymyksen erilliselle paperille, joka oli näköetäisyydellä aineistoa luokiessani. Tutkimuskysymys oli: Millaisia kokemuksia vastaajilla on skinibettaamisesta? Pidin tutkimuskysymystä esillä sen takia, että varmasti pystyn hahmottamaan asiat, jotka vastaavat tutkimuskysymykseen.

Aineisto oli niin laaja, että aluksi oli vaikeuksia pysyä asiassa ja vaarana oli, että kirjoitusprosessi lähtee rönsyilemään liian laveasti suhteutettuna tutkimuskysymykseen. Avuksi tähän oli oikeanlaisen analyysimetodin löytäminen ja täysi keskittyminen aineiston läpikäymiseen. Yliviivaustusseja hyödyntäen kävin läpi aineistoa ja etsin skinibettaamisen synonyymeja. Tämänkin tein monta kertaa, varmistaakseni että saan varmasti kaiken merkattua.

Saatuani listan skinibettaamisen synonyymeja eli kokemuksia aloin muodostamaan listassa olevia kokemuksia eli kategorioita ryhmiä. Vastaajien kokemukset skinibettaamisesta liittyivät rahapelaamisen teemoihin, ajanvietollisiin seikkoihin, negatiivisiin tuntemuksiin sekä pohdintoihin ikärajoista. Ryhmiä tuli siis neljä, joista muodostuivat analyysilukuni otsikot – rahapelaaminen, ajanviete, negatiiviset tuntemukset sekä ikäraajat. Analyysiluvussa otsikoihin on lisätty ytimekkäät ja kuvailevat lainaukset aineistosta.

5.3.3 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Koko opinnäytetyöprosessin aikana pyrin noudattamaan hyvää tieteellistä käytäntöä. Verkkokysely oli vapaaehtoisesti ja täysin anonyymisti täytettävä, mitään tunnistetietoja ei vaadittu, joten yksittäistä vastaajaa ei voi vastauksista tunnistaa. Heti verkkokyselyn alussa informoitiin siitä, mikä kysely on, mihin tarkoitukseen se tulee, tieto kyselyn anonyymiudesta ja luotamuksellisesta käsittelystä (liite 1).

Käsittelin aineistoa luottamuksellisesti alusta loppuun saakka ja aineiston analyysivaiheessa noudatin rehellisyyttä. Aineisto oli kattava sekä monipuolinen ja opinnäyteraportissa on suoria sitaatteja aineistosta. Tutkimuksen tulokset ovat yhteneväisiä aiempien samantyyppisten tutkimusten tulosten kanssa.

Verkkokyselyn käyttö tutkimustyössä noudattaa samoja tutkimusetiikan peruseräitä, kuin perinteisemmätkin aineistonkeruumenetelmät. Lähtökohtana on tutkittavien ihmisarvon kunnioittaminen ja yksityisyyden suojaaminen sekä vahingon välttäminen. Tietosuojaa ja tutkimusetiikkaa pohdittaessa, aineistokeruun välineenä internetin käyttö on selkeää silloin, kun ihmiset voivat päättää mitä tietoaan he vapaaehtoisesti antavat tutkimuksen käyttöön. Näin tapahtuu muun muassa silloin, kun tutkimukseen osallistutaan verkkolomakkeella. (Kuula 2006, 177; 192.)

Tutkijan täytyy tehdä aina tapauskohtaisesti ratkaisunsa, jotka pystytään perustelemaan eettisesti. Kysymyksenasettelu tulee olla perusteltu ja tutkimuksen päämäärä tulee olla uuden tiedon tuottaminen, joka on jollain tavalla merkittävää. Tällöin internettutkimus tai verkossa tehtävä kysely on aiheellinen, kunhan se on pohdittu tutkimuseettisesti kestäväksi valinnaksi. (Kuula 2006, 197–199.)

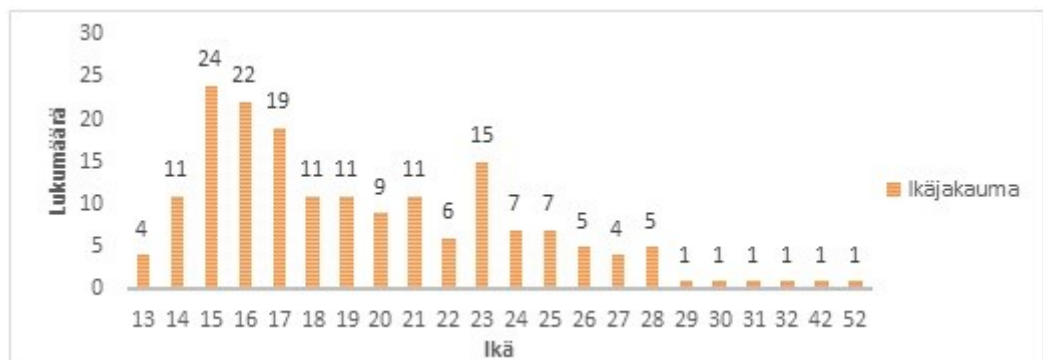
6 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä luvussa esitän tutkimustulokset. Puolistrukturoitu verkkokyselylomake muodostui kymmenestä kysymyksestä. Ensimmäiset neljä kysymystä selvittivät vastaajien ikää, sukupuolta, sen hetkistä elämäntilannetta sekä pelaamisen statusta. Loput kuusi kysymystä olivat avoimia kysymyksiä, jotka puolestaan selvittivät vastaajien kokemuksia ja näkemyksiä skinibettaamisesta. Kyselyyn vastasi 177 henkilöä. Aluksi käyn läpi määrälliset kysymykset ja niiden vastaukset. Esitän tulokset kuviomuodossa ytimekkäiden kuvausten kera. Avointen kysymysten vastaukset analysoin kategoria-analyysin avulla ja käyn ne läpi alaluvusta 6.2 lähtien. Esitän tutkimustulokset kategoria-analyysin tuottaman neljän kategoriaryhmän mukaan. Pääpaino tässä opinnäytetyössä on kyselyn avointen vastausten analyysissä, koska tutkimus on laadullinen. Määrällinen osio on silti tärkeässä roolissa tässä tutkimuksessa, sillä se luo mielenkiintoisen ulottuvuuden koko tutkimukseen.

6.1 Vastaajien taustatiedot

Halusin selvittää vastaajien taustatietoja sen verran, että saataisiin jonkinlainen kuva siitä, ketkä pääasiassa tietää skinibettaamisesta ja ketkä sitä harastaa. Muun muassa ikäkysymys on äärimmäisen mielenkiintoinen, kun liikutaan rahapelaamiseen liittyvän ilmiön äärellä. Yksityisyyttä kunnioittaen, en kysynyt vastaajien nimiä tai paikkakuntia tai muita tarkkoja tunnistetietoja.

Ensimmäisessä kysymyksessä kysyttiin vastaajan ikää (kuvio 1).



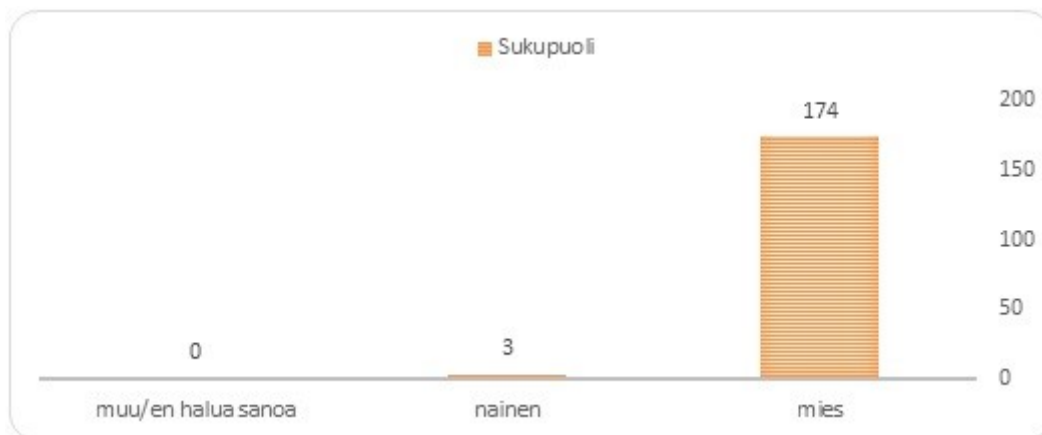
Kuvio 1. Vastaajien iät

Ikäjakauma oli laaja, 13–52 vuotta. Vastaajien keski-ikä oli 19,62 vuotta. Huomattava osa vastaajista eli 45,2 prosenttia (80 kappaletta) oli alle 18-

Vedonlyöntiä virtuaalipysyillä – anteeksi mitä? Pelaajien näkemyksiä ja kokemuksia skinivedonlyönnistä

vuotiaita. Yksittäistä vastaajan ikää tarkastellessa määrällisesti eniten oli 15-vuotiaita vastaajia. Vähiten oli 29–52-vuotiaita vastaajia, yhteenlaskettuna vain 5 kappaletta.

