

© Joel Kanerva

Pokeristadionin katsomossa Analyysi katsojakokemuksista nettipokerin suurimmissa käteispeleissä

Nettipokeri on viihteen osa-alue, joka on saavuttanut koko ajan enemmän jalansijaa niin median uutisoinnin kuin ihmisten ajankäytön parissa. Se eroaa perinteisestä pokerista tuomalla entistä paremmin kaikkien nähtäväksi kasinoilta pelaajien pelisummat, pelityylit ja persoonat verkkopelien muodossa. Samalla pelaaminen on digitalisoitunut, se on tuonut suuret pokeripelit kotiin kaikkien saataville ja toisaalta se on mahdollistanut muiden pelaamisen seuraamisen liveinä, kun pelit ovat käynnissä.

Nettipokeri on ollut melko vähän tutkittu aihe, mutta esimerkiksi Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos on alkanut tuottaa siitä yhä enemmän tietoa. Tällöin ongelmaa on usein lähestytty ongelmalähtöisesti peliriippuvaisten näkökulmasta. Näin on vaarana unohtaa, että nettipokeri on huomattavasti moniulotteisempi ilmiö kuin pelkästään peliongelmien aiheuttaja. Onneksi kuitenkin tutkimuskentällä on alkanut esiintyä enenevässä määrin erilaisia näkökulmia. Nettipokeria on tutkittu viihteenä muiden joukossa ja harrastelijoilta on kysytty motivaatioita harrastuksen takana. Tällöin esille ovat nousseet mahdollisuus rahasummien voittamisesta ja kuuluminen pokerin sosiaalisiin verkostoihin.

Tässä tutkielmassa keskitytään tutkimaan ilmiötä katsojuuden näkökulmasta. Paitsi että nettipokerilla on paljon pelaajia, on sillä myös runsaasti katsojia. Tutkielma keskittyy käsittelemään katsojuutta netin suurimpien käteispelien näkökulmasta, sillä isojen pelien katsojat pitävät sisällään oman pienen sosiaalisen yhteisönsä. Tämän tutkielman pohjana käytetään suurissa peleissä chat-ruuduilla käytävää keskustelua, joissa nousee esille erilaisia tematiikkoja. Samalla analysoidaan ilmiötä tarkemmin nostamalla esille alaa koskeneita muutoksia ja vertaan pokerikatsojuutta urheilukatsojuuteen.

Tutkielman rakenne on seuraava: johdantoa seuraa osio, jossa käydään läpi pokerin kehitys kotipeleistä Internetiin. Tämän jälkeen käsitellään pokeria mediailmionä ja pureudutaan tarkemmin katsojuuteen ja sitä koskeviin käsitteisiin. Katsojuuteen liittyviä kokemuksia puretaan tulososiossa nettipokerin näkövinkkelistä, ja tutkielma päättyy ilmiötä koskeviin johtopäätöksiin.

Pokeri pelinä ja mediailmionä

Pokeri on korteilla pelattava rahapeli. Se on muusta elämästä erillinen peli/leikki, jonka säännöt ovat ennalta määriteltäviä. Johan Huizinga on luonnehtinut peliä vuonna 1938 ilmestyneessä teoksessaan vapaaehtoiseksi toiminnaksi, jonka voi lopettaa ja aloittaa milloin haluaa. Pakottamalla peli menettäisi toiseutensa ja näin ollen sen merkitys vapaa-ajan virkistävänä ajanviettotapana kokisi kolauksen.

Merkittävä peliteoreetikko Roger Caillois (1964) on vielä tarkentanut Huizingan määritelmiä sopimaan paremmin rahapelien maailmaan. Hän on määritellyt kuusi tärkeintä seikkaa, jotka on huomioitava rahapeleissä kuten nettipokerissa:

- Peli on vapaata toimintaa. Vapaus takaa sen mielekkyyden ja pakottamisen myötä peli menettäisi merkityksensä.
- Peli erottuu sääntöineen ja aika-paikka-sidoksineen muusta toiminnasta etukäteen asetettujen sopimusten puitteissa.
- Pelin lopputulosta ei voi tietää etukäteen, vaan pelaajien luovuudelle on annettava sijaa.
- Peli ei tuota mitään, kuten esimerkiksi yrityksen valmistamia tuotteita, vaan se vaihtaa omaisuuksia pelaajien välillä.
- Pelin logiikka eroaa muun yhteiskunnan logiikasta ja pelin säännöt syrjäyttävät hetkellisesti muut säännöt.
- Pelaajat tietävät, että peli on toiseutta, joka eroaa merkityksineen muusta arkielämästä.

