

# MEDIASEKSIKÄS NETTIPOKERI

Pelaajien näkökulma nettipokerin, pokerin sekä peliongelmaisia kohtaavien tahojen medianäkyvyydestä.

Piia Hirkkonen  
Opinnäytetyö, syksy 2010  
Diakonia-ammattikorkeakoulu,  
Diak Itä Pieksämäki  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Sosionomi (AMK)

## TIIVISTELMÄ

Hirkkonen, Piia. Mediaseksikäs nettipokeri. Pelaajien kokemuksia pokerin, nettipokerin sekä peliongelmaisista kohtaavien tahojen medianäkyvyydestä. Pieksämäki, syksy 2010. 77 s. 3 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Diak Itä Pieksämäki. Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi (AMK).

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli kuvata pelaajien kokemuksia pokerin, nettipokerin sekä peliongelmaisista auttavien tahojen medianäkyvyydestä. Tarkoituksena oli selvittää, millaisina pelaajat kokevat pokeriin, nettipokeriin, sekä auttaviin tahoihin liittyvät uutiset, mainokset sekä muut medioissa esiintyvät tuotokset. Lisäksi tarkoituksena oli saada lisäinformaatiota peliongelmaisista kohtaaville auttaville tahoille esitteistä. Esimerkiksi millainen esite tai mainos kiinnittäisi parhaiten huomion ja missä niitä pitäisi olla esillä herättääkseen pelaajien huomion.

Opinnäytetyön teoriaosuus koostuu aiheesta käsittelevistä tutkimuksista sekä kirjallisuudesta. Teoriaosuudessa käsitellään pokeria, Internet-pokeria, peliongelmaa, mediaa sekä mainontaa niiltä osin, kuin ne ovat tutkimuksen kannalta merkityksellisiä. Teoriaosuudessa keskitytään peli-ilmiöön sen ongelmiseen.

Tutkimus toteutettiin kahdella teemahaastattelulla, joista ensimmäinen tehtiin syksyllä 2009 ja toinen alkukesästä 2010. Haastattelut olivat yksilöhaastatteluja. Haastateltavia oli neljä; heistä kaksi harrastuksenaan pelaavaa ja toiset kaksi nettipokerilla itsensä elättävää pelaajaa. Haastateltavat valittiin harkinnanvaraisella otannalla. Tutkimus oli laadullinen, ja siinä käytettiin aineistolähtöistä analyysia.

Pokeri ja nettipokeri ovat osa tämän päivän mediaa. Niiden esiintymiseen ei enää kiinnitetä huomiota, ellei mainos tai muu tuotos pyri erottumaan tarkoituksella massasta.

Tutkimuksessa kävi ilmi, että median vaikutus nettipokerin pelaamiseen on suurin pelaamisen alkuvaiheessa, ja vaikutusta on enemmän harrastajien kuin amatikseen pelaaviin. Peliongelmassa auttavat tahot eivät ole saaneet tarpeeksi medianäkyvyyttä, mutta tietoa heistä löytyy helposti.

Asiasanat: pokeri, nettipokeri, media, haastattelututkimus, kvalitatiivinen tutkimus, Internet.

## ABSTRACT

Hirkkonen, Piia

Hot stuff - Online Poker in Different Medias. Online poker players' experiences about poker, online poker and gambling treatment agencies in different medias.

77 p., 3 appendices. Language: Finnish. Pieksämäki, Autumn 2010.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services. Degree: Bachelor of Social Services.

The aim of this study was to find out media visibility of poker, online poker and gambling treatment places from the players' point of view. The purpose was to describe what kind of feelings and thoughts different kind of news, ads and other media outputs create on players. Another purpose was to obtain additional information for those who help gamblers. For example what kind of brochure or advertisement should get the most attention and where they should be presented so that players would notice them.

The theoretical part of this thesis consisted of the studies and literature concerning the subject. The theoretical part dealt with poker, online poker, gambling problem, media and advertising for those parts that are relevant for this study. The focus of theory part is on gambling as a phenomenon.

The study was conducted with two interviews. The first one was made in the autumn of 2009 and the second one in the early summer of 2010. They were individual interviews and interviewees were chosen by discretionary sampling. The study was qualitative. And it was analyzed with data-driven analysis.

Poker and online poker are a part of today's media. People do not pay attention to them, unless the advertisement or some other outputs deliberately stand out from the mass.

In conclusion, the study revealed that the effect of media in leading to play online poker was greatest at the early stage of playing. The media affected more the amateur more than professional players. The study also revealed that gambling treatment agencies have not received enough media coverage. Although the information about them is very easy to find.

Keywords: poker, online poker, media, interview study, qualitative study, internet.

## SISÄLTÖ

1 NETTIPOKERI, AIKAMME ILMIÖ .....	6
2 MITÄ ON NETTIPOKERI .....	8
2.1 Internet-pokeri pähkinänkuoressa .....	8
2.2 Nettipokerin historia .....	9
2.3 Nettipokerin suosio .....	11
2.3.1 Helppo aloittaminen .....	12
2.3.2 Pokeriohjelmat ja – elokuvat .....	13
2.3.3 Nettipokerin ja pokerin nettiyhteisöt .....	14
2.3.4 Harrastajat .....	15
2.3.5 Ammattilaispelaajat .....	16
2.4 Nettipokerisivustot, pelimuodot ja -tyypit .....	17
3 NETTIPOKERIIN LIITTYVIÄ RISKEJÄ .....	19
3.1 Bonuksia, päihteitä, ikärajoja, pelimerkkejä ja vaatimuksia .....	19
3.2 Nettipokeri peliongelmana .....	21
3.3 Nettipokeripeliongelmaisten määrä ja hoito .....	23
3.4 Hoidon tulevaisuus .....	26
4 MEDIA .....	27
4.1 Mitä media on? .....	27
4.2 Media muutoksien myllerryksessä .....	28
4.3 Suomen mediat .....	29
5 MAINONTA .....	31
5.1 Määritelmä .....	31
5.2 Nettipokerin mainostaminen .....	32
5.3 Mainonta Internetissä .....	32
5.4 Rahapelimainonta .....	33
6 TUTKIMUSONGELMAT .....	35
7 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	36
7.1 Yleistä laadullisesta tutkimuksesta .....	36
7.2 Tutkimuksen metodit ja kohderyhmä .....	36
7.3 Tutkimuksen aikataulu .....	38
8 TUTKIMUKSEN TULOKSET .....	40

8.1 Vastaajien taustat ja nettipokerin pelaaminen.....	40
8.2 Millaiseksi pelaajat kokevat pokerin ja nettipokerin eri medioissa.....	40
8.2.1 Televisio.....	41
8.2.2 Radio.....	41
8.2.3 Internet.....	42
8.2.4 Lehdet ja verkkolehdet.....	43
8.2.5 Ulkomainontaa ja kokemuksia nettipokerin mainonnasta.....	43
8.3 Miten mainonta vaikuttaa pelaamiseen?.....	45
8.4 Seuranta-aika ja toinen haastattelu.....	46
8.5 Millainen esite tai mainos peliongelman hoidosta tai siinä auttavasta tahosta olisi kiinnostava?.....	47
9 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	50
10 POHDINTA.....	52
10.1 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys.....	52
10.2 Oma toiminta.....	53
10.3 Jatkotutkimusideoita.....	54
10.4 Omaa pohdintaa aiheesta ja tutkimuksesta.....	55
LÄHTEET.....	57
LIITE 1: Teemahaastattelu 1.....	61
LIITE 2: Teemahaastattelu 2.....	62
LIITE 3: Nettipokerisanakirja.....	63

## 1 NETTIPOKERI, AIKAMME ILMIÖ

Harvassa on ne ihmiset, jotka eivät olisi kuulleet pokerista tai nettipokerista. Siihen törmää niin televisiossa, radiossa, lehdissä, katukuvassa ja ennen kaikkea Internetissä. Huippupelaajien haastatteluja on keltaisessa lehdistössä, uutisissa sekä myös tietenkin pokerialan omissa lehdissä. Pelaajia on monenlaisia: ammatikseen pelaavia, harrastuksenaan pelaavia, sekä hupipelaajia, joille riittää taukopelit silloin tällöin. Nettipokerista on monenlaisia mielipiteitä, aivan samoin kuin alkoholista ja tupakastakin. Monesti kuulee näitä myös verrattavan toisiinsa, kaikkiin näihin voi muodostua riippuvuus. Eri mediat kertovat nettipokerista hyvin eri tavoin. On uutisia epäonnistumisista: kursseja, avioeroja, velkahelvettejä. Toiselta laidalta löytyy sankaritarinoita pelaajista, jotka ovat nousseet ryysyistä rikkauksiin nettipokeria pelaamalla. Miten tähän kenttään sijoittuvat uutiset ja kirjoitukset niistä tahoista, jotka hoitavat peliongelmaisia ja levittävät tietoa eri mahdollisuuksista saada apua ja hoitoa ongelmaan? Kuinka media suhtautuu nettipokeripeliongelmaisiin? Entä kuinka pelaajat itse suhtautuvat mainontaan ja lehtijuttuihin.

Nettipokeri ilmiönä on hyvin ajankohtainen. Verrattain lyhyessä ajassa on tapahtunut paljon niin meillä, kuin myös maailmalla. Puhutaan nettipokerin addiktoivasta vaikutuksesta, ammattipelaajien glorifioimisesta, kansallisen nettipokerin tulemisesta, peliongelman kasvamisesta. Mutta, pelistä on myös paljon hyvää sanottavaa. Peliä kehutaan muun muassa sen älyllisestä ja matemaattisesta kehittävydestä, hyvinvoinnin lisäämisestä sekä täysin uuden ammattikunnan muodostamisesta.

Nettipokeri on verraten nuori ilmiö, mutta siitä on tehty monenlaisia tutkimuksia, raportteja, opinnäytetöitä ja graduja. Monelle näistä on yhteistä se, että ne ovat ongelmalähtöisiä ja tutkittavina on ollut esimerkiksi nettipokerilla velkaantuneet.

Koska nettipokerin ja pokerin ero on monissa yhteyksissä hyvin hiuksenhieno, niin käsitteet kietoutuvat välillä toisiinsa tiukasti. Käytän kuitenkin nettipokeri -käsitettä niiltä osin, kuin vain nämä kaksi pystyy toisistaan erottamaan. Opinnäytetyön luonteen mukaisesti käytän lähteinä myös tunnettuja nettipokerisivustoja sekä muita Internet-lähteitä.

Se kuinka päädyin tähän aiheeseen on ollut pitkä tie. Kiinnostusta nettipokeriin itselläni on ollut jopa siinä määrin, että kokeilin itsekin aikanaan nettipokeria. Mutta totesin sen nopeasti itselleni sopimattomaksi harrastukseksi. Olin enemmän kiinnostunut pelaajista ja heidän elämästään, kuin itse pelistä ja voittamisesta. Lähipiirissäni on ihmisiä, jotka pelaavat nettipokeria joko harrastuksenaan tai jopa ammatikseen ja usein illanistujaisissamme onkin yhtenä osana pokeriturnaus.

Lisäkiinnostusta aiheeseen herätti kaksi harjoitteluani Kehittämiskeskus Tyynelässä. Joka tuolloin kulki vielä nimellä Tyynelän Kehittämiskeskus. Projektitoiminta luo uutta ja on ajankohtaisissa aiheissa kiinni, joten uusimmat ongelmapelaajien hoitomuodot tulivat itselleni tutuiksi. Opinnäytetyön aihetta mietin monelta kannalta ja suurimpana apuna aiheen valinnassa ja sen työstämisessä olivatkin Sari Naappi ja Kaija Smolander. He toimivat Pelissä-hankkeessa Tyynelän työntekijöinä. Pelissä on yhteistyöhanke, jota koordinoi Jyväskylän Seudun Päihdepalvelusäätiö ja mukana on Kehittämiskeskus Tyynelä sekä Kuopion Kriisikeskus. Harjoittelujeni aikana huomasin tarpeen sanakirjalle, josta selviäisi yleisimmät nettipokeri-sanat, joita voi kohdata pelaajien kanssa keskustellessa. Itselleni ne olivat tuttuja oman pelaamisen kautta, mutta monelle työntekijälle ne olivat jääneet vieraiksi. Sanakirja, joka on liitteenä opinnäytetyössäni, onkin ollut alusta saakka selkeä osio minkä tahdoin tuottaa tämän prosessin aikana.

## 2 MITÄ ON NETTIPOKERI?

### 2.1 Internet-pokeri pähkinänkuoressa

Nettipokerilla tarkoitetaan yleensä Internetissä muita pelaajia vastaan pelattavaa pokeripeliä. Erona tavalliseen pokeriin on se, että pelaajat eivät näe toisiaan, vaan pelaavat nimimerkeillä ja joskus mahdollisesti avatar -hahmoina. Pokeripelissä on tarkoitus voittaa toisten rahat itselleen ja voitot perustuvat siihen, miten hyvin he osaavat pelata toisia vastaan saamallaan korteilla. Pitkällä aikavälillä taitavat pelaajat pärjäävät heikompia paremmin. (Svartsjö, Kinnunen, Paloheimo & Mäyrä 2008, 14.)

Siitä, onko pokeri taito- vai tuuripeli, on ollut paljon keskustelua. Jos pokeri, pelattiin sitä sitten maakasinoilla tai netissä, olisi täysin tuuripeli, niin tuskin edes keskusteltaisiin sen hyvistä puolista matematiikan opettajana ja luonteen kehittäjänä. Tuuripelinä pokeri asettuisi samalle viivalle esimerkiksi ruletin kanssa. Vuonna 2006 tähän asiaan otettiin kantaa pokerioikeudenkäynnissä. Taitopeliasiantuntija Jorma Vuoksenmaa oli puolustuksen todistajana. Vuoksenmaan todistuksessa käsiteltiin monia eri osa-alueita, joilla pystytään määrittämään lajin taitoa vaativa osuus, sekä toisaalta tuurin merkitys tapahtumiin. Esimerkkeinä hän käyttää niin keihäänheittoa, kuin shakkiakin. Näissäkin molemmissa on oma osuutensa tuurilla, kuka esimerkiksi hyötyy keihäänheitossa enemmän tuulioloista, kuka vähemmän. Absoluuttista älykkyyttä mittaavassa lajissa kuten shakissa, suurmestari valitsee kahdesta lupaavasta siirrosta toisen sattumanvaraisesti. Kaikissa peleissä ja kilpailuissa onni siis on osaltaan vaikuttamassa lopputulokseen. (Pokeritieto 2006.)

Onnen, tai kuten voi myös sanoa sattumanvaraisuuden vaikutusmäärä vaihtelee, jos sen vaikutus pelin lopputulokseen on suuri, niin tarvitaan taitoedun osoittamiseen pidemmän aikavälin kilpailujakso, kuin sellaisissa lajeissa, joissa onnen vaikutus on pieni. Esimerkkeihin taas viitaten, jos paremmuuden osoittamiseen onnella ei olisi osuutta, niin keihäänheitossa ei tarvittaisi kuin yksi heitto, ja shakissa vain yksi ottelu. Pokerista puhuttaessa, voisikin olla helppoa kategorisoida se muiden korttipelien, tai vaikka ruletin kanssa samaan täysin satunnaisten pelien joukkoon. Vuoksenmaan mukaan turnauspokeri on kuitenkin hyvin lähellä kilpailubridgeä niin taitoasteeltaan, kuin onnen osuudeltaankin, taitoa mitataan päätösten teon viisaudella. Pokeritaito taas koostuu Vuok-



senmaan mukaan kahdeksasta eri osa-alueesta; matemaattisesta, analyyttisestä, peliteoreettisesta, ihmistuntemuksesta, psykologisista ominaisuuksista, elekielen hallinnasta ja sen hyväksikäytöstä, riskinhallinnasta, sekä henkisistä kestävyystaidoista. (Pokeritieto 2006.) Näistä nettipokeriin on ammattipelaajan mukaan sovellettavissa kaikki osiot, pois lukien elekieli ja sen hyväksikäyttö.

Arpajaisissa kaikilla osallistujilla on yhtä suuri mahdollisuus voittaa, jos pokeri olisi satunnaista, niin näin olisi myös siinä. Mutta todellisuudessa turnauspokerivoittojen kärkisijoja hallitsee vuodesta toiseen samat nimet. Vuoksenmaan lopputulema onkin, että pokeri on selkeästi taitopeli. (Pokeritieto 2006.) Mielenkiintoisemmin asian kiteyttää ammattilaispelaaja Phil Hellmuth:

*”Pokeri on sata prosenttia taitoa ja 50 prosenttia onnea”.*

Toisaalta, Sveitsissä on korkein oikeus tehnyt päätöksen, jonka mukaan Texas hold'em ei vaatisi taitoa ja että onnen merkitys olisi suurempi kuin matematiikan, taktiikan ja psykologian. (Helsingin Sanomat 2010.) Vastaväite tulee tälle paitsi Suomesta, myös Yhdysvalloista, missä Etelä – Carolinan pokerioikeudenkäynnin tuomari oli täysin vakuuttunut siitä, että pokeri on täysin taitopeli. (Internetpokeri.com 2009.)

## 2.2 Nettipokerin historia

Pokerin historiasta on olemassa monia eri näkökulmia. Sen voidaan nähdä polveutuvan useista eri peleistä, kuten persialaisesta pelistä As nas tai sitten intialaisesta Ganjifapelistä tai ranskalaisesta Poque-pelistä. Saksassa pelattiin 1400-luvulla peliä nimeltä Pochspiel, johon kuului vedonlyöntiä, bluffausta sekä käsien erilaisia arvoja. Euroopassa kehittyi monia samanlaatuisia pelejä, joita voidaan pitää nykyisen pokerin alkumuotoina. (Everestpoker i.a.) Pokerilla on siis pitkä ja värikäs historia, ja sitä pidetäänkin hyvin lumoavana pelinä. Amerikassa on pokeri saanut alkunsa 1800-luvun alkupuolella New Orleansissa ja Missisippin jokilaivoilla. Tuolloin pelattiin Poque-nimistä peliä 20 kortilla, ja siinä oli vain yksi panostuskierrös. Peli levisi vuosien myötä läpi Amerikan mantereen erilaisina uusina muotoina. Eri pelitapoja tuli aina uusia, kun vanhat opittiin. Historiasta löytyy niin viiden kortin ostopokeria, avopokereita, lowball, hi-low, sekä nykyäänkin paljon pelatut Texas Hold'em ja Omaha. Näissä eri pelityyleissä on paljon samoja elementtejä, joten niiden oppiminen on helppoa, jos jo yhden osaa. (Pokeri.Tv

2006.) Lisäselvennystä eri pelilajeihin on sanakirjaosiossa kyseisten sanojen kohdalla (Liite 3).

Aikojen saatossa peli on levinnyt kotipeleistä yksityisiin uhkapeliluoliin, kasinoihin, turnauksiin verkkopeleihin sekä TV-turnauksiin. Pokerin suosio lähti räjähdysmäiseen kasvuun, kun edellä mainitut TV-turnaukset näkivät päivänvalon. Minikamerat ja muutenkin tekniikan kehitys on tuonut pokerin lähemmäs TV:n katsojia, ja aiemmin varsin mystisenäkin pidetystä lajista on tullut suosittu penkkiurheilulaji. (Harrington & Robertie 2007, 1-8.) Joidenkin lähteiden mukaan Texas Hold'em syntyi jo 1800-luvulla Teksassissa ja levisi sieltä lopulta Las Vegasiin 1960-luvulla. Las Vegasin ammattilaispelaajien suosioon peli nousi uutuutensa, sekä erilaisen pelistrategiansa kautta. Aiemmin suosittuun Draw-pokeriin verrattunahan uudessa pelistrategiassa oli neljä mahdollisuutta vedonlyöntiin. (Everestpoker, i.a.) Verrattuna pokerin historiaan nettipokerin historia on siis verraten lyhyt. Monesti kuulee puhuttavan pokeribuumista, niin nopeasti se levisi ympäri maailman. Buumi alkoi Yhdysvalloista, kun pokeriaiheiset tv-ohjelmat alkoivat. (Pokeri.Tv 2006.)

Pokerin muodostuminen nykyisen kaltaiseksi peliksi on kiinnostanut tutkijoita sen nopean muuttumisen takia. Farnsworthin ja Austrinin mukaan nykyistä nettipokeria on edeltänyt kaksi vaihetta, jotka edelleen osittain kuuluvat nettipokerin suosioon. Ennen 1960-lukua pokerin pelaaminen tapahtui lähinnä ystävien kesken yksityisissä tiloissa. Tämä muoto onkin tuttu edelleen monille, vaikka eivät nettipokeria olisikaan koskaan pelanneet. Tällaisessa pokeripelissä tärkeys on sosiaalisella kanssakäymisellä, ei rahan voittamisella. Yhdysvalloissa pokerin pelaaminen tuli lakimuutosten takia mahdolliseksi myös laillisissa pelihuoneissa ja tämän ansiosta pokeri ryhtyi vetämään puoleensa hyvin erilaisia pelaajia erilaisista sosioekonomisista luokista. Yhdysvalloissa pokeri saikin sijansa eräänlaisena kansallisena pelinä. Tätä kautta pokeri kehittyikin hyvin laajasti hyväksytyksi peliksi. Samalla pokerin pelaaminen muuttui myös vieraita vastaan pelattavaksi, ei enää pelkästään ystävien väliseksi hupipelaamiseksi. Pokerista alkoi myös muodostua entistä enemmän kilpailuhenkinen tapahtuma, kun turnauksia ryhdyttiin järjestämään. Kolmas pokerin kehitysvaihe on sen siirtyminen Internetiin. Nettipokeri on vetänyt puoleensa enemmän pelaajia kuin mikään aiemmista. Pokeria on pelattu Internetissä jo ennen kuin ensimmäinen kaupallinen nettipokerihuone aloitti toimintansa. Tällöin IRC:ssä pelattiin pisteistä, ei rahasta, ja peli olikin enemmän viihdettä kuin rahapeli. Tutkijoiden Williams ja Woodin mukaan Planet Poker oli ensimmäinen, joka tar-

josi graafisen käyttöliittymän ja mahdollisuuden pelata oikeasta rahasta vuonna 1988. (Svartsjö ym. 2008, 19-24.)

### 2.3 Nettipokerin suosio

Kaksi asiaa on vaikuttanut suuresti siihen että nettipokeri on maailmanlaajuisesti niin suosittu. Kumpikaan näistä ei ole sinällään pelin oma ominaisuus. Ensinnäkin se, että Internetin käyttäjien määrä on lisääntynyt nykyiselle satojen miljoonien käyttäjien tasolle, toisekseen aiemmassa luvussa mainittu pelin televisiointi. Nettipokerin pelaajat myös luovat koko ajan omalle ryhmälleen ominaista uutta kieltä ja omia tapoja sekä arvostuksia. Nettipokeri ei olisikaan voinut kasvaa nykyiselleen, ellei Internet ylipäättään olisi kehittynyt niin hyvin eri ihmisryhmiä tavoittavaksi viestintävälineeksi ja toimintaympäristöksi. (Svartsjö ym. 2008, 20.) Nettipokeripelaajien keskuudessa keskustellaan siis aivan omalla kielellä, jota asiaan perehtymättömän saattaa olla hyvinkin vaikea seurata. Kokosin Kehittämiskeskus Tyynelän Pelissä-osahankeen työntekijöille yhtenä osana opinnäytetyötäni nettipokerisanakirjan, joka on tarkoitus levittää mahdollisimman laajasti ongelmapelaajia kohtaaville sähköisessä muodossa. (Liite 4). Netistä löytyy moniakin pieniä kokonaisuuksia, joissa on selitetty näitä sanoja, mutta mitään yhteneväistä suurempaa kokonaisuutta ei ole vielä koottu näistä. Tietenkin tulee huomioda se että slangisanat muuttuvat aina aikojen saatossa. Mutta jos ei ole mahdollista tarkistaa Internetistä jonkin sanan tarkoitusta, niin on hyvä että on olemassa jo valmiiksi koottu sanasto. Käytin lähteinä sanakirjalle Party poker.com, pokeri.info sekä pokers-tars.com Internet-sivustojen sanastoja. Lisäksi kävin sanoja läpi tutkimuksessa haastateltujen pelaajien kanssa.

Svartsjö, Kinnunen, Paloheimo ja Mäyrä tuovat myös monia muita tärkeitä asioita esiin, kun tarkastellaan nettipokerin suosiota ilmiönä. Heidän mukaansa mikään yksittäinen syy ei voi selittää suosion salaisuutta, vaan tätä tulee tarkastella monelta tasolta. Ensinnäkin peliympäristö, joka siis tässä tapauksessa on Internet, seuraavaksi peli itse ja siihen liittyvät elementit. Peliä voidaan esimerkiksi tarkastella joko viihde- tai rahapelinä. (Svartsjö ym. 2008, 22–24.) Toisaalta, tämäkin näkemys voi sekoittaa, ellei tarkkaan määritellä mitä tarkoitetaan viihdepelillä. Näissäkin voi joskus olla mahdollisuus voittaa esimerkiksi pisteitä tai tavarapalkintoja.

### 2.3.1 Helppo aloittaminen

Verrattuna perinteiseen kasinopelaamiseen nettipokerissa on monia etuja. Kaikilla on mahdollisuus haastaa todellisia ammattilaisia vaikka omalta kotisohvaltaan. Pelata voi myös juuri silloin kuin itselle sopii. Pelaamisen opettelu on myös paljon halvempaa nettissä kuin kasinolla. (Pokeri.tv 2006, i.a.) Suomessa on mahdollisuus pelata pokeria kasinolla muutamissa kaupungeissa.

Nettipokerin hyviä puolia pelaajalle on myös mahdollisuus päästä seuraamaan toisten pelejä ilmaiseksi. Tällöin voi harjoitella omaa pelinlukutaitoaan. Nettipokerin alkuun pääsee myös pelaamalla ilmaisturnauksia ”leikkirahalla”. (Pokeri.Tv 2006.) Pelejä on tarjolla myös suomen kielellä, mikä madaltaa monen kynnystä kokeilla nettipokeria. Nettipokerin saatavuus ja helppokäyttöisyys ovat varmasti myös suuri syy suosion taustalla. Netissä pelaaminen onnistuu myös mihin kellon aikaan tahansa ja vastustajat voivat olla eri mantereilla. Rahapeleistä puhuttaessa on otettava huomioon myös se, miten luotettavia nykyiset rahansiirtomenetelmät ovat. Rahansiirto on myös merkittävästi helpottunut vuosien takaisesta tilanteesta. Nykyään onnistuu helposti ulkomaisille pelitileille tallettaminen, joten pelaajat eivät siis ole riippuvaisia kotimaisista pelitarjontoista. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Kinnunen ja Paloheimo tuovat tutkimuksessaan esiin myös sen, että monipuolinen medianäkyvyys lisää kiinnostusta pokeriin ja nettipokeriin. Kynnys aloittaa pelaaminen on hyvin matala ja monet oppivatkin pelaamisen tuttavapiiristä löytyviltä pelaajilta. Pelaamisesta tulee myös yleisesti hyväksyttävämpää, kun pokeria löytyy koko laajalta mediakentältä. Hyväksyvä ilmapiiri onkin helpottanut pelinjärjestäjien markkinointia. Heidän tutkimuksessa todetaankin, että yhä useammat pelaavat pokeria, koska siitä on tullut entistä hyväksytympää. Tämä puolestaan lisää taas pelaajien määrää. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Kuten aiemmassa historiaosiossa tuli ilmi, teknologian kehitys on ollut osallaan vaikuttamassa nettipokerin suureen suosioon maailmanlaajuisesti. Toisaalta ravintoloissa järjestetyt pokeriturnaukset ovat monesti olleet helppo väylä siirtyä myös nettipelaamiseen. Ravintolaturnauksien taustalla ja rahoittajana on monesti jokin ulkomainen pelifirma. Markkinointi onnistuukin hyvin käyttäjäläheisesti näissä tilaisuuksissa esimerkiksi palkintojen kautta, joihin on painettu pelisivustojen nettiosoitteita. Pelaamista voi

siis helposti jatkaa kotona tutulla nettisivulla. Aina on mahdollista kokeilla ensin ilmaispelejä ja siirtyä vasta sitten maksullisiin peleihin. Monet sivustot tarjoavat myös erilaisia aloitusbonuksia ja talletus-tuplauksia. (Kinnunen & Paloheimo 2007.) Ravintoiloissa järjestettävien turnauksien lisäksi näitä live-turnauksia voi nähdä festareilla, yritystilaisuuksissa tai vaikka yksityisissä juhlissa. Live-turnauksien tarjoajia on useita Suomessa, esimerkkeinä King Kong Poker, Valttikortti ja Pokeritiimi.