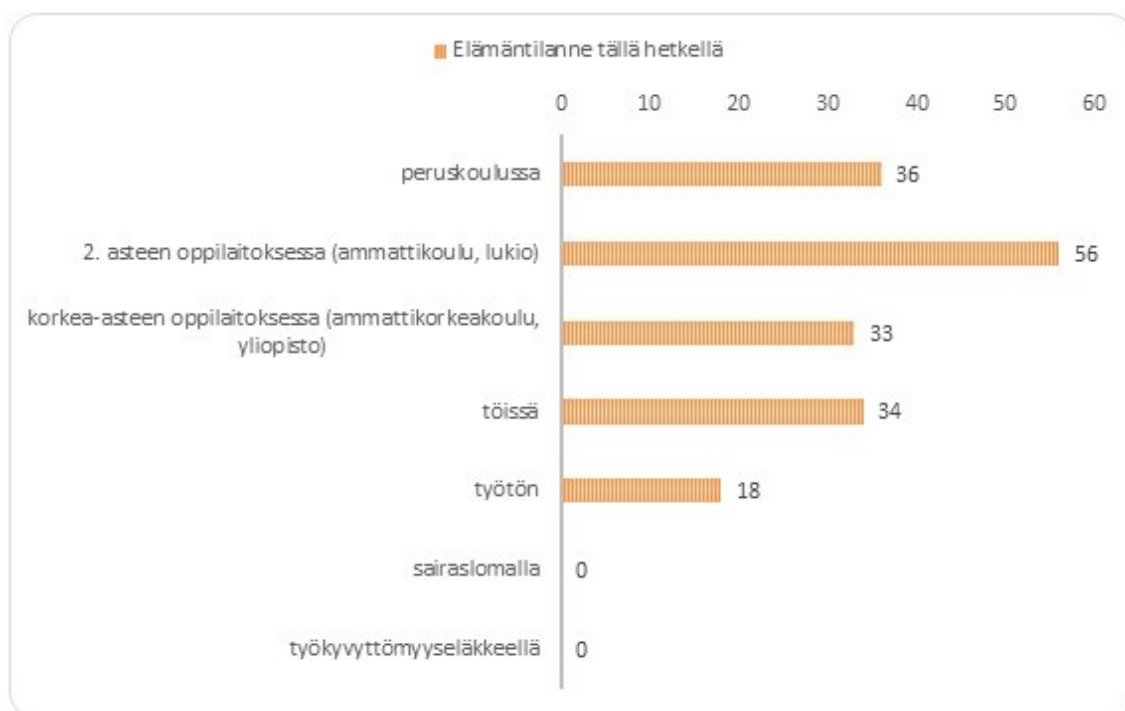
Toisessa kysymyksessä kysyttiin vastaajan sukupuolta (kuvio 2).



Kuvio 2. Vastaajien sukupuoli

Vastaajista 174 oli miehiä ja 3 naisia. Miehillä oli ylivoimainen enemmistö tässä kyselyssä. Muu/en halua sanoa kohtaa ei valinnut kukaan vastaajista.

Kolmas kysymys käsitteli vastaajien elämäntilannetta vastaushetkellä (kuvio 3).

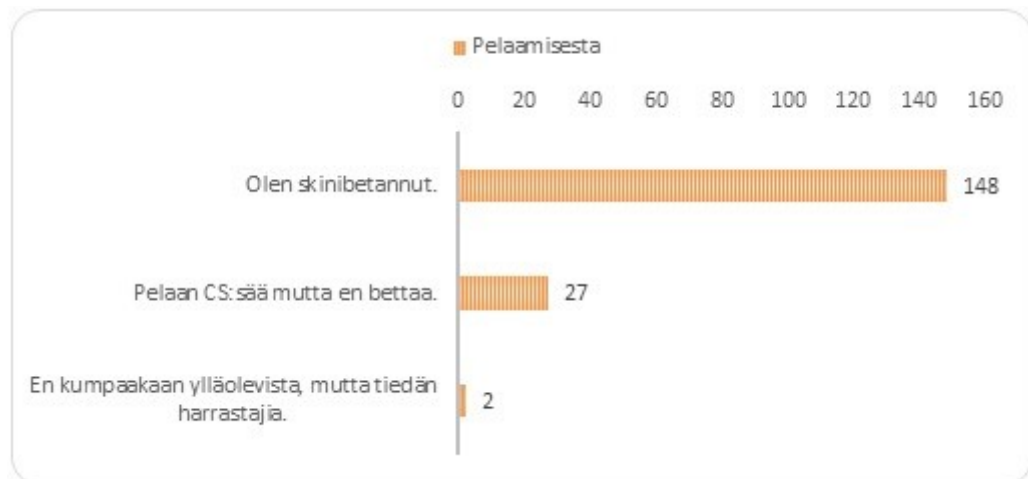


Kuvio 3. Vastaajien elämäntilanne vastaushetkellä

Suurin osa vastaajista oli toisen asteen oppilaitoksessa, kuten ammattikoulussa tai lukiossa. Kaiken kaikkiaan heitä oli 56 kappaletta. Peruskoulun,

korkea-asteen koulutuksen sekä työssäkäynnin osalta vastaajat jakautuivat tasaisemmin. Vastaajista 36 kappaletta oli peruskoulussa, 33 kappaletta oli korkea-asteen oppilaitoksessa, kuten ammattikorkeakoulussa tai yliopistossa ja työssäkäyviä oli 34 kappaletta. Työttömiä vastaajia oli vähiten, 18 kappaletta.

Neljäs kysymys käsitteli sitä, kuinka moni vastaajista on skinibetannut tai pelannut Counter-Strikea, mutta ei ole betannut tai ei kumpaakaan, mutta tietää edellä mainittujen harrastajia (kuvio 4).



Kuvio 4. Vastaajan pelaamisen status

Suurin osa vastaajista oli skinibetannut. Vain kaksi vastaajaa ei ollut harrastanut skinibettaamista tai Counter-Striken pelaamista. 27 vastaajaa pelasi Counter-Strikea, mutta ei ollut skinibetannut.

6.2 Kyselyn avoimien vastausten analyysi

Kategoria-analyysi tuotti neljä kategoriaryhmää. Taulukossa 1 esitetään kategoriaryhmät sekä tieto siitä, kuinka useasti ne toistuivat aineistossa.

Taulukko 1. Vastaajien tuottamat kategoriat

KATEGORIA-RYHMÄT	KATEGORIOIDEN LUKUMÄÄRÄT
Rahapelaaminen	261
Ajanviete	53
Negatiiviset tuntemukset	48
Ikäraajat	34
YHTEENSÄ	396

6.2.1 ”Skinit on rahaa ja niillä lyödään vetoa” – Rahapelaaminen

Merkittävä osa vastaajista piti skinibettaamista rahapelaamisena rinnastaen sen vedonlyöntiin, uhkapelaamiseen ja urheiluedonlyöntiin. Osalle vastaajista vedonlyönti oli jo tuttua puuhaa esimerkiksi jääkiekon tai jalkapallon osalta. Skinivedonlyönti ja ylipäätänsä vedonlyönti kilpapelamisen saralla nähtiin luonnollisena jatkumona muulle urheiluedonlyönnille. Moni vastaajista piti selvänä sitä seikkaa, että vaikka skinibettaamisessa ei suoranaisesti käytetä perinteistä valuuttaa, ovat virtuaaliset esineet rahanarvoisia ja täten rahapelaamista. Skinien sanottiin olevan vertauskuvallisesti kuin uusi valuutta, jolla on seurauksena muun muassa se, että alaikäisilläkin on mahdollisuus uhkapelata. Voittojen maksimointi ja jopa rahan tienäminen mainittiin aineistossa. Osalla oli käsitys, että skinibettaaminen on keino tienata rahaa, häviämisen uhalla tosin. Vastaajista se osa, joka ei itse ollut skinibettanut, oli kuitenkin tietoinen siitä mistä skinibettaamisesta on kyse. Myös heidän vastauksistaan oli tulkittavissa se, että skinibettaaminen on heidänkin mielestään rahapelaamista.

Rahan tienämisestä: voit laittaa esim muutaman euron edestä skinejä ja triplata summasi, onnella.

On, käytössä olevat skinit ovat vain rahan välimuoto. Sama asia kun kasinoiden poletit joilla pelataan rahan sijasta.

CS:GO skinien muuntaminen rahaksi on niin helppoa että ei se suuri ero ole rahalla tai skineillä.

Tottakai on, skinit ovat kuin uusi valuutta jolla alaikäisetkin voivat uhkapelata.

Vedonlyönnistä ja/tai uhkapelaamisesta. Yleensä vetoa lyödään ammattilaisjoukkueiden matsien lopputuloksista, systeemi lähes sama kuin urheiluedonlyönnissä, eli kertoimien kanssa mennään, tai sitten pelataan uhkapelejä, kuten esim. rulettia, joissa skineistä saa coineja, joita voi bettailla.

Pistetään skinit ineen ja koitetaan saada eri sivuilta mahdollisimman iso profit.

Jos rahan arvoisilla tavaroilla lyödään vetoa, niin miten se ei ole uhkapelaamista?