Vaikka edellä olevia sääntöjä sovelletaan rahapeleihin, niissä voi nähdä yhteyksiä myös esimerkiksi urheiluun. Jalkapallo on vapaaehtoista toimintaa, joka saa merkityksensä sen sääntömaailman puitteissa, jossa sitä pelataan. Pelin lopputulos on ennen peliä auki ja se antaa pelaajien taidolle ja taktiikoille sijaa. Peli on selkeä muusta yhteiskunnasta erillinen instituutio, joka ei noudata muun yhteiskunnan logiikkaa ja se selkeästi eroaa arjesta.

Pokeri toimii vastaavalla tavalla omassa merkityksensä maailmassaan. Se on kuin urheilua ilman fyysisiä suorittamista. Peliä määrittää kilpailuhenkinen taitojen koetus, jossa pyritään pelin sääntöjen piirissä mahdollisimman taidokkaaseen suorittamiseen. Urheilutähtien tavoin parhaat pelaajat keräävät arvostusta, faneja, vihamiehiä ja kateutta. Pelaajien tekemisiä seurataan medioissa, liveinä pokeripöydissä ja esimerkiksi Internet-palvelu High Stakes Database (www.highstakesdb.com) pitää kirjaa suurimpien pelien pelaajien voitoista ja tappioista. Tämä tekee pelien ja pelaajien katsomisesta kiinnostavampaa, kun tuntee pelien lähtökohdat.

Pokeripelaajien voitot ja tappiot keräävät kiinnostusta muuallakin kuin vain pokerimedioissa. Iltapäivälehdet ja *7 päivää* -tyyppiset viihdelehdet ovat alkaneet enenevässä määrin uutisoida pikavoitoista ja -tappioista. Tavalliselle kansalaiselle päivittäiset puolen miljoonan voitot ja tappiot voivat kuulostaa käsittämättömiltä, mutta ne kuuluvat osaksi pelin logiikkaa, sillä onnen vaihtelut ovat suuria varsinkin korkeimmilla tasoilla, joilla pelaajien väliset taitoerot ovat pienet.

Yhtäkaikki pokeriuutisten tuleminen valtavirtamediaan kertoo paitsi kiinnostuksesta pokeriin, se myös osaltaan korostaa lukijoiden asemaa pokeripelien sivustaseuraajina – katsojina, joiden tulisi olla kiinnostuneita pelaajien pärjäämisestä peleissä. Aivan samalla tavalla kuin urheilutähtien menestystä käsitellään lehtien sivuilla, ovat myös pokeripelaajat alkaneet enenevässä määrin esiintyä medioissa. Käsittelykonteksti on kylläkin toinen. Pokeriuutisia ei määritellä useinkaan urheiluksi vaan viihteeksi. Toisekseen kaikki suomalaiset isoimpien pelien pelaajat eivät pääse lehtien sivuille, vaan edellytetään, että heillä on pidemmän aikaa rakennettu kansainvälinen pokeritähden status, mikä tekee heistä kiinnostavia mediapersoonia. Suomalaisista pokeritähdistä uutiskynnyksen helpoimmin ylittävät kansainvälisesti tunnetut pelaajat Patrik Antonius ja Ilari Sahamies.

Pokeripelien kehitys kotipeleistä globaaliksi viihteeksi

Pokeripelien historia ulottuu niin pitkälle, että pelin juuria on vaikea määritellä. Pelin nimi on vaihdellut eri puolilla maailmaa, mutta vedonlyönti oman pokerikäden paremmuudesta on yhdistänyt eri pelimuotoja. Pokerin varsinainen maailmanvalloitus alkoi kuitenkin Yhdysvalloista, jossa 1960-luvulle saakka peliä määrittä sosiaalinen kanssakäyminen ystävien ja tuttajien kanssa.

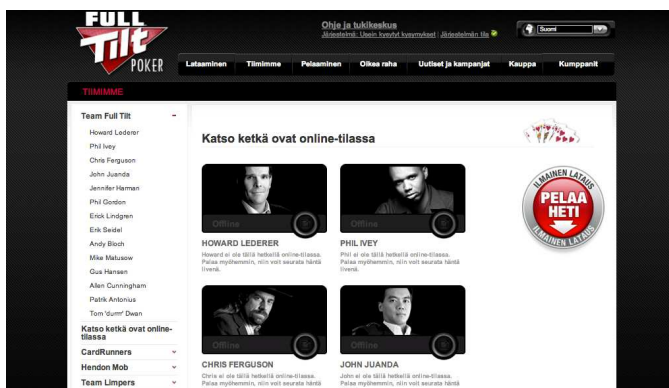
Pokeri oli kotipeli ja sitä pelattiin kasvokkain samassa tilassa. Pokeri oli yksi viihdemuoto muiden joukossa, eivätkä pelin panokset kasvaneet järin suuriksi.