### 2.3.2 Pokeriohjelmat ja -elokuvat

Kuten aiemmin nettipokerin historiassa tuli ilmi, pokerin televisiointi oli suuressa osassa, kun pokeribuumi sai alkunsa. Nettipokerilla on enemmän medianäkyvyyttä kuin millään muulla netissä pelattavalla pelillä. Tähän ovat vaikuttaneet paitsi pokeriturnausten televisiointi, myös muut mediailmiöt pokerin ympärillä. Sub-tv-kanava esitti aikanaan World Poker Tour-ohjelmaa. Vuonna 2006 taas Mtv 3 näytti pokerimestari-sarjaa. Viimeksi mainittu noudatti pitkälti kansainvälisien ohjelmien mallia. Pokerichatteja on ollut myös eri vuosina eri kanavien myöhäisilloissa. Netistä voi myös ladata monenlaisia pokeriohjelmia ja satelliittikanavilta löytyy omia pokeriohjelmia. Mikään muu rahapeli ei ole synnyttänyt moista ilmiötä samassa laajuudessa. (Svartsjö ym. 2008, 21.) Uusia pokeriohjelmia on myös tekeillä. Kaksi suurinta pokerisivustoa PokerStars ja Full Tilt ovat ilmoittaneet tuottavansa uudet tv-ohjelmat vuoden 2010 aikana. PokerStarsin ohjelma on nimeltään The Big Game, ja siinä tulee olemaan jokaisessa jaksossa yksi amatööripelaja jolle PokerStars antaa pelirahaa. Ohjelmaa ruvetaan esittämään Yhdysvaltalaisella Fox-kanavalla. Amatööri saa pitää voittamansa rahat, muttei näitä PokerStarin antamia aloitusrahoja. Full Tiltin uusi ohjelma taas tulee brittiläiselle Channel 4-kanavalle. Tässäkin ohjelmassa on aina yksi nettipokerin kautta mukaan noussut amatööri. (Nettipokeri-info 2010.)

Pokeriohjelmien seuraaminen on saanut monet pelaajat aloittamaan pelaamisen. Televisioitua peliä seuratessa voi oppia pelityylejä ja reagoititapoja. Ohjelmaa seuratessa voi myös kehittää omaa peliään. Tämä taas osaltaan pitää yllä pelaamista, kun tahdotaan kokeilla omassa pelissä ohjelmasta opittuja asioita. Raha myös ratkaisee, ohjelmissa voi olla pelissä jopa miljoonia dollareita tai euroja. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Pokeriohjelmat ovat myös erittäin taitavasti markkinoituja. Ryysyistä rikkauksiin ja kuka tahansa voi voittaa–ideologiat, on sisäistetty ohjelmaformaatteihin hyvin. Finaaleissa näkee monesti täysin amatööripelaajia, joiden pokeriura on siihen asti ollut kotona pelattavaa nettipokeria. Joskus näitä nettipokerinpelaajia nouseekin ammattilaistasolle, jolloin nettipokerin rinnalle tulee myös turnauspelaaminen maakasinoissa. Markkinoinnille tämä on kultakaiivos, mitä paremmin pidetään yllä mielikuvaa siitä että kuka tahansa voi nousta huipulle, niin sitä enemmän on yrittäjiä. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Pokeri näkyy myös elokuvissa ja tv-ohjelmissa. Elokuvista esimerkkeinä Rounders vuodelta 1998, Maverick (1994), Havanna (1990), Highroller- The Stu ungar story, Shade (2003), Revolver (2005), The Cincinnati Kid (1965), California Split (1974), The Sting (1973), Kaleidoscope (1966), Born Yesterday (1950), A Big Hand for the Little Lady (1966), Three Godfathers (1936), Dr. Mabuse - The Gambler (1922), Run (1990), The Gunfighter (1950), Deal (2008), Lucky you (2007), 21 (2008), The Grand (2008). (Pokernews i.a.) Monissa elokuvissa on samantyylinen juoni korttihuijareineen ja romanttisine sivujuonteineen, mutta silti nämä elokuvat kiinnostavat yleisöä. Liekö syynä se, että pokerinpelaajat, harrastajat ja fanit ovat täyttäneet elokuvasalit, vai se että moniin elokuvaan on saatu isoja nimiä päärooleihin.

Ensimmäinen suomalainen pokeri–DVD ilmestyi vuonna 2006. Tuolloin Suomessa arvioitiin olevan noin 40 000 nettipokerin aktiivista harrastajaa. Tunnettu nettipokeriammatilainen Aki Pyysing mainosti levyä seuraavasti: ”Tämän DVD: n tarkoituksena on opettaa pokerista kiinnostuneita ajattelemaan kuin pokerin pelaaja. Pokerissa pelaaja on itse vastuussa omista päätöksistään ja näiden päätösten laatu ratkaisee menestymisen. Tehdäkseen hyviä päätöksiä täytyy osata ajatella.” (Deski 2006.)

### 2.3.3 Nettipokerin ja pokerin nettiyhteisöt

Liki kaikilta nettipokerisivustoilta löytyy keskustelualue, samoin on myös hyvin paljon muita ”sitoutumattomia” nettiyhteisöjä joissa keskustellaan pokerista laidasta laitaan. Yhteisöissä voi esimerkiksi kysellä eri sivustojen paremmuuksista tai pohtia omaa pelaamista. Viimeisimpänä suurena asiana monet keskustelualueet ovat täyttyneet viesteistä koskien RAY:n nettipokerihanketta. Keskustelualueet toimivatkin monesti pelaajien vertaistukipaikkoina.

Pelinjärjestäjät ovat huomanneet keskustelualueitten hyödyt. Useimmilta löytyy mainoksia pelisivustoista, sekä isoista turnauksista eri maitten maakasinoilla. (Kinnunen & Paloheimo 2007.) Monesti myös keskustelijat linkittävät sivuille parhaita löytämiään tarjouksia esimerkiksi ilmaisesta pelirahasta, sekä turnauksia joissa on hyvät palkintorahat tiedossa.

Jopa Facebookista löytyy oma pokerisovelluksensa, kuten myös eri taukopelejä tarjoavilta sivustolta. Facebookin pokeripelin ympärille on rakentunut kokonainen oma pelaajayhteisönsä ja ystävillä on merkitystä siihen, kuinka etenee pelissä.

#### 2.3.4 Harrastajat

Jyväskylän yliopiston dosentti Jukka Jouhkin tutkimustyöstä nimeltä Pelimiehiä tekevässä, julkaistiin tiedote heinäkuussa 2010. Jouhkin tutkimus käsittelee nettipokeria kokemuksellisena ilmiönä, sekä kulttuurisena tapauksena. Tutkimuksessa paneudutaan muun muassa nettipokerin mainontaan, etiikkaan sekä mieskuvaan. Jouhki on myös paneutunut pelaamisen havainnointiin haastatteleamalla ja osallisesti havainnoimalla puoliammattilaisen pelikokemuksia ja elämänhallintaa. Lopputulema onkin, että vaikka pelaisi runsaasti nettipokeria, niin taitava pelaaja voi sovittaa yhteen niin pelaamisen, perhe-elämän, kuin työnkin. Nettipokerista saatavat lisätulot lisäävät hyvinvointia perheessä, ja antaa pelaajalle älyllisiä haasteita. (Jouhki 2010.)

Nettipokerin pelaajista ei ole olemassa tarkkoja tilastoja, joista voisi tarkastella kuinka paljon pelaajia on maailmanlaajuisesti. RAY:n pokeripäällikön Jussi Hietarannan mukaan Suomessa on 150 000–200 000 pelaajaa. (Pokerisivut 2010). Joillain pelisivustoilla on omat tilastonsa pelaajista, mutta näitä ei kykene vertaamaan, koska tietojen esitystapa on hyvin erilainen. Toiset sivustot taas toimivat vain joissain maissa toisten ollessa maailmanlaajuisia. Jotkut sivustot taas ovat jonkun tietyn maan pelaajien suosiossa maineensa vuoksi.

Nettipokerin pelaajia on monenlaisia: ammattilaiset, harrastajat ja hupipelaajat. Harrastajatkin voidaan jakaa vielä moneen erilaiseen tasoon. Tärkein ero ammattilaisiin on tie-

tenkin se, että harrastaja ei elätä itseään tai perhettään pelaamalla, vaan peleistä saatavat tulot ovat vain lisänä muihin tuloihin.

Jouhki korostaa, että myös muissa maissa on saatu tutkimuksista samanlaisia tuloksia. Pelaaminen on todellakin monille hallittua huvia tai työtä, eikä se näin ollen aiheuta ongelmia itse pelaajalle saati hänen läheisille. Jouhki jatkaa; ”Vaikka monet kärsivät paljonkin pelaamisestaan, ongelmien painottaminen vääristää kuvaa pelaamisesta. Pelaamisen hallinta on osa elämänhallintaa eikä toista ole ilman toista.” (Jouhki 2010.)

Jouhkin tutkimus on tuo esiin samaa, kuin mitä monet pelaajat ovat tuoneet esille eri yhteyksissä. Pelaaminen voi olla myös hyvin hallinnassa ja tuottaa pelaajalle monenlaisia etuja ja hyötyjä.

### 2.3.5 Ammattilaispelaajat

Monesti puhutaan julkisuudessa pokerijulkiksista tai pokeriammattilaisista. Moni muuten julkisuudessa oleva henkilö myös hehkuttaa olevansa pokerin ystävä ja harrastavansa pokerin pelaamista, niin netissä kuin maakasinoillakin. He myös esiintyvät pokeriohjelmissa. Monilla pokerijulkiksilla on omia blogeja ja jotkut kirjoittavat säännöllisesti kolumneja. Televisionäkyvyys on ollut luomassa heille näitä paikkoja. Muista rahapeleistä eroten, pokerilla rikastuneet eivät pidä voittojaan piilossa, tosin eivät myöskään suuria häviöitäkään. Siinä missä lottovoittajat piilottelevat ja elävät vaatimattomasti, pokerivoittajat esittelevät lehdissä miljoona-asuntojaan ja erikoisuuksia täynnä olevia autotallejaan. Tässä voikin pokeriammattilaisia verrata ammattuurheilijoihin, jos suuret voittosummat todistavat kyvykkyyttä, niin niitä ei peitellä julkisuudessa. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Suomessa on monia julkisuuteen nousseita pokeriammattilaisia. Haastatteluissa ja lööpeissä näkee usein muun muassa näitä nimiä: Patrik Antonius, Ilari Sahamies, Thomas Wahlroos, Jens Kyllönen, Voitto Rintala, Sami Kelopuro, Aki Pyysing, Pasi Heinänen, Juha Helppi, Jani Sointula, Ville Wahlbeck ja Mika Paasonen. Kuinka moni muu on nettonnut nettipokerissa satoja tuhansia euroja, ja silti pystyneet pysymään poissa julkisuudesta, mahdoton sanoa.



Ammattipelaajilla on myös omat faninsa, jotka seuraavat heidän pelejään ja peliuraansa. Eri keskustelupalstoilla on omat osionsa joillekin pelaajille. Keskustelu onkin näillä veraten vilkasta etenkin silloin jos tulee suuri voitto tai suuri häviö. Fanikulttuurille pohjaa luo myös pokeriammattilaisista tehdyt lehtijutut, sekä tv-reportaasit. (Kinnunen & Paloheimo 2007).

#### 2.4 Pokerisivustot, pelimuodot ja -tyypit

Nettipokeri käsitteenä pitää sisällään hyvin monenlaisia pelejä. Terminä se siis on kattokäsite, jonka alta löytyy Internetistä kymmeniä pelattavia pokeripelejä. Yleisimmät muodot ovat Texas Hold'em, Omaha ja Seven card stud. Ylivoimaisesti suosituin pelaajien keskuudessa on näistä ensimmäinen, Texas Hold'em. Tämäkin voidaan jakaa vielä kolmeen eri pelimuotoon; no-limit, limit, sekä pot-limit Texas Hold'em. (Kinnunen & Paloheimo 2007.) Pokeripelejä on siis kymmeniä erilaisia, mutta jos oppii säännöt yhteen, niin muihinkin on helppo päästä sisälle. Mutta vaikka säännöt olisivatkin hyvin samankaltaiset, niin pelistrategiat eivät toimi samoin.

Pelityyppejä on kaksi, käteispelit ja turnauspelit. Kuten nimi kertoo, käteispeleissä jokainen panostus maksaa tietyn rahasumman. Eri pelipöydissä on erihintaiset sokkopanokset. Edullisimmillaan peliä pelataan senteillä, kalleimmillaan tuhansilla euroilla. Turnauspeleissä taas pelaaja maksaa tietyn summan päästäkseen mukaan turnaukseen. Tämä voi vaihdella myös paljon pikkusummista suuriin rahamääriin. Turnausmaksulla pelaaja saa tietyn määrän pelimerkkejä, joiden loputtua hän tippuu turnauksesta ulos. Palkintorahat voivat määrittäytyä esimerkiksi sen mukaan, miten monta pelaajaa turnaukseen osallistuu, ja mikä on sisäänostomaksun määrä. Suurimmillaan nettipokeriturnauksessa saattaa olla tuhansia pelaajia. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Pokerisivustot-verkkosivu on listannut maaliskuussa 2009 maailman viisi suosituinta pokerisivustoa. Määrittävä tekijä oli, millä sivustoilla on eniten pelaajia ja missä liikkuvat suurimmat rahat. Ensimmäisenä listalla on Pokerstars, joka on perustettu vuonna 2001. Sivustolla pelaa päivittäin yli 10 000 rahalla pelaavaa asiakasta. Toisena listalla on Full Tilt Poker. Sivusto on aukaistu vuonna 2004, ja perustamassa oli mukana monia pokeriammattilaisia. Kolmantena on Partypoker, joka perustettiin vuonna 2001. Neljäs on Everest Poker, sen suosio on ollut jatkuvassa kasvussa viime vuosina. Vahvuutena

sillä on sen monikielisyys. Viidentenä listalla on Pacific Poker, joka on perustettu vuonna 2002 ja se keskittyy erilaisiin pokeri- sekä korttipelivariaatioihin. (Pokerisivustot 2009.) Tässä siis vain suosituimmat, lisäksi on kymmeniä muita erilaisia sivustoja, joilta löytyy erilaisia pokeripelejä, sekä muita kasinopelejä.

### 3 NETTIPOKERIIN LIITTYVIÄ RISKEJÄ

Yhdysvaltalaisessa tutkimuksessa selvitettiin yliopisto-opiskelijoiden nettipokerin pelaamista verkossa toteutetulla lomakekyselyllä. Tuloksista nousi esiin viisi nettipokerin huonointa puolta. Nämä olivat rahan menettäminen, ajan kuluminen, rahan arvon hämärtyminen sen digitaalisuuden vuoksi, vastustajaa ei voi lukea, sekä vähäinen luottamus lakeihin ja säännöksiin koskien nettipokeria ja pelisivustoja. (Griffiths, Parke, Wood & Rigbye 2009.) Pelaajat olivat epävarmoja siitä, onko pelaaminen turvallista tai ylipäätään laillista. Yhdysvaltalaiset pelaajat eivät myöskään luottaneet siihen etteikö pelisivustot huijaisi. Suomessakin on ajoittain ollut keskustelua siitä, voiko sivustoihin ylipäätään luottaa. Mutta yleinen mielipide tuntuu olevan kuitenkin positiivisen puolella. Nettipokerin laillisuudesta on myös ollut mielenkiintoisia keskusteluja Suomessa.

Samansuuntaisia tuloksia on saatu ympäri maailman, missä vain nettipokeria on tutkittu sen aiheuttamien haittojen osalta. Suomessa Kinnunen ja Paloheimo ovat päätyneet hyvin samanlaisiin tuloksiin kuin Yhdysvaltalaiset tutkijat. He erittelevät aikapelaamisen tasot siten, että ensin pelataan kaikki vapaa-aika, sitten työaika, ja lopulta arkielämä alkaa kärsiä. Samoin myös sosiaaliset suhteet kärsivät, kun pelaajalla ei ole enää aikaa ystävilleen ja läheisilleen. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

#### 3.1 Bonuksia, päihteitä, ikärajoja, pelimerkkejä ja vaatimuksia

Pelijärjestäjät tarvitsevat jatkuvasti uusia pelaajia ja vanhoista pelaajista pyritään myös pitämään tiukasti kiinni. On monia eri tapoja houkutella uusia pelaajia ja pitää kiinni vanhoista, joillain sivustoilla on palkintojärjestelmä pitkään pelanneille, uusille taas tarjotaan talletusbonuksia tai ilmaista aloitusrahaa. Uusien pelaajien houkuttelemisesta hyötyvät paitsi pelisivustot, myös ne pelaajat, jotka ovat taitavia ja usein pelaavatkin ammatikseen. Monesti käy niin, että uudet heikommin pelaavat syytävätkin pelimerkinsä taitaville pelaajille. Häviäjien osassa ovat siis aloittelijat, kun tarkastellaan pelisivustojen toimintaa. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Nettipokeria voi myös pelata hyvin päihtyneenä. Toki live-pokerissakin esimerkiksi ravintolaympäristössä tämä on niin sanotusti normaalia. Mutta nettipokeri yhdistettynä

päihtyneeseen olotilaan ja huonoihin pelivalintoihin voi tyhjentää tilit nopeasti. Monissa pelaajille suunnatuissa oppaissa kehotetaankin pelaamaan vain täysin selvänä.

Pelaajan yliarvioidessa omat taitonsa, ovat tappiot liki taattuina. Koska pokerissa voi joskus myös sattumalla pärjätä pitkälle, niin nämä heikommatkin pelaajat saattavat menestyä satunaisittain. Mutta pidemmällä aikavälillä pelitaito on se, mikä ratkaisee. Oman pelitaitonsa arviointi on joskus todella vaikeaa, ja toisten pelaajien vielä vaikeampaa. Jos tahtoo selvittää nettipokerista voitollisena pelaajana, niin se vaatii että pelaaja opiskelee pelin eri osa-alueita ja hallitsee tarkasti pelitiljään. Ammattilaiset pitävätkin pelirahansa erillään muista rahoista ja tietävät kuinka paljon pystyvät pelaamaan. Ongelmia tulee varmasti, jos tappioita ryhdytään paikkaamaan laittamalla yhä enemmän rahaa peliin. Ammattilaiset tietävät siirtyä pienempiin peleihin ja sitä kautta yrittävät saada pelikassansa kuntoon. (Kinnunen & Paloheimo 2007).

Kasinoilta opittu vanha temppu on totta myös nettipokerissa. Eli niin sanottu oikea raha vaihdetaan pelimerkkeihin, jolloin pelaajan käsitys rahan arvosta hämärtyy. Nettipokerissa tähän lisätään vielä se, että raha on kaikenlaisiksi vain numeroita ruudulla, digitaalisessa muodossa. Kaikenlaisiksi pokeri on hyvin nopeaa peliä, jossa pöydät vaihtuu tiuhaan ja päätöksiä on tehtävä kiireellä, niin tällöin moni saattaa unohtaa että kyseessä on oikeaa rahaa jolla ostetaan vain lisää merkkejä. Rahaa voi mennä myös nettipokeriin enemmän kuin piti, koska pelejä on koko ajan tarjolla. Pelipöydissä olevat ihmiset ovat vain nimimerkkejä, ja he haluavat vain voittaa toisen rahat. Tällöin ollaan yksin tilanteessa, jossa tavallisesti kavereitten kanssa pelatessa joku heistä voisi puuttua liialliseen pelaamiseen. (Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Teresa Taskinen on tutkinut Pro Gradu työssään nuorien velkaantumista peliongelman takia. Yksi hänen nettipokeria pelaava haastateltava oli tuonut esille tärkeän asian rahapelaamisesta netissä. Alaikäisen ei pitäisi laillisesti pystyä pelaamaan netissä rahapelejä. Taskinen kertoo tämän olevan kansainvälisestikin suuri ongelma. (Taskinen 2007, 101–106.) Alaikäiset pääsevät luomaan pelitiljää pelisivustoille valehtelemalla ikänsä, tai käyttämällä esimerkiksi vanhempiensa luottokorttia.

Nettipokeri on siis etenkin aloittelijalle jossain määrin riskipeli. Ennen kuin oppii miten pelata, ja ymmärtää pelin perussäännöt, puhumattakaan esimerkiksi todennäköisyyksien laskennasta, on hän paljon toisten pelaajien ja sattuman armoilla. Joillakin pelaajilla

tämä tosiasia ei muutu, vaikka peliä pelattaisiinkin pitempään. Eli sattuman osuus pela-  
tessa säilyttää ikävän piirteensä ja saattaa aiheuttaa pelaajalle ongelmia.

### 3.2 Nettipokeri peliongelmana

Puhuttaessa peliongelma, tulee esiin se miten paljon siihen liittyvissä käsitteissä on  
epäselvyyttä ja hajanaisuutta. Käsitteet tuleekin aina avata, mitä niillä tarkoitetaan mil-  
loinkin.

Peliriippuvuudelle on oma määritelmä, mutta peliongelma taas ei vielä tällä hetkellä  
ole. Sen voi määritellä hyvin monin tavoin. Peliongelma on aina monien asioiden sum-  
ma ja ongelmapelaajat ovat hyvin heterogeeninen ryhmä. Pelaamiselle voi olla monia  
motiiveja, kuten raha, viihdykkeen hakeminen, jännityksen etsiminen tai arjen huolien  
sekä murheitten pakeneminen. (Jaakkola 2006.)

Rahapeliongelma on kytköksissä hallitsemattomaan pelaamiseen. Jos pelaaja ei kykene  
rajoittamaan omaa pelaamistaan ja se muuttuu pakonomaiseksi toiminnaksi, niin puhu-  
taan peliongelma. Pelaamisen katsotaan olevan hallitsematonta silloin, kun pelaaja  
pelaat enemmän kuin oli aikonut tai haluaisi. Voikin kysyä: kumpi hallitsee, pelaaja vai  
peli. Peliriippuvuus on laitettu usein samalle viivalle päihderiippuvuuden kanssa. Peli-  
riippuvaisia onkin hoidettu Suomessa pitkään päihdehuollon eri yksiköissä. Toisaalta  
tässä on perää, toisaalta taas näitä riippuvuuksia erottaa yksi suuri ero. Liiallinen alko-  
holin käyttö on aina epäterveellistä ja runsaina annoksina alkoholi on myrkkyä. Mutta  
pelaaminen ei itsessään tapa ketään, eikä ole myrkyllistä. Peliongelman havaitsemiseen  
on tehty erilaisia mittareita. Mutta paras mittari on aina pelaaja itse. Kokemus ongelma-  
pelaamisesta on aina yksilöllinen ja paras tapa määritellä peliongelma onkin paneutua  
yksilön tilanteeseen. Myös pelaajan läheiset tulisi ottaa huomioon. Verrattuna päihdeon-  
gelmaan peliongelmaa voi sanoa hajuttomaksi ja mauttomaksi. Tällöin myös tunnistami-  
nen voi olla vaikeaa. Rahapeliongelmaa pidetään myös hyvin marginaalisena, ja aina  
sen vakavuutta ei osata ottaa vakavasti. Jos kukaan ei ala etsimään tätä, niin piilossa se  
myös saa pysyä ja pitkään. (Lund 2010, 15-35.)

Peliongelma voidaan määritellä liialliseksi rahapelien pelaamiseksi, joka vaikuttaa mo-  
niin eri osa-alueisiin ihmisen elämässä. Peliongelmaisella on pelaamisesta johtuvia hait-

toja esimerkiksi psyykkisessä tai fyysisessä terveydessä. Hänen voi olla vaikea suoriutua koulussa tai työelämässä, hänellä voi olla ongelmia myös raha-asioissa tai ihmissuhteissa. Rahallisesti peliongelmaa on turha yrittää mitata, koska varallisuus ja kyky kestää rahanmenetyksiä on kaikilla yksilöillä erilainen. Ongelmia löytyy monesti yhtä aikaa useilta, ellei kaikilta edellä mainituilta osa-alueilta. Katsotaankin, että peliongelma on vaihe, joka edeltää peliriippuvuutta, mutta ei ole tarkkaa rajaa sille, koska henkilön katsotaan siirtyvän peliongelmaisesta peliriippuvaiseksi. (Jaakkola 2006.)

Peliriippuvuus on määritelty diagnostisesti sekä Yhdysvaltalaisessa psykiatrisessa luokituksessa DSM-4:ssä, että Maailman terveysjärjestön ICD-10-diagnoosijärjestelmässä. Viimeksi mainitussa taudinkuvassa on olennainen piirre toistuva pelaaminen, joka paitsi jatkuu, myös lisääntyy vaikka pelaamisen seurauksena on vakavia seurauksia kuten köyhtyminen, perhesuhteiden huonontuminen ja henkilökohtaisen elämän hajaannus. Diagnostisiin kriteereihin kuuluu se, että pelaamisjaksoja on vähintään kaksi vuodessa ja pelaaminen jatkuu vaikka seurauksena tulisi henkilökohtaista ahdinkoa. Kriteereihin kuuluu myös se, että voimakasta pelaamisen tarvetta on vaikea hillitä, sekä pelaamisen ja pelaamisympäristöön liittyvät mielikuvat hallitsevat ajattelua ja mielikuvia. (Jaakkola 2008.)

Monet aiemmat teorit, jotka on kehitetty peliongelman tutkimiseen ja hoitamiseen, käsittelevät onnenpeleihin liittyviä asioita. Näitä ei siis välttämättä pysty suoraan soveltamaan nettipokerista johtuvien ongelmien hoitamiseen. Niin peli, kuin peliympäristökin on täysin erilainen kuin vaikka raha-automaateilla rahansa pelanneitten kanssa toimiesä. Yleinen suhtautuminenkin vaikuttaa suuresti asiaan, nettipokeri saatetaan nähdä hyvinkin hyväksyttävänä verrattuna esimerkiksi raha-automaatteihin, koska nettipokerissa on aina olemassa mahdollisuus ansaita rahaa. (Svartsjö ym. 2008, 62.)

Nettipokeripeliongelmien lisääntymisen yhdeksi syyksi Kinnunen ja Paloheimo nostavat no-limit Texas Hold'em pelin. Tässähän voi panostaa kaikki rahansa peliin missä vaiheessa peliä tahansa. Tuloksena voi olla joko suuria voittoja tai suuria tappioita. Tarkasteltaessa peliongelman syntyä, tämä pelimuoto voi olla se kaikkein vaarallisin. (Kinnunen & Paloheimo 2007).

Nettipokeri on erityisessä asemassa kun tarkastellaan ongelmapelaamista, peliongelmaa ja peliriippuvuutta. Suomessa on erityisen hyvät Internet-yhteydet verrattuna moniin

muihin maihin. Pokeri on mukavaa ajanvietettä ja sellaisena se usein alkaakin, josta sitten voi kehittyä vakavammaksi tilanteeksi. Nettipokerilla on mahdollista elättää itsensä, jopa rikastuakin, tämä vaatii tietysti paljon työtä, mutta se on mahdollista. Nettipokerin aloittaminen on myös hyvin helppoa ja eri vaihtoehtoja on useita. Netissä pelaaminen mahdollistaa myös anonyymiuden, kasinolle pelaamaan meneminen ei välttämättä houkuttele yhtä paljon kuin nettikasinot. Netissä peliseuraa on myös aina tarjolla, kaikkina kellonaikoina, kaikkina päivinä.

Mistä sitten apua nettipokeriongelmaan? Svartsjö ym. linjaavat, että koska pelaaminen tapahtuu verkossa, niin avunkin tulisi olla saatavilla verkossa. Miksi ei veloitettaisi pelinjärjestäjiä kertomaan pelihaitoista, auttajatahoista, sekä hoitoonohjauksesta sivuillaan. Informaation levittäminen myös muilla mahdollisilla verkon tavoilla olisi suotavaa, esimerkiksi monet pelaajat käyttävät erilaisia nettiyhteisöjä. Peliongelmiensa kanssa toimivien tulisikin ottaa osaa näihin mahdollisimman paljon. (Svartsjö ym. 2008, 62.) Tähän onkin reagoitu hyvin nopeasti, Svartsjö ym. kirjasivat vuonna 2008 tärkeäksi sen että apua olisi saatavilla Internetissä. Moni taho on vastannut tähän ja näistä on seuraavassa luvussa.