Skinit on rahaa ja niillä lyödään vetoa. En harrasta.

Hyvin pieni vähemmistö vastaajista oli sitä mieltä, että skinibettaaminen ei ole rahapelaamista. Osa piti skinibettaamista erillään oikeasta rahasta, koska skinit ovat virtuaaliesineitä, vaikka niitä miltei poikkeuksetta rahalla hankitaankin. Osan vastauksista oli löydettävissä fakta siitä, että pelin sisäisiä esineitä voi saada myös ilmaiseksi ihan vain itse CS:GO-peliä pelaamalla.

Ei raha pelaamista koska mitä voi hävitä, on pelin sisäisiä esineitä eikä oikeaa rahaa.

Ei koska kyse on virtuaali esineistä.

Ei oikeastaan sillä kaikki varat joita käytät skinibettauksessa on mahdollista saada droppeina pelin sisältä peliä pelaamalla.

Ilmaiseksi saatavia eli dropattavia aseita tai laatikoita ei tosin tule jokaisen CS:GO-pelin päätteeksi ja silloinkin kun tulee, todennäköistä on saada jotain erittäin vähäisen arvon omaavia esineitä. Näiden esineiden kerryttäminen siihen pisteeseen asti, että niistä saisi arvokkaan kokoelman skinibetattavaksi, täysin ilman omaa rahaa käyttäen, ei siis tapahdu kovinkaan nopeasti. Uskaltaisin täten väittää, että enemmistö pelaajista käyttää aina jonkun verran omaa rahaa hankkiakseen skinejä esimerkiksi skinibettaukseen.

Skinibettaamisen kokemukseen rahapelaamisena, voitot ja häviöt iloineen sekä suruineen nousivat aineistosta esiin vahvasti. Mieleenpainuvimmat kokemukset skinibettaamisesta liittyivät poikkeuksetta voittojen ja häviöiden kertaamiseen, sekä omiin että muiden kokemuksiin. Vastauksissa oli runsaasti yksityiskohtaisia kokemuksia, kuinka joissain ammattilaisjoukkueiden peleissä oli lyöty vetoa X summan verran ja mikä lopullinen tulos on ollut. Lainauksiin olen kuitenkin valinnut yleisemmän tason kokemuksia voitoista ja häviöistä. Vastauksista huomasin, että skinibettauksessa liikkuu paljon rahaa skinien muodossa. Vastajat kertoivat lyöneensä vetoa skinien muodossa aivan muutamista senteistä aina satoihin euroihin asti. Voittoskinien käyttöä kuvasi muutama vastaaja. Osa piti rahat niin sanotusti pelin sisällä, eli hankki tai vaihtoi uusia ja parempia skinejä. Osa myi skinejä nettissä sivustolla, jossa on mahdollista saada skinin arvo rahana sen myydesään.

Voitin Jackpotista 10 euron skinillä 500 euroa. Voiton jälkeen myin skinit oikeaan rahaan enkä jatkanut niillä bettaamista, koska tiedän sen olevan suuri mahdollisuus hävitä kaikki.

En bettaa, mutta netistä luetut kertomukset kuinka ihmiset häviävät rahansa on hirvittävää.

Voita suuresti->rupea liian ahneeksi->häviä kaikki.

Sitä tuntee elävänsä kun pelaa korkeilla panoksilla. 800 € potin voittaminen tuntuu taivaalliselta mutta tappion hetkellä haluaa heittää veivin.

En ny muista yhtä, mutta aina ne jotenkin muistaa kun voittanut paljon.

Muutamissa vastauksissa oli toive, että kyselyssä olisi kysytty pelaajien suurimpia voittoja ja häviöitä sekä sitä, kuinka paljon rahaa on käytetty skinibettaamiseen. Rahankäyttöön liittyvät kysymykset pyörivät omisakin

ajatuksissani kyselyn laatimisen alussa. Päätin lopulta keskittyä tutkimuskysymystäni tukeviin kysymyksiin, en niinkään yksityiskohtaisten taloudellisten seikkojen selvittämiseen juuri tässä tutkimuksessa. Raha oli silti monen vastaajan vastauksessa läsnä ja sain käsityksen, että he halusivat ehdottomasti kertoa millä panoksella he ovat pelanneet ja mikä on ollut lopullinen voittosumma, vaikka sitä ei varsinaisesti missään kysyttykään.

Kun aloin pelaamaan CS:GO:ta, kuulin, että ”skineillä” voi tehdä rahaa ja innostuin pelaamaan pienemmillä summilla. 2015 pelasin ensimmäistä kertaa yli 100€ panoksella ja voitin silloin noin 230–270€.

Mielestäni yksi hyvä kysymys olisi ollut ”kuinka paljon olet käyttänyt rahaa in-game: itemeihin/skinibettailuun”. Itse olen ainakin 50e.

Yksi hyvä kysymys olisi, oletko häviöllä vai voitolla skineissä? Ja paljonko

6.2.2 ”Mulle kyseessä on pieni harmiton hupi” – Ajanviette

Aineistosta nousi esiin erilaisia ajanviettoon liittyviä asioita. Pääosin skinibettaamista pidettiin hauskanpitoa ja viihteenä. Skinibettaaminen rinnastettiin hauskanpidossa pelaamiseen ylipäätään. Monilla skinibettaaminen oli yksinkertaisesti ajankuluttamista. Kuten saattaisi olla pääteltävissä, monilla hauskuuden kokeminen oli suoraan verrannollinen voittaako vai häviääkö. Ajanvietteeksi ja viihteeksi vastaajat mainitsivat myös skinibettaamisen seuraamisen jonkun muun tekemänä. Ammattilaispelaajien tai peliharrastajien YouTube-videoiden seuraaminen tai omien kavereiden skinibettaamisen vierestä katsominen mainittiin vastauksissa muutamaan otteeseen. Osa näistä vastaajista ei itse harrastanut skinibettaamisesta ollenkaan, mutta silti seurasi ilmiötä esimerkiksi sosiaalisen median eri kanavissa.

Se on hauskaa katsoa kaverin bettaavan.

Isot youtubettajat/striimaajat teki sitä ja se näytti hauskalta.

Uhkapelaaminen on kivaa tai tosi kivaa, yleensä vain kivaa.

Viihteestä ja onnen koittamisesta.

Bettaaminen on vähintään yhtä hauskaa kun pelaaminen.

Mulle kyseessä on pieni harmiton hupi, ”penneillä” panostetaan.

Bettaaminen on hauskaa niin kauan kuin on voitolla :D

Vastaajat kokivat skinibettaamisen myös jännityselementtinä. Skinibettaaminen ajanviettona koettiin jännittävänä ja sillä myös haettiin jännitystä. Ammattilaispeliin seuraaminen koettiin jännittävämmäksi, kun pelistä oli

lyöty vetoa. Voittojen tavoittelu oli monelle pääasia, mutta vastauksia lukiessani oli havaittavissa, että monelle myös itse jännityksen tunne nousee pääasialliseksi tavoitteeksi pelejä seurattaessa.

Skinibettaamisessa on kyse luoda jännitystä. Laittamalla isompia panoksia jännitys kasvaa ja myös mahdolliset voitot ovat suurempia.

Jännityksen hausta, voitto on bonus, ei kohde.

Tuoda hieman jännitystä muuten niin ”tavalliseen” counterstrikeen. Myös mahdollinen rikastuminen houkuttelee.

Vastauksissa, joissa skinibettaamista pidettiin ajanvietteenä, oli löydettävissä urheiluedonlyöntimäisiä piirteitä. Vastaajat kokoontuivat kaveriporukalla katsomaan ammattilaisjoukkueiden pelejä ja jännittivät tuloksia, koska pelistä oli lyöty vetoa. Tällainen skenaario on hyvin tavanomainen perinteisen urheilun, kuten vaikkapa jääkiekon parista. Yleisemmin voisi sanoa, että vaikka elektronisen urheilun eli kilpapelaamisen ja perinteisen urheilun välille monet haluavat selkeän rajanvedon, nämä kaksi urheilumuotoa ovat kuitenkin hyvin samankaltaisia ajanvieton ja viihteellisyyden kokemuksia vertaillaessa.

Toinen asia on se että pelejä tulee seurattua entistä enemmän ja katsomisesta tulee jännittävämpää.

Monen kaverin kanssa vaan juotu kahvia ja otettu selvää aiemmista peleistä, tilastoo ja ennusteita. Katottu matsi ja näin, melkein sama kun tekisi veikkausta jalkapallosta ja katsoisi matsin. Viihdettä!

6.2.3 ”Koukuttaa nuoret jonnet” – Negatiiviset tuntemukset

Vastaajista osa oli sitä mieltä, että skinibettaaminen on koukuttavaa ja johtaa riippuvuuteen. Aineistosta oli tulkittavissa, että tämä on vastaajien mielestä negatiivinen asia, varsinkin nuorten kohdalla. Skinibettaamista pidettiin salassa tehtävänä harrasteena. Hienompien skinien hankkiminen koettiin sellaiseksi toiminnaksi, että siitä syntyy helposti päähänpinttymä, joka ajaa pelaajan jopa riippuvaiseksi.