Jo ennen 1960-lukua Yhdysvaltain lainsäädäntö alkoi hellittää otettaan ja pokeri laillistettiin pikkuhiljaa osavaltioissa myös kasinopelinä. Tällöin pokeripelit alkoivat houkuttaa pelaajia kaikista sosioekonomisista asemista ja pokeri alkoi saavuttaa jalansijaa eräänlaisena Yhdysvaltojen kansallispeleinä. Kun peliä ei pelattu enää pelkästään ystäviä vastaan, se alkoi saavuttaa enemmän kilpailun luonnetta. Samalla alettiin järjestää enemmän epämuodollisia turnauksia, joista muun muassa pokerin maailmanmestaruuskisat, World Series of Poker, saivat alkunsa. Nykyisin WSOP saavuttaa tuhansia pelaajia.

Pelin kolmannessa vaiheessa pokeri levisi paikallaan olevista kasinoista Internetin verkkopeleihin. Vuonna 1998 perustettiin ensimmäinen graafinen pokerisivu Planet Poker, mutta pokeri ei saavuttanut verkossa aluksi suurta suosiota. Pelaajia oli vain joitakin satoja, eivätkä suuret verkkopeliyhtiöt olleet ollenkaan vakuuttuneita pelien tuottavuudesta, sillä pokeriohjelmien tekeminen oli vaivalloista ja kallista.

Vuonna 2002 aloitettu *World Poker Tour* -televisio-ohjelma toi kuitenkin pokeria yhä enemmän näkyville mediassa. Tässä ohjelmassa katsojat pääsivät ensimmäistä kertaa suurten pokeriturnausten finaali-pöytiin omilla kotisohvillaan. Kameratekniikan kehityksen myötä he pystyivät näkemään pelaajien kädessä olevat – muilta pelaajilta piilossa olevat – sokkokortit, ja erilaisten pelityylien vertailu mahdollistui. Samalla lähetyksissä alkoi pyöriä pokerimaailman kuuluisimpia nimiä, jotka muodostivat pokerimaailman eliitin. Nämä urheilusankareihin vertautuvat henkilöt pystyivät tekemään voittoa omilla kyvyillään, eikä voittoja piiloteltu kuten usein esimerkiksi lottovoittajat tekevät. Häpeilemättömyys nimenomaan kumpuaa siitä, että pokerimaailmassa ansiot perustuvat omaan kyvykkyyteen, samoin kuin ammattilaisurheilussa. World Poker Tour -ohjelman esittämisen myötä ja sen jälkeen pokerimaailman huipulle on noussut yhä laajempi joukko nuoria kykyjä.

Vuonna 2003 tapahtui nettipokerin historian kannalta kenties suurin juonenkäänne, kun amatööri-pelaaja Chris Moneymaker voitti pokerin maailmanmestaruuden kaikkien ammattilaisten silmien edessä vieden 2,5 miljoonan dollarin päävoiton. Paikan päätturnaukseen Moneymaker oli voittanut 39 dollarin satelliittiturnauksesta ja pokerin saralla alkoi levitä ”kuka tahansa voi voittaa” -asenne. Jo seuraavana vuonna osa pokerihuoneista teki erittäin paljon voittoa. Nykyisin nettipokerialan suurimmat sivut Full Tilt Poker ja PokerStars keräävät päivittäin liki 400 000 pelaajia ympäri maailmaa (www.pokerscout.com).



Pokerisivustoilla tarjotaan paljon oheistoimintaa, esimerkiksi mahdollisuus chättäillä ammattilaispelaajien kanssa.

Pokeri ja katsojuus

Denis McQuail on tehnyt jaottelun kolmenlaisiin yleisöihin. Hänen mukaansa yleisö voi olla kohde, osallistujia tai katsojia (*specators*). Kohteena yleisölle halutaan välittää tietynlaisia viestejä (esimerkiksi poliittisia). Osallistujina taas katsojilta edellytetään läsnäoloa järjestettävässä tapahtumassa. Yleensä katsojat kiinnitetään tietyllä leikillä tai käytösedellytyksellä toimintaan. Yleisö katsojina taas tarjoaa seuraajille kaikkein vapaimman roolin, jossa siltä ei edellytetä tarkkojen viestien vastaanottamista tai osallistumista. Katsojuus on väliaikaista, eikä erityisen sitovaa. Se on passiivista ja yleensä viihteellistä.

