



## Taitoon perustuvat nettirahapelit

Suurin osa perinteisistä rahapeleistä on puhtaita onnenpelejä. Esimerkiksi ruletissa, lotossa tai raha-automaattipeleissä pelaaja ei voi omilla toimillaan vaikuttaa lopputuloksen määräytymiseen. Pelaaja voi asettaa panoksen haluamalleen numerolle tai automaattipeleissä käynnistää pelin, mutta sen jälkeen sattuma määrää pelin lopputuloksen. Vaikka pelaajilla saattaa olla kuvitelmia siitä, että he voivat eri tavoin vaikuttaa pelin kulkuun, todellisuudessa näin ei ole. On kuitenkin olemassa myös sellaisia rahapelejä, joihin pelaajat pystyvät omilla toimillaan vaikuttamaan. Tällaisten pelien suhteellinen osuus on kasvanut verkkoympäristön ansiosta.

### **Nettipokeri ja pelinjärjestäjän rooli**

Viime vuosien näkyvin verkkorahapeli on ollut nettipokeri. Pokeri on perinteinen rahapeli, jota on maailmalla pelattu vuosikymmeniä kasinoissa, pelihalleissa ja epävirallisemmissä ympäristöissä, kuten kavereiden välisenä pelinä kotona. Isoksi liiketoiminnaksi pokeri kasvoi kuitenkin vasta verkkoympäristössä.

Pokerissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan toisin kuin suurimmassa osassa muita perinteisiä rahapelejä. Yleensä rahapelejä pelataan pelinjärjestäjää vastaan tilanteessa, jossa pelinjärjestäjällä on matemaattinen etu jäädä voitolle pitkän ajan kuluessa. Pelaaja toisin sanoen todennäköisesti häviää rahansa, jos jatkaa pelaamista tarpeeksi pitkään.

Pokerissa, ja muissa osittain taitoon perustuvissa rahapelissä, osa pelaajista voi jäädä voitolle myös pitkällä aikavälillä. Voittavien pelaajien tulot perustuvat vähemmän taitavien pelaajien menettämiin rahoihin. Monesti tilannetta havainnollistamaan on käytetty pyramidivertaus, jossa pyramidin pohjan muodostaa laaja aloittelevien pelaajien joukko ja toisessa ääripäässä, eli pyramidin kärjessä, on harvalukuinen pokeriammattilaisten ryhmä. Suuri osa pelissä kiertävästä rahasta liikkuu vähitellen pohjalta kohti pyramidin kärkeä, jossa voittopotit ovat todella suuria.

Taitoon perustuvissa rahapeleissä pelinjärjestäjän rooli on erilainen kuin onnenpelien kohdalla. Pelinjärjestäjä ei ole vastapelaaja, vaan välittäjä, jonka kautta toisilleen tuntemattomat pelaajat löytävät toisensa, ja joka tarjoaa heille pelin pelattavaksi. Pelinjärjestäjä ottaa palkkioksi itselleen jokaisen pelaajan panoksesta pienen osan, minkä takia pelinjärjestäjä on ainoa taho, joka varmasti voittaa pelaamisen jatkuessa.

### **Verkkoympäristön erityispiirteet**

Ennen verkkopelaamisen yleistymistä taitoon perustuvien rahapelien pelaajien täytyi kokoontua samanaikaisesti samaan tilaan pelaamaan. Verkon avulla pystyttiin irtautumaan maantieteellisistä ja ajallisista rajoitteista. Verkkoympäristössä pelipöydät ovat auki ympäri vuorokauden ja saman

---

virtuaalisen pelipöydän äärelle voi kokoontua pelaajia joka puolelta maapalloa. Tämän ansiosta pelaajamäärät ovat voineet kasvaa kokonaan eri kokoluokkaan kuin oli ennen nettipokeria.

Isot pelaajamäärät tarkoittavat myös enemmän pelissä liikkuvaa rahaa ja sitä kautta mahdollisuutta suurempiin potteihin. Suurten rahavoittojen mahdollisuus houkuttaa mukaan uusia pelaajia ja samalla enemmän rahaa, mikä taas houkuttaa mukaan uusia pelaajia. Uusien pelaajien mukaan tuleminen hyödyttää kuitenkin eniten kokeneempia ja taitavampia pelaajia, joille vasta-alkajien voittaminen on helppoa. Tästä syystä pelaajamäärät eivät voi kasvaa loputtomasti, koska monet uudet pelaajat lopettavat pelaamisen, kun huomaavat häviävänsä peliin liikaa rahaa.

Koska verkossa erilaisia pelisivustoja on tuhansia ja eri pelisivustoilla lukemattomia eri pelejä ja pelipöytiä, on pelaajilla kuitenkin aiempaa parempi mahdollisuus löytää oman tasoista peliseuraa. Kun aiemmin peliseururan hakeminen saattoi tarkoittaa matkustamista paikasta toiseen, niin nyt pöydän vaihtamiseen tarvitaan vain hiiren klikkaus. Tällä tavoin pelaajien väliset taitoerot tasoittuvat, mikä toisaalta korostaa peliin olennaisesti kuuluvan sattumaelementin roolia.