Olen/olin addikti, pelaan salassa perheeltä, tyttöystävältä jne. pari kaveria tietää.

Koitetaan hankkia parempia skinejä joka sitten johtaa riippuvuuteen.

Nuoremmille varmasti addiktoivaa, tulee kalliskin tapa.

Koukuttaa nuoret jonnet tuhlaamaan rahat.

Skinien visuaalisuus ja niiden mahdollinen statussymbolisuuden merkitys koettiin koukuttavuuden ajavaksi voimaksi. Pelaajat, joilla on harvinaisimmat ja arvokkaimmat skinit saattavat saada osakseen paljon ihailua ja jopa kadehdintaa. Skinibettaaminen kokonaisuutena oli monien mielestä pääasiallinen keino saada pelin hienoin ja parhain asekoelma eli inventory.

Yleensäkin nuorilla ihmisillä varmaan se, että halutaan rahaa ja varallisuutta ylipäättään, mikä meinaa ”hienompia / arvokkaampia” tavaroita pelinsisäisesti. Yleensä mikään ei riitä, joten hävitään kaikki.

Saa aseet näyttämään kivemmiltä (lol) ja aiheuttaa oman tiimin ja vastustajan jengin pelaajissa wow-fiiliksen, joillekin hienot skinit aiheuttavat ehkäpä kateutta.

Muita negatiivisia tuntemuksia liittyen skinibettaamiseen olivat kokemukset siitä, että se on rahan tuhlaamista ja yksinkertaisesti typerää. Jotkut pitivät skinibettaamista rahan tuhlaamisena siinä mielessä, että pelaamiseen sijoitetut rahat verrattuna saataviin voittoihin ovat epäsuhtaiset. Monille skinibettaaminen näyttäytyi hyvin negatiivisessa valossa. Se koettiin täysin turhaksi toiminnoksi.

Rahat pois idiooteilta.

Rahan tuhlaamisena, palautusprosentti on surkea.

Turhaa paskaa jonneille.

Jotkut olivat sitä mieltä, että skinibettaaminen vie fokuksen pois itse CS:GO-pelin pelaamisesta. Tulkitsin aineistosta, että skinit nähtiin myös houkuttimena ihmisille, joita kiinnostaa vain skinien visuaalisuus ja vedonlyöntimahdollisuudet ja tätä kautta peliin tulee ihmisiä, joita ei välttämättä itse CS:GO kiinnosta. Monelle CS:GO on tärkeä harrastus ja sitä kautta skinien perässä tulevat ihmiset eivät vaikuta olevan tosissaan itse CS:GO:n pelaamisen suhteen, mikä puolestaan saattaa häiritä tosiharrastajien pelikokemusta. Sopupelimahdollisuudet, sekä vuonna 2014 tapahtunut sopupeliskandaali, mainittiin aineistossa myös. Skinibettaus nähtiin vaikuttimena mahdollisiin huijauksiin.

Vie vähän ideaa pelistä itsestään, kun kaikki jahtaavat skinejä.

Tenavat keskittyvät toistensa skineihin eikä itse peliin.

Alemmissa ammattilaissarjoissa sopupelejä on havaittu huomattavasti näiden takia.

Kun iBuyPower- joukkue hävisi tahallaan voittaakseen skinejä.

6.2.4 ”Ps. Älä kerro mutsille” – Ikäraajat

Aineistosta esiin nousseita asioita olivat myös kannanotot skinibettaamisen ikärajoista. Suurin osa vastaajista, jotka puhuivat ikärajoista, totesivat, ettei skinibettaaminen kuulu alaikäisille. Alaikäisten osallistumista ulkomaisten vedonlyöntisivustojen tarjontaan koettiin helppona ja useimmiten vääränä. Ulkomaisten toimijoiden täysi-ikäisyyden varmistaminen on ilmeisesti hyvin näennäistä ja äärimmäisen helppo kiertää. Skinibettaamiselle toivottiin myös K-18-statusta, aivan kuten muullakin rahapelaamisella on Suomen lainsäädännössä (Arpajaislaki 3:14a §).

Mielestäni bettauksen kuuluisi olla K-18, kuten muutkin uhkapelit suomessa, koska kyse on oikeasta rahasta ja vedonlyönnistä.

Voisiko tästä bettaamisesta tehdä k18?

Mielestäni bettaaminen tulisi siirtää kokonaan erillisille sivuille joihin ikä pitäisi todistaa. Nuorten uhkapelaaminen ei ole hyvä sillä he eivät ymmärrä rahan arvoa ja cs skinien ympärillä liikkuu todella isot rahat.

Myös vanhempien mahdollinen tietämättömyys skinibettaamisesta nousi esiin muutamista vastauksista. Vastauksissa peräänkuulutettiin myös vanhempien vastuuta pitää huolta siitä, etteivät alaikäiset harrastaisi skinibettaamista ja rahapelaamista ylipäätänsä. Rahapelaamista ei pidetty niin pahana asiana yli 18-vuotaiden keskuudessa ja se liitettiin muutamissa vastauksissa normaaliin aikuisen ihmisen rahankäyttöön.

Minusta vastuu on vanhemmalla eikä sivustolla tai valvella. Jos petteri menee häviämään viikkorahansa casinoin se ei ole sivuston vika vaan vanhempien...ja tietysti petterin.

Monet alaikäiset mukaan lukien minä itse pääsevät uhkapelemaan ilman rajoja oikeaa rahaa josta vanhemmat eivät välttämättä tiedä mitään jos esim ostetaan skinejä paysafella tai muuta vastaavaa!

Ps. Älä kerro mutsille.

Olen aikuinen mies joka tienaa omat fyrkkansa. Ei ole muiden asia.

Mainitsemisen arvoista on se, että kyselylomakkeella ei ollut yhtäkään kysymystä alaikäisten pelaamisesta. Aineistossa oli selkeitä vastauksia kyselyssä oleviin kysymyksiin, mutta lisäksi siellä oli ikään kuin sivuhuomautuksina mielipiteitä skinibettaamisen ikäraja-asioista. Myös kyselyn vapaa sana -osiossa otettiin vahvasti kantaa alaikäisyyteen skinibettaamisessa. Mitä ilmeisemmin tämä asia puhututtaa ainakin jonkin verran pelaajien kes-

kuudessa ja osalla kyselyyn vastanneilla on ollut selkeä tarve tähdentää alaikäisyyden kyseenalaisuutta skinibettaamisessa. Tämän voi havaita kiteytettynä erään vastaajan kommentista.

Ois voinu olla jonkinlainen kysymys liittyen tähän ikäasiaan. Yli 18v bettaaminen on ihan jees, mutta sitten kun siellä betailee esim. Pekka 11v viikkorahojaan niin se ei välttämättä ole ihan hyvä juttu.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä luvussa esittelen tehdyt johtopäätökset. Jaan johtopäätökset kahteen osioon. Ensimmäiseksi vuorossa on vastaajien taustatiedot ja sen jälkeen kyselyn avoimien vastausten tuottamat johtopäätökset.

7.1 Taustatiedot

Vuoden 2015 Pelaajabarometrin mukaan Suomessa lähes kaikki 10–75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotain eri peliä, digitaalisia tai ei-digitaalisia. Tulokset olivat linjassa tämän tutkimuksen tuottaman laajan ikäkauman kanssa, vaikka tämä tutkimus oli hyvin spesifi, liittyen ainoastaan skinibettaukseen. Samankaltainen tulos oli myös alle 20-vuotiaiden pelaamisessa, he pelasivat eniten erilaisia digitaalisia pelejä Pelaajabarometriin vastanneista. Tähän tutkimukseen vastanneista suurin osa oli alle 20-vuotiaita. Tarkastellessa Pelaajabarometrin vastaajia, jotka olivat pelanneet ulkomaisilla rahapelisivustoilla, tulos ei ole täysin yhteneväinen tämän tutkimuksen tuloksiin. Pelaajabarometrin enemmistö ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavien osalta oli ikäryhmässä 20–29 vuotta. Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen osalta ja tarkemmin 12 viime kuukauden aikana rahapelejä internetissä pelanneiden määriä verratessa, enemmistö löytyi 25–34 vuotiaista. (Ermi ym. 2016; Raisamo & Salonen 2015.)

Tähän tutkimukseen vastanneista 98,3 % oli miehiä ja 1,7 % naisia. Yleisemmin verrattuna ammutapelejä pelaaviin, joihin Counter-Strikenkin pelaajat kuuluvat, vahvasti sukupuolittunut tulos tässä tutkimuksessa oli joiltain osin verrattavissa vuoden 2015 Pelaajabarometriin. Pelaajabarometrin kyselyssä vastaajista 37,5 prosenttia miehistä ja 7,3 prosenttia naisista pelasi ammutapelejä. Aktiivisten pelaajien osuus näistä oli miesten osalta 23,2 prosenttia ja naisten 4,1 prosenttia. Näiden tulosten vertailun pohjalta voisi olettaa, että Counter-Striken pelaajista vähemmistö on naisia ja täten myös skinibettaamista harrastaneita naisia on vähemmän kuin miehiä. (Ermi ym. 2016.)