Pokerin näkökulmasta sen katsojuus on loogisinta sijoittaa viimeiseen kategoriaan. Pokeri ei yritä välittää erityisiä viestejä vastaanottajille, eikä se vaadi yleisöltään osallistumista. Siltikään se ei täysin ongelmattomasti uppoa tähän kategoriaan. Jos vertaa pokerikatsojuutta esimerkiksi elokuvaan, pokeriahan ei pelata *katsojia varten*. Pelaamisen taustalla ovat pelaajien henkilökohtaiset syyt, jotka voivat vaihdella rahan tienämisestä viihteellisiin syihin. Pelaajat eivät sinänsä hyödy mitään katsojien läsnäolosta toisin kuin elokuvissa, joissa katsojien läsnäolo on edellytys kannattavalle elokuvien tuottamiselle.

Myös urheilun voidaan nähdä rakentavan show'nsa pitkälti yleisön ehdoilla. Tapahtumia järjestetään sellaisina aikoina, jolloin tapahtumat saavuttavat mahdollisimman suuren yleisön ja katsojia varten rakennetaan suuria spektaakkeleita MM-kisojen finaaleista Super Bowleihin asti. Nämä tapahtumat saavat urheilullisten elementtien ohella muitakin merkityksiä, kun yleisölle järjestetään väliaika-show'ta ja erilaisia muita ohjelmanumeroita. Vaikka siis pokeri vertautuu pelisääntöineen urheiluun, erojakin löytyy. Toki tässä kohtaa on huomioitava, että tv:ssä esitettävä pokeriohjelma eroaa nettipokerin katsojuudesta. Televisiossa näytettävä ohjelma on leikattu versio tapahtumista ja pyrkii rakentamaan dramaturgiansa siten, että se olisi katsojiin vetoava. Nettipokerin katsoja on taas kokolailla erilaisessa tilanteessa. Toiminta on aitoa ja elävää, joskin virtuaalisessa ympäristössä tapahtuvaa – ei ohjaajan antama kuvaus tärkeistä tapahtumista. Siinä katsojat ovat henkilöitä, jotka ovat vain sattuneet paikalle, kun pelejä pelataan.

Nettipokerin katsojuudesta ei ole tiettävästi tehty paljoakaan tutkimuksia. Aihe olisikin mediatutkimuksen näkökulmasta mielenkiintoinen. Ensinnäkin verkossa pelattava pokeri on ainutlaatuinen ympäristö. Se muodostaa oman sosiokulttuurisen verkostonsa, jossa katsojat voivat keskenään kommunikoida, ja pokerikatsojuus eroaa tietyiltä osin urheilukatsojuudesta. Koska kuitenkin pokeri vertautuu muusta elämästä erillisenä leikkina urheiluun, loogisinta on lainata tutkittua tietoa urheilukatsojista ja sovittaa tätä sopivilta osin pokerikatsojiin.

Lawrence A. Wenner on tehnyt kvantitatiivista tutkimusta ihmisten urheilukatsojuudesta. Hänen selvityksensä mukaan tärkeimmät syyt urheilun seuraamiseen ovat draama, rentoutuminen ja uuden oppiminen. Lisäksi urheilun koetaan antavan mielenkiintoisia puheenaiheita sosiaalisen kanssakäymisen yhteydessä. Näin ollen katsomisen syyt ovat vähintäänkin moniulotteiset. Toisaalta katsojat haluavat siis myötäellä urheilijoiden mukana draaman kaaren eri vaiheissa. Siltikin urheilu koetaan rentouttavana vastapainona muusta arjesta. Samalla se myös on oppimiskokemus: katsoja oppii urheilijoiden, joukkueiden ja muiden toimijoiden ohella myös itse pelistä enemmän sekä pelin taidokkaista toimimismalleista. Vaikka itse urheilun katsominen on passiivista toimintaa, se aktivoi ihmiset keskustelemaan. Urheilu koetaan tärkeäksi keskusteluaiheeksi sosiaalisissa verkostoissa. Samaa on todettu muissa yhteyksissä myös muista televisio-ohjelmista.