### 3.3 Nettipokeripeliongelmaisten määrä ja hoito

Peliongelmaisille apua tarjoavat Suomessa A-klinikat, psykiatrian poliklinikat, kriisikeskukset, terveyskeskukset, sosiaalitoimistot, seurakunnat, GA-ryhmät, auttava puhelin Peluuri, Rapeli-yhteisö Helsingissä, sekä yhtenä vaihtoehtona laitoshoido. Hoidossa käytetään pelikatkaisuhoidoita, oma-apuohjelmia, verkostotyötä, sekä erilaisia terapioida, kuten lyhyt-, käyttäytymis-, rentoutus-, mielikuva-, sekä kognitiivisia terapioida. (Mäki & Turunen 2007.)

Peluuri on valtakunnallisesti toimiva palvelu ongelmapelaajille, näiden läheisille sekä niille tahoille jotka kohtaavat peliongelmaa työssään. Sen toiminta on alkanut vuonna 2004 ja toiminnan tärkein osa on auttava puhelin, johon voi soittaa arkisin kuuden tunnin ajan. Palvelun on tarkoitus tarjota tukea, sekä informaatiota ongelmapelaamisen hoitamiseen. Peluurista saa tietoa myös lähimmistä hoitopaikoista, vertaisryhmistä, netti-vastauksia omiin kysymyksiin, sekä keskustella Valtti-foorumilla rahapelaamisesta. Läheisille on oma keskustelualusta, Tuuletin-foorumi. (Peluuri i.a.a) Peluurilla on myös

verkossa toimiva Peli poikki-hoitomalli. Se on oma-apuopas, joka on tarkoitettu ongelmapelaajille. Se sisältää verkossa tapahtuvaa itsetyöskentelyä, sekä terapeutin ohjausta. (Peluuri i.a.b)

Pelivoimapiiri tarjoaa myös tukea ja tietoa niin netissä kuin myös tekstiviestipalvelun muodossa sitä tarvitseville. Palvelu on valtakunnallinen ja se on kohdistettu paitsi ongelmapelaajille, niin myös heidän läheisilleen sekä työssään ongelmapelaajia kohtaaville työntekijöille. Rahoittajana on Raha-automaattiyhdistys ja sen tarjoaa A-klinikkasäätiö ja Peluuri osana Pelivoimapiiri-hanketta. (Voimapiiri i.a.)

Peluuri-palveluun nettipokeriongelmissa vuonna 2009 tuli yhteensä 85 yhteydenottoa. Vuonna 2008 näitä oli 94 kappaletta. Toisaalta yhteydenottoja, jotka koskivat rahapelejä netissä mutta joita ei ollut tarkemmin määritelty, oli vuonna 2009 yhteensä 106 kappaletta. Tässä oli suurempi ero edelliseen vuoteen, jolloin määrä oli 67 yhteydenottoa. Rahapeliautomaatit aiheuttivat eniten ongelmia. Näiden osuus kaikista yhteydenotoista oli 441 kappaletta vuonna 2009, kaikista soitoista tämä oli prosentuaalisesti 59 %. Kaikista nettipeleistä nettipokeri on suurin, joka nousee yksittäisenä esiin peluuri-soitoista. (Pajula & Escartin 2009.)

Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, joka on Terveyden- ja hyvinvointilaitoksen, Sosiaali- ja terveysministeriön sekä Sisäasiainministeriön yhteistuotos, kertoo myös yhdeltä osaltaan nettipokerin pelaajista. Aikuisväestön terveyskäyttäytyminen kyselyssä kartoitettiin vuonna 2008 vastaajien pelaamista kuukauden ajalta eri pelimuodoittain. Kyselyssä selvitettiin myös pelaamiseen liittyviä ongelmia jotka koskivat aikaa, rahaa, pelaamisen lopettamista, häviämistä, läheisten arvostelua, syyllisyyden tunnetta, työn tai opiskelun laiminlyöntiä, terveyttä, sekä avun tarvetta. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 19.)

Aikuisväestön terveyskäyttäytyminen tutkimukseen vastasi yhteensä 3216 henkilöä, joista miehiä oli 1385 ja 1831 naisia. Nettipokeria tutkimuksen mukaan oli pelannut miehistä noin 4,5 % ja naisista 0,5 %. Nettipokeria kuukauden sisällä pelanneista miehistä 2,2 % ilmoitti, että pelaamiseen oli kulunut liikaa aikaa. Naisilla määrä oli 0,5 %. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 19.)



Nettipokerin ainutlaatuisuus muihin rahapeleihin ja niiden pelaamisen muotoihin verrattuna tulisi ottaa huomioon, kun käsitellään peliongelma-asioita. Tosi asia on, että nettipokeria pelaamalla voi ansaita rahaa, toisin kuin täysin tuuriin perustuvissa rahapeleissä. Nettipokeria on myös monia eri muotoja, ja niissä käytetyt rahasummat ja aika vaihtelevat suuresti. Jos pelaaja huomaa, ettei auttaja tunne edes yksinkertaisia pelin perusteita, niin yhteinen kieli sekä luottamus voi jäädä syntymättä heidän välillään. (Svartsjö ym. 2008, 62.) Tätä asiaa helpottaakseni kokosin yhtenä osana opinnäytetyötäni nettipokeri -sanakirjan Kehittämiskeskus Tyynelälle sekä Pelissä-hankkeelle levitettäväksi sähköisessä muodossa mahdollisimman laajalle.

Suomalainen peliyhtiö Paf (Ahvenanmaan Raha-automaattiyhdistys) on maailmassa ensimmäinen, joka on ottanut pelisivustollaan pelaaville kollektiivisen pelivakuutuksen. Ruotsalainen vakuutusyhtiö Moderna Försäkringar vastaa vakuutuksesta, jonka piiriin kuuluu yli 18-vuotiaat pelaajat Suomessa ja Ruotsissa. Vakuutusehdoissa on, että pelaajan on pitänyt viimeisen 12 kuukauden aikana pelata yli 120 eurolla Paf.com -pelipalvelussa. Vakuutus tuli voimaan kesäkuussa 2010. Ne henkilöt, joilla on todettu peliriippuvuus viimeisen kolmen vuoden aikana, rajataan ulos vakuutuksen piiristä. Vakuutuksesta korvataan henkilön peliriippuvuuden hoito aina 2300 euroon asti, ja maksimissaan sillä saa korvattua kymmenen terapiakäyntiä. Vakuutuksessa ei ole minkäänlaista omavastuusuutta, ja hoitotyön ammattilaiset vastaavat vakuutuksen perusteella korvattavasta hoitotyöstä. (Cardplayer 2010.) Paf on erikoisessa asemassa suomalaisessa rahapelijärjestelmässä, koska Ahvenanmaalla rahapelien tarjonta on järjestetty erillisellä arpajaislailla. Tämä tarkoittaa sitä että kaikki rahapelitoiminnat Ahvenanmaalla kuuluvat Paf:n hoidettaviksi. Paf on perustettu vuonna 1966 ja se kerää rahaa yleishyödyllisiin tarkoituksiin. Paf harjoittaa pelitoimintaa paitsi Ahvenanmaalla, myös Ahvenanmaan ja Suomen lipun alla purjehtivilla laivoilla, Internetissä sekä matkapuhelien välityksellä. Rahapelejä siis koskee eri säännökset riippuen siitä tarjotaanko niitä Manner-Suomessa vai Ahvenanmaan maakunnissa. (Varvio 2007, 18.)

Raha-automaattiyhdistyksen yksinoikeuden perustana on sen rahapelitoiminnan vastuullisuusohjelma, mikä perustuu arpajaislakiin. Vastuullisuusohjelman tarkoitus on korostaa pelaajan oikeusturvaa, ehkäistä väärinkäytöksiä sekä vähentää pelaamisesta aiheutuvia haittoja. Rahapelitoiminnan vastuullisuusohjelmassa on useita kohtia ja se on osa RAY:n rahapelistrategiaa. (Ray 2010.)

### 3.4 Hoidon tulevaisuus

Peliongelmaisista on hoidettu Suomessa niin päihde-, kuin mielenterveyspalveluissakin. Laitoshoidossa urauurtavina paikkoina on toiminut Tyynelän Kuntoutuskeskus (nykyiseltä nimeltään Riippuvuusklänikka Tyynelä), sekä Kouvolan Kuntoutuskeskus. Molemmissa paikoissa on ollut sekä alkoholiongelmaisista, että peliongelmaisista hoidettavana. A-klänikat ovat ottaneet vastaan eri riippuvuusongelmista kärsiviä jo vuodesta 1955 lähtien. Ongelmapelaajia kohdataan myös näissä paikoissa: mielenterveystoimisto, kriisikeskus, sosiaalitoimisto, terveyskeskus, seurakuntien diakoniatyöntekijä, psykiatrian poliklinikka ja vertaisryhmät edellä mainittujen A-klänikan ja laitoshoidon lisäksi.

Koska nettipokeriongelmapelaajat ovat varsin erilainen kohderyhmä verrattuna muihin ongelmiä aiheuttaviin rahapeleihin, niin hoidonkin tulee olla erilainen. Tietysti perusta on kaikilla sama, jonkinasteinen riippuvuus ja siitä irti pääseminen. Mutta nettipokerin erityisyydet vaikuttavat myös sen aiheuttaman ongelman hoitamiseen.

Tyynelällä on pitkä historia ongelmapelaajien hoidossa ja onneksi tämä työ jatkuu uusilla muodoilla Riippuvuusklänikka Tyynelän myötä. Yhtenä esimerkkinä tulevaisuuden hoitomuodoista on tuleva Pelaaminen tasapainoon-kurssi. Se toteutetaan yhteistyössä Pelissä-hankkeen toimijoiden välillä, eli järjestäjinä ovat Riippuvuusklänikka Tyynelä, Jyväskylän Seudun Päihdepalvelusäätiö sekä Kuopion Kriisikeskus. Kurssi on tarkoitettu rahapeliongelmistä kärsiville ja ensimmäisen kerran se toteutetaan alkaen marraskuussa 2010. (Peluuri 2010.) Kurssi on yksi osoitus moniammatillisesta yhteistyöstä, jossa linkittyy useita organisaatioita, sekä useita toimijoita.

Myös ongelmapelaajia kohtaavia on alettu kouluttamaan yhä enemmän ja paremmin. On olemassa Pelistä pois-koulutusta, joka tarjoaa työvälineitä ongelmapelaamisen tunnistamiseen, hoitoon sekä kuntoutukseen. Erilaisia verkkokursseja on esimerkiksi Jyväskylän Ammattikorkeakoululla: rahapelihaittojen ehkäisy ja hoito kouluttajiksi tahtoville. Sekä rahapeliongelmiä ehkäisy ja hoito-verkkokursseja niille työntekijöille, jotka tahtovat kehittää osaamistaan ongelmapelaamiseen liittyvissä kysymyksissä. Edellä mainittua järjestetään myös Diakonia-ammattikorkeakoulun puolesta. (Stakes 2010.)

## 4 MEDIA

### 4.1 Mitä media on?

Media käsitteenä on hankala, aina ei olla täysin yksimielisiä siitä, mikä kaikki tulisi lukea kuuluvaksi mediaan. Erityisesti Internet on herättänyt keskustelua siitä, onko se media, vai onko se, kuten viestinnän professori Esa Väliverronen sanoo: ”Internet ei ole media, vaan paikka johon kaikki mediat pyrkivät”. (Helsingin Sanomat 2009). Toisaalta, yhdysvaltalaiset tutkijat Croteau ja Hoynes ovat määrittäneet Internetin olevan tärkeä osa uutta mediaa, toimien tiedon valtatieenä ja laajentaen media-käsitettä. (Croteau & Hoynes 2003, 3–15). Media voidaan siis ymmärtää erilaisin tavoin. Ennen Internetin tuloa media olikin helpommin ymmärrettävissä, sekä selitettävissä.

Alkujaan media käsite tulee latinankielisestä sanasta medium, joka on monikkomuodoltaan siis media. Tällä viitataan välittäjään, välineeseen, julkaisemisen keinoihin tai julkiseksi tekemiseen. Suomenkielessä medialla on monia eri merkityksiä. Sillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi joukkoviestintää tai se voi olla myös yksittäinen viestintämenetelmä. Teknisesti ajateltuna mediaan siis sisältyy puhelin, televisio, radio, Internet, kuten myös sanoma- ja aikakauslehdet, valokuvat, elokuvat, kirjat, äänitallenteet, listaa voisi jatkaa vielä pitkälle. Laajemmin ajateltuna media käsite sisältää vielä sen toiminnan ja käytön sosiaaliset sekä kulttuuriset tavat, eli yhtälöön otetaan mukaan vielä median tuottaja ja sen käyttäjä. Aina tarvitaan mukaan inhimillinen toimija. (Nieminen & Pantti 2009, 11–15.) Opinnäytetyössäni keskityn tarkasti rajattuun media-käsitteeseen. Mukana ovat televisio, radio, Internet, sekä sanoma- ja aikakauslehdet.

Media vaatii käyttäjiltään monia asioita, pitää olla aktiivinen ja kiinnostunut ympärillään tapahtuvista asioista. Se myös luokittelee ihmisiä, ja kytkee meidät kulutusyhteiskuntaan liki huomaamatta. Mediasta on myös paljon hyötyä. Jos ajattelee elämää ilman mediaa, niin eristyneisyys olisi sana, joka kuvaisi sitä tilannetta parhaiten. Ei tietäisi mitään maailmalla tapahtuvaa, ei tietäisi päivän puheenaiheita, ei tietäisi loppujen lopuksi paljon mitään muuta kuin vain lähimmän elinpiirinsä asiat. Eri medioista voi myös saada uusia näkemyksiä ja mielipiteitä. Jos kuvitellaan, että kirjallisuutta ei olisi, tai jos televisiosarjat loppuisivat yhtäkkiä. Tai jos vaikka musiikin esittäminen kiellettäisiin täysin,

olisi myös rentoutuminen hyvin erilaista. (Nieminen & Pantti 2009.) Toisaalta, on myös yksilön oma valinta kuinka paljon haluaa tietää asioista, tietohan lisää tuskaa. Mutta kuinka moni olisi valmis luopumaan omasta suosikkisarjasta, tai suosikkikirjastaan.

Heinonen ja Pantti linjaavat teoksessaan, että tapamme ajatella mediaa on tapahtunut muutos. Entiset käsitteet viestintä tai joukkoviestintä ovat väistyneet median tieltä. (Nieminen & Pantti 2009, 169–170).

#### 4.2 Media muutoksien myllerryksessä

Median digitalisoituminen vaikuttaa sekä sisällöntuotantoon, jakeluun että vastaanottoon. Se, että kaikki mediasisällöt ovat tulevaisuudessa samassa muodossa, helpottaa monia toimintoja. Digitalisoituminen mahdollistaa aivan uudella tavalla sisällön käsittelyn, yhdistelyn sekä monistamisen. Ajankohtainen esimerkki tästä on televisiokanavien analogisten lähetysten muuttuminen digitaalisiksi. (Wiio 2006, 38–40.)

Merkittävin muutos mediamarkkinoihin tulee todennäköisesti olemaan Internetin laajentuminen. Nyt se on osa suomalaista mediakenttää, tulevaisuudessa taas olennainen osa koko suomalaista media- ja yhteiskuntarakennetta. Merkittävät vaikuttajat tässä ovat Internetin suuri kapasiteetti ja sen yksilöllisyys suhteessa sen käyttäjään. Internet tarjoaa liki rajattomat mahdollisuudet jakeluun, omaan sisällöntuottoon sekä erilaisten mediatuotosten vastaanottoon. Internet ei myöskään rajoita käyttäjää mihinkään tiettyyn aikaan, paikkaan, saati sisältöön. Toisaalta, Internet vaatii käyttäjältään paljon: se siirtää vastuun hänelle. Käyttäjän on itse osattava arvioida esimerkiksi se, luottaako hän tiettyyn sivustoon tai onko sisällöllä arvoa hänelle itselleen. Esimerkiksi, voiko Wikipediaa käyttää opinnäytetyön lähteenä. (Wiio 2006, 40–42.)

Monet elokuvat ja televisiosarjat ovat siirtyneet näytettäväksi myös Internetissä. Onkin sanottu, että Internet haastaa television, ja uhkaa sanomalehtiä. Lehdistölle Internet voi tosin olla uhkan lisäksi myös mahdollisuus, jos sitä osataan vain käyttää. Tulisi löytää uusia tapoja sitoa perinteinen ja verkkolehti toisiinsa. Osittainen verkossa julkaiseminen ei enää riitä. (Wiio 2006, 41). Monilla televisiokanavilla on omat verkkosivunsa, joilta voi katsella tiettyjä ohjelmia. Elokuvia voi katsella ilmaiseksi esimerkiksi Youtubesta, ja monilta sivustoilta niitä voi myös ladata maksua vastaan.

Lasten ja nuorten mediafoorumilla tuotiin vuonna 2008 esiin tärkeitä asioita jotka koskivat Internetin haasteita. Radio, kuten moni muukin mediamuoto, on jo Internetissä. Netin kautta näitä kaikkia eri ohjelmia voi paitsi ottaa vastaan, myös tuottaa itse ja ottaa osaa ohjelmantekoon. Internet siis osallistaa käyttäjänsä ihan uudella tavalla, se tuo myös haasteen siinä mielessä, että tekijänoikeuksia ja sanavapautta tulee ajatella ihan uudelta kannalta. (Kangas, Lundvall & Sintonen 2008, 13.)

Sitran raportissa Wiio linjaa, että tulevaisuudessa media pirstaloituu yhä enemmän. Se ei jäsenny enää niin selkeästi televisiokanaviksi, lehdeksi tai muiksi vastaaviksi kokonaisuuksiksi, joihin nyt olemme tottuneet. Tilatut sekä vuorovaikutteiset palvelut tulevat lisääntymään. Media tulee myös olemaan läsnä kaikkialla, mihin menemme ja mitä vain teemme. Etenkin median vastaanotto tulee muuttuman paljon enemmän mobiiliksi, eli mahdollisuus median kulutukseen kulkee mukana jatkuvasti. (Wiio 2006, 74–76.) Liikkuvat laajakaistat, älypuhelimet, sekä kannettavien tietokoneiden kätevyys ovat nykyäikää Suomessa ja suuressa osaa muuta maailmaa. Toisaalta kansalaiset ovat vielä eriarvoisessa asemassa, kun lähettimet eivät yllä joka kolkkaan ja kaupungeistakin löytyy katvealueita joissa Internet ei kunnolla toimi. Internet-yhteydet mahdollistavat myös nettipokerin pelaamisen, joten siinä missä yhteyksien paraneminen vaikuttaa median muuttumiseen, se vaikuttaa myös harrastuksiimme ja töihimme.

#### 4.3 Suomen mediat

Suomen sanotaan olevan vahva sanomalehtimaa, tämä osaltaan on tehnyt suomen mediasta hyvin elinvoimaisen ja reagoivan. Vuonna 2003 suomessa ilmestyi noin 200 eri sanomalehteä. Joukkoviestinnässä sanomalehdet ovat olleet ylivoimaisesti edustetuimpia, mutta nykyinen teknologinen vallankumous on muokannut tätä asetelmaa. Sähköiset viestimet ovat ottaneet jalansijaa perinteisiltä sanomalehdiltä. (Wiio 2006, 21.)

Sitran raportissa sanomalehdistö jaetaan kolmeen eri kokonaisuuteen; suoraan tai välillisesti valtakunnallisesti vaikuttavaan sanomalehdistöön, voimakkaaseen maakunta-aluelehdistöön, sekä paikalliseen / muuhun lehdistöön. Wiio toteaa tosin, että viestinnän tutkijat eivät ole tätä jakoa vahvistaneet, mutta tälle jaolle on silti hyvin vahvat perusteet olemassa. Valtakunnallisia ovat esimerkiksi Helsingin Sanomat, iltapäivälehdet ja talouden erikoissanomalehdet. Kaikki nämä edellä mainitut ovat laajalti leviäviä ja ne myös

huomioidaan laajasti. Maakunnallisesti voimakkaita ovat taas eri alueiden ykköslehdet. Levikkien mukaan näitä ovat esimerkiksi Aamulehti, Turun Sanomat, Lapin Kansa, Karjalainen, sekä Savon Sanomat. Nämä ovat omilla alueillaan vahvoja mielipiteiden muokkaajia, sekä ylläpitävät maakunnallista keskustelua. Paikallislehdillä on Suomessa myös hyvin vahva asema. Tavallaan ne ovat maakuntalehtien jatke. Yhteiskunnallisessa keskustelussa näillä lehdillä ei ole kovin suurta asemaa, mutta osaltaan ne tuovat keskusteluihin omaa paikallisväriään. (Wiio 2006, 24.)

Ilmaisjakelulehtiä ja noutolehtiä ilmestyy maassamme jo yli sata erilaista. Sitran raportissa ilmenee, että Taloussanomien ovat vuonna 2006 uutisoineet, että ilmaisjakelu- ja noutolehdet tulevat olemaan tulevaisuudessa mainosmyynnin ykkösiä. Lähinnä tällaiset lehdet täydentävät päälehdistöä. Aikakausilehtiä taas ilmestyy jo huomattavampi osuus. Suomessa ilmestyy noin 2600 aikakausilehteä, tähän sisältyy ammatti-, asiakas-, mielipide- ja järjestölehdet. Sensaatioaikakausilehdet, kuten esimerkiksi Seiska-lehti, on lisännyt levikkiään. Tämä voi kertoa jotain yhteiskunnan yleisestä ilmapiiristä, mutta sen merkittävään kehittämiseen kyseisellä lehdellä tai muilla saman kategorian lehdillä ei ole merkitystä. (Wiio 2006, 24–25.) Sensaatiolehdet nostavat usein esille pokerijulkisten suuria voittoja, sekä häviöitä.

Sähköisestä mediasta tärkein on televisio. Löytyyhän se liki jokaisesta suomalaisesta kodista. Televisio kykenee saavuttamaan suuremman yleisön kuin mikään sanomalehti, ja se on myös vaikutuksiltaan kaikkein tehokkain eri medioista. Suomessa televisiolähetykset jakautuvat julkisen palvelun televisioon, eli YLE: en, sekä kaupalliseen televisioon. Televisio on paitsi vahva kansallinen media, se myös välittää meille kansainvälisiä tapahtumia ja ilmiöitä. Suomi on myös yllättävän vahva eurooppalaisessa vertailussa, kun tarkastellaan radion kuuntelua yksilöä kohden. YLE on myös radioaalloilla hyvin tärkeä ja vahva tekijä. Kaupallisella radiopuolella tapahtuu jatkuvasti vaihtelua kun toiset toimijat lopettavat toimintansa ja uudet tulevat tilalle. YLE on paitsi television, myös radion puolella tärkeä yhteiskunnan kehittäjä ja luottamus näihin on käyttäjillä kova. Musiikkikanavat vaikuttavat lähinnä yhteiskunnan ilmapiiriin. (Wiio 2006, 24–26.)

Internet-pokeri esiintyy eri medioissa hyvin eri muodoissa. Paitsi pelinä, nettipokeria käsitellään myös suurempana ilmiönä. Sitä tuodaan esille myös pokerijulkisten kautta ja suuret hyväntekeväisyysturnaukset ovat paljon esillä. Myös kännyköihin voi tilata pokeripelejä.

## 5 MAINONTA

### 5.1 Määritelmä

Markkinointiviestinnän yhtenä osa-alueena on mainonta. Sen voi määritellä maksulliseksi, suurelle kohderyhmälle samanaikaisesti suunnatuksi viestinnäksi. Mainonnan maksaja välittää mainontaa erilaisten medioiden välityksellä. Mainonnan kansainväliin perussääntöihin on kirjattu, että mainos tulee ymmärtää mainokseksi. Se ei siis saa johtaa yleisöään harhaan. Mainonta on persoonatonta viestintää, eli siinä ei synny suoraa kontaktia lähettäjän ja vastaanottajan välille. Mainonnan pyrkimyksenä on pitkäaikainen vaikutus, tämä ei kuitenkaan sulje pois sitä etteikö lyhytaikaisia vaikutuksia tulisi. Lyhyesti ilmaistuna mainonnan tavoitteet ovat siis informoiminen, suostuttelu sekä muistuttaminen. (Vuokko 2003, 192-200.)

Se, mikä media valitaan mainoksen jakelukanavaksi, määräytyy monesti sillä, että mikä on mahdollisimman taloudellinen sekä tehokas suhteutettuna tuotteeseen, ja sen käyttöihin. Mainosvälineitä ovat sanomalehdet, paikallis- ja ilmaisjakelulehdet sekä aikakauslehdet, televisio, radio, elokuvat, Internet, sekä ulko- ja liikemainosvälineet. Joskus suoramainonta tehoaa paremmin, tällöin kohderyhmä on pienempi. Osoitteet näihin mainoksiin saadaan eri osoiterekistereistä. Suoramainonta voi tapahtua esimerkiksi sähköpostin muodossa. Täydentäväksi mainonnaksi luetaan esimerkiksi messuilla tapahtuva mainonta. (Kuluttajavirasto i.a.a.)

Kuluttajaviraston tiedotteessa mainonnasta on arvio, että eurooppalainen kuluttaja vastaanottaa vuodessa noin 30 000 mainosviestiä. Määrä on kasvanut ja niiden esiintymisympäristöt ovat monipuolistuneet. Usea kuluttaja arvelee, ettei mainonta vaikuttaisi ostopäätökseen, mutta mainokset onkin tehty vaikuttaviksi alitajunteisesti. Mainonnasta on tehty omat sääntönsä ja suomessa kuluttajansuojalaki asettaakin omat pelisääntönsä markkinointiviestinnälle. Kuluttaja-asiamies on tässä asiassa valvova taho. Tavoitteena on, ettei hyviä tapoja rikottaisi, kuluttajalla tulisi aina olla tilaa tehdä järkevä ostopäätös ja kolmantena se, että mainonta pitäisi pystyä tunnistamaan mainonnaksi. Mainos saa olla viihteellinen, ja tuotetta saa toki kehua, mutta ei mitenkään hyvän tavan vastaisesti saati sopimattomasti. Valehdella ei saa, eikä kuluttajaa saa johtaa harhaan. Lisäksi lap-

siin kohdistuvasta mainonnasta on omat sääntönsä, suosituksensa sekä lakinsa. (Kuluttajavirasto, i.a.b.)

Mainonnassa käytetään useita tehokeinoja. Nämä riippuvat aina tuotteesta tai ilmiöstä, siitä mitä tahdotaan mainostaa tai saavuttaa mainoksella. Sekä esimerkiksi siitä mikä on valittu levitysmmediaksi. Tehokeinoja voivat olla muun muassa musiikki, mainoksen pituus, huumori, piirroshahmot, pelko, erotiikka, julkisuuden henkilöt, draama tai mainoksen interaktiivisuus. (Vuokko 2003, 220-223.)

## 5.2 Nettipokerin mainostaminen

Arpajaislain mukaan uhkapelejä saavat markkinoida vain valtion pelimonopolin suojelemat Raha-automaattiyhdistys (RAY), Veikkaus ja Finntoto. Arpajaislakiin tulee voimaan muutoksia jo 1.10.2010 alkaen. Tällöin rahapelien markkinointia ei saa kohdistaa alaikäisiin, ja markkinointi ei saa antaa myönteistä mielikuvaa runsaasta pelaamisesta. Rahapelien alaikärajaksi tulee 18 vuotta. Alaikäraja raha-automaattien osalta tulee voimaan vasta 1.7.2011. (Sisäasiainministeriö 2010). Rahasta pokeria voi pelata Ray:n pelipaikoissa, mutta kansallinen nettipokeri ei ole vielä aloittanut toimintaansa. Paf järjestää nettipokeria Ahvenanmaalla, mutta se ei saa markkinoida pelejään Manner-Suomessa. Ulkomaiset pelinjärjestäjät kiertävät markkinointikieltoa mainostamalla esimerkiksi Internetissä pokeriin liittyvillä foorumeilla ja sivustoilla. Myös Suomalaisia käyttäjiä on paljon näillä sivuilla.

Ulkomaiset pelinjärjestävät mainostavat myös ilmaispelejään suomalaisissa medioissa, ja monissa pokeriturnauksissa, joita pelataan ravintoloissa, on heidän tavarapalkintoja.

## 5.3 Mainonta Internetissä

Internetissä ilmaisuus on hyvin suuressa asemassa, ja kuluttajille suunnatut maksulliset palvelut ovat markkinoiltaan varsin pienet. Tilastokeskuksen tieto- ja viestintäteknikan käyttötutkimuksessa vuodelta 2008 kerrotaan, että Internetistä saatu liikevaihto Suomessa oli vuonna 2007 noin 118 miljoonaa euroa. Internet-sivujen tärkein mainosmuoto ovat erilaiset bannerit, ne ovat myös Internet-mainonnan vanhin muoto ja joskus sa-



naa banneri käytetään tarkoitettaessa yleisesti Internet-mainosta. Nettisivulla kävijä yritetään saada klikkaamaan banneria, tällöin mainos on onnistunut. Hakukonemarkkinointi on toinen tapa mainostaa Internetissä. Tällöin hakusanamainoksia kohdistetaan sen mukaan, mitä sanoja käyttäjä etsii. Veloitukset tästä palvelusta vaihtelevat paljon, alkaen muutamasta sentistä ja nousten aina useisiin euroihin. (Viljakainen, Bäck & Lindqvist 2008, 11–22.)

Internet-markkinointi on nousemassa hyvin tärkeäksi osaksi yritysten markkinointitoimenpiteitä, jatkuvasti pyritään kehittämään uusia keinoja hyödyntää sitä markkinointikanavana. Perinteinen banner -mainonta ei enää kiinnosta kuluttajia, vaan klikkausmäärät jäävät hyvin pieniksi. Kuluttajien vastaanottokyky, sekä -halu pyritäänkin ottamaan huomioon yhä enemmän, kun suunnitellaan uusia mainoksia. (Virkkala 2009, 14–20.)

#### 5.4 Rahapelimainonta

Rahapelimainonta, kuten mainonta ylipäätään pyrkii vaikuttamaan ihmisten asenteisiin, ja lisää tietoa pelien saatavuudesta. Altistuminen rahapelimainonnalle on aiheuttanut sen, että koemme sen olevan harmitonta, hyväksyttävää ja luotettava harrastus. Mainonnalla on suuri vaikutus etenkin nuoriin. Kyseiset mainokset sijoitetaan mediassa niin, että etenkin nuoret ja lapset näkevät niitä. Kuten esimerkiksi TV-kanaville sellaisten ohjelmien väliin, joita etenkin nuoret seuraavat. Tai sellaisille radio-kanaville, jotka ovat nuorten suosiossa. (THL 2009.)

Yksi epäsuoran mainonnan keino on sponsoroiminen, tämä muokkaa tehokkaasti ihmisten asenteita. Myyntiä edistetään myös tuotteilla, joissa on logoja tai iskulauseita. Tällaisten on tutkittu vaikuttavan kuluttajaan jopa huomaamattomasti ja vaikutus saattaa olla vahvempi kuin perinteisillä mainoskeinoilla. Julkisuuden henkilöiden toimiessa pelien mainostajina on yhä suosittumpaa. He voivat joko esiintyä mainoksissa, tai sitten pitää yllään tuotteita, jotka edistävät rahapelien myyntiä. Sosiaalisen oppimisen teoriassa kerrotaan nuorten olevan ikäryhmässään siinä tilanteessa, missä he rakentavat omaa identiteettiään ja pyrkivät itsenäistymään. Tämän takia etenkin nuoret ovat hyvin alttiita julkisuuden henkilöiden antamalle vaikutukselle. (THL 2009.)

Rahapelimainoksissa annetaan usein harhaanjohtava kuva siitä, mikä on todennäköisyys voittamiselle. Samalla tuodaan esille mahdollisuus hyväntekeväisyyteen pelaamalla ja tuodaan esille sosiaalista menestystä pelien kautta. Mainoksissa näytetään myös rahapeelaajan maailma erityisen hohdokkaana ja tavoiteltavana elämäntapana. (THL 2009.)

## 6 TUTKIMUSONGELMAT

Tutkimuksessani tavoitteena on saada selville erilaisten nettipokeripelaajien kokemuksia, ajatuksia ja tunteita nettipokerista eri medioissa. Tarkastelen eri medioitten osuutta haastateltavien arkielämässä ja niistä nousevia pokeri- sekä nettipokeriaiheisia mediatuotoksia sekä peliongelmaan liittyviä mediaesityksiä. Ilmiön ymmärtämiseen tarvitaan aina tietoa sen jokaisesta puolesta. Medioissa esiintyvänä ilmiönä mielikuvat nettipokerista voivat olla hyvin voimakkaita, ja ne voivat muokata ihmisten ajatuksia ja mielipiteitä. Tavoitteena on myös tuoda esiin uutta tietoa peliongelmaisten hoidon markkinointiin ja sen tutuksi tekemiseen suurelle yleisölle. Näiden tavoitteiden pohjalta syntyikin kolme tutkimusongelmaa:

Millaiseksi pelaajat kokevat pokerin ja nettipokerin eri medioissa?

Miten mainonta vaikuttaa pelaamiseen?

Millainen esite tai mainos peliongelman hoidosta informoisi pelaajaa parhaiten riskipelaamisesta ja haitoista?

## 7 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

### 7.1 Yleistä laadullisesta tutkimuksesta

Tutkimuksen laadun ja tutkimusongelmien tulee vaikuttaa siihen, mitä menetelmiä valitaan. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa kohdetta pyritään tutkimaan hyvin kokonaisvaltaisesti ja tavoitteena on kuvata ihmisen maailmaa. Menetelmällä pyritäänkin siihen, että löydettäisiin tai paljastettaisiin tosiasioita. Aineiston hankinnassa käytetään laadullisia menetelmiä, jolloin saadaan tutkittavien näkökulma esiin. Tärkeää onkin saada tutkittavien oma ääni esille tutkimukseen. Tällaisessa tutkimuksessa jokainen vastaaja on käsiteltävä, käsitettävä ja tulkittava ainutlaatuisena. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 151–155.)

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa haastattelu on monesti päätiedonkeruumenetelmä. Ja tutkittava kohdejoukko valitaan tarkoituksenmukaisesti, ei satunnaisotantaa käyttäen. Haastattelussa on monia hyviä puolia verrattuna esimerkiksi postikyselyyn. Aineiston keruuta voidaan säädellä joustavasti, vastauksien tulkinta on helpompaa, lisäksi haastattelussa voi myös tehdä tarkentavia kysymyksiä. Toisaalta tähän menetelmään liittyy myös joitain ongelmia. Se on hyvin aikaa vievää ja vaatii myös hyvin huolellista suunnittelua, jotta se onnistuisi hyvin. Haastateltavien saaminenkin voi muodostua ongelmaksi, jotkut eivät suostu tähän, koska kokevat sen uhkaavaksi tai pelottavaksi. Haastattelun luotettavuutta saattaa myös heikentää ihmisten tapa antaa sosiaalisesti suotavia vastauksia. Ratkaisevaa haastattelussa onkin, että haastatteliija osaa tulkita haastateltavien vastauksia erilaisten kulttuuristen merkitysten ja merkitysmaailmojen valossa. (Hirsjärvi ym. 2007, 190–195.)

### 7.2 Tutkimuksen metodit ja kohderyhmä

Tämä tutkimus on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Tutkimusaineiston analysoin aineistolähtöisellä sisällönanalyysimenetelmällä, ja lähtökohtana olivat haastateltavien subjektiiviset kokemukset, aistimukset, näkemykset sekä tuntemukset aiheesta. Haastateltavia oli neljä.

Aineistonkeruumenetelmänä käytin yksilöittäin suoritettavaa teemahaastattelua. Välimatkojen takia haastattelut suoritettiin puhelinhaastatteluina sekä haastatteluja tukevana Messenger-keskusteluna. Haastattelun pohjana oli teemahaastattelurunko (Liite 1 & 2).

Haastattelin opinnäytetyötäni varten neljää pelaajaa; kahta ammatikseen nettipokeria pelaavaa sekä kahta harrastuksenaan pelaavaa henkilöä. Oletin nettipokerin aseman heidän elämässään vaikuttavan tuloksiin, koska tällöin pelaaja seuraa eri tavoin medioita ja reagoi erilaisiin mainoksiin. Tästä syystä halusin haastatella sekä ammattilaisia että harrastajia. Menetelmäksi valitsin haastattelun, koska sen avulla uskoin saavani syvällisempää tietoa mainoksien, uutisten ja muiden mediasta välittyvien pokeri- sekä nettipokeriaiheitten vaikutuksesta haastateltavien pelaamiseen. Tahdoin myös erityisesti saada esiin heidän kokemuksiaan ja tunteuksiaan pokeri- ja nettipokerimainoksista, uutisista ja nettipokerin / pokerin näkyvyydestä mediassa ylipäätään. Lomakekysely olisi voinut muodostua liian pitkäksi, jos kaikki eri mediavaihtoehdot olisi pitänyt saada kerrattua aina jokaisessa kysymyksessä. Haastattelussa pystyin aina keskittymään niihin, joita haastateltava seurasi. Välineinä haastattelujen teossa olivat siis puhelin, sähköposti, Messenger sekä joukko muita pikaviestipalveluita.

Valitsin haastattelun menetelmäksi, koska sillä pystyy selvittämään ihmisten ajattelua, kokemuksia sekä motivaatiota koskien kyseistä ilmiötä. Teemahaastattelussa tutkija määrää haastattelujen aihepiirit, jotka käydään läpi joustavasti haastateltavien kanssa. Teemahaastattelun etu on siinä, että haastattelu etenee tutkijan haastateltavalta saaman informaation avulla ja asioihin voi pyytää tarkennusta tarvittaessa. Eli haastattelu on periaatteessa keskustelua, jolla on tavoite ja tarkoitus. (Pitkäranta 2010.)

Teemahaastattelukysymykset (Liite 1 & 2) muotoilin sen jälkeen kun olin tutustunut aiheen käsitteistöön, sekä saanut tutkimusongelmat tarkennettua. Hahmottelin ensin ensimmäistä haastattelua varten neljä aihealuetta, joita sitten tarkensin lisäkysymyksillä. Aihealueet olivat siis taustatiedot, nettipokerinpelaaminen, median käyttö sekä erilaiset mediatuotokset. Toinen teemahaastattelurunko jakautui myös neljään osa-alueeseen. Tätä runkoa rakensin sen jälkeen kun ensimmäinen haastattelu oli jo suoritettu. Toisen haastattelun aihealueina olivat media, nettipokeri sekä pokeri, esimerkkimediatuotos ja viimeisenä auttavien tahojen mediatuotokset.

### 7.3 Tutkimuksen aikataulu

Aloitin tutkimuksen teon jo keväällä 2009, jolloin aihe alkoi muovautua. Nettipokeri oli alusta alkaen se osa-alue, jota tahdoin päästä tutkimaan. Tähän vaikutti harjoitteluni Tyynelän kehittämiskeskuksessa sekä oma mielenkiintoni aiheeseen. Tyynelän kehittämiskeskus on ollut mukana prosessissa koko ajan, ja tutkimus onkin muovautunut osin heidän toiveista, osin omista mielenkiinnoistani. Eri medioita seurasin tarkasti koko opinnäytetyöprosessin ajan ja keräsin itselleni kaikki kohdalleni osuneet mainokset ja uutiset. Teoriaosuutta aloin kerätä jo keväällä 2009, ja haastateltavien etsimisen aloitin kesällä 2009. Pyrin ensin saamaan haastateltavat eri nettikeskustelupalstoilla ilmoittamalla, mutta kun tämä ei tuottanut toivottua tulosta, käännysin aiemmin saamieni nettipokerituttavuuksien puoleen. Aluksi sain tähän prosessiin mukaan myös yhden hoidossa olevan peliongelmaisen, mutta valitettavasti hänen kanssaan ei yhteistyö toteutunut loppuun asti. Koska opinnäytetyöprosessistani tuli myös ajallisesti tavallista pidempi, olikin hyvä, että haastateltavat oli luotettavia ja ennalta tuntemiani. Tällöin sain heihin varmasti yhteyden aina uudestaan, kun tuli lisäkysymyksiä tai tarkennettavaa. Syksyllä 2009 tein ensimmäisen haastattelukierroksen. Tällöin keräsin haastateltaviltani alkutiedot ja pyysin heitä seuraamaan eri medioita. Lisäksi toivoin, että he ottaisivat talteen uutiset, mainokset, radiojutut, sekä muut kohdalleen osuvat nettipokeriin liittyvät mediassa esiintyneet tuotokset. Tätä ensimmäisen ja toisen haastattelun välistä aikaa kutsun jatkossa seuranta-ajaksi.

Alkukevät 2010 oli opinnäytetyöprosessissani suvantohetki; tuolloin jouduin pitämään tutkimuksen teossa pakollisen tauon henkilökohtaisista syistä. Toisaalta, tämä antoi myös aikaa asioille hautua, mikä toivottavasti näkyy tulosten pohdinnassa.

Alkukesästä 2010 suoritin seuraavan haastattelukierroksen. Tätä ennen muutama haastateltava lähetti minulle kohdalleen osuneita pokeri- ja nettipokeriuutisia sekä -mainoksia sähköpostitse. Toisella kierroksella kysyin haastateltavien löytämistä jutuista, ja keskustelimme myös vapaasti nettipokerista mediassa yleensä. Olin valmistanut myös teema-haastattelurungon, jota käytin taas sen mukaan, mitä medioita haastateltava oli seurannut. Joistakin mainoksista tuli erityisen paljon keskustelua, nämä laitoinkin kaikille haastateltaville sähköpostitse liitteenä. Kesän 2010 aikana kävin haastattelut läpi, puhe-  
linhaastattelut olin äänittänyt, nämä litteroin. Messenger-keskustelut talletin valmiiksi kirjallisina. Aineiston läpikäyminen oli aikaa vievää, sillä keskustelumme rönsyilivät

huolimatta teemarungosta. Tämä olikin suurin oman oppimisen paikka; kuinka pitää haastattelu aiheen rajoissa. Toisaalta, keskustelut olivat hyvin hedelmällisiä, ja esiin nousi sellaisiakin asioita, joita en osannut odottaakaan. Kävin aineiston läpi useaan kertaan, ja nostin esiin oleelliset asiat tutkimusongelmien näkökulmasta.

## 8 TUTKIMUKSEN TULOKSET

### 8.1 Vastaajien taustat ja nettipokerin pelaaminen

Tutkimukseen osallistui neljä pelaajaa, kaksi amatikseen ja kaksi harrastuksenaan pelaavaa. Ikäjakauma oli 23 vuodesta 31 vuoteen. Naisia oli yksi ja miehiä kolme. Yksi oli Itä-Suomesta, yksi Keski-Suomesta ja kaksi Etelä-Suomesta.

Kysyin myös syitä pelaamiseen, koska oletin, että mainonta ja pokerin sekä nettipokerin esillä olo muuten eri medioissa vaikuttaisi harrastajien pelaamiseen enemmän. Tällä olikin vaikutusta silloin, kun pelaaminen on aloitettu. Se, missä päin Suomea asui, ei näyttänyt vaikuttavan nettipokerin pelaamiseen median vaikutuksesta.

Analysoin haastattelujen tulokset tutkimusongelmittain. Käytän myös suoria lainauksia haastatteluista, jotta haastateltavien ajatukset tulevat esiin kuten he haastatteluissa asian esiintoivat. Haastatellut on mainittu numeroin lainauksen perässä seuraavasti: harrastajapelaaja nainen on numero 1, harrastajapelaaja mies numero 2, ammattilaispelaaja mies numero 3 sekä ammattilaispelaaja mies numero 4.

### 8.2 Millaiseksi pelaajat kokevat pokerin ja nettipokerin eri medioissa?

Haastateltavat kertoivat ensimmäisessä haastattelussa niistä medioista joita seuraavat. Televisio kuului jokaisen arkeen päivittäin, joko taustalla tai jotain tiettyjä sarjoja seuraten. Uutiset kuuluivat jokapäiväiseen television käyttöön kahdella vastaajista.

Radio oli päivittäin käytössä kolmella, yksi kertoi, ettei pidä radiokanavien kuuntelusta turhien mainoksien ja keskustelujen takia. Sanomalehtiä ei kukaan lukenut päivittäin, mutta viikoittain kolme. Yksi kertoi lukevansa sanomalehtiä vain kerran kuussa, mutta luki tällöin useita erilaisia, sekä monelta päivältä. Iltapäivälehtiä oli tarkastelussa jokaisella viikoittain, mutta päivittäin ei kellekään.

Jokainen sanoi käyttävänsä Internetiä päivittäin. Internetissä luettiin myös lehtiä; niin sanomalehtien, kuin myös iltapäivälehtien verkkoversioita. Nettipokeria pelasi päivit-



täin kaksi, viikoittain muut kaksi. Internetin joka päiväsissä sivustoissa oli myös Facebook, sähköposti, taukopelit, google ja muut hakusivustot, veikkaussivustot sekä oman kotikaupungin kotisivut.

### 8.2.1 Televisio

Kaikki haastateltavat muistivat nähneensä televisiossa sekä pokeria että nettipokeria, paitsi mainoksina, myös pokeriohjelmia. Lisäksi pokeria muistettiin nähdyn esimerkiksi tosi-TV-ohjelmassa, sekä päivittäin esitettävässä sarjassa. Pelaajien haastatteluja kertoi nähneensä kaksi haastateltavaa. Toinen ammatikseen pelaava haastateltu toi esiin oman tapansa seurata satelliittikanavalta suuria turnauspelejä. Hän kertoi, että pyrkii oppimaan näistä ohjelmista taitoja omaan pelaamiseensa; lisäksi hän koki näiden ohjelmien katsomisen tuovan itselleen lisätietoa pelaajien pelityyleistä.

Suomalaisista kanavista yksi haastateltava nosti esiin Jim-kanavan, jolla muisti nähneensä pokerisivustomainoksia. Näissä oli ollut teksti ”Tämä ei ole uhkapelisivusto”, mikä huvitti haastateltavaa. Haastateltava oletti, että sillä keinoin mainos ei olisi ollut Suomen lakien vastainen.

Televisiossa näytetyistä mainoksista kolme muisti Duudsoneiden mainostaneen jossain vaiheessa jotain pelisivustoa. Lähinnä ne olivat jääneet mieleen siksi, että niissä pääasia ei ollut niinkään pelin mainostaminen vaan Duudsoneiden riehuminen. Haastateltavat eivät muistaneet mitä pelisivustoa oli mainostettu,

### 8.2.2 Radio

Nettipokeri ja pokeri ovat olleet esillä myös radiossa. Kaksi haastateltavaa kertoi Iskelmä-radiossa olleesta pokeriaiheisesta työpaikkailmoituksesta. Työpaikkaa mainostettiin vauhdikkaana glamourtyönä. Kumpikaan heistä ei ollut kiinnostunut työpaikasta sinällään, mutta mainos oli jäänyt hyvin mieleen.

Toinen pokeriammattilainen kertoi pitävänsä tietystä radiokanavasta, joka on auki joka päivä.

*”Radiojutuissa ei oo mikään haitannu, Heikelä v\*\*\*uilee Sainiolle sen peleistä, (Radio Rock), repeilen niitten jutuille, Pokerface-rankutuksen kyl vois heivata listoilta, se ärsyttää.” (3)*

Haastateltava koki hyväksi sen, että ei suhtauduta liian vakavasti asiaan. Nettipokeri on hänen mielestään tämän hetken ilmiö, mikä saattaa muuttua taas muutamassa vuodessa joksikin toiseksi.

Lady Gagan Pokerface-kappaletta pohti kaksi muutakin haastateltavaa. Aluksi kappale oli ollut molempien mielestä kuunneltava, mutta lopulta alkanut ärsyttää. He eivät uskoneet, että pelkän kappaleen perusteella kukaan ryhtyisi pelaamaan pokeria, lisäksi kappaleessa on kyse pokerista lähinnä vain nimen osalta. Toinen haastateltava epäili, että nuoriin ja lapsiin kappaleella voisi olla enemmän vaikutusta.

### 8.2.3 Internet

Internetissä pokerin ja nettipokerin esiintyminen oli vahvinta kaikkien haastateltavien mielestä. Mainoksia oli todella monilla sivuilla, eikä pelkästään nettipokeripelisivustoilla. Pelaamaan houkuteltiin niin keskustelukanavilla kuin Internetissä vaikka vaatekauppojen sivuilla surffatessa. Bannerimainonta tuntui haastateltavista melko houkuttelevalta. Riippuen aina tietysti mainoksesta itsestään. Kaikki haastateltavat kertoivat monesti kiinnostuvansa näistä bannereista ja menevänsä niiden linkkien perässä eri pelisivustoille. Ammatikseen pelaavat kertoivat katsovansa mainoksien linkit, mutta pelaavansa niiden mainostamia pelejä vain, jos ne olivat niillä sivustoilla järjestettyjä, joilla pelasivat muutenkin. Harrastajat taas saattoivat kokeilla itselleen vierastakin sivustoa ja luovansa pelitilin sinne jopa vain tätä yhtä mainostettua peliä varten.

Nettipokeriin liittyviä muita Internet-mainoksia tai juttuja kertoi huomanneensa myös kaikki neljä haastateltavaa. Yksi kertoi käyneensä pokeriin erikoistuneessa verkkokaupassa ostamassa kotiin erilaisia pokeripelikirjoja sekä muita tuotteita, kuten pelikortteja ja -merkkejä. Molemmille ammatikseen pelaaville tulee myös sähköpostitse uutiskirjeitä, jotka koskevat eri pelisivustoja ja niiden turnauksia sekä myös nyt niin ajankohtaista kansallista nettipokeria.

Internetissä pokeriaiheisia uutisia kertoivat kaikki nähneensä iltapäivälehtien, sekä sanomalehtien verkkosivuilla. Toinen ammatikseen pelaava kertoi seuraavansa useaa blogia, jotka käsittelevät nettipokerin pelaamista. Kaikki haastateltavat kertoivat käyvänsä keskustelupalstoilla usein, kaksi viikoittain, ja kaksi muutaman viikon välein. Näissä kerrottiin olevan eniten mainoksia. Nettipokeri oli tullut Internetissä esiin myös Facebookissa, Messengerissä, sekä Spotify: ssä.

#### 8.2.4 Lehdet ja verkkolehdet

Toinen ammatikseen pelaava oli seurannut jo uransa alusta alkaen uutisia nettipokerista mielenkiinnolla. Tarkennettuna hän siis seurasi paitsi erilaisia pelaajille suunnattuja uutislähteitä, myös normaaleja tv -kanavia, sekä lehtiä. Hänestä ne täyttivät tehtävänsä, antoivat informaatiota ja toivat esiin myös ongelmia.

*”Ihan asiallisia kaikki uutiset, jos ne on niinku silleen kirjoitettu hyvin, mainoksetki ihan ok, ei kait suomessa mitään pahoja saa näyttääkään, ulkomailla varmaan jotain ihan muuta”.(4)*

Pokeriammattilaisille kohdennetut lehdet saivat häneltä hyvän arvosanan, tosin niiden löytyminen eri kaupoista vaihteli hänen mielestään suuresti. Pokerilehdistä löytyvistä mainoksista sekä pokerilehdistä yleensä tein lisäkysymyksiä niille, jotka olivat niitä lukeeet. Tässä tapauksessa ammatikseen pelaavat olivat joko tilanneet lehtiä, tai ostivat niitä kaupoista. Lehdet koettiin kuin minkä tahansa ammatin hyväksi lisälukemiseksi ja informaation lähteeksi.

#### 8.2.5 Ulkomainontaa ja kokemuksia nettipokerin mainonnasta

Kuluttajaviraston mukaan, jos seksuaalisuutta käytetään korostetusti mainoksen tehokeinona, tai jos esitystapa on sukupuolta halventava, niin mainos on hyvän tavan vastainen. Toisaalta pelkkä alastoman tai vähäpukeisen ihmisen esittäminen ei tarkoita samaa kuin sukupuolta syrjivä mainos. (Kuluttajavirasto, i.a.c.) Yksi haastateltava toi esiin leikkillisesti närkästyksensä mainoksissa olevista vähäpukeisista naisista:

*”Yks oli tosi tökerö, kadulla joku standi jostain baaripelistä. Niinku jotkut narubikinit naisella. Sanoin poikakaverille että silmät kiinni”. (1)*

Kyseisestä haastateltavasta tuntui kummalliselta että harrastus, joka käy kummalle tahansa sukupuolelle, markkinoidaan siten. Tosin, pohdittuaan asiaa totesikin, että syy varmaan löytyy pokerin menneisyydestä.

Nettipokerin mainonnan hyökkäävyys on ollut yksi asia, mikä on kiinnittänyt haastateltavien huomion. Toisaalta aivan samoin erilaiset veikkauksen pelien mainokset ovat jääneet mieleen. Yksi haastateltava olikin hämillään siitä, miksi Suomessa saa mainostaa vaikka lottoa ja jokeria, mutta ei nettipokeria. Veikkauksen peleistä hän muisti elävästi uuden jokerin tuleminen tv-mainoksineen, missä erakoitunut jokeri sai ystävän ja nousi uudestaan parrasvaloihin.

Yhteistä kaikille haastateltaville oli, että mainontaa ei sinällään koettu häiritsevänä, yhtä kadunvarsimainosta lukuun ottamatta. Mutta asenteellisuutta etenkin uutisissa ihmeteltiin. Jutuista paistoi heidän mukaansa läpi se, kuinka suomessa suhtaudutaan nettipokeeriin jopa vihamielisesti. Sitä pidetään vaarallisena ja hyvin helposti riippuvuutta aiheuttavana. Haastateltavien mielestä pitäisi osata tuoda esiin myös se toinen puoli. Leinonen ja Timlin kertovat artikkelissaan Asenteellisesti arvottava lehdistö, että todellisuutta on mahdotonta hahmottaa kaikista olemassa olevista näkökulmista yhtä aikaa, siksi ihminen valitsee joko yhden tai kaksi näkökulmaa, oli käsiteltävä asia mikä tahansa. Tosin, näkökulmat kertovat aina valitsijansa asenteista. (Leinonen & Timlin 2004, 23.) Yleinen ilmapiiri vaikuttaisi siis Suomessa olevan enemmän ongelmalähtöinen.

Tarkka kysymys, millaiseksi koet nettipokerin eri medioissa, oli monelle haastateltavalle mielenkiintoisin. He pohtivat eri tilanteita, milloin olivat nähneet juttuja tai mainoksia. Esiin nousi kolmelta haastateltavalta se, miten paljon vaikuttaa kokemukseen, jos katselee jotain yhdessä jonkun toisen kanssa. Esimerkiksi vanhempien ihmisten seurassa haastateltavat kokivat olevansa enemmän nettipokerin haitallisuusnäkökulman puolella. Toisaalta taas puolustelewansa oman ikäisilleen omaa pelaamistaan esimerkiksi julkisuuteen nousseitten ammattilaisten kautta. Kolmas esimerkki tuli harrastajalta, joka oli sukulaisensa kanssa keskustellut velkaantunutta pelaajaa käsittelevästä uutisesta. Hän oli tuolloin kokenut uutisen uhkana, joka saattaisi saada sukulaisen näkemään hänen pelaamisensa haitallisena. Haastateltava kertoi, ettei ollut tuolloin kertonut totuu-

denmukaisesti omasta pelaamisestaan, vaan kaunistellut pelattujen pelien määrää, ettei sukulainen olisi pitänyt häntä mahdollisena ongelmapelaajana.

Yhteisiksi tekijöiksi pokeri- ja nettipokerimainoksille mainittiin muun muassa naiset, Las Vegas, raha- ja pelimerkkipinot, loisto, autot, kovat pelaajat, sekä jännitys. Eräs haastateltavista sanoikin suoraan:

*”Rahaa ja seksiä, sehän myy” (3)*

### 8.3 Miten mainonta vaikuttaa pelaamiseen?

Haastatteluissa tuli ilmi, että silloin kun pokerin pelaaminen on vasta alussa, on mainoksilla suuri vaikutus pelaamiseen. Ammatikseen pelaava kertoi, että:

*”Alkuun vaikutti varmaa paljonki, sillo ei tiennyt missä pelais mitä, nyt on ne omat suosikit missä pelaa” (3)*

Pokerihuone-hakusanalla saa esimerkiksi Googlestä yli 40 000 osumaa. Näistä on sitten helppo valita ja tehdä vertailua siitä missä pelata. Vastaavasti peliongelma-sanalla saa vajaat 4000 osumaa.

Toinen ammatikseen pelaava jatkoi samoilla linjoilla, hänen mielestään mainokset tuntuvat jopa turhilta, koska pelaaminen on niin iso jokapäiväistä arkea. ”Pelaan ku pelaan, mainokset aika turhia”. Hän ei muistanut lähiajoilta yhtään pokeripeliä johon olisi osallistunut mainoksen takia. Myöskään sähköpostitse saatavat uutiskirjeet eivät olleet vaikuttaneet hänen pelaamiseensa. Pelaaminen on jo niin arkipäiväistä, ettei siihen tarvita minkäänlaista herätettä. Toisaalta, kun oma toimeentulo on kiinni nettipokerin pelaamisesta, pelejä myös valitsee eri tavalla ja eri syistä kuin harrastuksenaan pelaavat.

Harrastajapelaajille mainonnalla oli suurempi vaikutus. He toivat esiin mainoksia, joiden perässä ovat menneet pelaamaan isoja turnauksia tai kokeilleet jotain uutta pelimuotoa.

*”joku iso turnaus, niin pistäähän se sillein silmään sieltä sivulta” (2)*

Toisaalta, haastateltavat myös tiedostivat mainonnan piilovaikutuksen. Moni miettikin, miksi oli ylipäättään ruvennut pelaamaan jollain tietyllä sivustolla, tai miksi jokin turnaus tuntuu niin houkuttelevalta. Olemme jatkuvasti arkipäivässämme mainoksien ja uutisten ympäröimänä, emmekä pysty aina tiedostamaan ruokakaupassakaan miksi päädymme ostamaan juuri tietyn tuotteen, joten miksei asia olisi näin myös Internetissä.

*”jaa, vaikee sanoo, mainoksia tulee niin paljon (...) en tiää mikä vaikuttaa ja mikä ei” (2)*

#### 8.4 Seuranta-aika ja toinen haastattelu

Useat haastateltavat kertoivat toisen haastattelun alussa siitä, kuinka paljon vaikuttaa omaan huomiointiin se jos on pyydetty seuraamaan jotain tiettyä asiaa. Aiemmin ei olisi edes huomannut kaikkea sitä pokeriin liittyvää, mikä nyt herättivät kiinnostuksen.

*”sitä tunkee joka paikasta silmille (...) en ees aiemmin tajunnu et hei, nääkin on aitoo pokeria nää jotkut taukopelit” (1)*

*”pittää seuraavaks kokeilla jottain muuta aihetta, huomaisko sitä vaikka jottain insinöörijuuttuja yhtä paljon” (4)*

Etenkin taukopelien merkitystä pohdittiin kahden haastateltavan kanssa. Heidän mielestään ne tuntuvat erilaiselta pelaamiselta kuin virallisella nettipokerisivustolla pelaaminen. Kuitenkin ne ovat periaatteeltaan aivan samanlaisia, kuin jos pelaisi ilmaispokeria virallisella sivulla. Toinen näistä haastateltavista nosti esiin sen, että taukopelejä pelaa moni alakouluikäinenkin. Eli pokeriin ja nettipokeriin tutustuminen alkaa hyvin varhain.

Kaksi haastateltavaa nosti esiin pokerilehdessä ilmestyneen, paremman sanan puutteessa, irvailevan esitteen, vastamainoksen. Mainoksessa on useasta rodusta koottu yksi koirra, ja teksti: Yksi kansa. Yksi koiravaihtoehto. Tilaa omasi, keräämme samalla vanhat lemmikit pois. Mainoksessa on mainittu saman kampanjan nettisivusto. Tuleva kansallinen nettipokeri on herättänyt paljon mielenkiintoa pelaajien keskuudessa ja ehkä esite kokoaaakin monen pelaajan tunnot samalle sivulle. Kansallinen nettipokeri nähdään ehkä jossain määrin yhtenä ilmiönä holhousyhteiskunnasta. Mutta myös kaksinaismoralistisena, miksi vain monopolilla saisi olla lupa tarjota pelejä, ja miksi vain sitä saisi mainostaa. Miksi kaikille pitäisi käydä yksi ja sama sivusto, koska nettipokeriahan on niin monenlaista.

*”tää oli tosi hyvä, pitäs seinälle iskee, muistas päättäjiä ens vaaleissa” (2)*

*”tätä piti vähän katella mut sitte kolahti, v\*\*\*u mitä satiiria” (3)*

Näytin ammattilaisten esiin nostaman kansalliselle nettipokerille irvailevan esitteen myös kahdelle harrastajalle, laitoin sen sähköpostitse heille ja kysyin tuoreeltaan heidän ajatuksensa siitä. Kumpikaan harrastuksenaan pelaavista ei ollut seurannut tarkasti mitä kansallisen nettipokerin suhteen on tapahtunut, tosin he epäilivät että kaikkea ei ole edes uutisoitu. Toinen harrastajista toi esiin ymmärryksensä ammatikseen pelaavien kokeemasta ärtymyksestä. Kuka tahansa suuttuisi jos omaa toimeentuloa uhattaisiin. Itse vastamainos herätti hänessä kiinnostuksen heti, ja hän halusi heti päästä katsomaan verkkosivut jotka mainoksessa on näkyvissä. Toinen harrastajista sanoi suoraan aikovansa kokeilla kansallista nettipokeria heti kun se on mahdollista, toinen ei ollut aivan varma asiasta vielä. Ruotsissa kansallinen nettipokeri oli houkuttellut aivan uuden pelaajaryhmän kokeilemaan peliä kun sivut aukaistiin. (Tryggvesson 2007, 44-47). Käykö näin myös Suomessa, jää nähtäväksi. Ainakin haastateltavien kiinnostus oli kova niin uuteen sivustoon kuin myös siihen, että miten käy ulkomaisten pelisivustojen.

Tietoisuus oli lisääntynyt hoitavien ja auttavien tahojen määrästä sekä vaihtoehtoista. Esitteitä oli nähty niin kauppojen raha – automaateilla, kuin myös keskustelupalstoilla ja muutamilla muilla Internet-sivuilla. Myös pokerilehdestä oli löytynyt Ray:n Pelaa Maltilla-mainos. Tämä herätti toisessa ammatikseen pelaavassa mielenkiintoisen ajatuksen:

*”siis hämäävää, pelisivut panis isolla rahalla oman jeesisivuston pysyytyn niin sittenhän ne sais mainostaa niinko veikkauski, eikö?” (4)*

Sama kaksinaismoraali ajatus heräsi siis paitsi auttavan tahon mainoksesta, myös aiemmin käsitellystä irvailevasta vastamainoksesta.

8.5 Millainen esite tai mainos peliongelman hoidosta informoisi pelaajaa parhaiten riskipelaamisesta ja haitoista?

Haastateltavista kaksi muisti nähneensä ennen seurantajaksoa joitain esitteitä tai mainoksia hoitoa tarjoavista tahoista, tai linkkejä tällaisten kotisivuille. Kukaan ei kokenut, että itse tarvitsisi tai olisi tarvinnut näitä, mutta yhtä mieltä kyseisten palvelujen tarpeel-

lisuudesta olivat kaikki. Yksi haastateltavista oli sitä mieltä, että jokaisen pitäisi tietää mistä hakea apua. Ihan samoin kuin mistä hakisi apua alkoholismiin tai huumeitten käyttöön. Ulkomaisilla pelisivustoilla on ollut linkkejä muun muassa GA-sivuille. Haastateltava tosin epäili, ettei sellaista Suomessa olisi.

Suomessa kyllä toimii Nimettömät pelurit – Gamblers Anonymous palvelu, eli lyhenneä GA. Se on miesten ja naisten vertaistukiryhmätoiminta, jota on useilla paikkakunnilla. Heillä toimii myös auttava puhelin, joka palvelee soittajia päivittäin viiden tunnin ajan. GA:n ainoa pääsyvaatimus on se, että hakeutujalla on halu lopettaa pakonomainen pelaaminen. (Nimettömät pelurit 2010.)

Peliongelma käsite nähtiin ongelmallisena, koska siitä tulevat mielikuvat ovat hyvin vahvoja. Yksi haastateltava kuvasikin tätä näin:

*”miks sen pitäis aina olla jotain veneen alla asumista? Ku voi olla tosi vaikee tilanne ja silti hoitaa työt ja kaikki” (1)*

Peliongelma sanalle pohdittiin myös kahden haastatellun kanssa vaihtoehtoista sanaa. Peliriippuvuus ei saanut kannatusta myöskään. Keskustelussa käytettiin muun muassa pelipahe-, ja pakkopeli-käsitteitä. Näistä kahdesta toinen oli harrastelija ja toinen ammatikseen pelaava, joten mielikuvat ovat siis sekä harrastajille että ammattilaisille samansuuntaisia. Helpottaisiko sitten käsitteen vaihto tästä ilmiöstä puhumista? Kyllä ainakin haastateltavien mielestä.

Yksi haastateltavista toi esiin sen, että ongelmapelaajien hoitopaikkojen, auttavien puhelimien tai nettisivujen medianäkyvyys ei ollut onnistunut hänen mielestään.

*”Ne hukkuu massaan tai en vaan tajuu niitä” (4)*

Toisaalta, hän ei ollut tarvinnut sellaisia palveluita koskaan itselleen, eikä tuttavilleen. Eikä hän ollut ajatellut aiemmin sen suuremmin tätä kyseistä asiaa.

Haastateltavat toivat esiin ajatuksen siitä, että jos ongelma on netissä, niin hoidonkin pitäisi löytyä sieltä. Muutaman kommentti olikin, että he toivoivat enemmän linkkejä useammille sivuille. Nyt linkit tuntuivat olevan suhteellisen harvassa, ainakaan ne eivät olleet houkutteleet tutustumaan.



Haastattelussa tuli myös hyviä ajatuksia uusista mainoksista, jotka ainakin heidät voisi pysäyttää ajattelemaan. Toinen harrastajapelaaja esimerkiksi kertoi seuraavan:

*”pankkitilin saldot vierekkäin vaikka, tai jotain, jotain sellasta tosielämä tyylistä, vois ajatella että käviskö töissä vai pelaisko huonosti”. (2)*

Konkretia olikin se, mitä haluttiin nähdä enemmän. Toisaalta ei kuitenkaan haluttu nähdä mainoksissa niitä ihmiskohtaloita, joilta olisi kaikki kadonnut pelaamisen myötä.

Nettipokerin addiktoivaa ja harmeja tuottavaa vaikutusta kritisoi edelleen. Molemmat ammattilaispelaajat olivat sitä mieltä, että nettipokerin aiheuttamat haitat ovat marginaalisia, ja pitäisi keskittyä niihin peleihin jotka aiheuttavat eniten haittoja. Tähänkin heillä oli antaa kehitysehdotuksia;

*”sen pitäis vaan olla oikeessa paikassa, mummorullien luona enemmän joku näkötestin tyylinen niille, enemmän niille tulee ongelmia” (3)*

Toisaalta, jossain määrin ymmärrystä löytyi myös näille, joitten nettipokerin pelaaminen oli mennyt huonosti, ja tuloksena oli velkaa ja muita haittoja elämässä. Toinen ammattilaisista ehdotti, että huonosti pelaaville pitäisi kehittää jokin hälytysjärjestelmä, joka ei antaisi heidän pelata liikaa.

## 9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Haastattelujen perusteella voi todeta, että median vaikutus on suurempi pelaamiseen silloin, kun pelaaminen on vasta alussa. Potentiaaliset aloittelevat pelaajat pyritään saamaan pelisivustoille hyvillä tarjouksilla ja talletusbonuksilla. Monesti näitä mainoksia onkin hakusivuilla, kun etsitään vasta pokerisivustoja. Toinen suuresti pelaamisen aloittamiseen vaikuttava tekijä oli se, pelasiko joku tutuista tai läheisistä nettipokeria. Suora yhteys oli myös sillä, oliko yhteisiin illanviettopoihin kuulunut se, että pelattiin pokeria. Näistä oli helppo siirtyä myös Internet-versioon, kuten aiemmin esitellyssä tutkimuksessa Kinnunen tuokin esille.

Tässä tutkimuksessa näkyy, että mainokset vaikuttavat enemmän harrastajien pelaamiseen kuin ammatikseen pelaaviin. Toisaalta, kun oma toimeentulo on kiinni nettipokerin pelaamisesta ja siinä pärjäämisessä, niin todennäköisesti ammattilaiset käyttävät niitä strategioita ja pelisivustoja, joihin ovat tottuneet, ja joista saavat parhaat tuotot. Harrastajat ovat siis vapaampia kokeilemaan eri sivustoja ja ilmoittautumaan myös sellaisiin turnauksiin, joissa heidän taitotasonsa ei riitä, minkä asian ammattilainen huomioi omassa pelaamisessaan. Harrastajapelaajat ovat siis todennäköisesti enemmän mainostajien kohderyhmää. Muutenkin mainokset koettiin enemmän miehille suunnatuiksi. Yllättävän moni pelaaja kuitenkin on nainen. Haastateltavista näitä oli yksi, hän olikin kokenut jotkut mainokset varsin syrjiviksi ja naissukupuolta alentavaksi. Toisaalta taas, miespelaajat mainitsivat ensimmäisenä muistavansa mainoksista yhteisenä tekijänä rahan ja jännityksen. Vähäpukeiset naiset tulivat vasta kolmantena.

Haastatteluista nousi esiin se, että ongelmapelaajia auttavat tahot eivät olleet jääneet haastateltavien mieleen. Toisaalta, tietoa niistä on helppo löytää niin halutessaan. Yhtenä vaikuttavana asiana on tietysti se, jos asia ei ole ollut ajankohtainen, eli ei ole tarvinnut sitä tietoa. Toisaalta taas, haastateltavat toivat esiin myös sen, että he kyllä haluaisivat tietää, mistä hakea apua, jos joskus ongelma tulisi. Joten lisäämällä auttavien tahojen näkyvyyttä, lisättäisiin myös tietoisuutta niistä. Ehkä peliongelma ja ongelmapelaaminen ovat vielä tuntemattomia itsessäänkin, joten kun ihmisten tietoisuus siitä lisääntyy, niin auttavien tahojen näkyvyyskin parantuu.

Haastateltavien kokema asenteellisuus aiheen uutisoinnissa voi olla liitettävissä siihen, että Internet koetaan enemmän nuorten asiaksi. Journalismikritiikin vuosikirjassa tuodaan esille se, miten Internet liitetään julkisuudessa usein nuorten ongelmiin muutenkin kuin vain pokerin muodossa: nettiaddiktioon, nettikiusaamiseen, nettirikollisuuteen. Pikaviestimiäkin koetaan on monia epäluuloja, joita tuodaan esiin myös medioissa. (Jaakkola 2009, 108–114.) Aikuiset luulevat nuorilla olevan ongelmia, vaikka kyse olisi aivan normaalista verkkokäyttäytymisestä. Ehkä tämä sama asenteellisuus on linkitetty monesti nuorten miesten pelinä pidettyyn nettipokeriin. Jos jotain ilmiötä ei ymmärretä, niin siihen suhtaudutaan monesti negatiivisesti.

Yhteenvedona haastateltavien toiveet auttavien tahojen mainoksista olivat: lisää konkreettisuutta asiaan, ei liian pitkälle menneen ongelman kuvaamista, nettisivujen lisänäkyvyyttä, linkkien lisäämistä useille sivustoille, sekä ylipäätään asian tuomista arkipöytästä lähemmäksi tavallista ihmistä. Sosiaalisissa medioissa esiintymisenkin voisi varmasti olla hyvä vaihtoehto; tällöin päästäisiin lähemmäs ihmisiä ja saataisiin sitä erittäin tärkeää näkyvyyttä omalle toiminnalle. Sosiaalisilla medioilla tarkoitan eri yhteisöpalveluja, mutta myös blogeja sekä yhteisöjä, joissa keskustellaan aiheeseen liittyen. Yllättävin tulos oli mielestäni se, ettei maailmalla suurena vaikuttajana ja avun tarjoajana tunnettu GA ollut tullut haastateltaville tutuksi. Sen linkkejä oli kyllä nähty, mutta ne johtivat GA:n ulkomaisille sivuille eivätkä näin ollen tarjonneet suomalaisille apua. Tästä ei ole myöskään niin helppo löytää tietoa, koska sen suomennettu nimi ”nimettömät pelurit” ei ollut ainakaan haastateltaville tuttu.

Kokemuksiin vaikutti myös se, kenen kanssa mainosta tai uutista katsoi. Toisen mielipiteet vaikuttivat omiin, mutta vuorovaikutusta tapahtui myös toisinpäin. Sukupolvin välinen eroavaisuus oli selkeästi nähtävissä haastatteluisissa. Yleisesti onkin ollut esillä, että Internetissä tapahtuva työnteko ei välttämättä ole kaikkien mielestä oikeaa työtä ja siihen saatetaan liittää omilla mielikuvilla jopa rikollisia piirteitä. Nettipokerin laillisuudesta onkin väännetty jopa eri oikeusasteissa.

Käytännön työkentällä näistä tiedoista on varmasti apua. Kuinka muuten voidaan kuvitella tekevän etsivää työtä, kuin hakeutumalla niille foorumeille missä mahdolliset asiakkaat ovat, ja missä ongelmia esiintyy. Ei syrjäytyviä nuoriakaan etsitä eläkeläisten harrastuspiireistä, miksi siis nettipokeripeli-ongelmaisista etsittäisiin kulmakapakoista.

## 10 POHDINTA

### 10.1 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Tutkimuksessa pyrin sulkemaan pois omat mielipiteeni, vaikka käsitänkin molemmat puolet tästä ilmiöstä sekä itse nettipokeria pelanneena, ja myös peliongelman parissa toimineena. Pyrin objektiivisuuteen kaikissa tutkimuksen tilanteissa, niin haastatteluissa kuin myös tulosten tarkastelussa. En myöskään tehnyt oletuksia, vaan kysyin uudestaan tarkastuksia haastateltavilta, jos jokin asia oli ymmärrettävissä monin eri tavoin. Uskon aineistonkeruumenetelmän valinnan vaikuttaneen tutkimuksen luotettavuuteen myönteisesti. Toisaalta haastatteluissa voi olla vaarana se, että haastateltavat antavat yleisesti hyväksytyjä vastauksia. Painotinkin haastateltaville, että heitä ei voi tunnistaa vastauksista eikä taustatiedoista mitenkään. Toisaalta aihe ei myöskään ollut sinällään arkaluontoinen, joten suurta vaaraa ei todennäköisesti ollut saada siloteltuja vastauksia.

En halunnut ottaa tutkimukseen haastateltavia lähimmästä tuttavapiiristäni, vaikka heitäkin olisi ollut valittavissa. Tämä siitä syystä, että heidän kanssaan olen keskustellut aiheesta paljon ennenkin. Tämä olisi voinut vaikuttaa haastatteluihin sekä tuloksiin.

Haastateltavien lukumäärän, sekä aineiston suppeuden takia, tutkimuksen tulokset eivät välttämättä ole yleistettävissä. Pidänkin tutkimuksen tuloksia suuntaa-antavina, sekä asioita uudelta kannalta avaavina. Aikaisemmin ei ole tehty samalla konseptilla tutkimusta, joten vertauspohjaa ei ollut tämän kaltaiselle haastattelututkimukselle.

Toimin tutkimusta tehdessä eettisiä periaatteita noudattaen. Tutkimuksessa saamani aineiston käsittelin luottamuksellisesti jokaisessa tutkimuksen vaiheessa. Tästä syystä en myöskään nähnyt tarpeelliseksi liittää kokonaisia litteroituja keskusteluja tähän tutkimukseen, koska keskusteluissa käy ilmi usein haastateltavan kotipaikkakunta, sekä muita heitä koskevia henkilötietoja.

## 10.2 Oma toiminta

Tutkimusprosessin alkua on vaikea määrittää, ryhdyin pohtimaan mahdollista opinnäytetyön aihetta heti koulutuksen alussa. Alusta lähtien oli selvää, että tahdon tutkia peliongelmaa joltain kannalta. Nettipokeri aihe taas nousi paitsi omasta kokemuksesta, myös koulutuksen aikana tekemistäni huomioista auttajatahojen tarpeista tämän aiheen osalta.

Ohjausta työhöni sain prosessin alussa hyvin. Turhan suuret suunnitelmat vaivasivat aluksi, mutta sitten kun löytyi oikea suunta, niin oli helppo jatkaa tutkimuksen työstämistä. Valitettavasti alkuvuoden 2010 tapahtumat aiheuttivat sen, etten voinut hakea ohjausta ennen kesälomien alkua, joten loppuvaihe prosessista on ollut enemmän itse reflektoiden eteenpäin menemistä.

Päädyin tekemään tutkimuksen yksin, koska aikataulutus oli helpompi, ja tahdoin olla itse vastuussa omasta tekemästäni tutkimuksesta. Haastattelut oli myös helpompi hoitaa yksin. Toki analysoinnissa olisi voinut olla apua toisesta näkemyksestä, mutta toisaalta haastateltavat antoivat itse tässä apua, koska pystyin keskustelemaan heidän vastauksistaan aina tahtoessani. Toisaalta ryhmässä tekeminen olisi voinut vahvistaa vielä ryhmätyötaitojani. Mutta koen olevani niissä hyvä, joten tämän tutkimuksen tekeminen yksin oli senkin puolesta sopiva ratkaisu.

Sain jonkin verran harjaannuttaa tiedonhakutaitojani, toisaalta nämä taidot olin oppinut melko hyvin jo aiemmin. Eri yliopistojen lähteet tulivat liki uusina ja näissä olikin suurin haaste. Suurin oppiminen tapahtui mielestäni haastattelutaidoissa, haasteena oli etenkin se kun keskustelumme haastateltavien kanssa rönnyilivät monesti. Kaikki tuli käsiteltyä kyllä monelta kannalta. Eniten tämä vaikutti tietenkin analysointiin, toisaalta vaikeuttaen sitä, toisaalta antaen tutkimukselle paljon erilaista tietoa mitä en ollut osannut ajatellakaan.

Ennen haastattelujen aloittamista kävin kyselylomakkeen läpi kahden pelaajan kanssa, jotka eivät osallistuneet tutkimukseeni. He antoivatkin paljon hyödyllistä tietoa siitä, mihin minun kannattaa keskittyä haastatteluissa. Muokkasin teemahaastattelurunkoja moneen kertaan ennen kuin ryhdyin tekemään tutkimushaastatteluja.

Prosessin aikana olen saanut tehdä paljon sellaista, missä tunnen olevani vahvoilla. Näistä esimerkiksi eri asioiden välisten yhteyksien huomioiminen, ja niiden esiin tuominen. Lisäksi vuorovaikutus ihmisten kanssa ja asiantietojen selvittäminen. Opin paljon tutkimusprosessista itsestään, ja sen kuinka paljon aikaa etenkin analysointi vie prosessissa. Pystyn hyödyntämään tulevaisuudessa monia taitoja, mitä opin tämän prosessin aikana.

Aihe itsessään on myös tukenut omaa ammatillista kasvuani. Sosionomi toimii asiakkaansa apuna kaikissa elämän tilanteissa, ja suuresti on painotettu kokonaisvaltaista tukemista. Mikä olisikaan parempi, kuin tuntea se ympäristö tarkkaan, missä asiakas ongelmineen joutuu olemaan. Kuinka voisi asettua hänen asemaansa, ellei tietäisi miten suuressa osassa koko ilmiö on jokapäiväistä elämää.

### 10.3 Jatkotutkimusideoita

Hyvin tärkeä jatkotutkimus aihe nousee tulevasta kansallisesta nettipokerista. Se tarjoaa monia eri vaihtoehtoja tutkimuksille. Etenkin sen vaikutus pelaamisen määrään ja uusien pelaajien tulemiseen nettipokerin piiriin on tärkeä asia huomioida. Suoraan tästä tutkimuksesta nousee myös monia aiheita, olisi tärkeä saada tietoa siitä, miten peliongelmaiset kokevat nettipokerimainonnan. Omaan tutkimukseenihan en saanut ketään tällaista pelaajaa mukaan sattuneista syistä johtuen, vaikka tarkoitus niin aluksi olikin. Tutkimus olisi myös hyvä pohja sille, kun kansallinen nettipokeri tulee, niin miten sen mainokset koetaan verrattuna tämän hetken tilanteeseen.

Olisi myös hyvä saada lisää tietoa siitä, miten niin sanotusti tavalliset ihmiset kokevat nettipokerin eri medioissa. Tai miten he kokevat sen ylipäättään, onko yleinen mielipide miten ongelmalähtöinen. Tavallisilla ihmisillä tarkoitan siis heitä, jotka eivät pelaa nettipokeria, eivätkä myöskään ole millään muotoa osallisena peliongelman hoidossa tai ehkäisyssä. Sekin olisi hyvä tietää, miten hyvin tunnetaan eri auttajatahot ja miten hyvin on tiedossa se, mistä hakea apua peliongelmaan ylipäättään.

#### 10.4 Omaa pohdintaa aiheesta ja tutkimuksesta

Tutkimukseni toi esiin itselleni monia uusia asioita, yllätyin siitä, miten vähän haastateltavat olivat huomioineet eri medioissa ilmestyneitä nettipokeriin ja pokeriin liittyviä tuotoksia. Itselleni ne ovat liki hypänneet silmille, mutta tosiasiahan on se että siihen kiinnittää huomiota mitä haluaakin seurata. Pelaajat olivat myös hyvin puolustelevia asian suhteen, kunnes huomasivat, etten ollut tilanteessa sillä kannalla, että nettipokeri olisi kaiken pahan alku ja juuri. Tämä taitaa hyvin kertoa sen asenteen, millä mielellä pelaajat ottavat vastaan sosiaalialan ammattilaisia keskusteluihinsa.

Asetettuihin tutkimuskysymyksiin sain mielestäni hyvin vastauksia. Tosin se on suurin puute, että peliongelmainen haastateltava tippui pois prosessista. Olisi ollut erittäin mielenkiintoinen ja hyvä lisä saada myös hänen ajatuksensa tähän tutkimukseen. Neljä haastateltavaa joiden kanssa sain käydä koko prosessin läpi, antoivat kyllä paljon tälle tutkimukselle. Sain mielestäni avattua hyvin sekä ammatikseen, että harrastuksenaan pelaavien ajatusmaailmaa tästä ilmiöstä hyvin monelta kannalta.

Olisi tärkeää saada enemmän esille auttajien kotisivuja ja tuoda ongelma lähemmäs tavallista kansalaista. Jokainen tietää mitä AA tarkoittaa, mutta kuinka moni tietää mikä on GA. Mutta ongelma onkin tietysti siinä, että mikä kiinnostaa ihmisiä. Pakko ei ole paras motivaatio tässä tilanteessa. Ehkä peliongelman nostaminen muutenkin yhteiskunnalliseen keskusteluun toisi myös auttaville tahoille näkyvyyttä.

Entä medioiden vastuu, likasankojournalismi herkuttelee surkeuksilla ja nostaa jalustalle miljonäärejä. Millaisen kuvan he maalaavat pokerista ja nettipokerista. Jos yläkouluikäiset ilmoittavat haaveammatikseen pokerinpelaaja tai julkkis, niin mitä se kertoo tästä ajasta.

Kansallinen nettipokeri on kaksipiippuinen asia, toisaalta Ruotsista tulleet tutkimukset siitä, että kokonaan uusi pelaajajoukko ilmestyi kansallisen nettipokerin alettua. Toisaalta se, että kansallisena Ray:n järjestämänä pelinä rahaa ohjattaisiin myös korjaavaan hoitoon. Mutta, Paf on myös vakuuttanut omat pelaajansa peliongelman ilmentymisen varalta. Yhtenä vaihtoehtona kansallinen nettipokeri muiden pelisivustojen ohella voisi olla toimiva vaihtoehto, mutta toisaalta taas, toisiko se vain uusia pelaajia nettipokerin pariin. Aloitettuaan toimintansa näemme mikä tulee olemaan vastaanotto ja pelaajien

määrä. Meneillään on siis varsin herkullinen käännekohta suomalaisen rahapelaamisen kentällä.

Sosionomin näkökulmasta aihe on varsin monitahoinen. Sosionomin (AMK) ydinosaimisraportissa määritellään taitoihin ja tehtäviin muun muassa menetelmällinen osaaminen, yhteiskunnallinen tietoisuus ja vaikuttaminen, sosiokulttuurinen osaaminen, arkielämän ja sosiaalisen toimintakyvyn tukeminen, toimintaympäristöjen tunteminen sekä tiedollinen ja eettinen osaaminen. (Borgman, Dal Maso, Hakonen, Honkakoski & Lyhty 2002.) Nettipokeri vaatii paljon paitsi sitä pelaavilta pokeriammattilaisilta, myös erityäin paljon ongelmapelaajia kohtaavilta ammattilaisilta. Asiakkaan tilanne tulee aina nähdä monien kokonaisuuksien summana, eikä yhtä kohtaa kohentamalla koko pakettia saa koskaan täysin kasaan. Päihdepuolella esimerkiksi käydään läpi niitä tilanteita, missä retkahtamisia voi tapahtua. Hyvänä esimerkkinä Pieksämäellä ruokakaupan yhteydessä sijaitseva Alko. Jos asiakkaalle tuottaa vaikeuksia pystyä olemaan menemättä liikkeeseen, niin vaikutetaan koko tapahtumaketjuun. Eli vaihdetaan ruokakauppaa missä käydä. Mutta entä sitten, kun riippuvuutta aiheuttava paikka onkin kotona? Tietokone seisoo nurkassa, eikä ilmankaan sitä enää nykyaikana oikein tule toimeen, ellei ole aikaa käyttää julkisia Internet-palveluja. Nettipokerin mainostaminen on myös asia, joka ammattilaisten tulisi tiedostaa ja huomata. Jos ei ymmärrä ongelman nopeaa luonnetta, niin kuinka neuvoa asiakasta pysymään ”kuivilla” nettipokerista. Mainoksia tulee silmille joka puolelta, emmekä voi aina valita mitä tahdomme nähdä. Asiakkaan kanssa pitäisi osata ottaa puheeksi myös jokapäiväiset houkutukset, vaikka pelisivustoilta poissa pysyminen muuten onnistuisikin. Ilmiöiden ymmärtäminen on myös ammattilaiselle tärkeää. Pitää pysyä kehityksessä mukana ja ottaa jatkuvasti uusista asioista selvää. Itsensä jatkuva kehittäminen ja omien taitojen jatkuva reflektointi on tärkeää ammattilaisille, jotka kohtaavat peliongelmaisia työssään.



## LÄHTEET

- Borgman, Merja; Dal Maso, Riitta; Hakonen, Sinikka; Honkakoski, Arja & Lyhty, Tuomo 2002. Sosionomin (AMK) ydinosoamisraportti.  
[http://vopa.diak.fi/files/diak\\_hki/Tiedostot/Sosionominydinosoaminen.rtf](http://vopa.diak.fi/files/diak_hki/Tiedostot/Sosionominydinosoaminen.rtf)
- Cardplayer 2010. Paf esittelee: Peliturva-vakuutus peliriippuvuuden varalle. Viitattu 27.9.2010. <http://cardplayer.fi/uutiset/2717-paf-esittelee-peliturva-vakuutus-peliriippuvuuden-varalle/>
- Croteau, David & Hoynes, William 2003. Media Society. Industries, Images and Audiences. Sage Publications Inc.
- Deski 2006. Päivitetty 2009. Viitattu 19.2.2010 Nettipokerin suosio räjähdysmäisessä kasvussa: Ensimmäinen suomalainen pokeri-DVD julkaistu.  
[http://www.deski.fi/page.php?page\\_id=9&tiedote\\_id=2466](http://www.deski.fi/page.php?page_id=9&tiedote_id=2466)
- Everestpoker i.a. Viitattu 17.9.2010. Nettipokerin perustiedot.  
<http://www.everestpoker.com/fi/pokeri/perustiedot>
- Griffiths, Mark; Parke, Jonathan; Wood, Richard & Rigbye, Jane. Online Poker Gambling in University Students: Further Findings from an Online Survey. Internal journal of mental health and addiction. 1 (8), 82–89.
- Harrington, Dan; Robertie, Bill. 2007. Hold'em Pokeri – Pelaa kuin ammattilainen. Jyväskylä.
- Helsingin Sanomat, 2.6.2010. Viitattu 1.7.2010. Sveitsin korkein oikeus: Pokeri ei ole taitopeli.<http://www.hs.fi/urheilu/artikkeli/Sveitsin+korkein+oikeus+Pokeri+ei+ole+taitopeli/1135257271022>
- Helsingin Sanomat 2009. Media joutuu opettelemaan tunteista kertomista. 25.9.2009. Viitattu 19.12.2009.  
<http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Media+joutuu+opettelemaan+tunteista+kertomista/1135249582020>
- Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2003. Tutki ja kirjoita. Helsinki
- Internetpokeri.com. 18.2.2009. Viitattu 1.7.2010. Pokeri on taitopeli Etelä-Carolinassa.  
<http://www.internetpokeri.com/uutiset/south-carolina-poker/>
- Jaakkola, Maarit 2009. Saavuttamattomat diginatiivit. Keskustelua nuorten ja median suhteesta. Teoksessa Journalismikritiikin vuosikirja 2009. Auli Harju (Toim.). Media & Viestintä 1 (32), 108–114.
- Jaakkola, Tapio, 2006. Viitattu 13.1.2010. Viihteestä riippuvuudeksi - rahapeliongelman luonne. [http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art\\_2006-12-13\\_002.html](http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art_2006-12-13_002.html)

- Jaakkola, Tapio 2008. Pelihimo – miten tunnistaa salattu ongelma? *Duodecim* 124, 504–10
- Jouhki, Jukka 2010. Taitava pokerinpelaaja voi olla myös elämänhallinnan mestari. Jyväskylän yliopisto 2010. Julkaistu 14.7.2010. Viitattu 3.8.2010. <https://www.jyu.fi/ajankohtaista/arkisto/2010/07/tiedote-2010-07-14-10-52-11-415238>
- Kangas, Sonja; Lundvall, Anniina & Sintonen, Sara 2008. Julkaistu 13.11.2008. Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Viitattu 13.6.2010 [http://www.lvm.fi/c/document\\_library/get\\_file?folderId=22170&name=DLFE-4803.pdf&title=Lasten](http://www.lvm.fi/c/document_library/get_file?folderId=22170&name=DLFE-4803.pdf&title=Lasten)
- Kinnunen, Jani & Paloheimo, Eetu 2007. Nettipokeri. Julkaistu 21.8.2007, Päivitetty 30.1.2009 Hypermedialaboratorio, Tampereen yliopisto <http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/nettipokeri.htm#pelimuodot>
- Kuluttajavirasto i.a.a. Kuluttajakasvatus. Viitattu 18.4.2010. <http://www.kuluttajavirasto.fi/fi-FI/kuluttajakasvatus/mainonta-ja-kaupallinen-media/tietoa/mainonnasta/mainonta-ja-sen-muodot/>
- Kuluttajavirasto i.a.b. Kuluttaja. Viitattu 18.4.2010. <http://www.kuluttajavirasto.fi/File/d15ed4c7-4a81-4f2d-8aef-17bef33eafc7/mainonta.pdf>
- Kuluttajavirasto i.a.c. Yritykselle. Viitattu 2.7.2010. <http://www.kuluttajavirasto.fi/fi-FI/yritykselle/markkinointi/hyva-tapa/>
- Leinonen; Anna & Timlin; Saara 2004. Asenteellisesti arvottava lehdistö. Teoksessa *Lehtikieli Tutkimuskohteena*. Markku Varis (toim.). Oulun yliopisto, 25.
- Lund, Pekka 2010. Rahapeliongelma. Yksilölle jätetty taakka. Juva: WSOY
- Mäki, Jenni & Turunen, Tomi 4.5.2007. Peliriippuvuus -luento. Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Turun yliopisto. Sosiaalityö ja riippuvuusongelmat.
- Nettipokeri-info. 2010. 31.3.2010. Kaksi uutta pokeriohjelmaa telkkariin. Viitattu 5.4.2010. <http://nettipokeri.info/uutiset-234b>
- Nieminen, Hannu & Pantti, Mervi 2009. Media markkinoilla. Johdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen. Helsinki: Kirjapaino.
- Nimettömät Pelurit. Päivitetty 1.5.2010. Nimettömät pelurit - Gamblers Anonymous (GA). Viitattu 2.7.2010. <http://www.nimettomatpelurit.fi/>
- Pajula, Mari & Escartin Pablo. 2009. Peluurin vuosiraportti 2009. [http://www.peluuri.fi/arkisto/arkisto\\_2010/vuosiraportti\\_2009\\_julkaistu/](http://www.peluuri.fi/arkisto/arkisto_2010/vuosiraportti_2009_julkaistu/)

- Peluuri 2010. Pelikuntoutuskurssi syksyllä 2010. Viitattu 25.7.  
[http://www.peluuri.fi/ajankohtaista/pelikuntoutuskurssi\\_syksylla\\_2010/](http://www.peluuri.fi/ajankohtaista/pelikuntoutuskurssi_syksylla_2010/)
- Peluuri i.a.a. Peluuri-info. Viitattu 25.7.2010. <http://www.peluuri.fi/peluuri-info/?session=81779861>
- Peluuri i.a.b. Peli poikki. Viitattu 25.7.2010 <http://www.pelipoikki.fi/>
- Pitkäranta, Ari. 2010. Laadullisen tutkimuksen tekijälle. Työkirja. 5.2.2010. Viitattu 26.9.2010.[http://www.samk.fi/download/13153\\_Laadullisen\\_tutkimuksen\\_tyokirja\\_APitkaranta.pdf](http://www.samk.fi/download/13153_Laadullisen_tutkimuksen_tyokirja_APitkaranta.pdf)
- Pokeri.Tv 2006. Nettipokeri. Viitattu 20.12.2009. <http://www.pokeri.tv/nettipokeri.html>
- Pokerisivustot 2009. Suurimmat pokerisivustot 2009.Viitattu 18.4.2010.  
<http://pokerisivustot.com/>
- Pokerisivut 15.4.2010. RAY tavoittelee heti 100 000:tta pelaajaa nettipelipalvelulle halvalla rakella. Viitattu 18.4.2010 <http://www.pokerisivut.com/news/ray-tavoittelee-heti-100-000ta-pelaajaa-nettipelipalvelulle-halvalla-rakella.html>
- Pokeritieto 25.03.2006. 11.11.2005. Jorma Vuoksenmaa: pokeri - onnenpeli vai taitopeli? Viitattu 11.11.2009 <http://www.pokeritieto.fi/artikkelit/yleinen/jorma-vuoksenmaa-pokeri-onnenpeli-vai-taitopeli-a1711.html>
- Pokernews, suomi. i.a. Uutiset: Pokeri, TV ja Elokuvat. Viitattu 13.4.2010.  
<http://fi.pokernews.com/uutiset/pokeri-tv-elokuvat/>
- Ray 2010. Rahapelitoiminnan vastuullisuusohjelma. Viitattu 25.9.2010.  
<http://www.ray.fi/raytietoa/vastuullisuus/vastuullisuusohjelma.php>
- Sisäasiainministeriö 2010. 23.6.2010. Rahapeleihin 18 vuoden alaikäraja. Viitattu 26.9.2010.  
<http://www.intermin.fi/intermin/bulletin.nsf/PFBD/89CF5B219FEB0A26C225774B0036BC41>
- Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Sosiaali- ja terveysministeriö, Sisäasiainministeriö. Viitattu 18.7.2010.  
<http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/8ee529be-8bff-417c-bc17-f538a83f1392>
- Stakes 2010. Ajankohtaista 2009. Viitattu 26.9.2010.  
<http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/ajankohtaista.htm>
- Svartsjö, Mikko; Kinnunen, Jani; Paloheimo, Eetu & Mäyrä, Frans 2008. Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. Sosiaali- ja terveysalan tutkimus ja kehittämiskeskus. Stakesin raportteja 24 / 2008.
- Taskinen, Teresa 2007. ”Pelasin opintolainani viidessä minuutissa.” Tutkimus nuorten ongelmapelaajien pelihistoriatarinoista. Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta.

Sosiaalityön ja sosiaalipedagogiikan laitos. Kuopion yliopisto: Pro gradu - tutkielma.

- THL 2009. Rahapelimainonnan ja –markkinoinnin vaikutus lapsiin ja nuoriin: suosituksia haittojen minimoimiseksi. Referaatti artikkelista Impact of gambling advertisement and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm. Julkaistu 11.6.2009. Päivitetty 12.6.2009. Viitattu 26.9.2010.  
<http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/ehkaisy/rahapelimainonnan.htm>
- Tryggvesson, Kalle 2007. Nätpokerspelandet i Sverige – Omfatning, utveckling och karaktär 2006. Centrum för socialvetenskaplig alkohol – och drogforskning. Stockholms universitet. SoRAD Forskningsrapport nr 43 / 2007.
- Wiio, Juhani 2006. Media uudistuvassa yhteiskunnassa. Median muuttuvat pelisäännöt. Sitran raportteja 65. Helsinki: Edita Prima.
- Varvio, Saaramia 2007. Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Helsinki Stakes.
- Viljakainen; Anna, Bäck; Asta & Lindqvist, Ulf 2008. Media ja mainonta vuoteen 2013. Espoo: VTT Tiedotteita.
- Virkkala, Laura 2009. Kuluttajien suhtautuminen mainontaan virtuaaliyhteisössä. Tutkimus Faceboob–yhteisöstä. Maisterin tutkinnon tutkielma. Helsingin kauppakorkeakoulu.
- Vuokko, Pirjo 2003. Markkinointiviestintä. Merkitys, vaikutus ja keinot. WSOY Porvoo.
- Voimapiiri i.a. Tervetuloa voimapiireihin! Viitattu 25.7.2010. <http://www.voimapiiri.fi/>

## Liite 1: Teemahaastattelulomake 1

## 1. Taustatiedot

Sukupuoli  
Ikä  
Asuinpaikka (lääni)

## 2. Nettipokerinpelaaminen

Kuinka aloitit  
Harrastus vai ammatti  
Kuinka paljon pelaat päivässä / viikossa  
Miksi pelaat  
Kauanko olet pelannut

## 3. Median käyttö

Mitä medioita seuraat (päivittäin, viikottain, kuukausittain)  
TV:tä, mitä kanavia  
Radiota, mitä kanavia  
Lehtiä, mitä (sanoma, aikakausi, ym.)  
Internet, mitkä sivustot

## 4. Pokeri ja nettipokeriaihteiset uutiset, mainokset, sekä peliongelman hoitoon liittyvät mediatuotokset

Hyviä esimerkkejä  
Huonoja esimerkkejä  
Ovatko kiinnittäneet huomiota  
Millaisia, missä  
Millaisena koet nettipokerimainokset, pokerimainokset, uutiset niistä?  
Entä auttavien tahojen mainokset ja niistä kertovat uutiset ja muut medioissa esiintyvät tuotokset?  
Tiedätkö mistä voisit hakea apua pelaamisongelmaan, näiden palvelujen tarpeellisuus?

## 5. Lopuksi, pyydän että seuraat eri medioita (TV, lehdet, radio, Internet) niin, että huomiot erilaiset mediatuotokset koskien pokeria, nettipokeria, sekä peliongelman hoitoa. Pistä itsellesi talteen löytämäsi jutut, tai linkit niihin ja toimita minulle itsellesi sopivalla tavalla (Messenger, sähköposti tai joku muu).

## Liite 2: Teemahaastattelulomake 2

## 1. Media

Muuttuiko median seuraaminen tämän havainnointijakson aikana?

Miten

Lisääntyikö vai vähentyikö

Mitä medioita seurasit

TV

Radio

Lehdet

Internet

Huomasitko jotain erityistä tänä aikana mediasta

## 2. Nettipokeri, pokeri

Lisääntyikö / vähenikö pelaaminen tänä väliaikana (vaikuttiko seuraaminen siihen mitä ja miten pelaa).

Huomasitko jotain erityistä nettipokerista tänä aikana

Tiedätkö mistä hakisit apua peliongelmaan

## 3. Esimerkkimediatuotos

Kansallinen nettipokerivastamainos

Mitä mieltä olet

Mikä hyvää / mikä huonoa

4. Millainen olisi mielestäsi hyvä / mielenkiintoa herättävä mediatuotos / mainos / ilmoitus ongelmapelaajien hoitopaikasta / apua tarjoavasta tahosta

## Liite 3 Nettipokerisanakirja

## LÄHTEENÄ:

[http://fi.partypoker.com/how\\_to\\_play/poker\\_school/glossary.html](http://fi.partypoker.com/how_to_play/poker_school/glossary.html),

<http://www.pokeri.info/pokerisanasto.htm>,

<http://www.pokerstars.com/fi/poker/terms/>

sekä tutkimuksessa haastatellut pelaajat.

3-bet – Kun alkuperäistä panostusta ensin korotetaan, niin sen jälkeinen uudelleen korotus.

**A**

ABC-pokeri – Pelityyli, jossa pelataan juuri niin kuin pokerikirjoissa on neuvottu.

Aces Full – ässä-täyskäsi. Täyskäsi, jossa on kolme ässää ja pari mistä tahansa korteista.

Ace-High – ässä-hai. Viiden kortin käsi, jossa on yksi ässä ilman suoraa tai väriä, tai käsi jossa ei ole paria. Eli ei mitään muuta kuin ässä kädessä.

Aces Up - Käsi jossa on kaksi paria, joista toinen on ässäpari.

Act – Tahallinen "telli", tarkoitus on antaa väärää tietoa kädestä.

Action – toiminta.. Peliä, jossa pelaajat pelaavat paljon potteja, kutsutaan action-peliksi, eli "toimintapeliksi". Action sanaa voidaan käyttää hieman eri tavoin. Esim. kysymys ”Miten action kädessä kävi?” halutaan saada selville, kuinka pelaajat käden aikana toimivat. Sanaa käytetään myös kuvaamaan pelaajan pelityyliä.

Active Player - aktiivinen pelaaja, joka on vielä mukana kädessä.

AF, Aggression factor – Kerroin, jolla kuvataan kuinka aggressiivinen on pelaajan pelityyli. Aggression factor saadaan jakamalla pelaajan panostus- ja korotuskertojen määrä maksukertojen määrällä.

Aggressive, aggressiivinen, aggro - aggressiivinen pelaaja. Pelaaja, joka korottaa ja uudelleen korottaa usein mutta maksaa harvemmin. Eli mitä enemmän pelaaja panostelee ja korottelee, niin sitä aggressiivisempi pelityyli hänellä on.

Ajaa kylkeen – Korottaa toisen pelaajan jo panostettua tai korotettua.

Ajax - Ässä ja jätkä pimeissä korteissa

All-in - Pelaaja pistää kaikki pelimerkinsä peliin.

American Airlines - Kaksi ässää.

Angle - Toiminta, joka ei ole sääntöjenvastaista, mutta silti epäreilua taktikointia.

Angle-shooting - Epäreilun taktiikan käyttäminen.

Ante - Alkupanoo. Raha, joka laitetaan pottiin ennen käden alkua.

Avata – Tehdä ensimmäinen lyönti pottiin.

Avoin kortti – Kaikille pelaajille näkyvissä oleva kortti.

Avoin veto - Suoran veto, kun se onnistuu molempiin päihin. Korteilla 5-6-7-8 on molempiin päihin avoin veto, korteilla J-Q-K-A vain yksisuuntainen veto suoran alapäähän.

**B**

Bad Beat - Kun oma käsi lyödään onnekaalla vedolla. Eli suuri ennakkosuosikki häviääkin haamuvedolle.

Backdoor – takaovi. Kun kädestä muodostuu eri kuin mikä oli tarkoitus. Esimerkki: Sinulla on risti- J/10 ja flopissa on risti-A, risti-5 ja pata-6. Turn ja river ovat hertta-K ja hertta-Q. Sait suoran, vaikka todennäköisemmin odotit väriä.

Backraise - Korotus pelaajalta, joka alun perin maksoi.

Bankroll – pelikassa. Rahamäärä, joka on varattuna pelaamiseen.

Barrel (2nd barrel, 3rd barrel) - Termiin törmää yleensä bluffamisen yhteydessä. Sanalla kuvataan, kuinka monta ”piipullista” aggressiivinen pelaaja käyttää, jotta voittaa potin suoralla panostuksella. Yksi Barrel tarkoittaa aina yhden streetin panostusta. Jos olet bluffannut flopin, turnin ja riverin, olet käyttänyt kolme barreilia.

BB/100 – Luku kertoo kuinka monta Big Bet -panostusta pelaaja keskimäärin voittaa sadan käden aikana. Joskus käytetään vertailtaessa Big Blindeja. Pitää siis varmistaa kumpaa arvoa tarkoitetaan.

Belly Buster – Väliinveto. Suoran väliinvetäminen ja/tai suoran väliinvedon täytyminen.

Betata, betsi - Panostaa, panostus

Bet – panostaa. Panostaa pelimerkkejä pottiin

Bet Odds - Todennäköisyys sille, kuinka monta pelaajaa maksaa korotuksen.

Bet the Pot - panostaa potti. Pelaaja panostaa potin verran.

Bicycle, Bike - Suora: A-2-3-4-5.

Big Blind - iso blindi. Panos, jonka jakajasta myötöpäivään toisena istuva pelaaja pistää peliin ennen korttien jakamista.

Big Slick - Käsi, jossa on ässä ja kuningas.

Biitata - Voittaa.

Bin, Bini - Yksi täysi sisäänosto NL-pokerissa. Monet NL-pelaajat laskevat voitto- tai tappioputkiin bineissä.

Blank – blanko. Hyödytön kortti. Blanko, blankko, blanco. Pöytään tuleva kortti, joka tuskin on auttanut ketään pelaajaa.

Blind – blindi. Panos (tai panokset), jotka jakajan vasemmalla puolella istuvat kaksi pelaaja sijoittavat ja jotka aloittavat toiminnanensimmäisellä panostuskierröksellä. Blindit asetetaan ennen korttien jakoa. (Blindi= "sokea" panos, sillä se asetetaan ennen kuin kortteja on katsottu.)

Blind Raise - pimeä korotus. Pelaaja korottaa katsomatta korttejaan ollenkaan.

Blokkeri - Oletetaan vastustajan omalla vuorollaan panostavan tukevasti, joten ennen tämän vuoroa tehty pieni panostus blokkeri, eli blocking bet. Blokkerin tarkoitus on houkutellessa vastustaja vain maksamaan suuren panostuksen tekemisen sijaan. Käytetään useimmiten Riverillä, kun halutaan nähdä showdown halvalla.

Blokkerit - Omasta kädestä löytyvät kortit, joita vastustaja toivoisi tulevan pöytään.

Bluff – bluffi. Huonolla kädellä tehty panostus tai korotus, tavoitteena saada vastustajat luovuttamaan.

Boardcards – Pöytäkortit. Kortit, jotka jaetaan pöydälle avoimena, kaikkien nähtäväksi. Floppipeleissä pöydälle viisi avointa korttia. 7 Card Studissa neljä korttia avoimena erikseen jokaiselle pelaajalle.

Boat – Täysikäsi

Bonus, bonari - Pokerihuoneen tarjoama etu tai houkutin (rahaa, tavaroita, yms.), jonka tarkoitus hankkia pokerihuoneelle pelaajia/pitäää entiset pelaajat aktiivisina.

Boordi, boardi - Kaikille yhteisesti pöydälle jaetut avoimet kortit.

Bottom Pair - Alin pari. Pelaaja käyttää flopin alinta korttia muodostamaan parin jonkin oman korttinsa kanssa.

Broadway - Ässä-hai-suora (A-K-Q-J-10).

Bring-In - Forced bet. Pakollinen panos, jonka joutuu sijoittamaan se, jolla on matalin näkyvä kortti 7 Card Studissa tai 7 Card Stud Hi/Lo:ssa. Razz-pelissä (Lowball) tulee korkeimmalle näkyvälle kortille.

Bring It In - Aloittaa panostaminen ensimmäisellä kierroksella.

Broomcorn's Uncle - Pelaaja joka menee anteihin poikki (rahat loppuu).

Bubble – Kupla. Pelaaja, joka putoaa ulos viimeisenä juuri ennen palkintosijoja.

Bullets – Ässäpari

Bully - Jatkuvasti erittäin aggressiivisesti pelaava pelaaja, joka "bullyttää"(kiusaa) muita pelaajia.

Bump – Korottaa

Burn – tarkoittaa pakan päällimmäisen kortin ottamista pois pakasta ja asettamista kuvapuoli alaspäin. (Jokaisen panostuskierröksen välissä ennen seuraavan yhteisen kortin jakamista). Varotoimi, jolla estetään se, että kukaan pelaaja ei vahingossa näe tai tunnista seuraavaa pöydälle jaettavaa korttia.

Busto - Kun kaikki pokeriin varattu raha on hävitty.

Button – Jakajanappi. Pieni pyöreä nappi, joka siirtyy pelaajalta toiselle käsien välissä myötöpäivään kulkien. Osoittaa teoreettisen jakajan.

Buy in – Sisäänosto. Rahamäärä, joka pelaajan pitää sijoittaa jotta pääsee pöytään.

## C

Call - Maksaa panoksen suuruinen summa.

Call Cold - Maksaa sekä panos että korotus.

Calling Station - Passiivinen ja löysä pelaaja joka ei korottele paljon, mutta maksaa enemmän kuin pitäisi.

Cap – Cappi. Capata. Korottaa viimeisellä sallitulla/mahdollisella kerralla, esim. jos sallittu korotusmäärä on kolme kertaa, pelaaja joka korottaa kolmannen kerran 'cappaa' kierroksen.

Cardroom – Korttihuone. Huone tai kasinon tila, jossa pokeria pelataan.

Cards Speak - Kätesi on paras mahdollinen korttien yhdistelmä.

Case Chips - Pelaajan viimeiset pelimerkit.



Cash Out - Nostaa rahat pois. Jättää peli ja muuttaa pelimerkinsä rahaksi.

Cbet - Continuation Bet. Katso sana konttari

Center pot – keskipotti. Jaon pelaamisen aikana syntynyt ensimmäinen potti (Mahdollista syntyä myös sivupotteja, jos all-in vetoja.). Kutsutaan myös "pääpotiksi".

Check – Sököttää. Kun on pelaajan vuoro toimia, häntä ennen ei ole panostettu, niin hänkin voi pysyä pelissä mukana panostamatta, eli "sököttää".

Check-raise. - Kun pelaaja ensin sököttää ja sitten korottaa yhden kierroksen aikana. "Hain check-raisea, mut vihu sökötöti."

Chippi - Pelissä rahan sijasta käytettävä pelimerkki.

Chop - Palauttaa blindit pelaajille, jotka sijoittivat ne ja siirtyä seuraavaan käteen jos yksikään pelaaja ei maksa. Tarkoittaa myös 'potin jakamista'.

CO, cut-off - Buttonin oikealla puolella oleva pelaaja, joka on toiseksi viimeisenä vuorossa pokerin ensimmäisellä panostuskierroksella.

Cold Call – kylmänä maksaminen. Pelaaja maksaa kylmänä, kun hän maksaa samalla kertaa useamman kuin yhden korotuksen. Jos esimerkiksi ensimmäinen pelaaja korottaa sen jälkeen, kun ison blindin maksanut pelaaja on korottanut. Nyt kaikkien tämän jälkeen maksavien pelaajien on maksettava "kylmänä" kaksi korotusta. Tämä on eri asia kuin yhden korotuksen ja tätä seuraavan korotuksen maksaminen.

Come Hand – vetokäsi. Käsi, joka ei ole vielä valmis.

Community Cards – yhteiskortit eli kortit, jotka jaetaan kuvapuoli ylöspäin pokeripöydän keskelle ja jotka ovat kaikkien pelaajien käytettävissä.

Complete Hand – valmis käsi, kaikki kortit ovat käytössä. Esimerkiksi suora, väri, täyskäsi tai värisuora.

Connector – peräkkäiset kortit. Hold'em in aloituskäsi, jossa kortit ovat arvoiltaan peräkkäisiä kortteja.

Counterfeit – mitätöityminen eli käden muuttuminen arvottomammaksi, koska pöydälle jaettavissa korteissa on samoja kuin kädessäsi.

Crack – voittaa toisen käsi, tyypillisesti erittäin hyvä käsi. Tapahtuu yleisimmin, kun toisen pelaajan lähtökortteina on ässäpari: "Tämä on jo kolmas kerta tänään, kun taskuässäni on kräkätty."

Cripple – toisen pelaajan käden halvaannuttaminen. Tällöin sinulla on suurin osa tai kaikki korteista, jotka joku toinen pelaaja haluaisi jaettavan pöydälle. Jos sinulla on lähtökätenä kuningaspari ja flopissa tulevat pöydälle kaksi muutakin kuningasta, olet halvauttanut pakan.

Cooler, cooleri - Jos pelaaja häviää erinomaisella kädellä vielä paremmalle kädelle, oli kyseessä cooleri. Joskus myös yleisemmin epäonnistuneesta tilanteesta, (kokonainen peli-ilta).

Cutoff - Panostuskierroksella toiseksi viimeisenä panostusvuorossa olevan pelaajan paikka jakajan oikealla puolella.

## D

Dangler - Huonosti muiden taskukorttien kanssa yhteen sopiva taskukortti.

Dead Man's Hand - Kuolleen miehen käsi Kaksi paria - ässät ja kasit (Käsi, joka Wild Bill Hickock omasi kun Jack McCall ampui häntä selkään).

Deadi - Ennen ensimmäistä panostuskierrosta sokkona tehty panostus. Käytännössä ikään kuin ylimääräinen sokkopanos, jolla ei kuitenkaan saa puheenvuoroa jos kukaan ei korota.

Dealer – Jakaja. Henkilö joka jakaa kortteja, siirtää potit ja valvoo peliä.

Dealer's Position - Jakajan paikalla. Olla viimeisenä vuorossa panostuskierroksella.

Deep, deeppi, diippi - Jako tai peli, jossa pelaajilla on poikkeuksellisen "syvät pinkat", eli paljon pelimerkkejä tai rahaa suhteessa blindeihin.

Diamonds – Ruutu. Yksi pelikorttien neljästä maasta. Kuvasi ennen kauppiaita.

Disconnect Protection – Yhteyskatkosuoja. Suojelee pelaajia siinä tapauksessa, että heidän Internet-yhteytensä katkeaa kesken potin.

Dogi - Underdog, altavastaaja, alakynnessä oleva pelaaja.

Dominoitu, dominointi - Dominated, käsi on dominoitu, kun vastustajalla on sama käsi paremman kikkerin kanssa. Esim. AQ on dominoitu käsi, jos vastustajalla on AK.

Dominated Hands - Kädet, jotka ovat hyviä, mutta jotka tapaavat hävitä samantapaisille käsille jossa ei ole suoraa/väriä. Esimerkiksi: A-2 on altavastaaja muihin ässä-käsiin nähden, koska se häviää tai tuottaa tasapelin jos ei parane.

**Dominating Hands** - Dominoiva käsi. Loistavat kädet jotka eivät ole vain hyviä, vaan voivat vielä parantua huomattavasti.

**Donk bet, donkata** - Kun aiemmin panostuksen maksanut pelaaja panostaa ennen edellisen kierroksen viimeistä korottajaa, tämä donkkaa. Tavallisimmassa donkkauksessa pelaaja maksaa ennen floppia ja panostaa flopin jälkeen ennen pre-flop panostajaa

**Donkey** - Aasi, äärimmäisen huono pelaaja. Katso myös sanat fisu, valas ja paistikas.

**Door Card** - Door-kortti. Pelaajan ensimmäinen avoin kortti pöydällä Stud-peleissä.

**Down Card - Hole card** - Pimeät kortit tai Hoolikortit. Eli kortit jotka jaetaan pelaajalle kuvapuoli alaspäin.

**Doyle Brunson** - Hold'em-käsi joka koostuu korteista 10-2. Brunson voitti World Series of Pokerin kahtena vuotena peräkkäin näillä korteilla.

**Draw Lowball** - Pokerimuoto, jossa jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia, joista on mahdollista hylätä yksi tai enemmän ja vaihtaa ne uusiin - matala käsi voittaa.

**Draw Poker -Vetopokeri.** Pokerimuoto, jossa jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia pimeinä ja joista on mahdollista hylätä yksi tai enemmän ja vaihtaa ne uusiin paremman käden toivossa.

**Drawing** - Vetäminen. Yritys parantaa kättä.

**Drawing Dead** - Vetää kuollutta. Veto joka parantuessaankin häviäisi.

**Drawing Hand** - Vetokäsi. Käsi jonka pitää parantua voittaakseen. Yleensä suoraan tai väriin.

**Drop** - Kipata tai foldata.

**Ducks** - Sorsapari. Kakkospari

**Deuces** - Kakkospari

## E

**Early Position** - Etupositio. EP. Pelaajan positio panostuskierroksella, jossa pelaajan on toimittava ennen pöydän muita pelaajia. (yleensä siksi kutsutaan kahta paikkaa, jotka ovat blindien vasemmalla puolella)

**Edge** - Etu muihin pelaajiin verrattuna. Kun pelaaja on muita pöydässä pelaavia taidollisesti parempi, on hänellä edgeä.

**Efektiiiset** - Summa, jonka oletetaan olevan mahdollista voittaa potista. Esimerkiksi efektiivinen stäkki tarkoittaa pienemmän

merkkimäärän omaavan pelaajan rahasummaa, koska sen enempää ei enemmän merkkejä omistava pelaaja voi potissa voittaa.

**Equity, EV** - Odotusarvo. Pokerissa yritetään tehdä odotusarvoltaan positiivisia, eli +EV päätöksiä.

**Eristää** - Pelaaja eristää, kun hän yrittää korotuksellaan muut pelaajat yhtä lukuun ottamatta foldaamaan. "Mä eristin sen, et sain muiden kortit pakkaan ja pääsin positiosta heads-up sen paistin kanssa.

**Etuasema** - Varhainen asema. Kymmenen pelaajan pöydässä ensimmäisellä panostuskierroksella viisi ensimmäisinä vuorossa olevaa paikkaa mukaanlukien pikkublindin, ison blindin, UTG:n ja kaksi seuraavaa paikkaa.

**Etumies** - Etuasemassa eli varhaisessa asemassa istuva pelaaja.

**Expectation** - JOKO Odotusarvo eli summa, jonka voi olettaa keskimäärin saavansa tietyllä kädellä tai toimenpiteellä. TAI Summa, jonka voi olettaa voittavansa pokeripöydässä tietyllä ajanjaksolla.

**Extra Blind** - ylimääräinen sokkopanos.

## F

**Family Pot** - yhteispotti. Potti, jossa ovat mukana kaikki (tai lähes kaikki) pelaajat ennen floppia.

**Fast** - nopea, viittaa "nopeasti pelaamiseen". Tarkoittaa käden pelaamista aggressiivisesti panostamalla ja korottamalla niin paljon kuin mahdollista.

**Favorite** - suosikki. Pokerikäsi, joka on tilastollinen suosikki voittamaan käden.

**Field, fieldi** - Muut pelaajat. Käytetään kahdessa merkityksessä:

- muut pelaajat samassa jaossa ("reissasin ja harvensin fieldiä")
- kaikki turnauksen pelaajat ("jos sen turnauksen fieldii vastaan ei pärjää ni ei sit koskaan").

**Fifth Street** - Kutsutaan myös nimellä 'river'. Floppipeleissä tämä tarkoittaa viidettä yhteistä korttia ja viimeistä panostuskierrosta. Stud-peleissä tämä on viides pelaajille jaettava kortti (kolmas avoin kortti) ja tarkoittaa kolmatta panostuskierrosta.

**Fisu** - Fish, paisti, halveksiva nimitys huonosta pelaajasta.

**Five-Card Draw** - Viiden kortin vetopokeri Pokeripeli, jossa jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia, pimeinä, kuvapuoli alaspäin. Pelaajat voivat vetää yhden kortin vaihdolla ja paras käsi voittaa koko potin.

Five-card Stud - Viiden kortin avopokeri. Pokeripeli, jossa jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia, yksi pimeänä ja yksi avoimena, panoksia asetetaan 2., 3., 4. ja 5. kortin jälkeen.

Fixed Limit - Limiittipeli, pelimuoto, jossa lyöntien ja korotusten koko on kiinteä.

Flat Call - Maksaa panos korottamatta.

Float, floatata, flouttaus - Kun pelaaja maksaa pelkästään bluffatakseen vastustajan myöhemmin pois potista, hän floattaa. Flouttaus suoritetaan lähes aina oltaessa viimeisenä puhevuorossa.

Flop – Floppi. Hold'emissa ja Omahassa ensimmäiset kolme yhteistä korttia, jotka jaetaan avoimena keskelle pöytää, kaikki kerralla. Floppikierron tarkoittaa myös toista panostuskierrosta.

Flop Games – Floppipelit. Hold'em ja Omaha, joita pelataan käyttäen yhteisiä kortteja, jotka jaetaan avoimena keskelle pöytää.

Floppisuhde - Prosenttiluku, joka ilmaisee kuinka suuri osa pelaajista katsoo flopin.

Floorman - Brush tai Brassi. Korttihuoneen työntekijä, joka hallitsee ja tekee päätökset.

Flush – Väri. Mitkä tahansa viisi korttia jotka ovat samaa maata.

Flush Draw - Väri veto. Kun pelaajalla on neljä korttia samaa maata ja toivoo viidettä saadakseen väriin.

Forced Bet - Force – Bring-in - Pakollinen panos, joka aloittaa kierroksen.

Fold – Foldata. Kipata eli luopua korteistaan omalla vuorolla.

Folding equity - Vastustajan kipistä tuleva lisäarvo. Useimmiten on parempi lyödä kuin maksaa, koska lyötäessä vastustaja saattaa kipata, maksaessa ei.

Four of a Kind – Neloset. Neljä samanarvoista korttia.

Fourth Street - Floppipeleissä tämä on neljäs yhteinen kortti (tunnetaan myös nimellä turn) ja myös kolmas panostuskierron. Stud-peleissä tämä on neljäs jokaiselle pelaajalle jaettava kortti (toinen avokortti) ja tarkoittaa myös toista panostuskierrosta.

Free Card - Kortti, jonka saat semibluffin avulla myöhäisestä positiosta, niin että muut pelaajat sököttävät sinulle asti.

Freerolli - Ilmainen turnaus, jossa ei ole osallistumismaksua. Ilmainen pokeriturnaus,

jossa on rahapalkinnot tai muut kunnolliset palkinnot.

Freerollata - Jos kahdella pelaajalla on sama, tällä hetkellä jaon voittava käsi, freerollaa pelaaja, joka voi vielä parantaa kättään. Yleisimmässä freerollissa molemmilla on sama suora, mutta toisella pelaajalla on myös väri veto - hän freerollaa väriin, koska ei voi enää hävitä jakoa, mutta voi vielä voittaa sen kokonaan.

Full House – Täysikäsi. Mitkä tahansa kolme samanarvoista korttia ja mitkä tahansa kaksi samanarvoista korttia.

Fulli, full ring - Kahdeksan, yhdeksän tai kymmenen pelaajan pelipöytä.

## G

Grindata - Käytetään negatiivisessa mielessä kuvaamaan tilannetta, jossa pelataan pokeria tutussa tai kenties normaalia pienemmässä panostasossa. Yleensä tappioputki johtaa panostason alentamiseen ja "grindaukseen".

Grinding – Grindaus. Pelityyli joka minimoi riskit ja tuottaa keskinkertaisesti pitkän ajan sisällä.

Gut Shot – Gutshot straight – Gutari. Vetää ja/tai saada suora väliinvedolla.

Gämpleri, gambleri, gambler  
Pelaaja, joka ottaa suuria riskejä pelin aikana. (Gämbblätä = ottaa suuri riski.)

## H

Haamuveto - Veto, jolla on hyvin pieni mahdollisuus onnistua.

Hand – Käsi. Pelaajan viisi parasta korttia.

Hand History - Pelattujen käsien arkisto. Monet pokeriohjelmistot mahdollistavat pelattujen käsien tallettamisen myöhempää tutkailua varten.

Hanska - Pokerikäsi. Käytetään asiayhteydestä riippuen kuvaamaan joko pelaajan kättä tai aiemmin pelattua pokerijakoa.

Harava - Omahassa käsi, jossa kaikki neljä korttia ovat eri suuruisia.

Harja - Pelaaja, joka "harjaa" muilta pelaajilta rahat pois pokeripelissä. Harjaaminen suoritetaan taidolla ja pitkällä aikavälillä.

Harventaa - Vähentää pelaajia potista korottamalla tai panostamalla.

Heads-up - Yksi yhtä vastaan-tilanne. Kahden pelaajan peli. Myös tilanne, jossa vain kaksi pelaaja on vastakkain käden aikana.

Hearts – Hertta. Yksi pelikorttien neljästä maasta.

Hempulat - Toisinaan pelaaja ottaa osaa isoon pottiin hempuloilla eli huonolla kädellä, jolla on hyvin vaikeata selviytyä showdownista voittajana. Jos näin kuitenkin käy, niin silloin "hempulat pitivät".

Hero - Hero eli sankari, jolla kuvataan omaa roolia jo pelattua pokerikättä muistellessa. Tyypillisesti pelaajat eivät halua paljastaa keskustelupalstoilla omaa pokerinikkiään muille, joten he käyttävät oman nimimerkinsä sijaan Hero-nimikettä.

Hidastella - Jarrutella, kalastella, slouvata. Bluffauksen vastakohta, kun erittäin vahva käsi pelataan passiivisesti, jotta potti kasvaisi.

High-carding - Pelin alussa floppiturnauksissa, jakajanappi arvotaan. Jokaiselle pelaajalle jaetaan yksi kortti ja pelaaja, jolla on korkein kortti (perustuen kortin ja maan arvoon - pata, hertta, ruutu ja risti) saa ensimmäisenä jakajanapin.

High Limit - Peli jota pelataan korkeilla panoksilla.

Hi/Lo - Pelejä joissa potti voidaan jakaa korkeimman ja matalimman käden kanssa.

Hit and Run - Lähteä pöydästä heti, ison potin voittamisen jälkeen.

Hold'em - Tunnetaan myös Texas Hold'emina, jossa pelaajat saavat kaksi pimeää korttia ja viisi yhteistä korttia.

Hole Cards - Hoolikortit tai Pimeät kortit. Nämä ovat pelaajan omat kortit, jotka siis jaetaan kuvapuoli alaspäin.

Hooli - Yleisimmin: Pelaajan taskukortit. Joskus: Laiton peliluola.

House – Talo. Kasino tai korttihuone, joka isännöi korttipeliä.

Huorata - Suorittaa bonuksia.

Hupipelit - Leikkirahalla pelattavat pelit.

## I

Ilmainen kortti - Kun seuraavan kortin näkee kenenkään panostamatta, saa ilmaisen kortin.

Image – Imago. Miten muut pelaajat näkevät sinut.

Implied Odds – Implarit. Todennäköisyyksiä joita lasket, ei pelkästään jo potissa olevista vaan myös tulevia panostuksia.

Inducata, indusoida - Houkutella vastustaja tekemään ennalta-arvattava peliliike.

Tyypillisin induce on saada vastustaja bluffaamaan silloin, kun itsellä on hyvä käsi.

Inside Straight - Neljä korttia, jotka tarvitsevat vielä yhden kortin korkeimman ja matalimman kortin väliin, muodostaakseen suoran. Pelaaja, joka saa tämän kortin saa suoran väliinvedolla.

Iso blindi - Iso sokkohanos, tyypillisesti yhden pelaajan ennen korttien jakoa maksama alkupanos.

## J

Jackpot - Palkintopotti, joka annetaan kädelle, joka täyttää vaaditut kriteerit. Jotkut kasinot esimerkiksi antavat jackpotin pelaajalle, joka saa neloset tai korkeamman käden ja häviää sillä.

Jackpot Poker – Jackpot-pokeri. Pokeria, jossa korttihuone tai kasino antaa jackpotin pelaajalle, joka on hävinnyt todella hyvällä kädellä (yleensä ässätäkädellä tai paremmalla).

Jacks-or-Better - Jätkät tai parempi. Pokeripeli jossa pelaajalla täytyy olla ainakin jätkäpari panostuksen aloittamiseksi.

Jarrutella - Hidastella, kalastella, slouvata. Bluffaamisen vastakohta, kun erittäin vahva käsi pelataan passiivisesti, jotta potti kasvaisi.

Jumissa - Kun pelaajan pelit ovat menneet huonosti, mutta hän ei pysty tai halua siitä huolimatta lopettaa, on hän jumissa.

## K

Kalastella - Hidastella, jarrutella, slouvata. Bluffaamisen vastakohta, kun erittäin vahva käsi pelataan passiivisesti, jotta potti kasvaisi.

Kalkut - Pelimerkit. Käytetään tavallisimmin kun pelaajat olivat all-in, eli "kalkut menivät keskelle".

Kansas City Lowball - Lowball-pokerin muoto, jossa huonoin pokerikäsi (2, 3, 4, 5, 7 eri maata) on paras käsi. Tunnetaan myös nimellä "Deuce to Seven".

Kassa - Pokeriin varattu pääoma.

Kassu, cassu - Kasino. Yleensä Helsingin Grand Casino.

Katketa - Rahojen loppuminen. Käytetään kuvaamaan tilannetta, jossa pelaaja on menettänyt kaikki pokeriin käytettävissä olevat varat. Voidaan myös käyttää esim. kuvaamaan tietyn pokerihuoneen tililtä hävittyjä rahoja.

Katsoa – Maksaa. Maksaa vastustajan lyönti.

Keep Them Honest - Maksaa käden lopussa estääkseen jonkun pelaajan bluffi.

Keskiasema - Kymmenen pelaajan pöydässä paikat 6-8 panostusjärjestyksessä.

Key Card - Kortti jota kipeästi tarvitset, antaa sinulle hyvän vetomahdollisuuden tai muodostaa kätesi.

Key Hand - Pelissä tai turnauksessa se käsi, joka muodostuu pelaajan käännekohtaksi, huonompaan tai parempaan.

Kicker - Kikkeri tai Hai. Korkein pariton kortti pelaajan kädessä. Korkein kortti, jota käytetään varsinaisen pelikäden apuna. Esim. jos pöydässä on ässä ja pelaajalla on AK (joka on hänen paras mahdollinen kätensä) on hänellä kikkeri.

Kick It – Korotus

Kiho - Takapiru, peliä seuraava katsoja.

Kikkeri - Tukikortti, korkein kortti, joka ratkaisee paremmuuden kun kädet ovat muuten samanarvoiset.

Kill Pot - Tapa jolla yllytetään toimintaan. Se on pakollinen panos joltain, joka on juuri voittanut potin tai potteja.

Kimppapeli - Kolluusio, yhteispeli. Vilppi, jossa kaksi (tai useampi) pelaajaa paljastaa korttinsa toisilleen ja pelaa yhdessä muita vastaan.

Kipata - Foldata, luovuttaa. Luovuttaa jako.

Kivi – Pelaaja, joka ottaa potteihin osaa vain huippukäsillä.

Kolluusio - Kimppapeli, yhteispeli. Vilppi, jossa kaksi (tai useampi) pelaajaa paljastaa korttinsa toisilleen ja pelaa yhdessä muita vastaan.

Kolmoset - Kolme samanarvoista korttia.

Kommitoitua, commit - Laittaa niin paljon rahaa pottiin, että kippaaminen ei ole enää myöhemmin mahdollista, vaikka merkkejä on vielä jäljellä.

Konttari - Continuation Bet. Konttari on jatkokyönti, jolla ennen floppia korottanut pelaaja jatkaa panostamista flopilla muiden sökötettyä.

Knock - Sökötys

Kojak - Käsi jossa on kuningas ja jätkä.

Koordinoitu - Pöytäkortit ovat koordinoitua, kun pöydässä on paljon silmäluvultaan lähekkäisiä (muttei samoja) kortteja.

Kräkätä - Voittaa todella vahva käsi lähtökohtaisesti paljon heikommalla kädellä. "Kräkkäsin ässät."

Kuiva - Pöytäkortit ovat kuivat, kun ne eivät todennäköisesti auta ketään pelaajista.

Kuollut raha - Potissa oleva raha, jonka on laittanut sinne jo potista luopunut pelaaja.

Kuoppa, kuopata - Hävitä rahaa. Kun pelit ovat menneet huonosti, on silloin tullut kuoppattua rahaa.

Kurkot - Kuningaspari

Kuuma pakka - Pakka on kuuma, kun kortit osuvat poikkeuksellisen hyvin.

Kylmä pakka - Kun kortit osuvat poikkeuksellisen huonosti, on pakka kylmä.

Kyyliä – Katso sana kivi.

Käden suojaaminen - Korottaminen tai panostaminen tilanteessa, jossa käsi on tällä hetkellä luultavasti johdossa, mutta jossa vastustajalla on hyvät mahdollisuudet ohivetoon myöhemmin käden aikana. Käden suojaamisella pyritään saamaan vastustajat luovuttamaan jaosta tai tekemään vetokäsien jatkaminen kalliiksi.

Käkky - Käteispelejä

Käppi, Cap - Fixed-limit peleissä usein mukana oleva korotuskertojen rajoitus. Voi olla myös rajoitus maksimipotin koolle.

Kärki, kärkipari - Pöydän suurin kortti on kärki. Kärkiparissa pelaaja on osunut jollain taskukorteistaan suurimpaan pelaajille yhteisesti jaettuun korttiin.

Käsi – Katso sana hanska

Käteispeli - Käteisellä rahalla pelattavat pelit erotuksena turnauksista.

## L

Ladies - Akat tai Rouvat. Kaksi rouvaa.

Laittaa pelaaja kädelle - Arvioida vastustajan pelaavan tietyllä kädellä tai rangella. "Laitoin vihun kasiparille."

Late Position - Myöhäinen positio. Pelaajan positio panostuskierroksella, jossa on toimittava muiden pelaajien jälkeen (yleensä kaksi jakajanapista oikealle sijaitsevaa positiota).

Lay Down Your Hand - Kun pelaaja kippaa eli foldaa.

Lead - Ensimmäinen panostava pelaaja.

Leak, liikki - Kun pelaaja pelaa tietynlaisen pelitilanteen toistuvasti väärin, on hänen pelissään liikki eli kirjaimellisesti "vuoto".

Lepakkolyönti - Oman panostamisen tai korottamisen jälkeen hävitty potti sellaiselle pelaajalle, jolla oli hyvin vähän mahdollisuuksia voittaa käsi ennen riveriä.

Level, leveli - Taso jolla pelaaja ajattelee "Minä tiedän, että sinä tiedät, että minä tiedän, että sinä tiedät". Pelaaja "levelöi itsensä", kun hän ajattelee vastustajan yrittävän monimutkaisia taktiikoita, kun tämä itse asiassa pelaakin ihan yksinkertaisesti: "Levelöin itteni maksaan sen puskun."

Limitti, Limit, Fixed Limit - Panostustapa, jossa panosten koot on määritelty etukäteen.

Limit Poker – Limiittipokeri. Peli jossa on kiinteät minimi- ja maksimipanosrajat, sekä määrätty luku korotuksia

Limper – Limppaaja. Ensimmäinen pelaaja joka maksaa panoksen.

Limp In – Limpata. Tulla mukaan pottiin maksamalla vaan ei korottamalla. Yleisimmin limppaaminen ymmärretään niin, että ensimmäinen vuorossa oleva pelaaja ainoastaan maksaa ison blindin.

Line - Taktiikka jaon aikana. Line sisältää kaikki pelaajan tekemät päätökset yksittäisen jaon aikana. Jos haluat kritisoida sivistyneesti toisen pelaajan ratkaisuja käden aikana, voit sanoa "Minusta vihun line ei ollut kovinkaan optimaalinen".

Live - Jos kädelläsi on mahdollisuuksia voittaa potti showdown: issa sopivien korttien avulla, on se elävä eli live. Käytetään myös sokkopanoksiin liittyen, silloin sama kuin straddle.

Live Blind - Live tai Straddle. Pelaaja sijoittaa pimeään panoksen, eli ennen korttien näkemistä ja saa korottaa vaikka kukaan toinen pelaaja ei korottaisi. Tunnetaan myös nimellä option.

Live Card(s) - Elävät kortit. Stud- peleissä kortit, joita ei ole vielä nähty ja joiden oletetaan vielä olevan pakassa.

Live Hand - Käsi joka voi vielä voittaa potin.

Live One - Kokematon pelaaja, joka pelaa paljon käsiä.

Live-peli - Käytännön elämässä pelattu pokeri, ts. ei nettipokeri.

Long Shot - Se, että muodostaa käden vähistä outeista ja/tai huonoista todennäköisyyksistä huolimatta.

Look - Kun pelaaja maksaa viimeisen panoksen ennen näyttöä.

Loose – Löysä. Löysä pelaaja pelaa paljon käsiä.

Lowball - Vetopokerin muoto, jossa matalin käsi voittaa potin.

Low Limit - Peli jossa pelataan pienillä panoksilla.

LP - Late Position, myöhäinen positio. Viimeisenä puhevuorossa olevat pelaajat pokerikäden aikana.

Lukea vastustajaa - Hankkia muuta kuin korteista selviävää tietoa vastustajan kädestä.

Lumiukot - Taskupari, joka muodostuu kahdesta kahdeksikosta.

Lyödä - Panostaa tai korottaa.

Löysä, loose - Pelaaja joka pelaa paljon käsiä. Tai esimerkiksi maksu kädellä, jolla on hyvin pienet mahdollisuudet voittaa showdown.

## M

Main Pot – Pääpotti. Keskeinen potti. Kaikki muut panokset kerätään sivupotteihin ja niistä pelaavat jäljelle jääneet pelaajat. Tämä on yleensä seuraus kun pelaaja/ -t laittavat kaiken peliin.

Make - Sekoittaa pakka.

Maksu - Vastustajan lyönnin maksaminen (huom. ero korotukseen).

Maniac - Hyvin aggressiivinen pelaaja, joka pelaa paljon käsiä. Pelaaja, joka pelaa paljon isoja potteja usein huonoilla käsillä.

Maverick - Rouva ja jätkä lähtökorteissa. Samaa maata tai ei.

Meet - Maksaa

Middle Pair - Floppipeleissä, kun pelaaja muodostaa parin hole-kortillaan ja flop in keskimmaisella kortilla.

Middle Position – Keskipositio. Etu- ja myöhäisen position välillä panostuskierroksella (viides, kuudes ja seitsemäs paikka jakajanapista vasemmalle).

Mnemonics - Keino jota käytetään asioiden muistamiseksi. Hold'emissa pelaajilla on usein nimityksiä korteilleen, kuten Big Slick tai Maverick.

Monsterit - Erinomaiset kortit.

Muck - Kun heität häviävän käden pois. Se on myös kasa kortteja jotka eivät ole enää käytössä. Kirjaimellisesti muck on

poisheitettyjen korttien pinkka. Muckaava pelaaja jättää näyttämättä kortit showdownissa.

Multittaa, multitablata

Pelata useampaa kuin yhtä nettipokeripöytää kerrallaan.

Minimum Buy-In – Minimisäänosto. Pienin mahdollinen määrä rahaa, jolla pelin voi aloittaa.

Monster - Todella hyvä käsi. Turnauksessa jos pelaaja alkaa voittaa paljon pelimerkkejä sen jälkeen kun hänellä on ollut pieni merkkipino, tätä kutsutaan monsteriksi.

Myöhäinen asema - Napilla ja cutoffilla eli panostusjärjestyksessä kaksi viimeistä pelaajaa istuvat taka-asemassa eli myöhäisessä asemassa.

## N

Nappi - Button, viimeisenä panostusvuorossa olevan "jakajan" paikan osoittava lätke. Jakajan paikka. Paras positio pöydässä.

Naulat - Ässäpari taskukorteilla, Texas Holdemin paras lähtökäsi.

Nelaset - Neljä samanarvoista korttia.

Nokittaa - Korottaa.

No Limit, NL - Peli jossa pelaajat voivat panostaa niin paljon kuin haluavat (kunhan heillä on pelimerkit edessään pöydällä) millä tahansa panostuskierroksella. Panostamisen muoto, jossa panosten kokoja ei ole määritelty etukäteen.

Pelin taso voidaan ilmoittaa esim. muodossa NL100. Numero on maksimi sisäänosto, joka on yleensä 100 kertaa ison blindin suuruinen.

Nuts - Nutsit tai Saletit. Käytännön nutsit. Paras mahdollinen käsi missä tahansa vaiheessa peliä. Käsi jota ei voi voittaa. Käytännön nutsit on paras mahdollinen käsi, jos jätetään huomioimatta jokin todella epätodennäköinen käsi. Esim. AKK-pöytään AA-taskukortit ovat käytännön nutsit - KK-taskukortit olisivat paremmat, mutta ne ovat erittäin epätodennäköiset.

Näyttö - Showdown, korttien paljastaminen viimeisen panostuskierroksen jälkeen.

## O

Odds – Oddsit. Todennäköisyydet. Todennäköisyys sille että käsi muodostuu, vastaan todennäköisyydet että se ei muodostu. Oddsien avulla lasketaan, onko vetokädellä vielä järkevää jatkaa jaossa mukana.

Odotusarvo - EV, ilmaisee kuinka paljon kädellä voittaa pitkällä tähtäyksellä. Jos bluffi

onnistuu joka toinen kerta ja potissa on \$10, sen EV on \$5.

Offsuit – Offarit. Eri maata olevat kortit.

Ohiveto - Kun vastustaja onnistuu saamaan paremman käden showdowniin mennessä, vaikka oli aikaisemmin jaon aikana häviöllä, on tapahtunut ohiveto.

Omaha – Omppu. Peli jossa jokaiselle pelaajalle jaetaan neljä hole-korttia ja viisi yhteistä korttia. Muodostaaksesi käsi, sinun täytyy pelata kahdella hole-kortillasi ja kolmella pöytäkortilla.

Ompuhillo - Lempinimi Omaha Hi-Lo - pokerille.

On the Button – Buttonissa. Olla viimeisenä vuorossa panostuskierroksella. Jakajan paikalla.

OOP - Out of position, eli pelata ensimmäisenä panostuskierroksella. "Maksu olisi huono kun joutuisi pelaamaan OOP koko loppu jaon."

Open – Avata. Sijoittaa kierroksen ensimmäinen panos.

Open-ended Straight - Päistä auki oleva suoran veto. Neljän kortin suora, joihin tarvitaan yksi kortti jompaankumpaan päähän suoran muodostamiseksi.

Open Card – Avokortti. Kortti, joka jaetaan kuvapuoli ylöspäin.

Open Pair - Avoin pari. Pari joka on jaettu kuvapuoli ylöspäin, esim. 7 Card Stud-pelissä.

Option - Option on live blindi, "elävä panos" joka sijoitetaan ennen kuin kortit on jaettu. Jos kukaan ei korota, option-pelaaja voi vielä korottaa.

Osallistumismaksu - Buy-in, turnauksen sisäänosto.

Ostaa potti - Lyödä ainoana pottiin tarkoituksena saada muut luovuttamaan.

Ostopokeri - Draw, vetopokeri, perinteinen viiden kortin pokeri.

Osua - Kun floppi tai myöhemmin jaettava yhteinen kortti parantaa kättä, se osua.

Out Button – Poissa-nappi. Merkki joka laitetaan pelaajan eteen, joka haluaa jättää käden väliin, mutta pysyä pelissä mukana.

Outs – Outit. Pakassa olevat kortit, jotka voivat parantaa kättäsi. Out, "mahku", vapaana oleva vetokortti, joka parantaa kättä. Esim. ässäparilla on vapaana kaksi ässää,

jotka muodostavat kolmoset. Silloin on kaksi outtia.

Outti - Pakassa oleva kortti, joka pöytään tullessaan parantaisi kättä.

Overlay - Turnauksen potissa oleva kasinon satsaama rahasumma, usein kun osallistumismaksut eivät riitä kattamaan kasinon takaamaa palkintosummaa. Jos takuupotilla varustettu turnauksen potti ei täyty sisäänostoista, pokerihuone laittaa loput rahat palkintopottiin omasta pussistaan. Tuo pokerihuoneen omasta pussistaan pottiin laittama summa on overlay. Pelaajat pitävät overlaysta, sillä se tekee turnauksesta rahakkaamman nostamatta sisäänoston hintaa.

Overpair – Ylipari. Oma pari pimeissä korteissa, joka on suurempi kuin mikään pöydän kortti.

## P

Paints - Jätkät, rouvat ja kuninkaat.

Pairs - Pari - Kaksi samanarvoista korttia.

Paisti - Fisu, halveksiva nimitys huonosta pelaajasta.

Pakkariidit - Tieto korteista, jotka ovat tulossa pakasta. Käytetään humoristisesti.

Pakkolyönti - Bring-in, Seven-Card Studissa pienimmän avoimen kortin haltijan maksettavaksi tuleva alkupanos.

Pankkirolli - Rolli, pelaamiseen varattu rahasumma.

Passaus-korotus - Check-raise, sökötyk- korotus, pelaaja passaa ensin ja jonkun panostettua korottaa.

Passiivinen - Passiivinen pelaaja passaa tai maksaa usein, eli ei panosta tai korota kuin parhaimmilla korteillaan. Passiivisessa pelissä lyödään ja korotetaan harvoin.

Pass – Passata. Check. Sököttää, siirtää vuoro seuraavalle pelaajalle silloin kun kukaan ei ole vielä panostanut.

Pay Off - Maksaa viimeisellä kierroksella vaikka uskoo häviävänsä. Eli maksaa, vaikka vastapelaajalla on käsi, jota ei pysty voittamaan. "Se pelas just niinku sillä ois väri, mutta mulla oli ylin setti (kolmoset taskuparilla), joten maksoin sen korotuksen silti."

Pelata pöytä, play the board - Kun pelaajan käsi showdownissa muodostuu pekistä pöytäkortteista, tämä pelaa pöydän.

Perhepotti, family pot - Kun suuri osa pelaajista ottaa mukaan pottiin.

Perässä - Jos pelaaja on häviöllä käden aikana, hän on perässä.

PFR, pre-flop raise - Korottaminen ensimmäisellä panostuskierroksella eli pre-flopilla. PFR voi tarkoittaa myös statseissa ilmoitettua prosenttilukua, joka kertoo miten usein pelaaja panostaa ennen floppia.

Picture Cards – Kuvakortit. Jätkät, rouvat ja kuninkaat.

Pikkublindi - Jakajan vasemmalla puolella panostusvuorossa ensimmäisenä istuva pelaaja tai tämän pelaajan ennen korttien jakoa lyömä puolen panoksen arvoinen alkupanos, pikkusokko.

Pimeä kortti – Kortti, jonka näkee vain sen omistava pelaaja.

Pimeät kortit - Kortit, joita toiset pelaajat eivät näe.

Play Back - Korottaa tai korottaa lisää jonkun toisen panosta.

Playing the Board - Pelata pöytää. Floppipeleissä kun parhaat viisi korttiasi ovat kaikki pöydän yhteisiä kortteja.

Pocket – Lähtökortit. Pimeät kortit.

Pocket Cards - Ne kaksi korttia, jotka sinulle jaetaan alussa ja joita muut eivät näe.

Pocket Rockets - Ässäpari pimeissä korteissa.

Pokerinaama - Jos pelaajalla on hyvä pokerinaama, ei hänen ulkoisesta olemuksestaan saa mitään tietoa hänen korteistaan.

PokerTracker - Ohjelma, joka kerää käsihistorioita ja laskee käsiin osallistuneista pelaajista lukuisia tilastoarvoja kerättyihin käsiin perustuen.

PokerStove - Pokerin apuohjelma, joka laskee monenlaisia todennäköisyyksiä.

Positio - Pelaajan asema muihin nähden panostusvuoron suhteen. Puhevuoro jaon aikana. Paikat jaotellaan usein varhaiseen-, keski- ja myöhäiseen positioon.

Post - Maksaa blindi tai alkupanos.

Pot – Potti. Rahamäärä tai pelimerkit pöydän keskellä, joita pelaajat tavoittelevat.

Pot equity - Odotusarvon mukainen osuus potista.

Pot Limit – Pottilimiitti. Pelimuoto, jossa suurin mahdollinen panos on saman suuruinen kuin potti sillä hetkellä.



Potillinen - Lyödä täsmälleen potin suuruinen panostus. Käytetään usein pottilimiitin peleissä.

Pottikerroin, kertoimet - Voittokerroin, joka ilmaisee panoksella saatavan voiton määrän eli potin koon suhteessa panoksen kokoon. Potissa olevan rahan ja vetokäden paranemisen suhde. Kertoo kannattaako pelissä jatkaa vetokädellä.

Pre-flop - Ennen floppia.

Prop - Henkilö jonka korttihuone on palkannut shilliksi. Proposition player, talon palkkaama pelaaja, joka pelaa omalla rahallaan ja avaa uusia pöytiä.

Pudottaa - Foldata, luovuttaa. Joskus myös: siirtyä pelaamaan pienemmällä panostasolle.

Puskea - Yleensä all-in panostus. Joskus myös muu, pienempi panostus.

Put Down - Kipata tai foldata käsi.

Pyysing, Pyysinki - Pokeriammattilainen Aki Pyysing. Pokerin käsikirjan kirjoittajaa käytetään usein esimerkkinä hyvin tiukasta pelaajasta.

Päihin veto - Avoin suoran veto, joka onnistuu molempiin päihin erotuksena väliinvedosta. Esim. 5-6-7-8. Sekä 4 että 9 muodostavat suoran.

Pääpotti - Kun yhdeltä pelaajista loppuvat pelimerkit kesken jaon (ja on all-in), kilpailee hän vain pääpotista. Jos kädessä muut pelaajat jatkavat panostusta, kilpailevat he pääpotin lisäksi sivupotista. Sivupotteja voi olla useita.

Pöytä - Kaikille pelaajille näkyvissä olevat kortit jaon aikana.

Pöytäkortit - Pöydällä olevat avoimet, yhteiset kortit.

Pöytäpuhe - Kommentti, jolla yritetään vaikuttaa vastustajan peliin.

## Q

Quads – Neloset. Neljä samanarvoista korttia.

Qualifier - Hi/Lo-peleissä voittavan low-käden ehto.

## R

Rack – Tray – ”Tarjotin”, jossa on 100 pelimerkkiä, viidessä 20 merkin stackissä (pinossa).

Rabbit hunt - Tulossa olevien korttien katsominen jaon päätyttyä. Tavallinen esimerkki: pelaaja luovuttaa flopilla ja jako päättyy, minkä jälkeen hän kääntää esiin turn

ja river-kortit nähdäkseen olisiko hänen värinvetonsa osunut. Rabbit huntiin suhtaudutaan usein vähän paheksuen.

Ragged - Floppi, joka tuskin auttoi kenenkään kättä.

Raharinki, käteispeli - Pelimuoto, jossa pelataan suoraan rahalla tai pelimerkeiksi muutetulla käteisellä (ei siis turnaus).

Rail - Pokeripöydän reuna tai pelialueen ulkopuolella oleva este.

Railbird - Henkilö joka pyörii pokerihuoneessa seuraten pelejä ja/tai haluaa päästä mukaan toimintaan.

Raise - Korottaa. Korottaa edellistä panosta.

Rake – Reikki. Korttihuoneen potista ottama osuus jolla kompensoidaan pelin isännöinti. Palkka pelin järjestäjälle.

Rakeback - Pokerihuoneelle maksetusta komissiosta (rake) saatu palautus. Edellyttää yleensä erillistä sopimusta pokerihuoneen kanssa.

Range - Käsiskaala. Käytetään vastustajan mahdollisista käsistä jaon aikana. ”Laitoin vihun rangeen kaikki taskuparit ja TJ+.”

Rank – Arvo. Jokaisen kortin ja käden arvo.

Rap - Kun pelaaja naputtaa pöytää sen merkiksi että hän sököttää.

Ratholing – Suolaaminen. Ei-sallittu teko, jossa otetaan rahaa pöydästä ja laitetaan esim. taskuun kesken pelin.

Rattaat - Kaksi paria käyttäen kahta taskukorttia ja kahta pöytäkorttia.

Razz - 7 Card Stud, jossa matalimmat viisi korttia voittavat potin.

Reaali - Valmis käsi, eli ei veto. ”Kyllä sillä tossa on jokin reaali eikä mikään värin veto.”

Reading – Lukea. Riidi. Pelaajan analysoiminen sen perusteella, miten hän pelaa, elehtii ja käyttäytyy.

Re-buy – Lisäosto. Rahamäärä jonka pelaaja maksaa lisätäkseen tietyn määrän pelimerkkejä omaan pelimerkkipinoonsa turnauksessa.

Regu, vakkari - Tietyn tason vakiopelaaja. ”Joo se on tuttu jannu, sen sait NL200 reguja.”

Reikki, rake - Pokerihuoneen poteista ottama komissio.

Reilaaja - Henkilö, joka seuraa peliä tai muuten hengailee pöydän läheisyydessä ottamatta itse osaa peliin.

Reissata - Raise, korottaa, raisata, reissata.

Reissu, raise - Kun yksi pelaaja on jo panostanut ja toiseen korottaa lisää, on se ns. reissu.

Reload-bonus - Talletusbonus, kasinoiden vanhoille jäsenille maksama bonus tietyn summan tallettamisesta ja tietyn rakekäsimmään pelaamisesta.

Repata - Reppaava pelaaja esittää omistavansa jonkin käden. "Mitä sä tossa reppaat, jotain isoo paria ja settii vai?"

Re-raise - Korottaa lisää. Korottaa korotusta.

Rigged - Pokerihuoneen, ohjelmiston, satunnaisgeneraattorin tai muun mieleen juolahtavan asian tai tahon syyttämistä vilpistä. Käytetään usein humoristisesti. "Ässät ei kestäny ikinä, se mesta oli ihan rigged."

Riidit - Enemmän tai vähemmän luotettava tieto vastustajan pelityylistä.

Ring Game – Rinki. Ei-turnauspeli.

River - Kaikissa peleissä viimeinen jaettava kortti. Hold'emissa ja Omahassa se tunnetaan myös nimellä 5th street. Stud-peleissä tunnetaan myös nimellä 7th street. Viides, eli viimeinen yhteinen kortti hold'em-peleissä.

Rock - Passiivinen, tiukka pelaaja.

Rolli - Pankkirolli, pelaamiseen varattu rahasumma. Pokeriin käytettävissä oleva pääoma.

Round of Betting – Panostuskierros. Tässä pelaajalla on tilaisuus panostaa, sököttää tai korottaa. Jokainen panostuskierros päättyy kun viimeinen panos tai korotus on maksettu.

Rounders - Ammattipelaajat. Myös suositun pokerielokuvan nimi, jossa pääosassa ovat Matt Damon ja Ed Norton.

Kuningasvärisuora. Ässäkorkea suora (A-K-Q-J-10), joka on myös samaa maata. Se on paras mahdollinen käsi pokerissa.

Run - Pelata enemmän rahalla kuin on tapana tai mikä olisi järkevää.

Runner-runner - Takaoven veto, kahden kortin veto, jolla on tullut tarvittava kortti sekä turnilla että riverillä. Kahdella viimeisellä kortilla voittaminen, kun molempien korttien täytyy osua täsmälleen oikein. Pelaaja voi esim. tarvita flopin jälkeen runner-runner värin voittaakseen jaon.

Rush - Voittoputki

S

Saletit - Nutsit, paras mahdollinen käsi sillä hetkellä.

Sandbagging – Slouvaaminen. Pidättäytyminen ja maksaminen siitä huolimatta, että omistaa todella hyvän käden, yleensä vahvuuden peittämiseksi ja bluffien sekä check-reissujen aikaan saamiseksi. Pilkkanimi sökötyks-korotuksesta.

Sateenkaari - Rainbow, pöydässä olevat yhteiset kortit, kun ne ovat eri värejä. Eri maita olevat pöytäkortit.

Satellite – Satelliitti. Miniturnaus jonka avulla voi päästä isompaan turnaukseen. Karsinta isompaan turnaukseen.

Scare card - Kirjaimellisesti: pelottava kortti. Kortti pelottaa, kun se on hyvinkin voinut tuoda vastustajalle parhaan käden.

Scoop – Scoopata, skuuppi. Voittaa koko potti. Käytetään useimmiten jaetun potin peleissä (esim. omppuhillo) kuvaamaan tilannetta, jossa yksi pelaaja voittaa koko potin.

Seating List - Jonotuslista. Pelaaja voi laittaa nimensä tähän jos pöydässä, jossa hän haluaa pelata ei ole vapaita paikkoja.

Second Pair - Floppipeleissä kun teet parin toiseksi korkeimmalla avokortilla (pöydällä).

See – Katsoa. Maksaa

Semi-bluff – Semibluffi. Panostaa keskinkertaisella tai kädellä jossa on veto. Puolibluffi, lyönti tai korotus kädellä, joka ei ole paras sillä hetkellä, mutta jolla on suuri potentiaali parantua parhaaksi kädeksi.

Set – Setti. Kolmoset. Omistaa lähtökorteissa pari joka tekee kolmoset yhden pöytäkortin kanssa.

Set-up - Tilanne jossa kumpikaan pelaaja ei käytännössä voinut pelata muuten kuin pelasi. Esim. Vähävaraisen pelaajan all-in isolla taskuparilla ja sen maksu vielä suuremmalla taskuparilla.

7 Card Stud - Tunnettu pokeripeli, jossa pelaajat saavat kolme pimeää korttia ja neljä avokorttia. Pelat parhaalla viidellä kortilla. Katso lisätietoja 7 Card Studista.

Seveni, seven - Lempinimi 7 Card Stud korttipelille.

Seventh Street - Tämä on viimeinen panostuskierros 7 Card Studissa ja Stud 8 or Betterissä.

Shills - Shillit ovat maksettuja propeja, jotka auttavat aloittamaan ja pitämään yllä pokeripelejä.

Ship it! - Yleensä all-in jaon voiton jälkeen jaon häviäjälle esitetty voitonriemuinen kehoitus työntää merkit voittajalle.

Short Buying – Shortti. Pelimerkkien lisäosto alkuperäisen oston jälkeen. Yleensä shorttiosuus on pienempi kuin alkuperäinen sisäänosto.

Short-handed – Shortti. Pöytä jossa on vain muutama pelaaja. Peli, jossa pelaajia on vähemmän kuin full ring -pelissä.

Short stack - Pieni stäkki, pieni määrä pelimerkkejä verrattuna muiden pelaajien stakkeihin.

Shorttaaja - Pelaaja, joka ottaa toistuvasti vähän rahaa mukaan pelipöytään.

Shotti, ottaa shottia - Kokeilla tavallista isommilla panoksilla pelaamista. "Mä pelaan normaalisti NL100 mut otin shottia NL200."

Shove - Panostaa / korottaa All-in.

Showdown – Näyttö - Viimeisen panostuskierroksen lopussa kaikki aktiiviset pelaajat kääntävät korttinsa nähtäviksi ja katsotaan kuka voittaa potin. Jaon päättävä vaihe, jossa kortit paljastetaan.

Sick - Adjektiivi, joka kuvaa kaikenlaista erikoista ja epätodennäköistä. "Ihan sick ohiveto!"

Side Pot – Sivupotti. Erillinen potti josta kilpailevat jäljellä olevat pelaajat kun yksi tai useampia pelaajia on all-in.

Sisäänosto - Buy-in, turnauksen osallistumismaksu. Rahasumma, jonka otat mukaasi pokeripöytään. NL-pokerissa sisäänostolle määritetään lähes poikkeuksetta maksimi- ja minimisumma.

Turnauspokerissa sisäänosto tarkoittaa turnauslipun hintaa. Turnauslipun hinta on ilmoitettu yleensä muodossa X + Y, esim. 10\$ + 1\$. X menee palkintopottiin ja Y turnauksen järjestäjälle.

Sittari - SNG, sinkku, useimmiten yhden pöydän turnaus, jossa on etukäteen määrätty määrä osanottajia ja joka alkaa kun paikat on täytetty.

Sivupotti - Erillinen potti, joka muodostuu jonkun pelaajan mentyä all-in niistä panoksista, jotka ylittävät tämän pelaajan maksaman summan.

Slouvata - Huippukäden pelaaminen passiivisesti hämäystarkoituksessa.

Sixth Street - 7 Card Studissa tämä on neljäs 'avokortti' pelaajille (heidän kuudes korttinsa). Se on myös neljäs panostuskierros

Small Blind - Pieni blindi. Merkkimäärä, joka laitetaan pottiin jakajanapista heti vasemmalla istuvan pelaajan toimesta ennen kuin kortit on jaettu.

Soft Seat - Peli tai paikka, joka on haluttu, koska pöydässä ei ole pelitaitoa.

Sokkapanos - Sokkapanos eli blind on raha, jonka osan pelaajista pitää laittaa pottiin ennen korttien jakoa.

Solid – Solidi. Suhteellisen tiukka (ja hyvä) pelaaja. Pelaaja, joka järjestelmällisesti noudattaa hyväksihavaittua pokeritaktiikkaa.

Spew - Yksittäisen käden pelaaminen surkeasti "räiskimällä", eli tekemällä huono panostus tai reissu.

Splitata, jakopotti - Kun jaon voittava käsi on useammalla pelaajalla, nämä splittaavat eli jakavat potin keskenään.

Squeeze - Korottaminen kun joku on panostanut ja vähintään yksi pelaaja on maksanut. Vastustajat jäävät "puristuksiin" (= squeeze).

Stack - Stacki tai Stäkki. Pelimerkkipino

Stakes (micro, low, middle, high) Panostaso, jolla pelaaja pelaa.

Standard - Kun jaossa valittu taktiikka on tavallinen tai päivänselvä.

Statsit - Tilastotiedot. Jonkun pelaajan statsien kolme numeroa ovat yleensä VPIP / PFR / AF.

Stay - Kun pelaaja pysyy pelissä mukana lähinnä maksamalla sen sijaan että korottaisi.

Steal Raise - Korotus myöhäisestä positiosta, jonka tarkoituksena on vähentää pelaajien määrää ja/tai 'ryöväti' potti.

Steamrolling - Uudelleen korottaminen, jonka tarkoituksena on saada pelaaja(t) maksamaan kaksi panosta yhden sijaan.

Steel Wheel - Viitoshai-suora (A-2-3-4-5) ja samaa maata.

Stiimata - Hermostua pokeripelin aikana.

Straddle - Pimeä korotus. Straddle on pimeä korotus, joka on yleensä kaksi kertaa ison blindin kokoinen (ja sellainen jonka pelaaja voi korottaa kun on hänen vuoronsa toimia). Straddle on UTG-pelaajan laittama sokkapanos. Stradden koko on kaksi isoa blindia ja sen laittaja on viimeisenä puhevuorossa ison blindin jälkeen.

Street - Street on panostuskierros korttien jaon välissä. Streetin numero kertoo monenko kortin jälkeen panostettiin, esim. 6th street on kuudennen kortin jälkeen seven card studissa.

Struktuuri - Pelin panostusrakenne. Käytetään usein turnausten yhteydessä kuvaamaan blindien ja ante-panosten muutosta turnauksen edetessä. Struktuuri voi esim. olla "nopea", jolloin blindien koko kasvaa vauhdikkaasti turnauksen aikana.

Stäkki, stack, stäcki - Pelaajan käytössä olevat pelimerkit.

Suittarit, suitterit - Samaa maata olevat taskukortit.

Suora - Viisi arvoltaan peräkkäistä korttia, mitä tahansa maata.

Suora osto - Sisäänosto suoraan pääturnaukseen erotuksena satelliittien kautta pelattavasta paikasta.

Structure - Rakenne. Blindien/anten, panoksen ja korotuksen ennalta asetetut rajat.

Stud Games - Stud-pelit. Pelit joissa pelaajat saavat sekä pimeitä, että avokortteja.

Stuck - Pelaaja, joka häviää pelissä.

Suit - Maa. Pelikortin ominaispiirre. Kortti voi olla joko risti, ruutu, hertta tai pata.

Sököttää - Check, passata, siirtää vuoro seuraavalle pelaajalle silloin kun kukaan ei ole vielä panostanut.

Sökötys-korotus - Check-raise, passaus-korotus, pelaaja passaa ensin ja jonkun panostettua korottaa.

## T

Table - Pöytä jossa pokeria pelataan.

Taka-asema - Napilla ja cutoffilla eli panostusjärjestyksessä kaksi viimeistä pelaajaa istuvat taka-asemassa eli myöhäisessä asemassa.

Takapiru - Kiho, peliä seuraava katsoja.

Takaoven veto - Backdoor draw, kahden kortin veto, jolla on saatava tarvittava kortti sekä turnillä että riverillä.

Taskupari - Pocket pair, pari lähtökädessä.

Tell - Telli. Toiminta tai ele joka antaa vihjeitä jonkun pelaajan korteista.

Texas Hold'em - Kutsutaan myös Hold'emiksi, kaikkein suosituin pokeripeli.

Third Street - 7 Card Studissa, 7 Card Stud 8 or Betterissä, tämä on ensimmäinen

panostuskierros ensimmäisillä kolmella kortilla.

Thirty Miles - Kolme kymppiä (10,10,10).

Three of a Kind - Kolmoset tai Tripsit. Kolme korttia, joilla on sama numero tai arvo ('kolmoset').

Tight - Tiukka. Joko pelaaja, joka ei pelaa paljon potteja, tai peli jossa ei ole paljon toimintaa.

Tilt - Tiltti. Tiltata. Yleensä negatiivinen käytös, joka johtuu häviämisestä. Go on tilt, menettää itsehillintänsä, yleensä bad beatin jälkeen.

Tiukka -Pelaaja, joka pelaa vain parhaat kädet. Peli, jossa on alhainen floppisuhde.

TOC - Tournament of Champions - mestarien turnaus.

Top Pair - Kärkipari. Floppipeleissä, kun pelaaja tekee parin down-kortillaan ja korkeimmalla avokortilla.

Top Two Pair - Molemmat lähtökorttisi ovat samoja kuin kaksi korkeinta avokorttia.

Treys - Kolmospari

Trips - Kolmoset tai Tripsit. Kolme saman arvoista korttia.

Tukikortti - Kikkeri, korkein kortti, joka ratkaisee paremmuuden kun kädet ovat muuten samanarvoiset.

Turn - Floppipeleissä tämä on neljäs avoin kortti. Myös kolmas panostuskierros.

Two pairs - Kaksi paria. Käsi joka koostuu kahdesta eri parista.

Täyskäsi - Kolmoset ja pari samassa kädessä.

## U

Uhkakortti - Kortti, joka saattaa antaa vastustajalle paremman käden. Esim. ässä silloin, kun itsellä on kuningaspari.

Underpair - Alipari. Lähtökorteissa pari joka on matalampi kuin matalin avokortti.

Under the Gun - UG - Olla ensimmäisenä toimintavuorossa.

Up Card - Avokortti. Kortti, joka jaetaan kuvapuoli ylöspäin.

## V-W

Varhainen asema - Kymmenen pelaajan pöydässä ensimmäisellä panostuskierroksella viisi ensimmäisinä vuorossa olevaa paikkaa

mukaanlukien pikkublindin, ison blindin, UTG:n ja kaksi seuraavaa paikkaa.

Varianssi - Pankkirollin heilahtelujen mittari. Mitä isompi varanssi, sitä isommassa haarukassa rolli liikkuu.

Vetokerroin – Onnistumisen todennäköisyyden ilmaiseva kerroin.

Vetopokeri - Draw, ostopokeri, perinteinen 5 kortin pokeri.

Vetää kuollutta - Draw dead, vetää sellaista kättä, joka ei voita vaikka veto onnistuisikin. Esim. värin veto, kun vastustajalla on täyskäsi.

Väliin veto - Välistä puuttuvan kortin veto suoraan. Esim. 5-6-8-9.

Väri - Viisi samaa maata olevaa korttia.

Värisuora - Samaa maata oleva suora.

Walking Sticks - Seiskapari

Wild Card - Villi kortti. Kortti, joka toimii minkä arvoisena tahansa.

Worst Hand - Häviävä käsi.

WSOP - World Series of Poker - Pokerin maailmanmestaruussarja.

## Y

Yhteispeli - Kimppapeli, kolluusio. Vilppi, jossa kaksi (tai useampi) pelaajaa paljastaa korttinsa toisilleen ja pelaa yhdessä muita vastaan.

Yksisuuntainen veto - Suoran veto, joka on mahdollista vain sen ylä- tai alapäähän.

Ylibetata - Overbet, lyödä yli potin kokoinen panos.

Ylikortti - Kortti, joka on isompi kuin yksikään pöydässä olevista korteista.

Ylipari - Taskupari, joka on isompi kuin pöydässä olevat kortit. Esim. Q-Q on ylipari, jos pöydässä on J-7-2.

## Ä

Ässäväri - Viisi samaa maata olevaa korttia, joista ässä on korkein.

## Chat-sanasto

Lähde:

[http://fi.partypoker.com/how\\_to\\_play/poker\\_school/chat\\_glossary.html](http://fi.partypoker.com/how_to_play/poker_school/chat_glossary.html)

BB Be back  
 BBL Be back later  
 BBN Bye bye now  
 BFN By for now  
 BRB Be right back  
 CU See you  
 FFS For f\*\*\* sake  
 GB Good bet  
 GFY Go f\*\*\* yourself  
 GG - Good game (hyvä peli) - sanotaan yleensä turnauksen lopussa  
 GH - Good hand (hyvä käsi)  
 GP - Good play (hyvin pelattu)  
 GTG - Got to Go (täytyy mennä) - pelaaja on lähdössä  
 HAND – Have a nice day  
 HB – Hurry back  
 HeHe - Hihittää, yleensä pelaajalle, jolla kävi tuuri  
 LMAO – Laughing my a\*\*off  
 LOL - Laugh Out Loud (nauraa kovaan ääneen) - yleensä pelaaja vastaa toisen pelaajan huumoriin tai nauraa omalle huonolle tuurilleen  
 Str8 - Straight (suora)  
 OMG - Oh My God - käytetään kun hyvä käsi lyödään vielä paremmalla kädellä, tunnetaan myös nimellä bad beat  
 NB – Nice bet  
 NH - Nice Hand (hyvä käsi)  
 OMG – Oh my God  
 ROFL – Rolling on floor laughing  
 SOT – Short of time  
 SYS – See you soon  
 TY - Thank You (kiitos) - kommentti pelaajalta, joka on juuri voittanut ison potin (tästä on useita versioita)  
 UW - You Wish (toivot vaan)  
 VNH - Very nice hand (erittäin hyvä käsi)  
 WB – Welcome back  
 WP – Well played  
 WTF – What the f\*\*\*  
 WTG - Way to Go - Onnittelu pelaajalta toiselle

Lähde:

[http://fi.partypoker.com/how\\_to\\_play/poker\\_school/chat\\_glossary.html](http://fi.partypoker.com/how_to_play/poker_school/chat_glossary.html)