Toisaalta on epäselvää, mihin kategoriaan Counter-Strike vuoden 2015 Pelaajabarometrissa sijoittuu. Counter-Strikesta puhutaan toimintapelinä, mutta toisaalta myös first person shooter-pelinä eli ensimmäisen persoonan ammutapelinä. Tuloksia voi vielä verrata rahapelaamisen näkökulmasta. Pelaajabarometrin vastaajista, jotka olivat pelanneet verkkorahapelejä ulkomaisilla rahapelisivustoilla, löytyy samankaltaisuutta siinä mielessä, että

miehet olivat siinäkin enemmistössä ja naiset vähemmistössä. Pelaajabarometriin vastanneista miehistä 11,4 % oli pelannut ulkomaisilla rahapelisivustoilla ja naisista 1,0 %. Aktiivisten pelaajien osuus oli miehistä 4,5 % ja naisista 0,6 %. Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -tutkimuksen sukupuolijakauma oli hieman tasaisempi niiden vastaajien osalta, jotka ovat pelanneet rahapelejä internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana, miehiä oli 30,1 % ja naisia oli 17,1 %. (Ermi ym. 2016; Raisamo & Salonen 2015.)

Koulutustaustat ovat osittain samassa linjassa vuoden 2015 Pelaajabarometriin vastanneiden koulutustaustojen kanssa, pois lukien töissä/työtön-sta-tukset, joita ei Pelaajabarometrissa ollut. Koen, että vastauksia voi silti ver-rata keskenään. Peruskoulussa olleita tai olevia oli Pelaajabarometrissa 14,1 prosenttia ja tässä tutkimuksessa 20,3 prosenttia. Toisen asteen koulutuk-sessa olleita tai olevia, Pelaajabarometrissa oli 41,7 prosenttia ja tässä tut-kimuksessa 31,6 prosenttia. Korkea-asteen opinnoissa olleita tai olevia oli Pelaajabarometrissa 42,6 prosenttia vastaajista, tässä tutkimuksessa osuus oli 18,6 prosenttia vastaajista. Suurin eroavaisuus löytyy vastaajien enem-mistöstä. Tämän tutkimuksen enemmistö löytyi toisen asteen koulutuksesta ja Pelaajabarometrissa enemmistö oli korkea-asteen koulutuksen käyneitä. Tässä tutkimuksessa korkea-asteen koulutuksen kohdan valinneet olivat vä-hemmistössä, kun tarkastellaan pelkästään koulutusta. Suomalaisten raha-pelaaminen 2015 -tutkimukseen verraten heihin, jotka ovat pelanneet raha-pelejä internetissä 12 viime kuukauden aikana, työssäkäyvät olivat edellä mainitussa enemmistössä, 29,0 % vastaajista ja vastaajista opiskelijoita tai koululaisia oli 16,9 %. Tämän tutkimuksen vastaajista yhteenlaskettu enem-mistöosuus eli 70,6 % olivat opiskelijoita tai koululaisia ja työssäkäyviä oli 19,2 % vastaajista. (Ermi ym. 2016; Raisamo & Salonen 2015.)

Kyselyn neljänteen kohtaan liittyen, eli ovatko vastaajat harrastaneet skini-bettaamista, ei vertailukohtaa löydy, sillä tämä tutkimus lienee ensimmäi-nen laatuaan. Mainitsemisen arvoista on kuitenkin se, että suurin osa vas-taajista on harrastanut skinibettaamista. Tämä on tärkeä asia selvittäessä nä-kemyksiä ja kokemuksia kyseisestä ilmiöstä.

7.2 Kyselyn avoimet vastaukset

Kategoria-analyysin avulla aineistosta nousi selkeä kuva vastaajien koke-muksista liittyen skinibettaamiseen. Näistä kokemuksista muodostui kate-goriat rahapelaaminen, ajanviete, negatiiviset tuntemukset ja ikärajat, pe-laajien itsensä sanoittamana.

Rahapelaamisen käsitteet esiintyivät aineistossa ylivoimaisesti eniten. Ky-selyyn vastanneille näytti olevan täysin selvää, että skinibettaaminen on ra-hapelaamista. Vain pieni vähemmistö piti skinibettaamisen ja rahapelaami-sen erillään. Jani Kinnusen (2010b) tutkimuksessa oli mielenkiintoinen pohdinta siitä, että viihteellisten pelien ja rahapelien rajojen häilyessä, uu-denlaisia rahapelejä pelaavat eivät välttämättä mieltäisi itseään niin sano-tusti perinteisiksi rahapelaajiksi laisinkaan. Siitäkin huolimatta, että rahapa-nos liittyy myös tähän uudenlaiseen rahapelaamiseen. Kyselyssäni ei ky-

sytty, pidätkö itseäsi rahapelaajana, mutta tätä on mielenkiintoinen spekuloida, olisiko tässä ollut ristiriita Kinnusen (2010b) pohdintaan pelaajan peli-identiteetin muodostumisessa. Sillä tämän tutkimuksen aineistosta nousi niin selvästi esiin se, että skinibettaamista pidetään selkeästi rahapelaamisena. Kokevatko vastaajat siis yhtä selvästi olevansa rahapelaajia?

Vastaajien rahapelaamisen kokemukseen liittyivät käsitteet vedonlyönti ja uhkapelaaminen useaan otteeseen. On mielenkiintoista pohtia, kuinka moni on tarkoituksella käyttänyt sanaa uhkapelaaminen tietäen, mitä termi oikeasti tarkoittaa. Kaikki rahapelaaminen ei ole uhkapelaamista. Aiemmin opinnäytetyössä määritin rahapelaamisen käsitettä Kinnusen (2010a) mukaan: uhkapelaaminen on rahapelaamista, jossa panokset kasvavat pelaajalle liian suuriksi. Uhkapelaamisen lopputulemana ovat sellaiset pelaajalle koituvat vakavat seuraukset, joista ei voi neuvotella (Kinnunen 2010a). Tähän peilaten, skinibettaaminen näyttäytyy joidenkin kohdalla paljon vakavammissa valossa kuin pelkästään harmittomana hauskanpitoa. Aukottomasti ei toki voi todistaa, että vastaajat ovat uhkapelaamisella tarkoittaneet juuri tuota edellä mainittua, mutta se herättää paljon kysymyksiä. Terminologian epäselvyyttä pohtivat myös Abarbanel ym. (2015) ja toteavat tutkimuksessaan, että uudentyyppisissä peli-ilmiöissä riskinä ovat liian löyhät termit, jotka saattavat johtaa siihen, että riskiryhmiä ei tunnisteta. Epäselvyys siitä, onko pelaaminen rahapelaamista, ja kuinka rahapelaaminen ymmärretään, heikentävät kokonaisuuden hahmottamista.

Kokemus ajanvietteestä ja skinibettaamisen viihteellisyydestä oli yhtäläinen tutkimukseen, jossa haastateltiin taitoon perustuvien verkkorahapelien pelaajia. Tämentyyppiset pelit nähtiin muun muassa viihteen välineinä. (Ks. Kinnunen 2010b.) Samansuuntaisia kokemuksia oli Majamäen (2010) pro gradu -tutkielman aineistossa. Aktiiviset pelaajat vertasivat rahapelaamista tavanomaisiin vapaa-ajan aktiviteetteihin, josta saa nautintoa, kuten esimerkiksi penkkiurheiluun. Majamäen (2010) aineiston yleisin motiivi pelaamiseen oli viihde-motiivi. Tämän tutkimuksen aineistosta nousee myös esiin skinibettaamisen viihteellisyys ja tavanomaisen harrastuksen status. Pelaamiseen liittyvä jännitys ja sen tuoma innostuminen on Majamäen (2010) aineiston sekä omien tulosteni kanssa paikoin yhteneväinen. Osalle vastaajista jännitys oli skinibettaamisen suola, ei niinkään itse rahanarvoiset voitot.

Negatiiviset tuntemukset olivat vastauksissa selkeästi riippuvuuksiin liittyviä tunteita ja kokemuksia. Skinibettaamisen koukuttavuus oli vastaajien mielestä huono asia nuorille. Tosiasiahan on, että nuoren aivot ovat kehitystilassa ja täten poikkeavat aikuisten aivoista, riippuvuus voi siis syntyä helpommin ja nopeammin kuin aikuisilla (Rahapelaamisen riskit nuorille 2015). Nuoren elämämaailmassa läsnä olevat mahdolliset kriisit, kuten esimerkiksi kiusaaminen tai yksinäisyys, lisäävät riskiä ongelmalliseen pelaamiseen (Rahapelaamisen riskit nuorille 2015). Vaikka vastaajat käyttivät riippuvuuteen liittyvää sanastoa, on kuitenkin muistettava etteivät asiat ole aina niin mustavalkoisia. Esimerkiksi lasten ja nuorten kanssa olisi hyvä välttää niinkin raskasta sanaa kuin peliriippuvuus, koska yleensä rahapela-

minen rajoittuu väliaikaisesti nuoruuteen eikä siitä välttämättä kehity vakava peliongelmaa, saati riippuvuutta (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013). Mäyrän (2013, 147–148) mukaan tarkastellessa addiktiota digitaalisen pelikulttuurin näkökulmasta koukuttavuus terminä voi jopa olla nurinkurisesti hyvää tarkoittava asia. Koukuttava peli on houkutteleva ja mukaansatempaava, vetovoimainen tavalla, jolla on eittämättä kääntöpuolensa, jos pelaaja on rahapeliriippuvainen. Mielestäni voinee silti todeta, että tässä aineistossa riippuvuus ja koukuttavuus koettiin negatiivisena asiana.