Tutkimusasetelma ja -aineisto

Faneja ja vihamiehiä – henkilöhahmot peleissä

Katsomiskokemukset näyttäisivät tiukasti nivoutuvan eri henkilöihin, jotka ovat peleissä. Chat-logien perusteella on tehtävissä päätelmä, että pelaajiin suhtaudutaan intohimoisesti. ”GO GO GO ISILDUR!” ja ”Cole South sucks!” -tyyliset kommentit ovat yleisiä. Logien perusteella on pääteltävissä, että nettikansan suosikit ovat suhteellisen yhteneväisiä. Suosituimpia hahmoja ovat aggressiiviset pelaajat, jotka eivät pelkää pelata jatkuvasti rahallisesti suuria potteja. Puolestaan ne pelaajat, jotka pyrkivät enemmän odottamaan hyviä käsiä eivät saa katsojilta hurraa-huutoja.

Suosituimpia hahmoja logien perusteella ovat Isildur1 ja Ziigmund, joiden pelityyliä on kuvailtu hyperaggressiiviseksi ja täysin pelottomaksi. Pelaajat ovat jatkuvasti aktiivisia toimijoita, mikä parantaa pelien viihteellistä arvoa katsojan näkökulmasta. Toisaalta toimijat ovat kuin antiikin mytologioiden sankareita, jotka kyvyillään, taidoillaan ja aggressiivisella – seikkailunhaluisella – pelityylillään selättävät vastustajiaan. Vaikka ”hyvä” ei aina voitakaan, on suurin osa katsojista juuri pelottomien pelaajien puolella.

Peleissä oleviin pelaajiin suhtaudutaan hyvin tunnepitoisesti. Chatissa harvemmin äidytään analysoimaan pelattuja pokerikäsiä, vaan pelaajin suhtautuminen on enemmän yleistä fanitusta ja herjanheittoa pelaajille, joista ei pidetä. Termistö on tuttua urheilupiireistä: omia suosikkeja kannatettaessa käytetään ”Go”- ja ”Rules” -tyylisiä ilmaisuja ja herjaa heitettäessä voidaan mennä hyvinkin henkilökohtaisuuksiin, kuten nimittelyyn. Tämä on kaikkein radikaaleimmin huomattavissa, kun oma suosikki on häviämässä pelaajalle, joka ei nauti suosiota nettipelaajien keskuudessa.

Chat-logeista on myös pääteltävissä, että katsojat tuntevat hyvinkin yksityiskohtaisesti pelaajien taustoja. Chateissa käydään keskustelua siitä, miten pöydän pelaajat ovat menestyneet viime aikoina ja tästä kumpuaa heittoa pelaajien suuntaan. Logeista näkyi, kun viime aikoina tappiollisesti pelannut pelaaja sai osakseen herjaa, kuten ”When r u gonna go flip burgers to McDonalds?” Voittoa tahkonneet pelaajat taas saivat osakseen voittosummiin kohdistuvaa ihailua. ”Are you gonna buy mansion with this \$\$\$” -tyyliset heitot olivat nekin tyypillisiä.

Chat-teksteissä oli tyypillistä vähäinen pelaajien ja katsojien välinen vuorovaikutus. Tämä on omiaan rakentamaan hierarkiaa aktiivisten pelaajien ja aktiivisten keskustelijoiden välillä. Pelaajien fanit kyselivät aktiivisesti pelaajilta asioita, mutta todella harvakseltaan saivat vastauksia. Mikäli pelaaja taas kirjoitti edes jotain chattiin, sai se aikaan joukkohysteriaa muistuttavan tilan. ”Oh he talks!” ja muut vastaavat kommentit olivat tällöin tyypillisiä ja samalla se innosti katsojia kyselemään ennestään lisää pelaajilta. Kaikkiaan katsojat suhtautuivat chat-logien perusteella todella intohimoisesti ja tunnepitoisesti pelaajiin.

”RIP Doyle” ja muut chat-kukkaset

Chat-logeille oli tyypillistä myös sisäpiirivitsit ja eräät vakioviestityypit. Tämä kertoo siitä, että chat toimi keskuspaikkana sosiaaliselle yhteisölle, jolla on omat merkityksenannot tietyille asioille. Kaikkein tyypillisin sisäpiirivitsi ”RIP Doyle” toistui jatkuvasti chat-logeissa. Tässä vitsissä annetaan harhaanjohtavaa tietoa 77-vuotiaan Doyle Brunsonin kuolemasta. Kyseessä on yksi maailman tunnetuimmista pokeripelaajista

Toinen erittäin tyypillinen viestityyppi oli rahan pyytäminen. Isoissa rahapöydissä jotkut käyttäjistä pyysivät pöydän pelaajilta ja muilta katsojilta rahaa omalle tililleen. Kyse oli useimmiten hyvin pienistä summista. Katsojat pyysivät 1–2 dollaria siirrettäväksi itselleen ja tällaisia ”kerjäläisiä” oli kuitenkin vain pieni vähemmistö keskustelijoista.