## **Mikä tahansa peli voi olla rahapeli**

Pokeri ei ole ainoa verkossa pelattava taitoon perustuva rahapeli. Verkkoympäristössä periaatteessa mikä tahansa peli voi toimia rahapelinä, jos pelaajat niin päättävät. Tätä mahdollisuutta hyödyntävät monet verkon taitopelisivustot (skill gaming -sites). Näillä sivustoilla pelaajat voivat liittää rahapanoksen periaatteessa mihin tahansa sivustolla tarjottavaan viihdepeliin. Tällöin esimerkiksi pasianssi tai Tetris voi toimia rahapelinä.

Pelaajat lyövät vetoa siitä, että saavat pelistä paremman tuloksen kuin vastapelaajansa. Pelaajat voivat haastaa toisiaan kaksintaisteluihin tai osallistua usean pelaajan turnauksiin. Kaikki turnaukseen osallistuvat pelaajat pelaavat pelin, ja parhaimman lopputuloksen saanut voittaa myös peliin liittyneen rahapotin, josta on vähennetty pelinjärjestäjän osuus.

Kaverukset ovat aina voineet tehdä keskenään sitä, mitä taitopelisivustoilla voi tehdä tuntemattomien kanssa. Pohjimmiltaan kaikki rahapelit ovat vedonlyöntiä jonkin tapahtuman lopputuloksesta, olipa tapahtuma sitten jalkapallo-ottelu, lottoarvonta, ruletin pyöriminen tai digitaalinen viihdepelaaminen taitopelisivustolla. Vedonlyöntiin tarvitaan vähintään kaksi osapuolta, jotka lyövät vetoa eri lopputuloksesta. Toisensa tuntevat vedonlyöjät tai pelaajat voivat luottaa siihen, että hävinnyt maksaa tappionsa. Tuntemattomia vastaan pelatessa tarvitaan pelinjärjestäjää, joka takaa sen, että rahavoitot päätyvät voittajalle.

## **Rahapelaamisen ja viihdepelaamisen raja on häilyvä**

Verkon suuret käyttäjämäärät ovat peruste sille, että hyvin marginaalisistakin ilmiöistä kiinnostuneet voivat löytää toisia samanlaisia henkilöitä. Tämä koskee myös viihdepelien pelaamista rahapanoksin. Verkkoympäristössä rahapelaamisen ja viihdepelaamisen välinen raja on häilyvä. Esimerkiksi taitopelisivustojen pelejä on yleensä mahdollisuus pelata myös ilman rahaa, mutta pelaajille kuitenkin tarjotaan mahdollisuus rahapanoksen liittämiseen pelaamiseen. Ensi näkemältä voi olla vaikea mieltää näitä pelejä varsinaisiksi rahapeleiksi. Toisaalta monilla viihdepelisivustoilla voi pelata perinteisten rahapelien ilmaisversioita.

Samoja tai samanlaisia pelejä voi myös ladata mobiililaitteille sovelluskaupoista, kuten Applen AppStoresta tai Google Playstä. Nämä niin sanotut free-to-play-pelit tai F2P-pelit eivät ole oikeita rahapelejä, vaikka pelit ulkoisesti ovatkin kopioita rahapelisivustojen peleistä. Taitopelisivustoilla

pelaaminen ja free-to-play-pelien pelaaminen voivat kuitenkin molemmat madaltaa kynnystä aloittaa perinteisten rahapelien pelaaminen, koska niiden kautta tutustutaan rahapelejä muistuttaviin peleihin ja totutaan kuluttamaan rahaa pelaamisen jatkuessa.

Rahapelaaminen verkossa ei tarkoita enää pelkästään perinteisesti rahapeleiksi miellettyjen pelien pelaamista. Niitäkin on tarjolla ja ne muodostavat edelleen rahapelaamisen ytimen, mutta niiden rinnalle on tullut myös kokonaan uudenlaisia rahapelaamisen muotoja. Taitoon ainakin osittain perustuvissa rahapeleissä vaaditaan selkeämmin pelaajien omaa aktiivisuutta. Pelaajat voivat itse vaikuttaa pelin etenemiseen ja pelin lopputuloksen määräytymiseen.

Pelaajat voivat kuitenkin kuvitella, että ovat taitavampia pelaajia kuin todellisuudessa ovatkaan. Tämä voi johtaa liian suurten riskien ottamiseen ja liian suurilla panoksilla pelaamiseen. Kun raja rahapelien ja viihdepelien välillä muuttuu yhä epäselvemmäksi, voi rahapelaaminen muodostua keskeiseksi verkossa toimimisen tavaksi ilman että pelaaja edes mieltää itseään rahapelien pelaajaksi.

### **Jani Kinnunen**

tutkija, Tampereen yliopisto

### **Lähteet**

Croson, R., Fishman, P. & Pope K. D. 2008. Poker superstars: skill or luck? Similarities between golf – thought to be a game of skill – and poker. *Chance* 21(4). 25–28.

Jouhki, J. (2011). Writing against culture with online poker. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* 36(1). 79–82.

King, DL., Delfaffro, PH. and Griffiths, MD. 2010. The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*. Vol 26. 175–187.

Kinnunen, J. 2016. Reilusti addiktiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin. *Yhteiskuntapolitiikka* 81(4). 407-416.

Kinnunen, J. 2011. The Social rewards of online gambling. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* 36(1). 85-88.

Kinnunen, J. 2010. Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen raportti 12/2010. Helsinki.

---

### **Source URL:**

<https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/taitoon-perustuvat-nettirahapelit>