Ikärajaseikat puhututtivat kyselyn vastauksissa jonkin verran. Aineistosta nousi esiin, että pelaajat itse olivat huolissaan skinibettaamisen epämääräisyydestä, esimerkiksi ikärajojen valvomisen suhteen. Monien mielestä skinibettaaminen hämärtää alaikäisten käsitystä rahasta ja aiheuttaa haittoja heille. Myös vanhempien vastuuta korostettiin muutamissa vastauksissa. Vaikka alaikäisten rahapelaaminen on yleisesti vähenemässä (Raisamo & Salonen 2015), internet on tässä yhtälössä se, joka saattaa muuttaa trendin suuntaa. Holmilan ym. (2015) mukaan asiantuntijoiden paneelista yli puolet arvioi ehkäisevän päihdetyön ennakoititutkimuksessa, että nuorten rahapelaaminen yleistyy tulevaisuudessa jonkin verran tai paljon. Aikuisväestön rahapelaaminen ja rahapeliongelmat nähtiin myös yleistyvänä ilmiönä. Netin tarjoamat mahdollisuudet ja alati uudistuva teknologia nähtiin lisäävän sekä digi- että rahapelaamista. Uudenlaiset pelituotteet saattavat olla sääntelyn ulottumattomissa. Toisaalta tutkimuksessa mainittiin myös se, että kehittyvä teknologia saattaa poikia myös vastuullisuutta korostavaa pelitoimintaa, mikä jarruttaisi nuorten, ja miksei aikuistenkin, liiallista tai haitallista pelaamista. (Holmila ym. 2015.)

8 POHDINTA

Tässä opinnäytetyöni viimeisessä luvussa pohdin tutkimustuloksia ja mahdollisia aiheita jatkotutkimukselle. Lopuksi arvioin myös opinnäytetyöprosessia kokonaisuutena.

8.1 Tulosten ja jatkotutkimusaiheiden pohdinta

Skinibettaaminen saattaa olla ohimenevä ilmiö tai sitten ei, sitä on vaikea ennustaa, mutta internetissä tapahtuva rahapelaaminen tuskin katoaa mihinkään. Lisääkö rahapelaamisen siirtyminen verkkoon ongelmallista pelaamista vai olisiko sillä jopa ongelmia vähentävä vaikutus, jos pelaamisen toimintaympäristö saadaan painottamaan vastuuta ja selkeitä sääntöjä? Tutkimustuloksissa oli selviä kannanottoja molempiin vaihtoehtoihin: skinibettaaminen nähtiin harmittomana hupina ja toisaalta riippuvuutta kohti ajavana toimintona.

Vastaajien taustatietojen suhteen oli vaikea löytää sopivia tutkimuksellisia vertailukohtia. Digi- ja rahapelaamisesta on tehty tutkimuksia, mutta on vaikea asettaa skinibettaamisen kokemuksia kumpaankaan. Digipelaamisen käsite on niin laaja, että vertailukohtaa oli hankala hakea. Sama pätee rahapelaamiseen: käsite kattaa pelaamisen aina raaputusarvoista totopelieihin.

Ulkomaiset rahapelisivustot mainitaan muutamissa tutkimuksissa (Abarbanel ym. 2015; Ermi ym. 2016; Paloheimo 2010; Raisamo & Salonen 2015). Osassa näissä tutkimuksissa pelit ovat selkeästi rahapeleiksi luokiteltavia, kuten esimerkiksi nettipokeri. Vertailua on siis vaikea tehdä. Uudenlaisten verkkorahapelien pelaajat eivät välttämättä ole perinteisten rahapelikyselyjen ulottuvissa. Tämän tutkimuksen runsaan vastaajamäärän perusteella voidaan todeta, että verkkorahapelaamista on tutkittava ja siihen on perehdyttävä enemmän.

Tutkimustulosten perusteella kyselyyn vastanneet olivat vahvasti sitä mieltä, että skinibettaaminen on rahapelaamista. Hälyttävä tulos olisi mielestäni ollut se, että skinibettaamista ei pidettäisi ollenkaan rahapelaamisena. Todennäköisyys oman rahan käyttämiselle skinibettaamisessa on kuitenkin niin suuri, että olisi vaikea puhua siitä muuna kuin rahapelaamisena. Skinibettaamisen luokittelu rahapelaamiseksi auttaa tunnistamaan mahdollisia riskejä ja haittatekijöitä. Harmiton hupi saattaa kääntyä riskialttiiksi uhkapelaamiseksi.

Rahapelaamisen ja digipelaamisen harmaa vyöhyke konkretisoituu ikävällä tavalla aineistosta nousseessa skinibettaaminen ja ikärajat -teemassa. Vastaajien huolestuminen ikärajoista on myös tulevan sosiaalialan ammattilaisen huoli. Asiallinen vuoropuhelu ja ilmiön tarkastelu asianosaisten kanssa antavat hedelmällisen pohjan uusien asioiden käsittelyyn. Toisin kuin kauhukuvien maalailu ja ilmiön tuomitseminen ilman asiaan perehtymistä, mikä olisi äärimmäisen helppoa, kun liikutaan verrattain erittäin tuoreella pelaamiseen liittyvällä kentällä, jossa ääripäiden mielipiteet saavat monesti eniten palstatilaa mediassa. Muistuttelu Suomen lainsäädännöstä ja rahapelaamisen riskeistä ei olisi pahitteeksi. Rahapelaaminen ei ole alaikäisten harrastus.

Tulosten perusteella skinibettaaminen tuskin on räjähtämässä jättimäiseksi valtakunnan laajuiseksi ongelmaksi, joka jättää jälkeensä massoittain peliriippuvaisia lapsia, nuoria ja aikuisia. Tämä ei tosin tarkoita sitä, etteikö ilmiön takia jollekin koituisi ongelmia ja että asian voisi lakaista maton alle. Tarvitaan ehdottomasti asiallista valvontaa ja selkeitä sääntöjä, unohtamatta pelikasvatuksen peruseriaatteita ja valistusta. Riskit ongelmien ja haittojen syntymiseen ovat kuitenkin selvästi havaittavissa, kuten alaikäisten rahapelaaminen ja negatiiviseksi mielletyt koukuttavuuden kokemukset.

Myös pelaajien identiteetti mietityttää: pitävätkö he itseään rahapelaajina? Jos eivät, olisi syytä pohtia perinteisten rahapelikyselyiden kattavuutta. Kuinka paljon pelaajia jää kartoittamatta, jos he eivät miellä itseään rahapelaajiksi, mutta silti pelaavat rahanarvoisilla esineillä verkossa ja kuinka paljon mahdollisia ”verkko-”ongelmapelaajia jää kartoittamatta?

Jatkotutkimukselle on siis paljon aihetta, kuten alaikäisyys ja rahapelaaminen internetissä sekä vanhempien ja kasvattajien tietoisuus uudenlaisista raha- ja digipeli-ilmiöistä. Alaikäisten rahapelaaminen on tutkimusten mukaan vähenemässä, mutta asiantuntijoidenkin mukaan internetin vaikutusta rahapelaamisen muodonmuutokseen ei tule ohittaa.

Jatkotutkimukselle olisi tarvetta ylipäättään pelaajien rahankäytöstä internetissä: liittyykö siihen haittoja muutenkin kuin vain perinteisen rahapelaamisen muodossa? Esimerkiksi virtuaalisten esineiden vaihtokauppa on sekin erittäin suosittua pelaajien kesken, myös muissa peliympäristöissä kuin Counter-Striken parissa. Tähän linkittyy myös jatkotutkimuksen tarve sosiaalisille suhteille raha- ja digipelaamisen uudentyyppisissä ympäristöissä.

Kuten aiemmin mainitsin, rahapelitutkimusta itsessään tulisi myös tarkastella. Tavoittavatko ne uudenlaisten verkkorahapelien pelaajat vai tulisiko painopistettä hieman siirtää verkossa pelattavien rahapelien suuntaan? Vai tulisiko digipelaamiseen liittyviin tutkimuksiin liittää enemmän rahapelaamisen teemoja, jotta pelaajat tavoitettaisiin ja saataisiin selkeä kuva siitä, kuinka yleistä uudenlainen verkkorahapelaaminen jo mahdollisesti on?