Edellä mainittujen piirteiden ohella keskustelu vaikutti logeissa monestikin hyvin absurdilta:

*”NI_LLA_MI777: oprah plays gin
Forza0031: tyie never seen one talk about poker here
NI_LLA_MI777: and canasta
bodutzu007: poitless
bodutzu007: pointless
Forza0031: does obama play omaha
bodutzu007: obama bin laden
Wahooka: waiting for the 2 dolla question!!
eminox1: howdy all u fat americans
Wahooka: im not fat”*

Kuten chat-lainauksesta voi päätellä, tekstistä on vaikea löytää punaista lankaa. Huumori näyttäisi olevan suuressa osassa. Kuvaava on Forza0031:n huomio, ettei kukaan ikinä chatissa puhu pokerista. Aineiston perusteella pokerikeskustelu on vähemmistössä, vaikka sitäkin esiintyy. Enemmän se liittyy pelaajiin ja heihin suhtautumiseen kuin itse peliin. Tästä voisi tehdä päätelmän, että nettipokerin katsomoista jotkut tulevat etsimään sosiaalisia verkkoja ja keskustelukumppaneita, eikä itse peli ole läheskään aina pääosassa. Kuuluminen yhteisöön on tärkeämpää kuin itse peliaktiiviteetti.

Kohti viihdettä

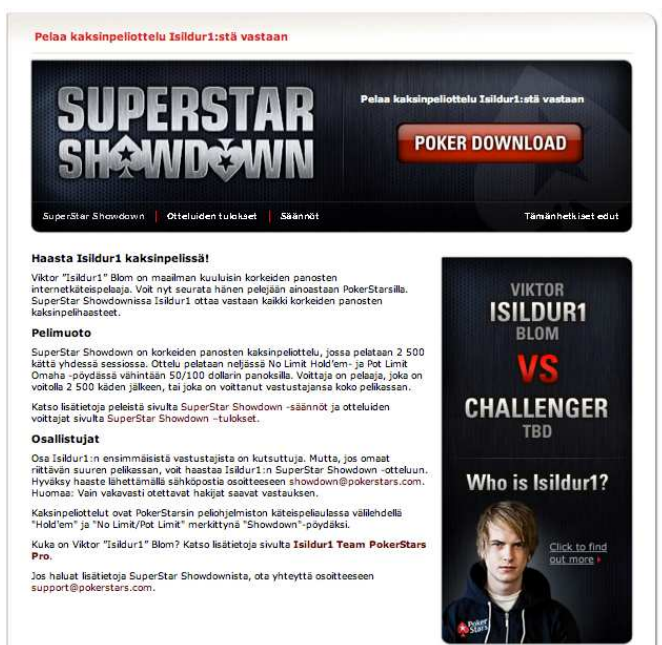
Edellä totesin, että pokerille on tyypillistä, etteivät pelaajat ottele katsojia varten vaan itselleen. Suuret katsojamäärät eivät juuri hyödytä pokeripelaajia, ellei oteta huomioon muita työmahdollisuuksia, joita voi avautua, kun pelaajat ovat saaneet julkisuudessa itselleen nimeä. Suurimmaksi osaksi pelejä yksinkertaisesti pelataan, kun vähintään kaksi pelaajaa sattuu istumaan pelipöytään yhtä aikaa.

Nettipokerin kuitenkin kasvattaessa suosiotaan, on alettu panostaa erillisten otteluiden ja otteluserjojen järjestämiseen. Näissä mitteloissa vastakkain asettuvat verkossa pelattavan pokerin kuuluisimpia nimiä. Otan esille kaksi esimerkkiä, jotka näyttävät, miten nettipokeri on astunut yhä lähemmäs katsojaystävällistä viihdettä. Esimerkkeinä käytän Durrrr Challengea ja Superstar Showdownia, joissa pelataan käteispokeria suurista panoksista.

Durrrr Challenge on haaste, jossa erän netin kuuluisimmista pelaajista – nimimerkki ”Durrrr” – haastaa kenet tahansa maailman pelaajista kaksinpeliin paremmuudesta. Ideana on pelata haastajan valitsemaa peliä joko No-limit Texas Hold ’emiä tai Pot Limit Omahaa 200 ja 400 dollarin sokkopanoksilla. Ottelu pelataan Full Tilt Pokerin verkossa, sillä Durrrr on kyseisen verkon sponsoroima pelaaja. Pöytiä pidetään auki kerrallaan neljä ja yhteensä käsiä pelataan 50 000. Mikäli Durrrr on tappiolla 50 000 käden jälkeen, hän antaa vastustajalleen 1 500 000 dollaria. Jos taas Durrrr on voitolla käsien jälkeen, tulee hänen vastustajansa antaa Durrrille 500 000 dollaria. Kyse on siis osittain vedosta.

Mikä sitten tekee haasteottelusta katsojaystävällisen? Ottelun etenemistä voi seurata Full Tilt Pokerin nettisivulla. Siellä esitetään graafisesti pelaajien pelaamia käsiä ja sivulta löytyy videoita, joissa pelaajat tilittävät viimeisimpiä tuntejaan ottelusta. Lisäksi katsojilla on mahdollisuus katsoa ottelua livenä, kun sitä pelataan. Alan käytäntöjen mukaan pokerimediat monesti uutisoivat haasteottelun etenemisestä – joskus jopa silloin, kun sitä parhaillaan pelataan. Tämä kertoo kieltään otteluun kohdistuvasta pokerimedian kiinnostuksesta.

Toinen esimerkki pelien kasvavasta katsojaystävällisyydestä on Superstar Showdown Pokerstarsin sivulla. Tässä haasteottelussa on ideana, että kuka tahansa voi haastaa Pokerstars-sivuston sponsoroima ammattilaispelaaja, Viktor ”Isildur1” Blomin. Durrrr challengen tavoin kyse on kaksinpelistä, jossa pelaajat pelaavat No Limit Hold ’emiä tai Pot Limit Omahaa. Tässä ottelumuodossa mitellään 50 ja 100 dollarin sokkopanoksilla, mutta ottelun voittajalle ei ole luvassa lisätienestettä. Käsiä pelataan 2 500 kappaletta. Ottelumuodosta tekee kiinnostavan se, että ottelut järjestetään aina edeltä sovittuna ajankohtana. Pokerstars markkinoi voimakkaasti ottelua, ja siitä tehdään urheilutapahtuman kaltainen näytös, jossa katsojia houkutellessaan ”stadionille” tiettyä ajankohtana.



The screenshot shows a promotional page for a poker challenge. At the top, it says "Pela kaksinpeliottelu Isildur1:stä vastaan" (Play a two-player match against Isildur1). The main banner features the "SUPERSTAR SHOWDOWN" logo and a "POKER DOWNLOAD" button. Below the banner, there is a section titled "Haasta Isildur1 kaksinpelissä!" (Challenge Isildur1 in a two-player match!). This section includes a brief introduction to Viktor "Isildur1" Blom as a world-famous high-stakes online poker player, details about the challenge (2,500 hands, 50/100 dollar blinds, pot limit Omaha), and information on how to participate. A vertical graphic on the right side of the page features Viktor Blom's name, "ISILDUR1 BLOM VS CHALLENGER TBD", and a "Who is Isildur1?" section with a "Click to find out more" link and a photo of Viktor Blom.

PokerStars-sivustolla haastellaan haastamaan mestaria.

Pokerstarsin sivulla kiinnostavaa on se, että katsoja-chat ei ole käytössä suurimmissa peleissä, mutta haasteottelun käynnistyessä se avataan pelaajien ohella katsojille. Tämä korostaa entisestään sitä, että Superstar Showdown on osittain *katsojia varten* järjestetty tapahtuma. Se ei ole enää pelkästään mitteli, jossa pokeripelaajat yrittävät voittaa toisiltaan rahaa, vaan siitä on muodostunut nettikansalle suunnattua viihdettä, jossa urheilutähtien kaltaiset pokeripelaajat ovat parrasvaloissa fanien seuratussa toimintaa.

Johtopäätökset

Tutkittaessa nettipokerin suurimpien pelien chat-logeja saadaan tutkittua *tietynlaisten katsojien* katsomiskokemuksia. Ihmiset, jotka tulevat etsimään chateista sosiaalisia verkostoja ovat tällaisessa analyysissä keskiössä. On huomioitava, että pelkästään keskustelua tutkimalla ei voida selvittää kaikkien katsomiskokemuksia, vaan tätä varten tarvittaisiin erilaista lähestymistapaa. Logit

kuitenkin paljastavat tiettyjä puolia virtuaalisissa verkoissa toimimisesta ja ihmisten käytöksestä verkon suurimpien käteispelien katsomoissa. Yllättävää on, miten vähän chateissa keskustellaan itse pelistä, vaikka ne olisivat erinomainen paikka juuri tällaiseen toimintaan pokerista kiinnostuneille katsojille. Ja pelaavathan suuria pelejä yleensä vieläpä maailman parhaat pelaajat.

Tämän tutkimuksen puitteissa ei voida ottaa kantaa niihin syihin, joiden vuoksi katsojat saapuvat pokeripelien katsomoihin. Tutkimuksessani on ainoastaan saatu näyttöä siitä, että nämä syyt voivat monesti olla hyvinkin sosiaaliset, sillä katsomoissa keskustellaan yllättävän vähän itse pelistä. Jotkut katsojista saattavatkin tulla etsimään peleistä sosiaalisia verkostoja. Sisäpiirivitsit ja tietyt vakiolausahdukset chat-viesteissä taas kertovat katsojien heimoutumisesta ja muodostumisesta kiinteäksi yhteisöksi. Yhteisö puolestaan antaa omat merkityksensä esimerkiksi ulkopuoliselle hyvinkin mauttomana näyttäytyvälle huumorille (mm. RIP Doyle).

Mikäli haluttaisiin selvittää tarkemmin, tullaanko pokerikatsomoista etsimään urheilun tapaan draamaa, rentoutumista ja oppimiskokemuksia, tarvittaisiin toisenlaista tutkimustietoa. Tärkeää olisi tiedustella katsojilta itseltään syitä virtuaalisissa pokerikatsomoissa istumiseen. Chat-logien tutkimisella tällaiseen tietoon ei pystytä pureutumaan.

Tekemieni päätelmien perusteella pokerifanit kehuvat suosikkejaan pyyteettömästi. Chat-logeissa suhtautuminen pokeripelaajiin on intohimoista ja tunnepitoista. Fanius on sitä, että jokin asia on niin tärkeä, ettei mikään logiikka pysty selittämään siitä. Mielihyvä ajaa asian tärkeyden ohi. Faneja löytyy niin urheilukatsomoista kuin pokerinkin saralla.

Pokerin toinen yhteys urheiluun on se, että nettipokeri alkaa yhä enemmän saada katsojaystävällisiä piirteitä. Vaikka Durrrr Challengessa ja Superstar Showdownissa pohjimmiltaan kilpailee kaksi pelaajaa, ovat ne saaneet paljon ympäröiviä merkityksiä. Pokeriverkot (esimerkiksi Full Tilt Poker ja Pokerstars) haluavatkin, että katsojat olisivat kiinnostuneita otteluista. Kokemusta pyritään laajentamaan muun muassa tekemällä haasteotteluille omia verkkosivuja. Lisäksi katsojamääriä pyritään maksimoimaan järjestämällä pelejä etukäteen sovittuina aikoina. Nämä piirteet tuovat mieleen urheilun, jossa ottelut järjestetään katsojien etukäteen tietäminä ajankohtina ja rinnakkaissisältöä tarjotaan esimerkiksi verkkomedioissa (urheilussa esim. NFL.com tarjoaa tietoa amerikkalaisesta jalkapallosta). Koska pelaajat ovat taas pokeriverkkojen sponsorioimia pelaajia, he tekevät yhteistyötä edellä mainittujen tapahtumien järjestämiseksi.

Joel Kanerva
Sosiaalipolitiikka
Turun yliopisto

Lähteet

Caillois, Roger (1961), *Man, Play and Games*. Chicago: University Of Illinois Press.

Falk, Pasi & Mäenpää, Pasi (1997), *Lottomiljonäärit. Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Tampere: Gaudeamus.

”High Stakes Poker Hands”, *High Stakes DB* 14.1.2011, <http://www.highstakesdb.com/poker-hands.aspx> (haettu 14.1.2011).

Huizinga, John (1955), *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon

Press.

McQuail, Denis (1997), *Audience Analysis*. New York: Sage.

”Onlinepokerin historia osa 1”, *Pokerisivut.com* 9.2.2008, <http://www.pokerisivut.com/node/8532> (haettu 14.1.2011).

Svartsjö, Mikko, Kinnunen, Jani, Palomäki, Eetu & Mäyrä, Frans (2008), *Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta*. Stakes, Raportteja 24/2008. Helsinki: Valopaino Oy.

Wenner, Lawrence A. (1989), *Media, Sports & Society*. New York: Sage.

Zurcher, Louis A. (1970), The ”Friendly” Poker Game: A Study of an Ephemeral Role. *Social Forces* 49 (2) 173–185.