8.2 Opinnäytetyöprosessin pohdinta

Tarttuminen näin tuoreeseen ilmiöön oli valtava haaste. Aiempien tutkimusten niukkuus teki opinnäytetyöprosessista luultavasti muutaman pykälän haasteellisemmän, kuin jos olisin tehnyt työni jostain runsaammin tutkitusta aiheesta. Opinnäytetyön tekohetkellä saatavilla olleet tutkimukset, esimerkiksi pro gradu -tutkielmat tai väitöskirjat, eivät olleet täysin vertailukelpoisia tämän tutkimuksen aiheeseen ja tuloksiin. Vertailua aiempiin tutkimuksiin oli siis vaikea tehdä. Toiveikkaasti koenkin tämän niin, että tämän tutkimuksen tulokset ovat tarpeeksi arvokkaita tuottamaan ajantasaista tietoa uudesta ilmiöstä.

Skinibettaamisen vertaaminen rahapelaamiseen ja digipelaamiseen tuntui aluksi varsin mahdottomalta. Skinibettaaminen on toisaalta selkeästi rahapelaamiseen verrattavaa, toisaalta sitä harrastetaan digipelaamisen kaltaisissa ympäristöissä ja virtuaalisin esinein. Voisi sanoa, että raha- ja digipelaamisen harmaa alue tuli koettua tutkijana kantapäähän kautta. Loppujen lopuksi omien pohdintojen ja tutkimusaineiston pohjalta voin todeta, että pidän skinibettaamista rahapelaamisena. Olisi hyvä, että tutkimusta tehtäisiin vastaisuudessakin tästä äärimmäisen kiinnostavasta aihealueesta.

Opinnäyteprosessi venyi alkuperäisestä suunnitelmastaan, sillä opinnäytetyö ei suinkaan ollut ainut asia jota työstin. Muut opinnot ja elämä itsessään heitti paljon aikaa vievää kuormitusta allekirjoittaneen harteille, mutta pääsin kuin pääsinkin maaliin asti. Olen ylpeä siitä, että uskalsin valita tällaisen aiheen ja käydä läpi tämän kaiken. Haasteiden ja pitkällisten pohdintojen kautta koen oppineeni paljon koko opinnäytetyöprosessista. Ensimmäiseksi opinnäytetyökseni ja tutkimusprosessiksi tämä on ollut rankka, mutta inostava ja opettavainen matka.

Lopuksi haluaisin kannustaa sosiaalialan opiskelijoita rohkeisiin kannanottoihin ja monitieteellisten aiheiden valintaan. Sosiaaliala koskettaa meitä kaikkia jollain tapaa, ja on vaikeaa kuvitella, että olisi mitenkään väärin tutkia erilaisia ilmiöitä ja asioita niin sanotusti naapurinkin tontilta. Tietoisuus

ihmisten moninaisesta arjesta sekä niihin liittyvistä kokemuksista ja tapahtumista auttaa meitä ymmärtämään tätä äärimmäisen laajaa asiakaskuntaamme entistä paremmin – eikä asian tarvitse olla jo valtavissa mittasuhteissa ja korjaavien toimenpiteiden kuilun suulla. Pienetkin ilmiöt voivat kasvaa suuriksi, mutta ennakoiva ote asioiden käsittelyssä voi ennaltaehkäistä mahdollisia tulevaisuuden haittoja. Ja mitä sitten, jos ilmiö onkin ohimenevä eikä kosketa kuin vain pientä osaa väestöstä? Haitanneeko sekään, asiaan on silti otettu kantaa ja huomattu myös se pieni osa väestöstä ottamalla heidät mukaan keskusteluun. Osallisuus, nähdä ja kuulla tuleminen – nämä ovat peruspilareita aidon ja välittävän sosiaalialan ytimessä.

LÄHTEET

- Abarbanel B., Delfabbro P. H., Gainsbury S. M., Hing N. & King D. L. 2015. Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions* 4(4), 215-220. Viitattu 9.8.2016. Saatavissa MEDLINE/PubMed (U.S. National Library of Medicine) tietokannassa: <http://pubmed.gov/26690615>
- Anttonen, M. 2011. Rahapelien vetovoima. Näkökulmia peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen muotoutumisesta nuorten miesten elämässä. Lapin yliopisto. Sosiaalityön koulutusohjelma. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 18.10.2016. http://lappi32-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/61372/Anttonen_Milla_gradu.pdf?sequence=1
- Arpajaislaki 1047/2001. 23.11.2001. Finlex. Viitattu 2.11.2016. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>
- Brown, B., Laurier, E. & Reeves, S. 2009. Experts at Play: Understanding skilled expertise. Viitattu 21.11.2016. <http://www.cs.nott.ac.uk/~pszsr/files/reeves-2009-experts-at-play.pdf>
- Chikhani, R. 2015. The History Of Gaming: An Evolving Community. TechCrunch. Julkaistu 31.10.2015. Viitattu 2.8.2016. <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>
- Digipelaaminen. n.d. Pelitaito. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. Viitattu 2.8.2016. <http://www.pelitaito.fi/new/digipelaaminen/>
- Donnelly, J. 2015. The making of: Counter-Strike. PCGamesN. Julkaistu 10.9.2015. Viitattu 14.8.2016. <http://www.pcgamesn.com/counter-strike/the-making-of-counter-strike>
- EHYT ry. 2016. Vaikuttamistyö. Pelaaminen. Viitattu 2.8.2016. <http://www.ehyt.fi/fi/pelaaminen-2>
- Ermi, L., Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2016. Pelaajabarometri 2015. Lajityyppien suosio. Tutkimusraportteja. Tampereen yliopisto. Viitattu 18.10.2016. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>
- e-Sports Earnings. 2016. Games. Counter-Strike: Global Offensive. Viitattu 21.11.2016. <http://www.esportsearnings.com/games/245-counter-strike-global-offensive>
- eSports Market Report. 2016. SuperData Research. Viitattu 21.11.2016. <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/>
- Fagerström, N. 2015. Nuoret tietokonepelaajat menettävät tuhansia euroja vedonlyönnissä. Artikkelit. Suomennos T. Otero. Julkaistu 29.12.2015.

Yle.fi. Viitattu 25.11.2016. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/12/29/nuoret-tietokonepelaajat-menettavat-tuhansia-euroja-vedonlyönnissa>

Fenomenologia. 2015. Koppa. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 15.8.2016. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tie-teenfilosofiset-suuntaukset/fenomenologia>

Haddon, L. 2002. Elektronisten pelien oppivuodet. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-Paino, 47–69.

Harviainen, J. & Meriläinen, M. 2013. Johdanto. Teoksessa Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) Peli-kasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uud. p. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Hoffrén, T., Lappalainen, J., Mönkkönen, K., Roine, M. & Sirviö, K. 2011. Ennakoiva osaaminen. Toimintaa ennen erityistä. Malli ennakoivan toiminnan arviointiin ja kehittämiseen. Teoksessa Ruuskanen, P., Savolainen, K. & Suonio, M. (toim.) Toivo sosiaalisessa. Toivoa luova toimintakulttuuri sosiaalityössä. EU, 118–146.

Holmila, M., Karlsson, T., Ranta, J. & Warpenius, K. 2015. Ehkäisevä päihdetyö Suomessa 2025. Ennakointitutkimus. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 3.9.2016. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/126022/URN_ISBN_978-952-302-444-1.pdf?sequence=1

Jakobsson, P., Pargman, D. & Rambusch, J. 2007. Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 157–164. Viitattu 21.11.2016. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.16293.pdf>

Jokinen, A., Juhila, K. & Suoninen, E. 2012. Kategoriat, kulttuuri & moraalit. Johdatus kategoria-analyysiin. Osuuskunta Vastapaino. Viitattu 10.11.2016. Saatavissa Ellibs-tietokannassa: <https://www-ellibslibrary-com.ezproxy.hamk.fi/book/978-951-768-393-7>

Karjalainen, A., Mertala, S. & Ronkainen, S. 2008. Kvalitatiivisuus, kvantitatiivisuus ja sähköinen kyselytutkimus. Teoksessa Karjalainen, A. & Ronkainen, S. (toim.) Sähköä kyselyyn! Web-kysely tutkimuksessa ja tiedonkeruussa. Lapin yliopiston menetelmätieteiden laitoksen tutkimuksia 1. Tutkimusmenetelmät. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino, 17–30.

Kinnunen, J. 2010a. Leikkisä raha peleissä. Teoksessa Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampere: Tampereen yliopisto, 42–57. Viitattu 9.8.2016. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2010>

- Kinnunen, J. 2010b. Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. Raportti. Terveystieteiden tutkimuskeskus THL. Viitattu 9.8.2016. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201205085507>
- Kiviniemi, K. 2015. Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Valli, R. & Aaltola, J. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. 4. uud. p. Jyväskylä: PS-kustannus, 74–88.
- Kojo, M. 2012. Lanitusta, ladderia ja lifetystä – kilpapelaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa Komonen, P., Poikolainen, J., Salasuo, M. (toim.) Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa. Helsinki: Haka-paino, 64–82.
- Kuula, A. 2006. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- Laaksamo, O.-M. 2014. Verkkoroolipelaaminen ja sosialisatio. World of Warcraft -pelit osakulttuurisena toimintana sosialisatation näkökulmasta. Lapin yliopisto. Sosiaalityön koulutusohjelma. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 1.11.2016. <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/61528/Laaksamo.Ossi-Matti.pdf?sequence=2>
- Laaksonen, K. 2015. E-urheilu - Kun pelaamisesta maksetaan. Mikrobitti. Julkaistu 14.7.2015. Viitattu 21.11.2016. <http://www.mikrobitti.fi/2015/07/e-urheilu-kun-pelaamisesta-maksetaan/>
- Lahti, E. 2016. CS:GO's controversial skin gambling, explained. PC Gamer. Julkaistu 6.7.2016. Viitattu 14.8.2016. <http://www.pcgamer.com/csgo-skin-gambling/>
- Laine, T. 2015. Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa Valli, R. & Aaltola, J. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. 4. uud. p. Jyväskylä: PS-kustannus, 29–51.
- Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2013. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveystieteiden tutkimuskeskus THL. Viitattu 2.11.2016. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/103119/URN_ISBN_978-952-245-816-2.pdf?sequence=1
- Majamäki, M. 2010. Aktiivisten pelaajien antamat merkitykset rahapelaamisen motivaatioille. Helsingin yliopisto. Valtiotieteellinen tiedekunta. Sosiaalitieteiden laitos. Sosiologia. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 18.10.2016. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/17593/majam%C3%A4ki-majaprogradu.pdf?sequence=1>

Matilainen, R. 2010. Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta? Tieteessä tapahtuu 1/2010. Viitattu 14.8.2016. <http://ojs.tsv.fi/index.php/tt/article/viewFile/2645/2424/Record/a1460501/AddTag>

Meriläinen, M. 2013. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) Pelikasvat-tajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy

Metsämuuronen, J. 2009. Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. 4. laitos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Myllärinen, A. R. 2016. Miten tartumme ihmisten asiaan ajoissa? Ennalta-ehkäisy ja varhainen tuki sosiaalityössä opintojakson verkkoaineisto. Hämeen ammattikorkeakoulu, Moodle. Viitattu 29.11.2016. <https://moodle.hamk.fi>

Mäyrä, F. 2013. Aika, raha ja peliviihde. Verkkopelaamisen harmit ja har-mittomuus. Teoksessa Tammi T. & Raento P. (toim.) Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press, 147–164.

Newzoo. 2016. Global Esports Market Report: Revenues to Jump to \$463M in 2016 as US Leads the Way. Julkaistu 25.1.2016. Viitattu 21.11.2016. <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>

Ojalehto, J. & Viljanen, K. 2015. CS:GO-opas katsojalle. Artikkel. Jul-kaistu 30.7.2014. Päivitetty 15.6.2015. Yle.fi. Viitattu 11.8.2016. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/07/30/csgo-opas-katsojalle>

Paloheimo, E. 2010. Verkkorahapelien vetovoimatekijät. Teoksessa Suomi-nen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampere: Tampereen yliopisto, 33–41. Viitattu 25.11.2016. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2010>

Pelikasvatus. n.d. Digipelaaminen. Pelitaito. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. Viitattu 13.9.2016. <http://www.pelitaito.fi/new/pelikasvatus/>

Perkkilä, P. & Valli, R. 2015. Nettikyselyt ja sosiaalinen media aineiston-keruussa. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusme-todeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutki-jalle. 4. uud. ja täyd. p. Jyväskylä: PS-kustannus, 109–120.

Puusniekka, A. & Saaranen-Kauppinen, A. 2006. Sisällönanalyysi. Kvali-MOTV. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Yhteiskuntatieteellinen tietoar-kisto. Viitattu 1.11.2016. http://www.fsd.uta.fi/menetelmaope-tus/kvali/L7_3_2.html

Rahapelaaminen. n.d. Pelitaito. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. Viitattu 2.8.2016. <http://www.pelitaito.fi/new/rahapelaaminen/>

Rahapelaamisen riskit nuorille. 2015. Nuoret pelissä. Rahapelit. Alkoholi, tupakka ja riippuvuudet. Aiheet. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos THL. Viitattu 2.8.2016. <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/nuoret-pelissa/rahapelaamisen-riskit-nuorille>

Rahapelaaminen Suomessa. 2016. Rahapelit. Alkoholi, tupakka ja riippuvuudet. Aiheet. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos THL. Viitattu 28.11.2016. <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapelaaminen-suomessa>

Raisamo, S & Salonen, A. 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Rahapelaaminen, rahapeliongelmien ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15–74-vuotiailla. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos THL. Raportti 16/2015. Viitattu 28.11.2016. http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129595/URN_ISBN_978-952-302-559-2.pdf?sequence=1

Timperi, J. 2011. Kilpapelaamisen ekosysteemi ja sen vaikutus pelaajien kilpailumotivaatioon. Diplomityö. Tuotantotalouden tutkinto-ohjelma. Aalto-yliopisto, Perustieteiden korkeakoulu. Pdf-tiedosto. TIEKEN julkaisusarja osa 37. TIEKE - tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus. Viitattu 25.11.2016. <http://www.tieke.fi/display/julkaisut/Julkaisusarja>

Valve. 2016a. Games. Counter-Strike:Source. Viitattu 19.8.2016. <http://www.valvesoftware.com/games/css.html>

Valve. 2016b. Games. Counter-Strike:Global Offensive. Viitattu 19.8.2016. <http://www.valvesoftware.com/games/csgo.html>

Vilkka, H. 2015. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus.

Wagner, M. G. 2006. On the Scientific Relevance of eSports. ResearchGate. Alkuperäinen artikkeli julkaisussa Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. ICOMP 2006. Las Vegas, Nevada, USA. June 26-29, 2006. CSREA Press 2006. ISBN 1-60132-005-1. Viitattu 8.8.2016. https://www.researchgate.net/profile/Michael_Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf

VERKKOKYSELYLOMAKE

Kysely skinivedonlyönnistä

Olen sosiaalialan opiskelija Hämeen ammattikorkeakoulusta. Teen opinnäytetyötä liittyen sekä pelaamiseen että rahapelaamiseen. Erityisesti keskityn Counter-Strike:Global Offensive (CS:GO)-peliin ja sen tiimoilta käytävään skinivedonlyöntiin (myöhemmin skinibettaus). Opinnäytetyön ytimessä ovat teidän, arvon pelaajat, oma ja tärkeä ääni. Haluan tutkia tätä uutta ilmiötä siten, että pelaajien omat kokemukset ovat avainasemassa. Skinibettaaminen on asia josta ei vielä tiedetä paljoakaan, siksi on tärkeää kuulla siitä pelaajilta itseltään – asiantuntijoilta.

Kyselyn tarkoituksena on siis kartoittaa pelaajien omia kokemuksia ja näkemyksiä skinibettaamisesta. Vastauksia käytän tutkimuksellisessa työssä ja käsittelen niitä ehdottoman luottamuksellisesti. Yksittäistä vastaajaa ei voida tunnistaa tutkimustuloksista. Saatan käyttää opinnäytetyöraportissani lyhyitä sitaatteja vastauksista. Vastatessasi tähän kyselyyn annat suostumuksesi edellä mainittuun. Perustele vastauksesi mahdollisimman hyvin, jotta autat ymmärtämään skinibettausta ilmiönä. Kysely sulkeutuu perjantaina 15.7.2016.

Kiitos osallistumisestasi - GL HF!

Suvi Valkama
Sosiaalialan koulutusohjelma
HAMK

1. Minkä ikäinen olet? *

_____ vuotta

2. Sukupuoli? *

- mies
 nainen
 muu/en halua sanoa

3. Elämäntilanne tällä hetkellä? *

Olen...

- peruskoulussa

Vedonlyöntiä virtuaalipysyillä – anteeksi mitä?
Pelaajien näkemyksiä ja kokemuksia skinivedonlyönnistä

- 2. asteen oppilaitoksessa (ammattikoulu, lukio)
- korkea-asteen oppilaitoksessa (ammattikorkeakoulu, yliopisto)
- töissä
- työtön
- sairauslomalla
- työkyvyttömyyseläkkeellä

4. Pelaamisesta... *

- Olen skinibetannut.
- Pelaan CS:sää mutta en bettaa.
- En kumpaakaan ylläolevista, mutta tiedän harrastajia.

5. Mistä sinun mielestäsi skinibettaamisessa on kyse? *

6. Kuvaile mieleenpainuvinta kokemustasi skinibettaamisesta? *

7. Miten skinibettaaminen vaikuttaa CS:sän... *

a) pelaamiseen?

b) rahankäyttöön pelin sisällä?

Vedonlyöntiä virtuaalipyssyillä – anteeksi mitä?
Pelaajien näkemyksiä ja kokemuksia skinivedonlyönnistä

8. Miten koet sen, kuinka muut (kaverit, perhe, sukulaiset) näkevät sinun skinibettaamisesi? Jos et itse bettaa, millaisena muiden skinibettaaminen näyttäytyy sinulle? *

9. Onko skinibettaus mielestäsi rahapelaamista, kuten uhkapelit tai vedonlyönti? Miksi? *

10. Jäikö jotain kysymättä? Vapaa sana:

