

**Kyselytutkimus sähköisten rahapelipalveluiden käyttäjille
- Korkeat kertoimet ja luotettavuus pelaamisen houkuttimina**

Mikko Sirkka

Tampereen yliopisto
Tietojenkäsittelytieteiden laitos
Tietojenkäsittelyoppi
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2005

Tampereen yliopisto

Tietojenkäsittelytieteiden laitos

Tietojenkäsittelyoppi

Mikko Sirkka: Kyselytutkimus sähköisten rahapelipalveluiden käyttäjille -

Korkeat kertoimet ja luotettavuus pelaamisen houkuttimina

Pro gradu -tutkielma, 59 sivua, 5 liitesivua

Huhtikuu 2005

Suomalaiset rahapelaajat ovat alkaneet pelata yhä enemmän rahapelejä Internetissä perinteisen kuponkien täyttämisen sijaan. Myös Internetissä toimivien ulkomaisten rahapelipalveluiden pelejä on alettu suosia suomalaisten pelintarjoajien pelien sijaan. Lisääntyneellä ulkomaille pelaamisella alkaa Suomessa olla jo yhteiskunnallistakin merkitystä. Koska kotimaisten rahapeliyhtiöiden tuotoilla tuetaan yhteiskunnallisia kohteita, kuten nuoriso- ja vanhustyötä, sekä tiedettä ja taidetta, niin ulkomaille pelatuista rahoista ei osuutta näiden kohteiden tukemiseen saada.

Tässä tutkimuksessa pyritään kartoittamaan suomalaisten Internet-rahapelipalveluja käyttävien ihmisten pelaajaprofiileja. Tutkimuksessa selvitetään myös miten eri pelaajaryhmien näkemykset Veikkauksen Internet-rahapelipalvelun ominaisuuksista eroavat toisistaan, ja miten ulkomaiset Internet-rahapelipalvelut eroavat pelaajien mielestä eri ominaisuuksiltaan Veikkauksen rahapelipalvelusta. Lisäksi tutkimuksessa kartoitetaan mitkä syyt ovat eri pelaajaryhmille tärkeimpiä rahapelipalvelujen käyttämiseen, ja miten tärkeänä ominaisuutena pelaamiselle eri pelaajaryhmät pitävät palveluntarjoajan luotettavuutta. Tutkimuksen tutkimusmenetelmäksi valittiin Internet-rahapelipalvelujen käyttäjille suunnattu Internet-pohjainen www-kysely.

Tämän tutkimuksen tulosten mukaan tyypillinen Internet-rahapelejä pelaava suomalainen on korkeasti koulutettu, mahdollisesti vielä opiskeleva, 20-29-vuotias mies. Suurimmat erot Veikkauksen rahapelipalvelun ja suosituimman ulkomaisen rahapelipalvelun Centrebetin ominaisuuksissa tulivat esiin vedonlyöntikohteiden kertoimien kilpailukykyisyydessä ja pelivalikoiman monipuolisuudessa. Tärkeimpänä syynä Veikkauksen rahapelipalvelun käyttämiseen vastaajat pitivät palveluntarjoajan luotettavuutta, kun ulkomaisten rahapelipalveluiden käyttämisen tärkein syy oli kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa.

Avainsanat: Internet-rahapelit, rahapelaaminen, rahapelipalvelut, vedonlyönti

Sisällys:

1. Johdanto	1
2. Tutkimuksen kohdealue: rahapelitoiminta ja pelaajatyypit	3
2.1. Rahapelaamisen perusteita	3
2.1.1. Uhkapelaamisen ja vedonlyönnin historiaa	3
2.1.2. Miksi rahapelejä pelataan?	4
2.1.3. Rahapelit kaupankäynnin muotona	5
2.2. Rahapelitoiminta Suomessa ja Euroopassa	6
2.2.1. Lait ja asetukset	6
2.2.2. Pelimonopolit Suomessa ja Euroopassa	6
2.2.3. Pelintarjoajat Suomessa	8
2.3. Rahapeli muodot	9
2.3.1. Raha-arpajaiset	9
2.3.2. Vedonlyönti- ja veikkauspelit	10
2.3.3. Kasinopelit	11
2.3.4. Raha-automaattipelit	12
2.3.5. Totopelit	12
2.4. Rahapelit Internetissä	13
2.4.1. Internet-rahapelaamisen historiaa	13
2.4.2. Rahapelit Internet-kaupankäyntinä	13
2.4.3. Rahapelien tarjoajat Internetissä	15
2.4.4. Rahapeli muodot Internetissä	16
2.4.5. Internet-rahapelaamisen tunnuslukuja	17
2.4.6. Internet-rahapelaamisen vaiheet	18
2.4.7. Internet-rahapelaamisen suosion syitä	22
2.5. Pelaajatyyppejä	24
2.5.1. Huvipelaajat	25
2.5.2. Harrastajat	25
2.5.3. Puoliammatillaiset	25
2.5.4. Ammatillaiset	26
3. Tutkimuksen tavoite ja tutkimusongelmat	27
4. Tutkimusmenetelmät	29
4.1. Verkkokysely	29
4.2. Käytetyt tilastolliset menetelmät	32
5. Tutkimuksen tulokset	33
5.1. Taustamuuttujat	33
5.1.1. Sukupuoli	33
5.1.2. Ikä	33
5.1.3. Koulutus	33
5.1.4. Ammattiryhmä	34

5.1.5. Rahapelipalveluihin talletetun rahan määrä.....	34
5.1.6. Rahapelipalveluihin pelatun rahan määrä.....	34
5.1.7. Pelaamisen tiheys.....	34
5.2. Veikkauksen Internet-pelipalvelu.....	35
5.2.1. Veikkaajat.....	35
5.2.2. Monipelaajat.....	37
5.2.3. Yhteenveto.....	38
5.3. Ulkomaiset rahapelipalvelut.....	40
5.3.1. Eniten käytetty ulkomainen rahapelipalvelu.....	40
5.3.2. Centrebetin ja Veikkauksen ominaisuusarvioiden vertailu.....	42
5.3.3. Vertailu tärkeimmistä syistä ulkomaisten palveluiden käyttämiseksi.....	43
5.3.4. Yhteenveto.....	44
6. Tutkimuksen tulosten analyysi.....	46
6.1. Vastaajien pelaajaprofiilit.....	46
6.2. Rahapelipalveluiden ominaisuuksien ja käytön syiden arviointia.....	47
6.3. Pelaajien luottamus rahapelipalveluita kohtaan.....	50
7. Päätelemät ja pohdinta.....	53
Viiteluettelo.....	57
Liite	

1. Johdanto

Erilaisilla rahapeleillä ja arpajaisilla on Suomessa vankka harrastajakunta. Moni meistä rastii viikoittain muutaman lottorivin jättipotin toivossa, ja käy kioskillä tekemässä pari Tulosvetoa matkalla jääkiekko-otteluun saadakseen ottelun seuraamiseen lisäjännitystä. Monella työpaikalla kolikkokasat vaihtavat ruokatuntien aikana sököringeissä omistajaa, eivätkä kolikot vapaa-ajallakaan monen taskunpohjalla kauaa kolise, mikäli vain jokin rahapeliautomaatti matkan varrelle osuu. Myös erilaiset epäviralliset veikkaukset ja arpajaiset ovat yleisiä työ- ja kaveriporukoissa mm. jalkapallon maailmanmestaruuskisojen aikaan.

Koska Suomessa virallisten rahapelien tarjontaa säätelee laki, ei pelaajilla ole vaihtoehtoja pelintarjoajien suhteen juuri ollut, vaan pelaajien on ollut tyytyminen joko Veikkauksen, Raha-automaattiyhdistyksen tai Fintoton pelituotteisiin. Viime vuosina kuitenkin Internet on avannut suomalaisille pelaajille ovia myös muiden maiden peliyhtiöiden peleihin, kun pelejä voi perinteisen pelikuponkeja täyttämisen sijaan pelata myös sähköisesti www-selaimen välityksellä. Vaikka Suomessa rahapelitoimintaa siis säätelee arpajaislaki, joka kieltää ulkomaisten peliyhtiöiden toiminnan Suomessa [ArpL, 2001], niin itse ulkomaisten pelien pelaamista Internetin välityksellä laki ei kuitenkaan voi estää. Täten yhä useampi suomalainen rahapelaaja onkin alkanut pelata Veikkauksen pelien lisäksi myös ulkomaisten rahapeliyhtiöiden pelejä Internetin välityksellä. Koska suomalaisten rahapeliyhtiöiden tuotoilla tuetaan mm. nuoriso- ja vanhustyötä, tiedettä, taidetta ja urheilua, niin ulkomaille pelatuista rahoista ei saada osuutta näiden kohteiden tukemiseen. Lisääntyneellä Internet-rahapelaamisella on täten myös yhteiskunnallista merkitystä.

Tieteellistä tutkimusta Internetin rahapelipalveluista ei pelaajien näkökulmasta Suomessa olla juuri tehty. Suuraho [2002] on tutkinut tutkielmassaan vedonlyönnin muuttuvia palvelukanavia ja Salonen [2000] on paneutunut tutkielmassaan vedonlyönnin teoriaan matemaattiselta kannalta, mutta pelaajien suhdetta varsinkaan Internetin rahapelipalveluihin ei ole vielä tutkittu. Näin ollen tämän tutkimuksen tarkoituksena on mm. selvittää, miten eri pelaajaryhmien näkemykset Veikkauksen rahapelipalvelun ominaisuuksista eroavat toisistaan, ja miten ominaisuudet eroavat pelaajien mielestä ulkomaisten rahapelipalveluiden ominaisuuksista. Tutkimuksessa pyritään myös löytämään tärkeimmät syyt sille, miksi pelaajat käyttävät sekä Veikkauksen että ulkomaisten peliyhtiöiden rahapelipalveluja. Lisäksi tutkimuksessa muodostetaan rahapelejä käyttävien pelaajien pelaajaprofiileja, jotta saataisiin kuva siitä, minkälaisia ihmisiä Internet-rahapelit kiinnostavat.

Aluksi tutkimuksessa perehdytään tutkimuksen kohdealueeseen, eli selvitetään mm. rahapeli-toiminnan perusteita, rahapeli-toimintaa Suomessa ja Internetissä, sekä tutkitaan eri rahapeli-muotoja ja pelaajatyyppejä. Luvussa 3 tarkennetaan tutkimuksen tavoitteita ja tutkimusongelmia, ja luvussa 4 esitetään tutkimuksen tutkimusmenetelmät. Tämän tutkimuksen tutkimusmenetelmäksi valittiin Internetin rahapeli-palveluja käyttäville rahapelaajille suunnattu www-kysely, jonka tulokset esitetään luvussa 5. Luvussa 6 analysoidaan tutkimuksen tuloksia, eli mm. selvitetään pelaajaprofiileja, arvioidaan rahapeli-palveluita eri pelaajaryhmien näkökulmasta ja arvioidaan pelaajien luottamusta rahapeli-palveluja kohtaan. Lopuksi esitetään tutkimuksen yhteydessä muodostettuja päätelmiä ja pohditaan, mitä tulevaisuudessa voisi tällä saralla tapahtua.

2. Tutkimuksen kohdealue: rahapelitoiminta ja pelaajatyypit

2.1. Rahapelaamisen perusteita

2.1.1. Uhkapelaamisen ja vedonlyönnin historiaa

Uhkapelaamista on esiintynyt muodossa tai toisessa jo vuosituhansien ajan lähes kaikissa kulttuureissa. Esimerkiksi Kiinasta on löydetty merkkejä uhkapelaamisesta yli 4000 vuoden takaa, monet arabialaiset ja aasialaiset yhteiskunnat ovat heittäneet kolikkoa yli 2000 vuoden ajan saadakseen apua päätöksentekoon, ja kuningas Richard ensimmäisen piti ristiretkien aikaan rajoittaa uhkapelaamista sotilaidensa keskuudessa ylläpitääkseen kuria. [McMillen 1996, 6.] Myös vetoa on lyöty jo vuosisatojen ajan, niin luonnollisista asioista kuten syntymästä, kuolemasta tai hevosen väristä, kuin järjestetyistäkin tilanteista, kuten siitä, onnistutaanko pystyttää palatsi kuudessa viikossa [Reith 1999, 63].

Nykyisenkaltaisen vedonlyönnin perusteet syntyivät 1600-luvulla, kun mm. Pascal alkoi ymmärtää, että yksinkertaisissa peleissä edelliset tapahtumat eivät vaikuttaneet tulevaan, eli että esimerkiksi kolikonheiton kaltaisessa pelissä edelliset heitot eivät vaikuta seuraavan heiton tuloksen todennäköisyyteen. Täten käsite *sattuma* ymmärrettiin itsenäiseksi tapahtumaksi, jolla ei ollut yhteyttä kohtaloon tai jumaliin, ja todennäköisyyslaskenta alkoi kehittyä. [Reith 1999, 24-29.]

Uhkapelaamista ja vedonlyöntiä on myös jo pitkään käytetty institutionaalisina muotoina hyväksi hallitusten hankkeiden rahoittamisessa. Englannissa rahoitettiin 1500- ja 1600-luvuilla valtion järjestämällä arvonnoilla mm. Lontoon vesihuoltoa ja hiljattain löydetyn Amerikan asuttamista. Myös Pohjois-Amerikan teiden, siltojen, kirkkojen ja yliopistojen rakentamista rahoitettiin 1700-luvulla erilaisilla arvonnoista saaduilla tuotoilla. [McMillen 1996, 6.]

Vaikka erilaiset arvonnat ovat olleet pitkään suosittu uhkapelaamisen muoto työväenluokassa, niin ne ovat olleet laittomia useissa maissa jo 1800-luvulta lähtien. Uhkapelaaminen ja vedonlyönti, aiemmin hyväksytyt ja jopa suositeltavina pidetyt virkistysmuodot, nähtiin varsinkin 1800-luvulla tapahtuneen teollistumisvallankumouksen jälkeen moraalittomina ja uhkana yksilölliselle ja kansalliselle tehokkuudelle. Näin ollen arpajaisia alettiin kontrolloida ja sensuroida entistä enemmän. [Selby 1996, 65-67.]

Tultaessa 1900-luvulle pelaaminen alkoi vapautua asteittain, mutta vasta 1960-70 -luvulta lähtien rahapelaamisen alkoi maailmanlaajuisesti laillistua ja kaupallistua järjestelmällisesti [Järvinen & Sotamaa 2002, 27]. Kun Internet alkoi

kehittyä ja yleistyä 1900-luvun lopulla, niin myös vedonvälitys ja rahapelitoiminta alkoivat saada uusia muotoja ja kanavia.

2.1.2. Miksi rahapelejä pelataan?

Yhdysvalloissa vuonna 1989 tehdyssä kyselytutkimuksessa uhkapelaajilta kysyttiin henkilökohtaisia motiiveja pelaamiselle. Yleisin motiivi pelaamiseen oli vastaajien keskuudessa virkistyminen/viihdyttäminen (39 % vastaajista). Muita tärkeitä syitä olivat mahdollisuus rikastua (27 %), jännityksen hakeminen (12 %) ja kilpaileminen ja pelaamisen tarjoamat haasteet (11 %). [Aasved 2003, 216.] Näitä tutkimustuloksia voi soveltaa vielä nykyäänkin arvioitaessa pelaajien motiiveja rahapelaamiseen.

Monet pelaajat pelaavat esimerkiksi kasinopelejä, vaikka he tietävät, että pitkällä aikavälillä he varmasti jäävät tappiolle. Esimerkiksi ruletissa pelaaja voi saada rahansa takaisin 36 kertaisena, jos hän sijoittaa panoksensa yhdelle numerolle. Koska rulettipöydässä on 37 numeroa, niin osumistodennäköisyys on tällöin 1/37. Täten numeron osuessa pelaaja saa kertoimella 36 takaisin 36/37, eli 97,3 % rahoistaan. Jos voittokerroin olisi 38, ei koko kasinoteollisuutta olisi olemassa, sillä tällöin pelaaja saisi 38/37 (n. 103 %) takaisin rahoistaan. [Vuoksenmaa et al. 1999, 54-55.] Pelaamisella siis haetaan jonkinlaista virkistäytymistä ja viihdettä, ja nykyhetkestä irtautumista, vaikka järkipäistä hyötyä pelaamisesta ei saisikaan. Kun uhkapelaajat ovat uppoutuneet pelaamiseen heillä on tapana sulkea maailma ympäriltään, unohtaa jokapäiväinen elämä ja keskittyä vain sen hetkiseen toimintaan [Reith 1999, 130].

Yksi voimakkaimmista motiiveista rahapelien pelaamiseen on luonnollisesti raha [Vuoksenmaa et al. 1999, 36]. Pelaaja voi voittaa onneen perustuvissa arpajaispeleissä kuten Lotossa muutamalla kymmenellä sentillä satoja tuhansia tai jopa miljoonia euroja, vaikka päävoiton saaminen onkin hyvin harvinaista. Järvisen ja Sotamaan [2002, 34] mukaan arpajaispelejä pelaamalla tavoitellaankin mahdollista jättipottia ja sen mukanaan tuomaa elämänmuutosta. Osittain taitoon perustuvissa vedonlyöntipeleissä pelaaja toisaalta voi voittaa useammin pienempiä summia. Vaikka monet vedonlyönnin harrastajat Suomessa kuitenkin häviävät uudestaan ja uudestaan, niin he silti jatkavat pelaamista, joten raha ei voi olla ainoa motiivi pelaamiselle [Vuoksenmaa et al. 1999, 37].

Yhteinen tekijä monelle vedonlyöntiä harrastavalle on kiinnostus urheiluun. Koska urheilussa on esillä koko tunteiden kirjo, niin monet ihmiset lyövät vetoa urheilutapahtumista juuri vahvojen elämysten takia. [Vuoksenmaa et al. 1999, 36.] Varsinkin urheilutapahtuman katsominen paikan päällä saa vedonlyöjässä aikaan lisäjännitystä, kun hän on lyönyt vetoa suosikkijoukkueensa puolesta.

Suosikkijoukkueen voittaessa vedonlyöjä saa mielihyvää sekä joukkueen voitosta, että omasta rahallisesta voitosta. Täten vedonlyönti tuo sekä viihdettä, että jännitystä.

Urheiluvedonlyönnillä haetaan myös elämyksiä, jotka eivät ole rahalla mitattavissa [Vuoksenmaa et al. 1999, 39]. Monet vedonlyöjät ovat voineet uhrata tuntikausia päivässä aikaa tutkiessaan vedonlyönnin kohteina olevien joukkueiden viimeisiä suorituksia, kokoonpano- ja loukkaantumisuutisia sekä muita mahdollisia vedonlyöntipäätökseen vaikuttavia tekijöitä. Kun pelaaja lopulta tekee voittavan pelivalinnan omien analyysiensa pohjalta ja onnistuu voittamaan vedonvälittäjän, niin onnistumisen tunne on suuri.

Rahapelaamiselle on olemassa monia muitakin kuin edellä mainittuja syitä. Pelaamisen motiivit myös varmasti vaihtuvat pelaajasta toiseen, eivätkä mm. edellä mainitut syyt ole toisiaan poissulkevia. Siinä missä lottoaja voi tavoitella pelaamisellaan vain äkkirikastumista, niin vedonlyöjä tavoittelee vedonlyönnistä onnistumisen elämyksiä ja lisäjännitystä urheilutapahtuman seuraamiseen.

2.1.3. Rahapelit kaupankäynnin muotona

Rahapelaamisessa on aina mukana kaksi osapuolta: pelintarjoaja ja pelaaja. Pelintarjoaja tarjoaa pelaajalle pelejä pelattavaksi, ja pelaaja päättää mitä peliä pelaa ja millä panoksella. Rahapelaamisessa on siis pohjimmiltaan kyse kaupankäynnistä, jossa pelintarjoaja (kauppias) myy pelejä/kertoimia (tuotteita) pelaajalle (asiakas).

Koska rahapelaamisessa on kyse kaupankäynnistä jossa pyritään voitolliseen lopputulokseen, pelintarjoaja ei voi tarjota pelejä pelattavaksi vain hyvästä tahdostaan tai ilmaiseksi, ja pelaaja odottaa saavansa käyttämilleen rahoilleen vastinetta. Siinä missä pelaaja yrittää voittaa rahaa enemmän kuin mitä pelaa, pyrkii pelintarjoaja ottamaan pelaajilta enemmän rahaa kuin mitä maksaa pelaajille takaisin voittoina. Jotta pelintarjoaja jäisi voitonmaksujenkin jälkeen omilleen tai voitolle, sen täytyy ottaa peleissä liikkuvasta rahavirrasta oma osuutensa katteeksi. Onnenpeleissä, kuten lotossa ja muissa rahastopeleissä pelintarjoaja jää aina voitolle, sillä pelintarjoaja ottaa peliin pelatusta kokonaisrahamäärästä aina ensin oman osuutensa, ja vasta ylijäävä osuus jaetaan takaisin voittajille. Myös edellisessä luvussa mainitun ruletin kaltaisissa kasinopeleissä voittoluokat on laskettu siten, että pelintarjoaja jää pitkällä aikavälillä aina lopulta voitolle, vaikka yksittäiset pelaajat voittaisivatkin hetkittäin suuriakin summia. Vedonlyöntipeleissä pelintarjoaja ottaa kuitenkin tietoisesti riskin, sillä mikäli vedontarjoaja on laskenut pelikohteen kertoimet väärin, se voi joutua maksamaan voittoja pelaajille enemmän, kuin mitä kohteeseen on kaiken kaikkiaan pelattu rahaa. Kuitenkin

vedonvälittäjät voivat muuttaa vedonlyöntikohteidensa kertoimia, mikäli ne havaitaan virheelliseksi, ja näin ollen pienentää mahdollisia tappioita. Edellä mainituista rahapelimuodoista on tarkemmat selvitykset luvussa 2.3.

2.2. Rahapeliteiminta Suomessa ja Euroopassa

2.2.1. Lait ja asetukset

Suomen rahapeliteimintää säätelee arpajaislaki, joka astui nyky muodossaan voimaan vuoden 2002 alusta. Arpajaislaki sisältää keskeiset säännökset arpajaisten ja rahapeliin toimeenpanosta ja toimeenpanon valvonnasta, arpajaisten tuottojen tilittämisestä ja käyttötarkoituksista sekä tuottojen valvonnasta. Arpajaislaissa otetaan kantaa myös ongelmapelaamiseen, sillä laissa veloitetaan seuraamaan ja tutkimaan arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia ongelmia. [ArpL, 2001.]

Rahapelit on jaettu pelimuotonsa, valtioneuvoston myöntämän toimiluvan tai suoraan säädöksen perusteella Veikkauksen, Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) ja Fintoton järjestettäväksi. Veikkauksen tapaan, myös RAY:lla ja Fintotolla on yksinoikeus rahapeliteimintaan Suomessa. Yritysten liikevaihto oli vuonna 2003 yhteensä noin 1 965 miljoonaa euroa, josta Veikkauksen osuus oli 1 159 miljoonaa, RAY:n 633 miljoonaa ja Fintoton 173 miljoonaa euroa. [Veikkaus, 2005.] Ahvenanmaalla rahapeliteimintää hoitaa Ahvenanmaan maakuntahallituksen luvalla Ålands Peningautomatförening (PAF), joka järjestää rahapelejä Ahvenanmaalla, laivoilla ja Internetissä. [PAF, 2003.]

Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton pelien voitot ovat voittajille tuloverosta vapaita, koska verovelvollinen on Suomen arpajaisverolain mukaisesti arpajaisten järjestäjä [Veikkaus, 2005]. Myös EU-alueella toimeenpantavista arpajaisista saatavat voitot ovat EY-tuomioistuimen ratkaisuehdotuksen mukaan verovapaita [C-42/02, 2002].

2.2.2. Pelimonopolit Suomessa ja Euroopassa

Rahapeliteiminnan luvanvaraisuutta ja kansallista pelimonopolia Suomessa on perusteltu sillä, että pelimonopolin avulla pystytään parhaiten ehkäisemään rikollista toimintaa sekä torjumaan yhteiskunnallisia haittoja peliteiminnan ympäriltä [Veikkaus, 2005]. Valtioneuvoston keväällä 2004 asettaman rahapelifoorumin puheenjohtajan Matti Ahteen mukaan pelimonopoleilla pyritään Suomessa turvaamaan rahapeliteiminnan vajaan miljardin euron tuotto yleishyödyllisiin tarkoituksiin, kuten urheiluun, taiteeseen, tieteeseen ja nuorisotyöhön. Lisäksi sillä pyritään takaamaan turvallinen pelaaminen, sillä Ahteen mukaan ”pelaaja ei varmasti voi tietää, kuinka luotettavasti raha taustoiltaan tuntemattomissa kanavissa kulkee”. [Herrala, 2004a].

Vaikka rahapelimonopoleja perustellaan usein kansallisen edun nimissä, ovat ne kuitenkin viime aikoina joutuneet Euroopassa Euroopan Unionin (EU) hampaisiin. EU:n komissio lähetti maaliskuussa 2003 Tanskalle virallisen huomautuksen sen veikkausmonopolista. Huomautuksen syynä oli Tanskan veikkaus- ja rahapelilaki, joka kieltää muissa EU-maissa toimivilta yhtiöltä oikeuden mainostaa tai perustaa toimipistettä Tanskaan. Tanska oli ensimmäinen maa, jonka pelimonopolia vastaan EU:n komissio hyökkäsi ns. Gambelli-päätöksen antaman taustatuen jälkeen. [Saarinen, 2004a.] Gambelli-päätöksessä marraskuussa 2003 EY-tuomioistuin totesi Italian rahapelimonopolin laittomaksi [C-243/01, 2003]. Norjankin pelimonopoli on joutunut viime aikoina vaikeuksiin, sillä Norjasta on tulossa ensimmäinen Pohjoismaa, jonka pelimonopoli joutuu oikeuskäsittelyyn. Syynä tähän on Norjassa viime vuonna hyväksytty laki, joka palauttaa rahapelilaitteet Norjan valtion omistaman rahapeliyhtiö Norsk Tippingin yksinoikeudeksi, kun ennen yksityiset yritykset hoitivat toimintaa Tippingin myöntämällä lisenssillä. Näin ollen Eftan valvontaviranomaisten mielestä Norjan laki rikkoo vapaan tarjoamisen periaatetta. Myös Suomen pelimonopolia voi uhata oikeuskäsittely, sillä loppuvuoden 2004 aikana EU-komission oli määrä päättää käynnistäkö se toimet Suomen veikkausmonopolia vastaan. [Saarinen, 2004b.]

Pelimonopolit ovat menettäneet kannatustaan myös suomalaisten pelaajien keskuudessa. Taloustutkimuksen keväällä 2004 tekemän tutkimuksen mukaan 54 % suomalaisista toivoo, että Veikkauksen monopoli urheiluedonlyönnissä puretaan, ja vain 27 % toivoo Veikkauksen yksinoikeuden säilyttämistä. Syksyllä 2003 monopolin kannattajien osuus oli ollut 31 %. [Herrala, 2004b.] Pelimonopolit ovat jo nyt osittain murentuneet, sillä Internet siis mahdollistaa esim. Suomesta käsin myös muiden maiden peliyhtiöiden pelien pelaamisen.

2.2.3. Pelintarjoajat Suomessa

Veikkaus

Veikkaus Oy on Suomen valtion omistama ja sisäasianministeriön valvoma osakeyhtiö, jolla on Suomessa yksinoikeusasema raha-arpajaisiin sekä veikkaus- ja vedonlyöntitoimintaan. Peliyhtiön toiminta alkoi 1940-luvulla, kun Suomen Valtakunnan Urheiluliitto, Työväen Urheiluliitto ja Suomen Palloliitto perustivat Oy Tippaustoimisto Ab:n. Ensimmäinen pelimuoto oli Vakioveikkaus ja ensimmäiset pelit pelattiin syyskuussa 1940. [Veikkaus, 2005.]

Veikkauksen veikkaus- ja vedonlyöntitoiminta jakaantuu onnenpeli- ja taitopelituotteisiin. Onnenpelituotteita ovat mm. Lotto, yhteispohjoismainen Viking Lotto, Keno ja Jokeri. Taitopelituotteet ovat Pitkä-, Tulos-, sekä Moniveto, erityyppiset Voittajavedot, Vakiot ja V-pelit. Veikkauksen rahapika-arpajaistuotteisiin kuuluu viisi erilaista raaputusarpaa. Tunnetuin ja suosituin Veikkauksen peleistä on Lotto, jonka pelaamisesta muodostuu noin kolmannes Veikkauksen liikevaihdosta. [Veikkaus, 2005.]

Veikkauksen pelejä myydään noin 3000 myyntipaikassa, kuten kioskeilla, huoltoasemilla ja kaupoissa ympäri Suomen. Onnenpeli- ja taitopelituotteita on pystynyt pelaamaan myös Internetin, puhelimen ja WAP-tekniikan välityksellä Onnet-pelijärjestelmän kautta kevästä 1997 lähtien. [Veikkaus, 2005.]

Vuonna 2004 jaettiin veikkausvoittovaroina lähes 377 miljoonaa euroa suomalaisen taiteen, tieteen, urheilun ja nuorisotyön tukemiseen. Veikkausvoittovarojen jakamisesta on päätetty laissa, ja jakamisesta päättää opetusministeriö. [Veikkaus, 2005.]

RAY

Raha-automaattiyhdistys (RAY) on julkisoikeudellinen yhdistys, johon kuuluu 98 sosiaali- ja terveysalalla toimivaa jäsenjärjestöä. RAY:n tehtävänä on hankkia pelitoiminnalla varoja vapaaehtoisten sosiaali- ja terveysjärjestöjen työn tukemiseen, mitä varten yhtiöllä on yksinoikeus raha-automaatti- ja kasinopelitoimintaan sekä kasinonpitoon Suomessa. [RAY, 2005.]

Vuonna 2004 RAY:n tuotoista 81 % kertyi peliautomaateista, n. 11 % RAY:n omista pelisaleista, n. 3 % ravintoloissa sijaitsevista kasinopeleistä ja n. 4 % Grand Casino Helsingistä. Vuonna 2004 RAY:n liikevaihto oli n. 583 miljoonaa euroa, josta käytettiin n. 391 miljoonaa euroa terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseen. [RAY, 2005.]

RAY:lla ei ole oikealla rahalla pelattavaa pelitarjontaa Internetissä, mutta pelejä voi pelata RAY:n www-sivuilla kokeilumielessä.

Fintoto

Fintoto Oy on Suomen Hippoksen omistama yritys, joka aloitti toimintansa vuoden 2001 alussa ja jolle on myönnetty oikeus hoitaa Suomessa totopelitoimintaa. Yhtiön tavoitteina on mm. huolehtia mahdollisimman hyvin hevostalouden tärkeimmästä tulonlähteestä eli ravikilpailupalkinnoista ja myydä ja markkinoida erilaisia Toto-pelejä. Fintoton totopelejä voi pelata ravikilpailujen yhteydessä raviradoilla, etäpelipisteissä, Fintoton Nettitoto-palvelussa Internetissä, ja myös matkapuhelimella mobiili-pelipalvelun avulla. [Fintoto, 2005.] Vuonna 2003 Fintoton Toto-pelien kokonaisymyynti oli Suomessa 166,3 miljoonaa euroa, josta Internet-pelaamisen osuus oli 16,3 % [Suomen Hippos, 2003].

2.3. Rahapeli muodot

Järvinen ja Sotamaa [2002, 28] jakavat institutionalisoidut rahapelaamisen muodot neljään ryhmään, joita ovat raha-arpajaiset, vedonlyönti- ja veikkauspelit, kasinopelit ja raha-automaatit (raha-automaattipelit). Näiden ryhmien lisäksi arpajaislaissa [ArpL, 2001] on määritelty totopelit. Seuraavaksi selvitetään näiden keskeisten rahapeli muotojen ominaispiirteitä.

2.3.1. Raha-arpajaiset

Raha-arpajaiset ovat arpajaislain määritelmän mukaan ”arpajaisia, joissa voi arpomisella voittaa rahaa” [ArpL, 2001]. Raha-arpajaiset perustuvat pelkästään onneen, eikä pelaaja voi vaikuttaa arvonnän lopputulokseen, joten sattuma määrää arvonnän lopputuloksen ja edelleen pelaajan panoksen tuoton. Näin ollen raha-arpajaisia voidaan pitää *onnenpeleinä*. Pelaaja osallistuu arvan ostaessaan voittojen arvontaan, joka on voitu suorittaa ennakolta, tai se voidaan suorittaa tiettyinä ajankohtana. Järvisen ja Sotamaan [2002, 28] mukaan raha-arpajaiset voidaankin jakaa ns. varsinaisiin raha-arpajaisiin ja rahapika-arpajaisiin.

Varsinaisten raha-arpajaisten arvonta suoritetaan arpojen myyntiajan päätyttyä. Varsinaisista raha-arpajaisista voidaan mainita esimerkkinä Veikkauksen Lotto, jossa pelaaja valitsee lottoriviin seitsemän numeroa 39:stä. Lottorivi voidaan pelata ennalta määrätyn peliajan puitteissa, jonka jälkeen suoritetaan ennalta määrättyinä ajankohtana itse arvonta, jossa selviää pelaajan tekemien numerovalintojen tuottavuus [Järvinen & Sotamaa 2002, 28]. Veikkauksen Loton arvonnassa arvotaan seitsemän numeroa ja kolme ns. lisänumeroa, ja pelaaja voittaa, mikäli hänen pelirivissään on vähintään neljä numeroa oikein arvotuista seitsemästä varsinaisesta numerosta.

Raha-arpajaisissa voiton suuruus määräytyy yleensä sen mukaan, kuinka paljon kyseistä pelimuotoa on pelattu pelin peliajan aikana. Esimerkiksi Veikkauksen Lotossa 7 oikein voittoluokan suuruudeksi määräytyy 10 % pelin

viikkovaihdosta [Veikkaus, 2005]. Loton lisäksi raha-arpajaisia ovat Suomessa mm. Veikkauksen Jokeri ja Keno.

Rahapika-arpajaisissa, eli esimerkiksi Veikkauksen Ässä-arvassa, voittojen arvonta on suoritettu jo ennen arpojen myynnin aloittamista. Raha-arpajaisista poiketen, rahapika-arpajaisissa eri voittojen suuruudet on määrätty etukäteen, jolloin pelaajan voittaessa voittosumma tiedetään tarkalleen. Pelaaja voi myös itse valita milloin hän arvan raaputtaa, jolloin myös mahdollisen voiton ratkeamisen ajankohta on pelaajan päätettävissä. [Järvinen & Sotamaa 2002, 28-29.]

Vaikka raha-arpajaisissa ja rahapika-arpajaisissa voittaminen perustuu pelkästään onneen, niin silti niiden suosio on Suomessa suurta. Esimerkiksi Lottoa pelattiin Suomessa vuonna 2004 421,4 miljoonalla eurolla, joka oli tuolloin 33,4 % Veikkauksen liikevaihdosta [Veikkaus, 2005]. Kuitenkin Lotossa todennäköisyys saada esimerkiksi täysosuma on 1:15380937, eli pelaajan pitäisi pelata todennäköisyyksien mukaan yli 15 miljoonaa lottoriviä saadakseen yhteen lottoriviin seitsemän oikeaa numeroa. Täysosuman pienestä osumistodennäköisyydestä huolimatta raha-arpajaisten suosioon vaikuttaneekin ennen kaikkea se, että pienellä panoksella on mahdollista voittaa satoja tuhansia tai jopa miljoonia euroja.

2.3.2. Vedonlyönti- ja veikkauspelit

Vedonlyöntipeleillä tarkoitetaan arpajaislain määritelmän mukaan ”arpajaisia, joissa pelaajalla on mahdollisuus osallistua urheilu- tai muiden kilpailujen, ei kuitenkaan ravikilpailujen, tuloksia koskevien arvausten perusteella pelaajan asettaman rahapanoksen ja lopputuloksen todennäköisyyttä osoittavan kertoimen tulon mukaisesti määräytyvien rahavoittojen jakoon” [ArpL, 2001]. Veikkauspelit ovat määritelmän (emt.) mukaan ”arpajaisia, joissa pelaajalla on mahdollisuus osallistua tekemiensä urheilu- tai ravikilpailujen tuloksiin tai numeroiden taikka merkkien arpomiseen liittyvien arvausten perusteella pelimaksuista kertyvien voittojen jakoon”.

Vedonlyöntipeleissä, kuten Veikkauksen Pitkävedossa, vedonvälittäjä määrittelee vedonlyöntikohteen eri lopputulosmahdollisuuksille kertoimet, joiden mukaan pelaajan mahdollinen voitto yhdessä pelaajan määrittämän panoksen kanssa muodostuu. Vedonvälittäjä voi esimerkiksi määrittää jääkiekko-otteluun HPK-Jokerit HPK:n voitolle kertoimen 2,35, tasapelille kertoimen 4,00 ja Jokerien voitolle kertoimen 2,15. Kertoimet ovat vedonvälittäjän eri lopputulosmahdollisuuksille arvioimien todennäköisyyksien käänteislukuja, joista vedonvälittäjä on vähentänyt tietyn prosenttiosuuden. Tätä prosenttiosuutta kutsutaan urheiluedonlyönnissä vedonvälittäjän eduksi [Vuoksenmaa 1999, 53]. Kun vedonvälittäjän etu

vähennetään sadasta, saadaan laskennallinen palautusprosentti. Palautusprosentilla siis tarkoitetaan sitä määrää pelin liikevaihdosta, joka palautuu pelaajille voittoina [Veikkaus, 2005]. Palautusprosentti voi vaihdella pelimuodosta ja vedonvälittäjästä riippuen. Esimerkiksi Veikkauksen Pitkävedossa palautusprosentti on 88 % [Veikkaus, 2005], kun PAF:n tietyissä pelikohteissa palautusprosentti voi nousta jopa 98 %:n [PAF, 2005]. Näin ollen, mikäli pelaaja olisi sitä mieltä, että esimerkin peli päättyy tasan ja löisi vetoa tasapelin puolesta viidellä eurolla, niin tasapelin toteutuessa pelaaja voittaisi 20 euroa. Pelikohteen kertoimet ovat edellä esitetyn esimerkin mukaan yleensä kiinteät, jolloin kertoimet pysyvät yleensä muuttumattomana koko peliajan. Vedonvälittäjät voivat kuitenkin muuttaa pelikohteiden kertoimia kesken peliajan riskinhallinnallisista syistä, mikäli esim. jotain tulosvaihtoehtoa pelataan enemmän mitä vedonvälittäjä on laskennallisesti arvioinut.

Veikkauspeleissä, kuten esimerkiksi Veikkauksen Vakioveikkauksessa tai Tulosvedossa, ei käytetä vedonlyöntipelien tapaan kiinteitä kertoimia voittojen määrittämisessä, vaan näissä ns. rahastopeleissä voittokertoimet määräytyvät sen mukaan, miten pelaajien panokset jakautuvat eri tulosvaihtoehtojen kesken. Kaikki pelaajien panokset menevät samaan pottiin ja pelin voittajat jakavat kokonaispotin omien panostensa suhteessa [Vuoksenmaa et al. 1999, 221]. Rahastopelejä tarjoaa etupäässä vain Veikkaus, sillä ulkomaisten pelintarjoajien tulosvedon kaltaisissa peleissä kertoimet ovat yleensä kiinteät.

Verrattuna onneen perustuviin raha-arpajaisiin, vedonlyönti- ja veikkauspelit voidaan luokitella *taitopeleiksi*, sillä vedonlyönti- tai veikkauskohteet ovat usein urheilukohteita, tai muita reaalia maailmaan sijoittuvia tapahtumia, jolloin pelaaja pystyy valitsemaan mielestään todennäköisimmät voittokohteet. Näin ollen esimerkiksi vedonlyönnin pelikohteena olevat jalkapallojoukkueet hyvin tunteva pelaaja voi voittaa useammin kuin raha-arpajaisissa, mutta toisaalta voitot voivat olla suhteessa panokseen raha-arpajaisia pienempiä. Vedonlyönti- ja veikkauspelien pelikohteissa on kuitenkin aina mukana satunnaistekijä - jalkapallo-ottelussa "väärin" vihellyt rangaistuspotku, pitkässä voittoputkessa olevan jääkiekkjoukkueen äkillinen tappio, tai suosikkijuoksijan kompastuminen loppusuoralla - joten hyväkään lajituntemus ei takaa pelaajalle varmaa voittoa. Jos näin olisi, koko vedonlyönti- ja veikkauskaupankäynnin muotoa tuskin olisi olemassa.

2.3.3. Kasinopelit

Kasinopelit, kuten ruletti ja erilaiset korttipelit, sijoittuvat taito- ja onnenpelien välimaastoon. Osaksi kasinopelit ovat onneen perustuvia arpajaisia, sillä esimerkiksi ruletissa numerot arvotaan täysin sattumanvaraisesti, joten pelaaja

tavallaan ostaa arvan sijoittaessaan panoksen jollekin rulettipöydän numeroista. Toisaalta eräitä kasinojen korttipeleistä, kuten Blackjackia, voidaan pitää osaksi taitopelinä, sillä pelaaja voi tietäessään omat korttinsa, pelin korttien kokonaismäärän ja jo jaettujen korttien määrän ja lajin laskea tiettyjä todennäköisyyksiä seuraavaksi jaettaville korteille ja pelata tämän arvion mukaan. Mutta kuten vedonlyöntikohteissa, myös korttipelien korttien jakamisessa on mukana satunnaistekijä, joten pelkästään pelitaidoilla ei voida taata varmaa voittoa.

2.3.4. Raha-automaattipelit

Raha-automaattipelit ovat raha-arpajaisten tapaan onnenpelejä, joissa pelaaja voi valinnoillaan vaikuttaa pelaamaansa peliin, mutta joissa mahdollisen voiton määrää lopulta sattuma. Automaattipelien pelimuotoja ovat mm. erilaiset korttipelit, noppapelit ja ns. hedelmäpelit, jotka perustuvat mekaanisten hedelmäaiheisten kiekkojen pyörimiseen. Raha-automaattipelit ovat Suomessa RAY:n ylläpitämiä, ja ne palauttavat voittona keskimäärin 88 % panoksista pelaajille [RAY, 2005]. RAY:n automaattipelien voitot ovat suhteellisen pieniä päävoiton ollessa useimmissa automaateissa 40 euroa. Tosin RAY:n ja ulkomaisten kasinoiden raha-automaattien jackpot-voitot voivat maksimipanoksilla pelatessa olla jopa kymmeniä tuhansia euroja.

2.3.5. Totopelit

Totopeleillä tarkoitetaan arpajaislain mukaan [ArpL, 2001] ”arpajaisia, joissa pelaajalla on mahdollisuus osallistua hevoskilpailujen tuloksiin liittyvien arvausten perusteella pelimaksuista kertyvien voittojen jakoon pelaajan asettaman rahapanoksen ja lopputuloksen todennäköisyyttä osoittavan muuttuvan kertoimen tulon mukaisesti.” Totopelit ovat siis veikkauspelien tapaan rahastopelejä, joissa voittokertoimen ja edelleen pelaajan voiton suuruus määräytyy sen mukaan, miten pelaajien panokset ovat jakautuneet eri hevosten kesken. Totopeleissä voidaan lyödä vetoa esimerkiksi yhden tai useamman ravikilpailulähdön voittajahevosesta, lähdön kahdesta parhaasta hevosesta tai hevosen sijoittumisesta lähdön kolmen parhaan hevosen joukkoon [Fintoto, 2005].

2.4. Rahapelit Internetissä

2.4.1. Internet-rahapelaamisen historiaa

Ensimmäinen Internet-kasino maailmassa, Internet Casinos, Inc. (ICI), avattiin vuonna 1995. Tuolloin sen kautta pystyi pelaamaan 18 erilaista kasinopeliä, sen kautta oli yhteys National Indian Lottery -lottomeliin ja suunnitelmassa oli käynnistää vedonvälittäminen Internetissä. [Janower, 1996.]

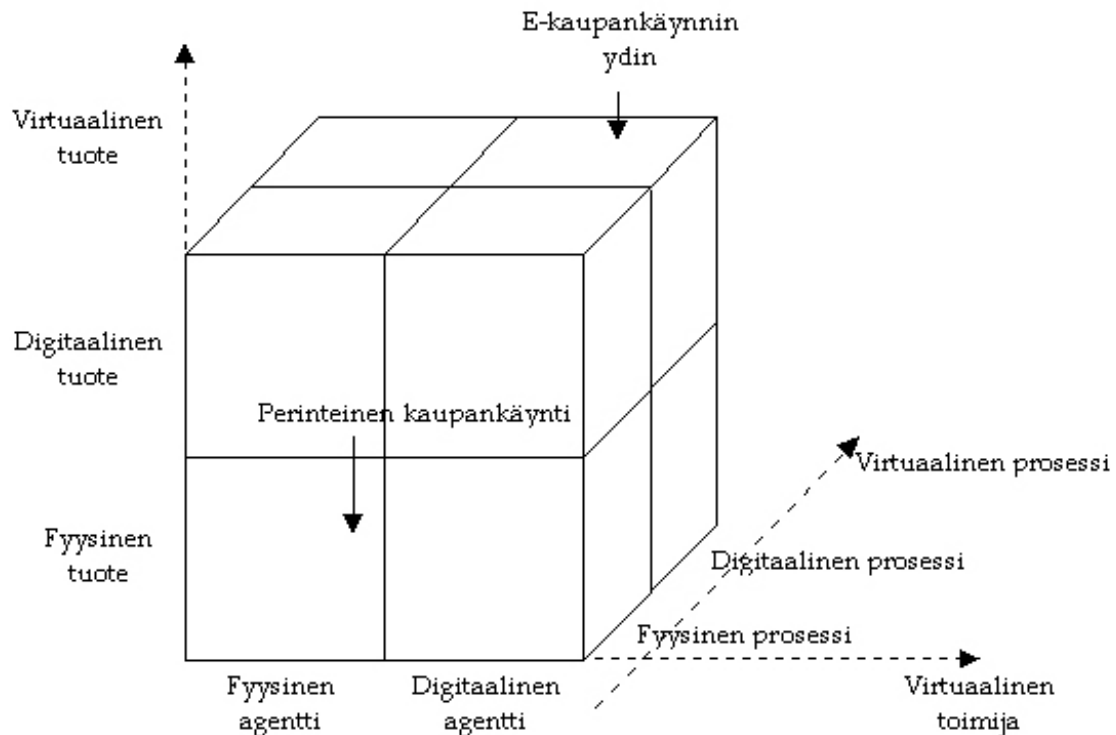
Ensimmäinen kansallinen Internet- ja puhelinpelaamisen mahdollistava pelijärjestelmä maailmassa oli Veikkauksen Onnet-järjestelmä, joka avattiin pilottiryhmälle joulukuussa 1996. Pilottiryhmän kokemusten pohjalta muokattu palvelu avattiin kaikille pelaajille maaliskuussa 1997. Vuoden 2000 joulukuusta lähtien Veikkauksen pelejä on voinut pelata myös matkapuhelimien WAP-palvelun kautta. [Veikkaus, 2005.]

Vaikka Internet-rahapelaamista on voinut harrastaa vasta n. 10 vuoden ajan, niin alan kasvuvauhti on ollut huimaa. Vuonna 2000 Internetissä toimivia rahapelisivustoja oli jo n. 1200 [Happonen, 2003], joten tällä hetkellä Internetissä toimii todennäköisesti jo tuhansia kansainvälisiä ja kansallisia rahapelipalveluja.

2.4.2. Rahapelit Internet-kaupankäyntinä

Kun luvun 2.1.3 mukaisessa kaupankäynnissä käytetään osto- ja myyntikanavana Internetiä, Internet-rahapelaaminen voidaan luokitella elektroniseksi kaupankäynniksi. Turbanin et al. [2002, 4] määritelmän mukaan elektroninen kaupankäynti on käsite, joka kuvailee tuotteiden, palveluiden tai tiedon ostamisen, myymisen tai vaihtamisen prosessia, joka suoritetaan tietokoneverkkojen, kuten Internetin kautta.

Elektroninen kaupankäynnillä voi olla monia muotoja riippuen myydyn tuotteen, prosessin ja välittäjäagentin digitalisoinnin asteesta (emt., 5). Turbanin et al. teoksessa (emt., 5) esitetään Choin et al. [1997, 18] malli, joka selittää nämä elektronisen kaupankäynnin dimensiot kolmiulotteisessa kuutiassa. (ks. kuva 1)



Kuva 1. Elektronisen kaupankäynnin ulottuvuudet [Turban et al., 2002]

Turbanin et al. [2004, 4] mukaan elektronisesta kaupankäynnistä voidaan puhua, jos vähintään yksi näistä kolmesta dimensioista on digitaalinen. Kun käydään ostamassa purkki maitoa lähikaupasta, niin kyseessä on perinteinen kaupankäynti, sillä tällöin sekä tuote, välittäjä, että ostoprosessi ovat fyysisiä. Jos ostetaan esim. kirja verkkokaupasta, niin tällöin on kyse jo elektronisesta kaupankäynnistä, koska ostoprosessi tapahtuu digitaalisesti, vaikka tuote ja kirjan välittäjä (esim. Posti) ovat fyysisiä. Jos kaikki dimensiot ovat digitaalisia, on tällöin kyse puhtaasta (core) elektronisesta kaupankäynnistä. Koska Internet-rahapelaamisessa vaihdon väline on digitaalisessa muodossa oleva raha, ostoprosessi tapahtuu Internet-selaimen välityksellä, ja ostettu tuote (mahdolliset voitot) siirtyy sähköisesti pelaajan pankkitilille, niin puhtaan elektronisen kaupankäynnin tunnusmerkit täyttyvät.

Koska Internet-rahapelien tarjoaminen Internetin välityksellä onnistuu siis ilman fyysisiä ulottuvuuksia, siitä onkin nopeasti tullut vaihtoehto perinteisen fyysisen pelaamiskanavan rinnalle. Rahapelipalveluita onkin syntynyt Internetiin kuin sieninä sateella, sillä toiminta voidaan käynnistää kokonaisuudessaan suoraan sähköisenä, eikä pelipalvelun pystyttäminen vaadi suuria alkuinvestointeja. Eräiden arvioiden mukaan toimivan rahapelipalvelun perustamiskustannukset ovat vain noin 135 000 dollaria [Clarke & Dempsey, 2001]. Näin ollen monet Internetin kautta toimivat rahapeliyhtiöt pystyvätkin tarjoamaan pelaajille suurempia voittoja kuin perinteiset peliyhtiöt.

2.4.3. Rahapeliin tarjoajat Internetissä

Vaikka rahapelitoiminta on siis Suomessa jaettu lailla Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton järjestettäväksi, niin Internetin välityksellä toimivien yhtiöiden rahapeliin pelaamista laki ei voi tällä hetkellä estää. Suomenkielisiä rahapelipalveluita Internetissä tarjoavia yrityksiä ovat mm. Australialainen Centrebet Pty Ltd, Costa Ricassa toimintaansa johtava Group Nordicbet SA, Maltalta toimintaansa johtavat Unibet Ltd ja Expekt.com Ltd ja Iso-Britanniassa ja Irlannissa toimiva Ladbrokes.com. Osa Internetin kautta toimivista vedonlyöntipalveluista on perinteisten rahapeliyhtiöiden lisäpalveluja kuten Ladbrokesilla, sillä Ladbrokesin pelejä voi pelata esim. Iso-Britanniassa asiamiespisteissä samaan tapaan kuin Veikkauksen pelejä Suomessa. Suurin osa Internetissä toimivista rahapelipalveluista toimii kuitenkin pelkästään Internetin kautta, ilman mahdollisuutta pelata pelejä perinteiseen tapaan.

Perinteisten vedonlyöntikohteita tarjoavien yritysten rinnalle on viime vuosina Internetiin syntynyt ns. vedonlyöntipörssijä. Vedonlyöntipörssit poikkeavat tavanomaisista rahapelipalveluista siinä, että niissä pelaajat lyövät vetoa toisiaan vastaan sen sijaan, että vastapuolena olisi jokin yritys, ja pelaajat voivat lyödä vetoa myös tappiosta, eli toimia itse vedonvälittäjänä. Jos esimerkiksi pelaaja A olisi sitä mieltä, että Jokerit-Jyp jääkiekko-ottelussa Jokerit ei voita peliä, niin hän voi tarjota vetopörssissä myyntiin Jokerien voittoa itse määrittämällään kertoimella. Jos taas pelaaja B on sitä mieltä, että Jokerit voittaa, niin hän voi ostaa pelaajan A tarjoamaa kerrointa. Näin ollen, mikäli Jokerit ei voittaisi, niin pelaaja A voittaisi pelaajan B panoksen, ja jos Jokerit voittaisi, pelaaja A joutuisi maksamaan pelaajan B voitot.

Vedonlyöntipörssit ovat siis Internetiin perustettuja kauppapaikkoja, joissa pelaajat tarjoavat ja ostavat kertoimia sähköisessä huutopaikassa. Vedon ratkettua toinen pelaajista voittaa ja toinen häviää, ja voittorahat siirtyvät häviäjän pelitililtä voittajan pelitilille. Vedonlyöntipörssisivuston ylläpitäjä perii voitoista usein 2-5 %:n korvauksen palvelun käytöstä ja rahaliikenteen hoidosta. Nykyisistä vedonlyöntipörsseistä suurin on viisi vuotta sitten perustettu isobritannialainen Betfair, jossa lyödään minuutissa jopa 12 000 vetoa [Herrala, 2004c].

Vedonlyöntipörssit tulevatkin jatkossa luultavasti saamaan yhä enemmän pelaajia, sillä niiltä saa usein paremmat kertoimet vedonlyöntikohteisiin kuin perinteisiltä vedonvälittäjiltä. European Sports Betting Consultants -yhtiön perustaja Jorma Vuoksenmaa arvioi, että seuraavan kymmenen vuoden aikana pörssit tulevat ottamaan lähes 80 % kaikista pelimarkkinoista, vaikka sisäasianministeriön hallintoneuvoksen Jouni Laihon mukaan pelaaja ottaa riskin laittaessaan pörssiin rahaa, koska valvonta vetopörsseissä on niin huonoa [Komulainen, 2004].

2.4.4. Rahapelimuodot Internetissä

Internetin rahapelipalveluissa pelatut rahat voivat liittyä karkeasti kolmeen eri pelimuotoon, joista yksi on luvun 2.3.2 määritelmän mukainen eri urheilukohteisiin liittyvä vedonlyönti ja veikkaaminen. Eniten tämän pelimuodon pelikohteita liittyy Euroopassa ja muualla maailmassa pelattavien suurten jalkapallosarjojen, kuten Englannin Valioliigan otteluihin, mutta myös jääkiekko-otteluihin ym. palloilulajeihin löytyy paljon pelikohteita. Yksilölajit, kuten tennis, yleisurheilu ja hiihto ovat myös suosittuja pelikohteita, kuten erilaiset hevosurheiluun liittyvät pelikohteetkin. Internetvedonvälittäjillä on lisäksi usein tarjolla myös muita kuin urheiluun liittyviä vedonlyöntikohteita. Esimerkiksi Ladbrokesilla on ollut tarjolla erikoisiakin vetoja: vetoa on voinut lyödä esimerkiksi siitä, että esiintyikö Matti Nykänen Raumanmeri 2004 -festivaaleilla ja oliko Kimi Räikkösen morsiamen Jenni Dahlmanin hääpuvussa pitkät vai lyhyet hihat. Koska vedonlyöntikohteet liittyvät siis eri reaali maailman kohteisiin, ovat vedonlyöntipelit pelaajan kannalta turvallisia pelejä niiden läpinäkyvyyden vuoksi. Kun pelaaja tietää asettamansa panoksen suuruuden, pelaamansa kertoimen suuruuden ja pelikohteen, kuten jalkapallo-ottelun lopputuloksen, voi pelaaja olla periaatteessa varma, että hän tulee saamaan mahdollisen voittonsa oikean suuruisena.

Toisen osan Internet-rahapelaamisesta muodostavat erilaiset kasinopelit ja arpajaiset. Usean rahapelipalvelun sivustolla on mahdollisuus pelata erilaisia ohjelmallisesti toteutettuja kasinopelejä, kuten rulettia tai Blackjackia, raha-automaattipelejä tai arpajaispelejä. Esimerkiksi Nordicbetin pelipalvelussa¹ on tarjolla 5 erilaista "raha-automaattipeliä" ja 6 pokeripeliä, ja PAF:n pelipalvelussa² voi ostaa raaputusarpoja, jotka "raaputetaan" hiiren kursorin avulla. Oikeiden kasinoiden pelien tapaan myös Internetin raha-automaattipeleissä voivat päävoitot kohota korkeiksi, sillä mm. eräessä PAF:n jackpot-pelissä suurin päävoitto on tähän mennessä ollut lähes 41 000 euroa [PAF, 2005]. Näissä kasinopeleissä korostuu pelaajan kannalta ennen kaikkea luottamus pelintarjoajaan kohtaan, koska toisin kuin vedonlyöntipelit, ovat ohjelmalliset kasinopelit osaksi läpinäkymättömiä. Pelaaja ei voi esim. rulettia Internetissä pelatessaan tietää varmasti, että numeron arvonta on pelissä ohjelmoitu täysin satunnaiseksi, tai että Blackjack-pelin korttipakassa on oikea määrä kortteja.

Suosittuja pelikohteita Internetin rahapelipalveluissa ovat myös peliyhtiöiden järjestämät monen pelaajan korttipeliturnaukset, joissa pelaajat

¹ <http://www.nordicbet.com>

² <http://www.paf.fi>

ympäri maailmaa pelaavat useimmiten erilaisia pokeripelejä toisiaan vastaan Internetin välityksellä. Euroopan vilkkaimmalla pokerisivustolla, Ladbrokes.com:illa, pelattiin syyskuussa 2004 päivittäin noin 400 000 kättä ja virtuaalisten pelipöytien läpi kulki miljoonia puntia joka päivä [Herrala, 2004d].

2.4.5. Internet-rahapelaamisen tunnuslukuja

Suurin osa rahapelaajista Suomessa pelaa rahapelejä ja lyö vetoa vielä perinteiseen tapaan Veikkauksen asiamiespisteissä, sillä esim. syksyllä 2004 Veikkauksen pelivaihdosta vain reilut 6 % syntyi Onnet-palvelun kautta [Veikkaus, 2005]. Yhä suurempi osa pelaajista on kuitenkin siirtymässä perinteisen pelaamisen lisäksi Internet-pelaamiseen ja ulkomaisten yhtiöiden pelien pelaamiseen, vaikka ulkomailta ei siis arpajaislain mukaan saa tarjota rahapelejä Suomeen, eivätkä ulkomaiset rahapeliyhtiöt lain 62 §:n mukaan saa mainostaa Suomessa, koska niillä ei ole lupaa arpajaisten toimeenpanemiseen Suomessa [ArpL, 2001]. Silti mm. PAF on markkinoinut Internet-pelejä Manner-Suomen alueella, mutta Suomen korkein oikeus antoi maaliskuussa 2005 päätöksen, jossa se katsoi PAF:n syyllistyneen arpajaisrikokseen. Korkein oikeus oli katsonut PAF:n pelitoiminnan tapahtuneen Manner-Suomessa eikä Ahvenanmaalla, jolloin yhdistys oli rikkonut arpajaislakia mainostaessaan pelejä. [Myllylahti, 2005a]. Myös Unibet on mainostanut palveluaan Suomessa radiomainoksilla ja takseissa olevilla mainoksilla, ja houkutellut pelaajia avaamaan pelitilin erilaisilla bonuksilla. Unibetillä on ollut esimerkiksi tarjouksia, joissa uudet pelitilin avaajat saivat 20 euroa bonusta kun he tallettivat 20 euroa pelitililleen. Tavanomainen mainostamisen lisäksi useat rahapeliyhtiöt mainostavat palvelujaan Internetissä suomalaisilla www-sivustoilla olevilla mainoksilla, joita klikkaamalla pääsee suoraan ko. peliyhtiön pelisivustolle. Sisäasianministeriö alkoikin loppuvuodesta 2004 tutkia Suomessa tätä mm. maakunta- ja paikallissanomalehtien nettisivuille levinnyttä ilmeisesti laitonta nettipelimainontaa [YLE24, 2004].

Internet-rahapelaamisen suosion kasvu näkyy mm. peliyhtiöiden Internet-asiakkaiden määrän ja Internet-pelimyynnin kasvuna. Vuoden 1999 alussa Veikkauksella oli Onnet-pelaajarekisterissä noin 30 000 pelaajaa, kun syksyllä 2004 yli 275 000 asiakkaalla on käytössään Onnet-tunnukset [Veikkaus, 2005]. Fintoton Internet-pelimyynni oli vuonna 2003 27 miljoonaa euroa, joka vastasi n. 16 % yhtiön kokonaisymyynnistä [Suomen Hippos, 2003]. PAF:n Internet-pelien liikevaihto oli vuonna 2003 lähes 7 miljoonaa euroa, joka tuplaantui vuodesta 2002 [PAF, 2003] ja syyskuussa 2004 PAF:lla avattiin 100 000:s pelitili [PAF, 2005]. Loppuvuodesta 2004 PAF:n liikevaihdosta jo reilu kolmannes syntyi Internetin kautta pelattavista peleistä [Tietoyhteiskunta, 2004]. Ladbrokesin Pohjoismaiden toimitusjohtaja Douglas Roosin mukaan yhtiön liikevaihto oli

vuonna 2003 Pohjoismaissa noin 80 miljoonaa euroa ja Suomessa yhtiöllä oli tuolloin muutama tuhat rekisteröityä pelaajaa [Happonen, 2003], kun maaliskuussa 2004 Ladbrokesilla oli Suomessa jo noin 30 000 Internet-asiakasta [Saarinen, 2004a]. Taloustutkimuksen tekemän kyselyn mukaan noin 160 000 suomalaista pelaa säännöllisesti Internetissä [Herrala, 2004b].

Suomalaisten lisääntynyt pelaaminen ulkomaisiin rahapeliyhtiöihin on vaikuttanut Suomessa ennen kaikkea Veikkauksen monopoliasemaan ja kilpailukykyyn. Veikkauksen arvion mukaan ulkomaille pelataan vuodessa Suomesta n. 50 miljoonaa euroa. Tästä johtuen Veikkaus joutuikin reagoimaan kiristyvään kilpailuun alkuvuodesta 2004 tarjoamalla Pitkävetoon monipuolisempia pelimahdollisuuksia ja nostamalla Pitkävedon palautusprosenttia, jolloin myös Pitkävedon kertoimet suurenivat. [Veikkaus, 2005.]

Internet-pelaamisen suosion kasvaminen on kasvattanut myös Internet-rahapelaamista liiketoimintana. Euroopan urheiluviedonlyöntijärjestö EBA:n arvion mukaan Internet-vedonlyönti on maailman nopeimmin kasvavia teollisuudenaloja. EBA arvioi myös maailmanlaajuisen Internet-vedonlyönnin liikevaihdon kasvavan vuonna 2004 n. 75 miljardiin euroon, kun se vuonna 2003 oli noin 50 miljardia euroa. Expekt.com Ltd:n toimitusjohtajan Per-Ivan Selinderin mukaan ”on vaikea löytää muuta bisnestä, jonka globaali vuosikasvu on 40 prosentin luokkaa”. Selinderin mukaan Expektin liikevaihto nelinkertaistui 330 miljoonaan euroon vuonna 2003 vuoden 1999 perustamisen jälkeen. [Herrala, 2004e.]

2.4.6. Internet-rahapelaamisen vaiheet

Internet-rahapelaamiseen voi nykyään aloittaa hyvinkin nopeasti. Internet-selaimella ja -yhteydellä varustetun tietokoneen lisäksi pelaaja ei välttämättä tarvitse kuin pankkitilin suomalaisessa pankissa, jolloin rahapelipalveluun rekisteröitymiseen, rahan siirtämiseen pelitilille ja pelaamisen aloittamiseen ei mene joissain tapauksissa kuin varttitunti.

Aluksi pelaaja joutuu rekisteröitymään valitsemaansa rahapelipalveluun, jotta hän saa käyttöönsä henkilökohtaisen pelitilin, jonka kautta pelejä voi pelata. Rekisteröitymisessä pelaajalta kysytään yleensä mm. henkilö-, yhteys-, pankki-, ja sisäänkirjautumistietoja. Useat rahapeliyhtiöt vaativat pelaajilta 18 vuoden ikää, joten alaikäisten ei pitäisi pystyä avaamaan pelitiliä, mutta joskus iän todistamiseen riittää vain peliyhtiön peli- ja käyttöehtojen hyväksyminen. Peliyhtiöt voivat vielä rekisteröitymisenkin jälkeen vaatia pelaajalta todistusta henkilöllisyydestä tai asuinpaikasta. Esimerkiksi Betfair on vaatinut pelaajia lähettämään valokuvia tai kopioita pelaajan passista, luottokortista tai jostain

henkilökohtaisesta laskusta pelaajan asuinpaikan todistamiseksi [Ylikerroin, 2005].

Koska pelipalveluissa siis kerätään rekisteröitymisen yhteydessä henkilötietoja ja näin ollen ylläpidetään henkilötietorekisteriä, tulisi EU:n alueella toimivan rekisterinpitäjän, eli tässä tapauksessa pelipalvelun ylläpitäjän, laatia henkilötietolain 10§:n mukaan rekisteristä rekisteriseloste. Rekisteriselosteessa tulisi ilmetä:

1. rekisterinpitäjän ja tarvittaessa tämän edustajan nimi ja yhteystiedot;
2. henkilötietojen käsittelyn tarkoitus;
3. kuvaus rekisteröityjen ryhmästä tai ryhmistä ja näihin liittyvistä tiedoista tai tietoryhmistä;
4. mihin tietoja säännönmukaisesti luovutetaan ja siirretäänkö tietoja Euroopan unionin tai Euroopan talousalueen ulkopuolelle; sekä
5. kuvaus rekisterin suojauksen periaatteista.

Rekisterinpitäjän tulee myös pitää rekisteriselostetta toimipaikassaan jokaisen saatavilla, joka verkkopalveluissa merkitsee sitä, että selosteen on löydyttävä verkosta. Rekisteriselosteen täyttämisen lisäksi henkilötietoja keräävän tulee lain 24§:n mukaisesti informoida rekisteröityjä heidän henkilötietojensa käsittelystä. [HetiL, 1999.] Useinkaan tällaista erillistä rekisteriselostetta ei pelipalveluiden rekisteröitymissivuilla ole helposti saatavilla, vaan pelaajalta vaaditaan erilaisissa säännöissä ja sopimus- ja rekisteröintiehdossa suostumus henkilötietojen keräämiseen, tallettamiseen ja käyttämiseen. Esimerkiksi Veikkauksen pelipalvelun rekisteröitymissivulla pelaaja ei saa selville rekisterinpitäjän yhteystietoja, henkilötietojen käsittelyn tarkoitusta, eikä kuvausta rekisteröityjen ryhmistä ja niihin liittyvistä tiedoista, vaan rekisteröitymisessä pelaajan edellytetään ainoastaan antavan luvan henkilötietojen tarkistamiseen väestötietojärjestelmästä ja tietojen tallentamiseen Veikkauksen järjestelmään. Myöskään rekisterin suojauksen periaatteita ei sivulta selviä rekisteröitymistietojen välittämisen suojausta lukuun ottamatta. [Veikkaus, 2005.]

Pelitulon avaamisen jälkeen pelaaja joutuu siirtämään rahaa pelitulilleen, jotta pelejä voisi pelata. Joidenkin peliyhtiöiden vedonlyönti- ja kasinopelejä voi tosin pelata kokeilumielessä ilman että rahaa tarvitsee siirtää pelitulille. Mikäli pelaajalla on käytössään luottokortti, rahaa voi siirtää pelitulille antamalla pelipalvelussa luottokortin numeron ja siirrettävän rahamäärän summan, jonka jälkeen rahat ovat pelitulilla usein muutamassa sekunnissa. Peliyhtiö tai pankki voi veloittaa luottokorttisiirrosta korvauksen, joka on yleensä parin prosentin luokkaa siirrettävästä summasta. Jotkut peliyhtiöt voivat vaatia esim. kopiota henkilöllisyystodistuksesta tai luottokortista, tai todistusta asuinpaikasta, ennen

kuin pelitilille saa siirrettyä rahaa. Näin peliyhtiöt pyrkivät varmistamaan pelitileille talletetun rahan alkuperän, millä pyritään edelleen luultavasti estämään mm. rahanpesu Internetin pelipalvelujen kautta. Koska myös näissä luottokorttimaksuissa, kuten muissakin Internetissä tapahtuvissa luottokorttiosastoissa, joudutaan antamaan luottokortin numero Internetiin, niin pelaajan kannalta korostuu luottamus rahansiirron turvallisuuteen. Peliyhtiöt käyttävätkin usein erilaisia sertifikaatteja ja salausprotokollia Internet-sivuillaan pelaamisen ja rahansiirron turvallisuuden ylläpitämiseksi. Monella rahapeliyhtiöllä on pankkitili suomalaisessa pankissa, joten rahansiirto onnistuu myös pankkien omissa Internet-palveluissa tilisiirrolla, joten luottokortti ei ole täten välttämättömyys rahan siirtämiselle pelitilille. Jos rahaa siirretään tilisiirrolla, rahojen siirtyminen pelitilille voi kestää muutaman päivän. Joissain tapauksissa rahansiirtoa voi nopeuttaa lähettämällä peliyhtiöön sähköpostin liitetiedostona kuvan talletuskuitista. Luottokorttimaksujen ja tilisiirtojen lisäksi joidenkin peliyhtiöiden pelitileille voi siirtää rahaa myös Internetissä toimivien rahansiirtopalveluiden, kuten Netellerin³ tai Moneybookersin⁴ avulla.

Kun pelaaja on saanut siirrettyä rahaa pelitililleen, voi pelaamisen aloittaa. Vedonlyönti- ja veikkauspeleissä pelaaja valitsee haluamansa pelikohteen/pelikohteet ja pelimuodon, sekä määrittää vetoon haluamansa panoksen. Peliyhtiöt ovat usein asettaneet vedonlyöntiin minimipanoksen, joka voi vaihdella muutamasta kymmenestä sentistä muutamaan euroon. Useimmilla peliyhtiöillä on vedonlyöntikohteissa myös maksimipanos, joka vaihtelee suuresti peliyhtiöstä, vedonlyöntikohteesta ja jopa pelaajasta riippuen. Pelaajakohtaisilla maksimipanoksilla peliyhtiöt pyrkivät rajoittamaan usein voittavien ja ammattimaisesti pelaavien pelaajien voittoja.

Kuvassa 2 on esimerkkinä Centrebetin pelipalvelussa asetettu veto jääkiekko-otteluun Saipa-Jyp.

³ <http://www.neteller.com/>

⁴ <http://www.moneybookers.com>

The screenshot shows the Centrebet website interface. At the top, there is a navigation bar with the Centrebet logo and links for 'Kotisivu', 'Liity', 'Pankkietoja', 'Yleistieto', 'Kysyttyä', 'Säännöt', and 'Ohje'. Below this is a search bar and a 'KIRJAUDU SISÄÄN' button. The main content area is divided into two panels. The left panel, titled '1 Urheilulaji', lists various sports categories, with 'JÄÄKIEKKO' (Ice Hockey) selected. The right panel, titled '5 Vahvista Veto', shows the betting options for a match between SAIPA and JYP. The betting table is as follows:

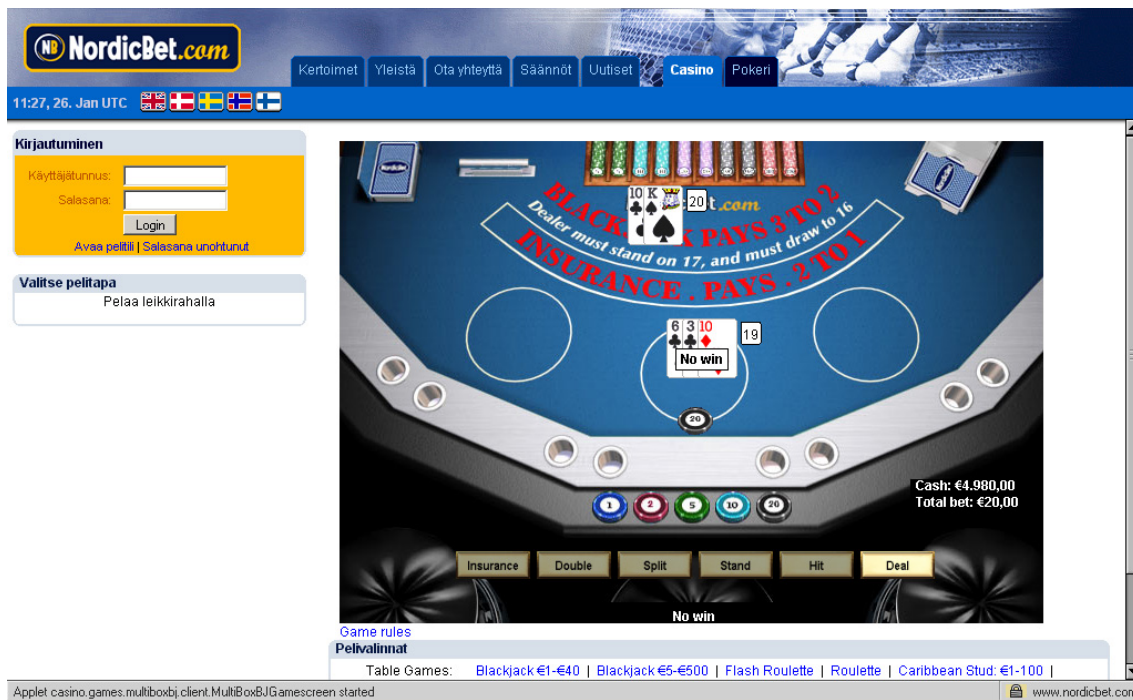
Kilpailija	1	X	2
1. BLUES 2. TPS	<input type="checkbox"/> 2.40	<input type="checkbox"/> 4.20	<input type="checkbox"/> 2.40
1. HPK 2. KÄRPÄT	<input type="checkbox"/> 2.35	<input type="checkbox"/> 4.20	<input type="checkbox"/> 2.40
1. SAIPA 2. JYP	<input type="checkbox"/> 2.15	<input type="checkbox"/> 4.30	<input type="checkbox"/> 2.65
1. ÄSSÄT 2. LUKKO	<input type="checkbox"/> 2.47	<input type="checkbox"/> 4.30	<input type="checkbox"/> 2.28

Summary on the right: Yhteensä: Veto 1.00, Voitto 2.65. The interface also includes a 'VALITSE' button and a 'LISÄÄ LIPUKKEESEEN' button at the bottom.

Kuva 2. Vedon asettaminen Centrebetin rahapelipalvelussa
(<https://secure.centrebet.com/>)

Vedon asettamisen jälkeen pelintarjoaja vielä vahvistaa vedon ennen kuin se hyväksytään. Vetojen vahvistamisella pelintarjoaja varmistaa, ettei esim. pelipanos ylitä asetettua peli- tai pelaajakohtaista maksimipanosta tai etteivät vedon pelikohteet ole ristiriidassa keskenään. Vedon vahvistamisen jälkeen pelaajan pelitililtä vähennetään panoksen suuruinen rahasumma ja pelaajan pelihistoriaan tulee merkintä asetetusta vedosta. Kun veto on ratkennut niin pelaajan pelitilille maksetaan mahdollinen voitto yleensä muutaman tunnin kuluttua vetokohteena olleen pelin päättymisestä.

Kasinopeleissä ja monen pelaajan pokeripeleissä pelaaja joutuu usein siirtämään varsinaiselta pelitililtään rahaa ensin ns. pelikukkaroon tai -lompakkoon, ennen kuin pelejä voi pelata. Pelaaja voi joutua myös lataamaan pelintarjoajalta erillisen kasino- tai pokeriohjelmiston pelaamista varten. Usein kasinopelit on toteutettu esim. Shockwave-tekniikalla tai Java-appletteina, joten niitä voi pelata suoraan em. tekniikoita tukevan selaimen kautta. Kuvassa 3 on esimerkkinä Java-applettina toteutettu Blackjack-peli Nordicbetin pelipalvelussa.



Kuva 3. Blackjack-peli NordiBetin rahapelipalvelussa
(<https://www.nordicbet.com/?q=casino>)

Kun pelaaja haluaa nostaa pelitililtään rahaa, hän tekee pelipalvelussa nostopyynnön, jonka jälkeen rahat siirtyvät yleensä muutaman päivän sisällä pelaajan pankkitilille. Jos pelaaja on tallettanut rahaa pelipalveluun em. rahansiirtopalveluiden, kuten Moneybookersin, avulla, niin noston voi tehdä myös tämän rahansiirtopalvelun tilille. Tältä tililtä rahaa voi edelleen siirtää suoraan toiseen pelipalveluun, jolloin rahaa ei tarvitse kierrättää oman pankkitilin kautta. Vaikka rahojen kotiuttaminen pelitileiltä kestää siis yleensä muutaman päivän, niin joidenkin peliyhtiöiden tapauksissa saattaa kestää jopa viikkoja ennen kuin rahat tulevat pankkitilille. Peliyhtiöt voivat periä pienistä nostettavista summista siirtokorvauksen, mutta useimmiten rahojen nostot ovat maksuttomia. [Ylikerroin, 2005.]

2.4.7. Internet-rahapelaamisen suosion syitä

Internet-rahapelaamisen suosiota on kasvattanut omien havaintojeni mukaan ennen kaikkea www-selaimen kautta tapahtuvan pelaamisen helppous ja nopeus. Myös mahdollisuus pelata anonyymisti voi monelle pelaajalle olla Internet-pelaamisessa tärkeää. Lisäksi ulkomaisten peliyhtiöiden vedonlyönti- ja veikkauspeleihin tarjoamat korkeat pelikertoimet sekä monipuoliset pelivalikoimat houkuttelevat pelaamaan ulkomaille Veikkauksen pelipalvelun sijaan. Myös Internet-yhteyksien yleistymisen suomalaisissa kodeissa on luonnollisesti vaikuttanut Internet-pelaamisen suosion kasvamiseen. Joulukuussa 2004 laajakaistayhteys oli Suomessa 30 %:lla kotitalouksista [Laajakaistainfo, 2005].

Internet-selaimen välityksellä tapahtuva vedonlyönti ja rahapelaaminen on tehty pelaajille pelipalvelujen käytettävyyden osalta helpoksi, ja monia ulkomaisia pelipalveluja voi käyttää myös suomenkielisillä käyttöliittymillä. Pelipalvelut ovat lisäksi usein auki ympäri vuorokauden, ja ne mahdollistavat pelaamisen pelaajan sijainnista riippumatta, kunhan vaan pelaajalla on käytössään Internet-yhteydellä varustettu tietokone. Internetin vedonlyönti- ja veikkauspeleissä pelaaja säästyy perinteiseltä fyysiseltä pelikuponkien täyttämislä ja viemiseltä asiamiespisteisiin, jolloin pelaaminen nopeutuu. Tämä asia korostuu ennen kaikkea suurilla peleillä pelaavien pelaajien keskuudessa. Jotkut pelaajat voivat pelata esim. Veikkauksen Moniveto-peliin jopa tuhansia rivejä, jolloin pelirivien täyttäminen käsin kupongeille olisi lähes mahdotonta. Myös kasinopelejä pystyy pelaamaan tietokoneen välityksellä sen sijaan, että pelaajan pitäisi mennä johonkin kasinoon paikan päälle. Mahdollisuus pelata anonyymisti voi madaltaa kynnystä osallistua Internetin korttipeliturnauksiin. Useilla ulkomaisilla rahapeliyhtiöillä on lisäksi suomalainen asiakaspalvelu, joten pelaajat voivat hoitaa pelaamiseen liittyviä ongelmia ja asioita tältä osin suomen kielellä.

Ulkomaiset rahapeliyhtiöt tarjoavat usein vedonlyönnin pelikohteisiin korkeampia kertoimia kuin esim. Veikkaus, koska ulkomaisilla yrityksillä ei Veikkauksen tapaan välttämättä ole velvoitteita voittovarojen jakamiseen yhtiön ulkopuolelle. Täten ulkomaiset rahapeliyhtiöt pystyvät palauttamaan pelatuista rahoista suuremman osan takaisin pelaajille kuin Veikkaus. Varsinkin ammattimaisesti pelaavat, eli luvun 2.5 luokittelun puoli-ammattilaiset ja ammattilaiset, pyrkivät luonnollisesti sijoittamaan vedonlyöntirahansa sen yhtiön pelikohteisiin, joka tarjoaa sijoitetulle rahalle suurimman mahdollisen tuoton vedon osuessa. Jos pelaajalla on pelitili esim. kolmessa Internet-pelipalvelussa, pelaaja voi helposti verrata näiden pelintarjoajien kertoimia Internetissä toimivien kerroinvertailusivustojen kuten Tip-Ex:n⁵ avulla ja pelata suurinta tarjolla olevaa kerrointa. Näin ollen jos esim. yksi rahapeliyhtiö tarjoaa tietyn vedonlyöntikohteen kotivoitolle kertoimen 1.50 ja jokin toinen peliyhtiö kertoimen 1.70, niin pelkästään taloudellisen tuoton näkökulmasta katsoen pelaaja saisi vedon osuessa n. 13 % enemmän voittoa pelatessaan suurempaa kerrointa.

Vedonlyönnissä myös monipuoliset pelivalikoimat houkuttelevat pelaajia pelaamaan Veikkauksen sijaan ulkomaille, koska useat ulkomaiset peliyhtiöt tarjoavat vedonlyöntikohteisiin huomattavasti monipuolisempia pelivaihtoehtoja kuin Veikkaus. Siinä missä Veikkauksen vedonlyöntikohteissa voi useimmiten veikata vain ottelun lopputulosta (kotivoitto - tasapeli -

⁵ <http://www.tip-ex.com>

vierasvoitto), niin samaan pelikohteeseen voi ulkomaisten peliyhtiöiden kautta lyödä vetoa esim. ottelun puoliaikatuloksesta, ensimmäisen maalin syntymäajasta tai tekijästä, tai ottelun kokonaismaalimäärästä. Myös erilaiset tasoitukselliset vetomahdollisuudet ovat yleisiä. Esimerkiksi vetokohteena olevan jalkapallo-ottelun vierasjoukkueelle voidaan antaa puoli maalia tasoitusta. Tällöin pelaaja, joka on lyönyt vetoa vierasjoukkueen puolesta voittaa, mikäli ottelu päättyy tasapeliin tai vierasvoittoon. Yksi merkittävä syy ulkomaisten pelipalvelujen käyttämiseen ammattimaisesti pelaaville pelaajille on käsitysteni mukaan ns. single-pelaamisen mahdollisuus vedonlyönnissä. Esimerkiksi Veikkauksen Pitkävedossa pelaajan pitää useimmiten valita vähintään kaksi pelikohdetta yhteen vetoon, mutta useimmat ulkomaiset peliyhtiöt tarjoavat mahdollisuutta pelata samoja kohteita yksittäisinä vetoina.

2.5. Pelaajatyypppejä

Vedonlyönnin harrastaja on tyypillisimmillään nuori urheilusta kiinnostunut mies. Nuoret ovat myös aktiivisimpia Internetin käyttäjiä. [Suuraho 2002, 39.] Myös verkkokaupankäynnin käyttäjät ovat yleensä etupäässä nuoria, sillä lähes puolet (47 %) verkon kautta jotain ostaneista tai tilanneista on iältään alle 30-vuotiaita [Nurmela & Parjo 2001, 6-9]. Lisäksi 60 % verkon kautta jotain ostaneista tai tilanneista on miehiä, ja mitä korkeampi koulutus on, sitä todennäköisemmin käyttää Internetiä ja verkkokauppaa (emt., 6-9).

Täten Internet-rahapelien käyttäjistä voisi muodostaa selkeän kuvan, joka on nuori, koulutettu, kaupunkilainen urheilusta kiinnostunut mies, kuten myös Suuraho tutkielmassaan toteaa [Suuraho 2002, 39]. Vaikka pelaajista voikin näin muodostaa profiilin, niin kuitenkin tästä profiilista ei selviä pelaajien suhtautuminen ja motiivi pelaamiseen.

Vuoksenmaa et al. [1999, 48] ovatkin jakaneet vedonlyönnin pelaajat karkeasti neljään kategoriaan riippuen siitä, kuinka vakava heidän suhteensa vedonlyöntiin on. Kategoriat ovat huvipelaajat, harrastajat, puoliammatillaiset ja ammatillaiset. Tässä kuitenkin jaotellaan vain vedonlyönnin harrastajia, joten esim. kasinopelaajat ja pelkästään onnenpelejä pelaajat jäävät luokittelun ulkopuolelle. Pelaajaryhmät eivät myöskään ole toisiaan poissulkevia, sillä ammatillainenkin voi joskus pelata kuten huvipelaaja pelatessaan muutaman rivin lottoa vaikkapa kauppareissulla, joten ryhmien välille ei voida määrittää selviä rajoja.

Seuraavaksi selvitetään näiden pelaajakategorioiden ominaispiirteitä soveltaen näitä pelaajaryhmiä myös muihin pelaajiin kuin vedonlyöjiin. Näissä kategorioissa Vuoksenmaa et al. (emt.) eivät ota kantaa pelaajien pelaamiskanaviin, peleihin sijoitetun rahan määrään, eikä pelattuihin

pelimuotoihin, joten täydennän pelaajaluokkia näiltä osin omien kokemusteni, tulosteni ja arvioideni pohjalta.

2.5.1. Huvipelaajat

Vuoksenmaan et al. [1999, 48] mukaan huvipelaajat ovat pelaajia, jotka pelaavat mitä sattuu ilman sen kummempia menetelmiä saadakseen ruletinomaista jännitystä, elämyksiä sekä viihdettä.

Esimerkkinä huvipelaajasta voisi mainita "lottoajat", eli pelaajat, jotka pelaavat muutamalla eurolla viikossa enimmäkseen luvun 2.3.1 raha-arpajaismääritelmän mukaisia onnenpelejä, kuten lottoa. Jotkut pelaajat voivat pelata myös luvun 2.3.2 määritelmän mukaisia taitopelejä lyömällä vetoa esimerkiksi jääkiekko-ottelun lopputuloksesta mennessään katsomaan jääkiekko-ottelua, jotta he saisivat pelin seuraamiseen hieman lisää jännitystä. Huvipelaajat pelaavat enimmäkseen perinteisten asiamiespisteiden kautta Veikkauksen tarjoamia pelejä, mutta osalla pelaajista saattaa olla pelitili myös Veikkauksen pelipalvelussa.

2.5.2. Harrastajat

Vuoksenmaan et al. [1999, 48] luokittelussa harrastajat eroavat huvipelaajista siten, että harrastajat luulevat pystyvänsä voittoihin yksinkertaisilla menetelmillä ja että he haluavat pohdiskella erilaisia pelistrategioita. Harrastajat hakevat Vuoksenmaan et al. (emt., 48) mukaan pelaamisesta jännityksen lisäksi myös osaamiseen perustuvaa tyydytystä.

Harrastajat pelaavatkin jo muutamalla kymmenellä eurolla viikossa ja useampia pelimuotoja kuin huvipelaajat. Näitä pelejä ovat esimerkiksi Veikkauksen Pitkä- tai Moniveto, tai muut taitopelit. Toisin kuin huvipelaajat, jotka pelaavat ilman tiettyjä menetelmiä, harrastajat saattavatkin jo seurata esim. jääkiekkosarjojen sarjataulukkoita ja joukkueiden viimeisiä pelisuorituksia, joita he voivat hyödyntää pohdiskeluissaan ja pelistrategioissaan ja parhaiden pelimuotojen pelikohteiden valitsemisessa. Harrastajat ovat myös paremmin tietoisia Internet-pelaamisen mahdollisuuksista ja eduista kuin huvipelaajat, joten osa harrastajista käyttää jo aktiivisesti Internetin rahapelipalveluja. Veikkauksen pelipalvelun lisäksi joillain harrastajilla voi olla pelitili myös esim. PAF:lla tai jollain muulla ulkomaisella peliyhtiöllä. Vuoksenmaa et al. (emt., 48) mukaan huvipelaajat ja harrastajat muodostavat yhdessä suurimman osan kaikista pelaajista.

2.5.3. Puoliammatillaiset

Huvipelaajista ja harrastajista poiketen puoliammatillaiset pääsevät pelaamisessa jo lähelle rahallista omillaan pysymistä tai jopa voitolliseen tulokseen, mutta eivät pysty elämään vedonlyönnillä. Puoliammatillaiset

pystyvät käsittelemään pelaamiseen liittyvää tietoa siten, että he pystyvät karsimaan tiedosta karkeimmat virheet pois ja näin ollen hyödyntämään jäljelle jäävää tietoa voitollisissa pelivalinnoissaan. [Vuoksenmaa et al. 1999, 48.]

Puoliammattilaisilla on harrastajia kehittyneempiä menetelmiä arvioida esimerkiksi eri pelikohteiden lopputulosten toteutumistodennäköisyyksiä, joista he edelleen voivat laskea tietyn raja-arvon kannattavalle vedonlyöntikohteelle. Puoliammattilaiset pelaavatkin enimmäkseen pelkästään taitopelejä ja useita erilaisia pelimuotoja, jotka he valitsevat sen mukaan, mikä pelimuoto on tuottoisin suhteessa pelaajan arvioon pelikohteen lopputuloksesta. Puoliammattilaiset voivat pelata viikossa jo satoja euroja ja lähes pelkästään Internetin kautta usealle eri ulkomaiselle vedonvälittäjälle, ja usein he myös tarjoavat itse vetoja myyntiin vedonlyöntipörsseissä (ks. luku 2.4.3). Kuhunkin pelivalintaan he valitsevat vedonvälittäjän sen mukaan, mikä vedonvälittäjä tarjoaa kyseiseen pelivalintaan korkeimman kertoimen ja edelleen korkeimman mahdollisen tuoton.

2.5.4. Ammattilaiset

Ammattilaiset eroavat Vuoksenmaan et al. [1999, 48] luokittelussa edellä mainituista ryhmistä siinä, että heidän paineen- ja riskinsietokykynsä on korkea, joten pystyvät pelaamaan pitkällä aikavälillä voitollisesti ja edelleen elättämään itsensä rahapeleillä.

Ammattilaiset siis toimivat samoin kuin puoliammattilaiset, mutta voivat pelata yhtenä päivänä satoja tai tuhansia euroja jäämättä silti pitkällä aikavälillä tappiolle. Ammattilaisilla voi olla pelitili jopa kymmenissä eri peliyhtiöissä. Vuoksenmaan et al. (emt., 48) varovaisen arvion mukaan Suomessa on n. 10 rahapelaamisen ammattilaista.

3. Tutkimuksen tavoite ja tutkimusongelmat

Koska ulkomaisiin rahapelipalveluihin pelataan Suomessa Internetin kautta yhä enemmän rahaa, on pelipalveluissa tai niiden pelitarjonnassa oltava jotain sellaisia ominaisuuksia, mitä Veikkauksen pelipalvelu ei pysty pelaajille tarjoamaan. Näin ollen tässä tutkielmassa pyritään aluksi kartoittamaan Internet-rahapelipalveluja käyttävien suomalaisten pelaajien pelaajaprofiileja, jotta saataisiin muodostettua ainakin karkea luokittelu siitä, minkälaisia ihmisiä Internet-rahapelit kiinnostavat. Tarkoituksena on myös tutkia vastaavtko nämä pelaajaprofiilit Suurahon [2002, 39] muodostamaa kuvausta (ks. luku 2.5). Tutkimuksen tavoitteena on selvittää miten eri pelaajaryhmien näkemykset Veikkauksen pelipalvelusta eroavat toisistaan, jotta saataisiin selville mitä ominaisuuksia eri pelaajat Veikkauksen pelipalveluissa arvostavat. Lisäksi tutkimuksessa asetetaan Veikkauksen Internet-pelipalvelu vastakkain ulkomaisten pelipalveluiden kanssa ja selvitetään miten näiden pelipalveluiden ominaisuudet eroavat toisistaan edukseen pelipalveluja käyttävien pelaajien mielestä. Samalla pyritään selvittämään mitkä syyt ovat eri pelaajaryhmille tärkeimpiä eri pelipalvelujen käyttämiselle. Kuten edellä on mainittu, Internet-pelaamisessa on useita tekijöitä, jotka edellyttävät pelaajalta suurta luottamusta pelintarjoajaa kohtaan. Näin ollen tutkielmassa pyritään myös tutkimaan, miten tärkeänä tekijänä pelaajat pitävät pelintarjoajien luotettavuutta pelaamisessaan.

Näiden tavoitteiden pohjalta olen asettanut tutkimusongelmiksi seuraavat kysymykset:

- Minkälaiset ihmiset käyttävät Internetin rahapelipalveluja?
- Miten eri pelaajaryhmien näkemykset Veikkauksen pelipalvelun ominaisuuksista eroavat toisistaan?
- Miten ulkomaisten pelipalvelujen ominaisuudet eroavat Veikkauksen pelipalvelun ominaisuuksista?
- Mitkä syyt ovat eri pelaajaryhmille tärkeimpiä eri pelipalvelujen käyttämiselle?
- Kuinka tärkeä edellytys pelaamiselle on pelaajien kokema luottamus pelintarjoajia kohtaan?

Tutkimusongelmiin pyrittiin löytämään vastaukset empiirisellä kvantitatiivisella tutkimuksella, joka toteutettiin sähköisiä rahapelipalveluja käyttäville pelaajille suunnatun kyselytutkimuksen muodossa. Kyselystä on esitetty tarkempi selvitys seuraavassa luvussa.

Tutkimuksellani on myös yhteiskunnallista merkitystä Suomen rahapelimonopolilla saavutettavien yhteiskunnallisten etujen vuoksi. Vaikka Suomessa on omasta mielestäni hyvin toimiva, luotettavan oloinen ja melko monipuolinen Veikkauksen Internet-rahapelipalvelu, niin yhä suurempi osa suomalaisten Internet-rahapeleihin pelatuista rahoista menee Veikkauksen sijaan ulkomaisten yhtiöiden peleihin. Veikkauksen rahapeliteutoilla tuetaan Suomessa mm. nuorisotyötä, tiedettä ja taidetta, ja näistä ulkomaille pelatuista rahoista ei saada osuutta edellä mainittujen kohteiden tukemiseen. Näin ollen voisi olla myös hyödyllistä selvittää, millä keinoin Veikkauksen pelipalvelu saataisiin kilpailukykyiseksi ulkomaisten pelipalvelujen kanssa, ja millä keinoin ulkomaille pelatun rahan virta saataisiin käännettyä takaisin Suomeen ja edelleen suomalaisten hyväksi käytettävien veikkausvoittovarojen pottiin. Tämän tutkimuksen tulokset antavat tietoa syistä siihen miksi ulkomaiset rahapelipalvelut suomalaisia pelaajia kiehtovat.

4. Tutkimusmenetelmät

4.1. Verkkokysely

Tutkimuksen tiedonkeruumenetelmäksi valittiin Internet-pohjainen www-kysely. Heikkilän [1999, 68] mukaan Internetin kautta suoritettavia kyselyitä on syytä käyttää vain silloin, kun kaikilla perusjoukon jäsenillä on mahdollisuus ja taito Internetin käyttöön. Koska tutkimuksen perusjoukoksi valittiin juuri Internet-rahapelipalveluja käyttävät pelaajat, niin Internet oli luonnollisin ja paras kanava myös vastausten keräämiselle.

Sähköisen kyselylomakkeen käyttäminen sisältää monia etuja. Www-lomake mahdollistaa monimutkaiset ja interaktiiviset kysymykset, on tehokkaampi kuin esim. sähköpostikysely, mahdollistaa anonyymit vastaukset, ja sillä voidaan saavuttaa paljon ihmisiä pienillä kustannuksilla. Lomakkeen tallettamien vastaukset on myös helppo siirtää käsiteltäväksi suoraan tilasto-ohjelmaan, jolloin säästetään aikaa ja säästytään inhimillisiltä koodausvirheilä. [Alaterä 2004, 6-7.] Mahdollisuus vastata anonyymisti oli tässä kyselyssä uskoakseni tärkeä ominaisuus, sillä vastaajat eivät välttämättä olisi halunneet ilmoittaa esim. peleihin kuukaudessa käyttämänsä rahan määrää, mikäli kyselyyn olisi pitänyt vastata nimellä tai mikäli vastaajia olisi haastateltu.

Kyselylomake tehtiin Html-kielellä css-muotoiluja ja JavaScript- ja Perl-kieliä apuna käyttäen. JavaScript-toiminnallisuuksien avulla pyrittiin varmistamaan lomakkeen vastausten oikeellisuus, eli esimerkiksi se, että vastaajat eivät voineet merkitä väärinä numeroita merkittäessä tärkeimpiä syitä jonkun rahapelipalvelun käyttämiselle. Lomake talletti vastaukset Perl-kielen avulla tekstitiedostoon ja lähetti ne myös varmuuden vuoksi sähköpostiini, siltä varalta että vastausten tallettamisessa tiedostoon olisi tullut ongelmia. Ennen lomakkeen laittamista verkkoon sen toiminnallisuutta ja sisällön loogisuutta testattiin muutamalla koehenkilöllä, joiden antaman palautteen myötä lomakkeen toiminnallisuutta ja sisältöä muokattiin paremmiksi.

Kyselylomakkeen kysymyksissä käytettiin enimmäkseen suljettuja kysymyksiä, joissa oli valmiit vastausvaihtoehdot. Valmiita vastausvaihtoehtoja käytettäessä saavutetaan etuna se, että vastaukset saadaan yhdenmukaisiksi, vastausten käsittely nopeutuu ja vastaajien ponnistelut saadaan minimoitua [Holopainen & Pulkkinen 2002, 39]. Toisaalta suljetut kysymykset mm. voivat houkutella vastaajia antamaan vastaukset harkitsematta, vastausvaihtoehdot ja niiden järjestys voivat johdatella vastaajaa, tai vastausvaihtoehtojen luokittelu voi epäonnistua [Heikkilä 1999, 50]. Koska kyselyn tuloksia oli kuitenkin tarkoitus käyttää rahapelipalveluiden ominaisuuksien ja käytön syiden

vertailuun, suljettujen kysymysten käyttäminen oli tässä kyselyssä perusteltua, jotta vastaukset saatiin yhdenmukaisiksi ja jotta niitä voisi helposti vertailla.

Kyselylomake koostui kolmesta osiosta. Ensimmäisen osiossa oli seitsemän kysymystä, joilla kartoitettiin Internet-rahapelaajien pelaajaprofiileja ja taustatietoja, eli sitä, että minkälaiset ihmiset käyttävät Internet-rahapelipalveluja, kuinka paljon he käyttävät Internet-rahapeleihin rahaa kuukaudessa, ja kuinka usein he käyttävät Internetin rahapelipalveluja.

Toisessa osiossa kartoitettiin vastaajien mielipiteitä Veikkauksen pelipalvelun ominaisuuksista ja tärkeimpiä syitä tämän palvelun käyttämiselle. Vastaajia pyydettiin arvioimaan asteikolla 1-5 yhdeksää Veikkauksen pelipalvelua koskevaa ominaisuutta. Ominaisuudet oli esitetty väittiminä, joissa vastausvaihtoehdot olivat 5-portaisena asteikkona, jonka ääripäinä olivat vastakkaiset adjektiivit. Täten vaihtoehdot 1 edusti väittämän positiivista päätä ja vaihtoehdot 5 väittämän negatiivista päätä. Mikäli vastaaja ei osannut sanoa, häntä pyydettiin merkitsemään kohta 6. Tätä ns. Osgoodin asteikkoa käytetään juuri esim. tuote- tai yrityskuvatutkimuksissa [Heikkilä 1999, 53]. Ominaisuusarvioinnin jälkeen vastaajia pyydettiin kyselyssä valitsemaan yhdestätoista annetusta pelipalvelun laatuun vaikuttavista tekijästä enintään kolme tärkeintä syytä Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle tai kirjoittamaan jokin muu syy, mikäli vastausvaihtoehdoissa ei ollut vastaajalle sopivaa syytä. Toisen osion lopussa kysyttiin vielä vastaajien Veikkauksen pelipalveluun käyttämän rahan määrää.

Kolmannessa osiossa vastaajia pyydettiin ensin valitsemaan esitetyistä vaihtoehdoista kaikki käyttämänsä ulkomaiset rahapelipalvelut tai kirjoittamaan pelipalvelun nimi, mikäli vaihtoehdoissa ei ollut vastaajan käyttämää pelipalvelua, sekä valitsemaan näistä pelipalveluista eniten käyttämänsä palvelu. Seuraavaksi kartoitettiin samaan tapaan kuin osiossa kaksi vastaajien mielipiteitä valitsemansa pelipalvelun yhdeksästä ominaisuudesta, sekä tärkeimpiä syitä valitun ulkomaisen palvelun käyttämiselle. Toisen ja kolmannen osion pelipalveluja koskevat ominaisuusväittämät olivat samoja, joten näin palveluja pystyttiin vertailemaan samojen ominaisuuksien pohjalta. Kyselylomake löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1.

Vastaajia kyselyyn tavoiteltiin laittamalla Internetiin Ylikerroin.com-keskustelupalstalle⁶ ilmoitus, jolla palstan käyttäjiä pyydettiin osallistumaan tutkimukseen vastaamalla kyselyyn ilmoituksessa olevan linkin kautta. Ylikerroin.com-keskustelupalsta on kaikille avoin keskustelupalsta, jossa rekisteröityneet palstan käyttäjät voivat vaihtaa mielipiteitä ja kokemuksia

⁶ <http://www.ylikerroin.com>

koskien vedonlyöntiä ym. rahapelaamista. Vastaajia haettiin myös tuttavapiiristäni, sekä laittamalla Tampereen yliopiston tietojenkäsittelyn, tilastotieteen ja matematiikan opiskelijoiden ainejärjestön Luupin sähköpostilistalle ilmoitus.

Kysely oli Internetissä 7.5.2004 - 2.6.2004, eli vajaan kuukauden ajan, jona aikana vastauksia tuli 138 kappaletta. Kyselylomake otettiin pois verkosta kesäkuun alussa kun uusia vastauksia ei enää juuri tullut. Koska kyselyyn tuli suhteellisen vähän vastauksia niin tutkimuksen otokseksi valittiin koko perusjoukko, eli tutkimus on täten kokonaistutkimus. Heikkilän [1999, 32] mukaan kokonaistutkimus kannattaa tehdä, jos perusjoukko on pieni, eli jos yksiköiden lukumäärä on alle sata, mutta varsinkin kyselytutkimuksissa jopa 200-300:n suuruisesta perusjoukosta voidaan tehdä kokonaistutkimus. Vastauksista kaksi oli niin puutteellisia, että niitä ei voitu ottaa mukaan otokseen, joten varsinaiseksi otoskooksi tuli 136 vastausta.

Koska kyselyyn sai vastata nimettömänä, enkä havainnut vastauksissa pilailumielessä tehtyjä vastauksia, niin pidän otoksen vastauksia varsin luotettavina, vaikka vastausten todenperäisyyttä ei voidakaan varmistaa. Mittauksen sisäisen reliabiliteetin toteamiseksi olisi kyselyssä vaadittu samojen tilastoyksiköiden mittaamista useampaan kertaan [Heikkilä 1999, 179], mutta koska halusin kyselystä vastaamisen helpottamiseksi mahdollisimman yksinkertaisen, niin samoja kysymyksiä kyselyssä ei toistettu. Mittauksen ulkoinen reliabiliteetti voitaisiin todentaa toistamalla mittaukset toisissa tutkimuksissa ja tilanteissa (emt., 179). Tämän tutkimuksen reliabiliteettia voivat tosin alentaa mm. suhteellisen pieni otoskoko (136), jolloin vastaukset voivat olla sattumanvaraisia, ja tulostietojen käsittelyssä ja tulkinnassa tapahtuneet virheet (emt., 29).

Heikkilän [1999, 178] mukaan kysely- ja haastattelututkimuksissa validiteettiin vaikuttaa ensisijaisesti se, miten onnistuneita kysymykset ovat eli saadaanko niiden avulla ratkaisu tutkimusongelmaan. Kyselyn kysymykset auttavat kyllä saamaan vastauksia luvussa 3 esitettyihin tutkimusongelmiin, mutta vain tietyiltä osin. Koska kyselyssä oli annettu etupäässä valmiit vastausvaihtoehdot, niin esimerkiksi kysyttäessä tärkeimpiä syitä tietyn pelipalvelun käyttämiselle, valmiit vastausvaihtoehdot saattoivat johdatella vastaajia vastaamaan vaihtoehtojen mukaan, jolloin todellinen syy jää selvittämättä. Toisaalta, jotta pelipalvelujen vertailemista koskeviin tutkimusongelmiin saataisiin ratkaisu, ovat valmiit vastausehdot perusteltuja, koska näin pelipalveluja voidaan vertailla helposti.

4.2. Käytetyt tilastolliset menetelmät

Kyselyn tulosten analysoinnissa on käytetty apuna aritmeettista keskiarvoa. Keskiarvoa päädyin käyttämään siksi, että sillä saadaan tiivistettyä aineiston tieto tiiviiseen muotoon, vaikka osa informaatiosta samalla häviääkin [Heikkilä 1999, 80]. Jos havaintojen lukumäärä on suuri, niin Heikkilän mukaan (emt., 81) keskiarvo on vakaa suure, mutta pienissä havaintomäärissä ääriarvojen vaikutus keskiarvoon voi olla huomattava. Keskiarvoa on käytetty tässä tutkimuksessa myös pienien havaintomäärien analysoinnissa, mutta koska näissä tapauksissa havaintoarvot ovat olleet ennalta määrättyjä (esim. lukuarvot väliltä 1-5), niin tällöin ääriarvot eivät vaikuta keskiarvoon yhtä paljon, kuin jos vastaukset olisi voinut antaa avoimella asteikolla. Ominaisuusarviointien keskiarvoihin ei ole otettu mukaan en osaa sanoa - vastauksia, joten näissä keskiarvioissa on mukana vain ne vastaajat, joilla oli mielipide ko. ominaisuudesta.

Tulosten esityksessä käytetyt keskiarvot on pyöristetty etupäässä kahden desimaalin tarkkuudella, mutta prosenttiluvut on pyöristetty kokonaisluvuiksi. Tämän kokoisessa aineistossa en nähnyt tarpeelliseksi käyttää prosenttiluvuissa desimaalilukuja.

Tuloksissa esitetyt keskiarvo- ja prosenttilaskelmat ym. tilastolliset käsittelyt sekä kaaviokuvat tehtiin Microsoft Excel -ohjelmalla.

5. Tutkimuksen tulokset

5.1. Taustamuuttujat

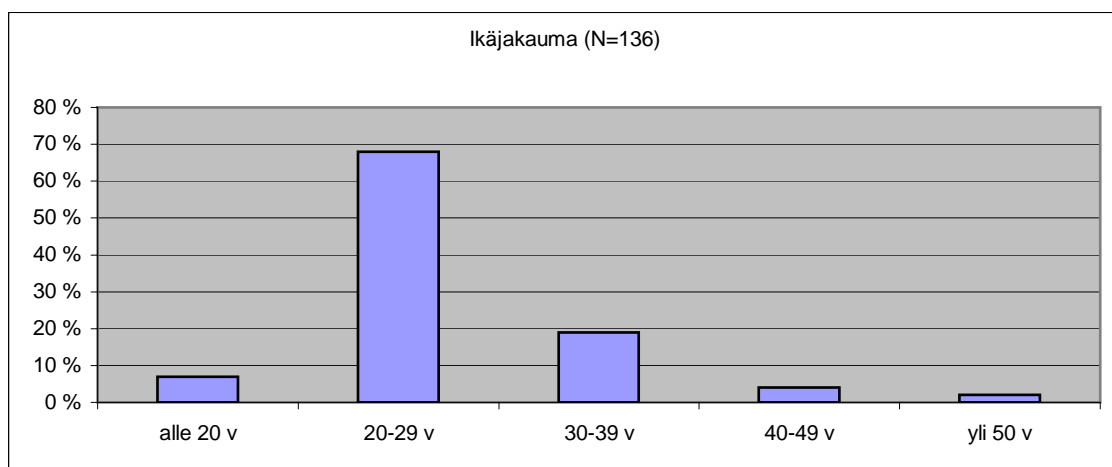
Kyselyn kysymyksissä 1-7 kartoitettiin vastaajien taustatietoja, rahan käyttöä Internet-rahapelipalveluissa ja Internet-rahapeliä pelaamisen tiheyttä. Seuraavassa esitetään tulokset näistä kysymyksistä siinä järjestyksessä kuin ne kyselyssä olivat.

5.1.1. Sukupuoli

Kyselyyn vastasi yhteensä 136 henkilöä, joista 94 % oli miehiä ja 6 % oli naisia. Yksi vastaaja ei ilmoittanut sukupuoltaan.

5.1.2. Ikä

Nuorin kyselyyn vastaajista oli 14-vuotias ja vanhin 53-vuotias vastaajien ikäkeskiarvon ollessa 27,0 vuotta. Kun vastaajat luokiteltiin iän mukaan 5 luokkaan, niin vastaajista alle 20-vuotiaita oli 7 % , 20-29-vuotiaita 68 % , 30-39-vuotiaita 19 % , 40-49-vuotiaita 4 % ja yli 50-vuotiaita 2 % . Kuvassa 4 on esitetty vastaajien ikäjakauma yllä esitetyn luokittelun mukaisesti.



Kuva 4. Kyselyn vastaajien ikäjakauma

5.1.3. Koulutus

Koulutusta kysyttäessä suurin osa, eli 40 % vastaajista ilmoitti koulutukseensa ylioppilastutkinnon. Toiseksi eniten vastaajissa oli korkeakoulututkinnon suorittaneita, joita oli 27 % kaikista vastaajista. Muut vaihtoehdot olivat opistotason tutkinto 13 %, ammattitutkinto 11 %, peruskoulu 8 % ja ei tutkintoa 1 %. Yksi vastaaja ei ilmoittanut koulutustaan.

5.1.4. Ammattiryhmä

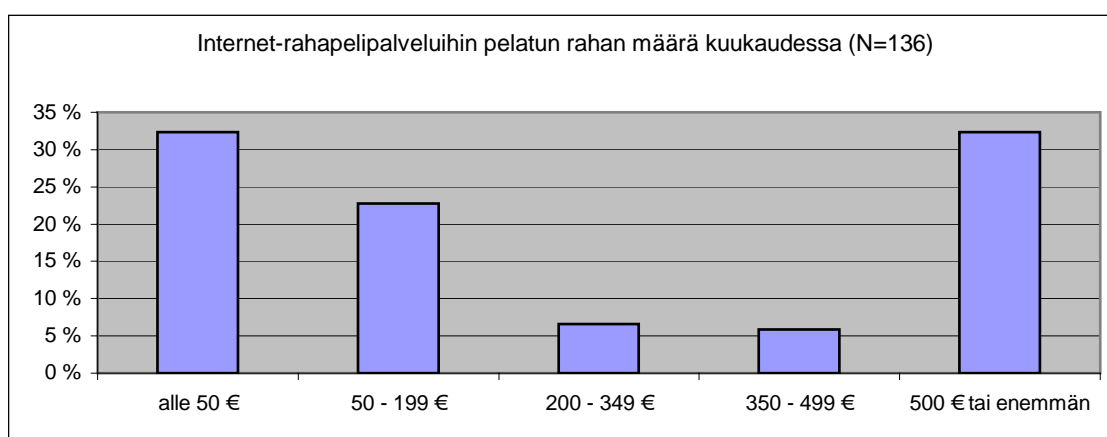
Lähes puolet vastaajista (45 %) ilmoitti olevansa opiskelija ja noin neljännes (24 %) ilmoitti ammattiryhmäkseen työntekijän. Lopuista 13 % ilmoitti olevansa ylempi toimihenkilö, 6 % alempi toimihenkilö, 6 % yrittäjä tai yksityinen ammatinharjoittaja, 4 % työtön ja 1 % johtavassa asemassa toisen palveluksessa. Vaihtoehdon muu valitsi 1 % vastaajista. Kaksi vastaajaa ei ilmoittanut ammattiryhmäänsä.

5.1.5. Rahapelipalveluihin talletetun rahan määrä

Kysyttäessä Internet-rahapelipalveluihin talletetun rahan määrää kuukaudessa ylivoimaisesti suurin osa vastaajista (66 %) vastasi tallettavansa rahaa pelipalveluihin alle 50 € kuukaudessa. Vastaajista 13 % talletti 50-99 €, 10 % 100-149 € ja 1 % 150-200 € kuukaudessa. Yli 200 € kuukaudessa tallettaneita oli vastaajista myös 10 %.

5.1.6. Rahapelipalveluihin pelatun rahan määrä

Internet-rahapelipalveluissa pelatun rahan määrässä vastausvaihtoehtojen ääripäät, alle 50 € ja 500 € tai enemmän kuukaudessa, saivat yhtä paljon vastauksia. Vastaajista 32 % ilmoitti pelaavansa alle 50 eurolla kuukaudessa, 32 % yli 500 eurolla kuukaudessa, 23 % 50-199 eurolla kuukaudessa, 7 % 200-349 eurolla kuukaudessa ja 6 % 250-499 eurolla kuukaudessa. Kuvassa 5 on jakaumat vastaajien Internet-rahapelipalveluihin pelatun rahan määristä kuukaudessa.



Kuva 5. Internet-rahapelipalveluihin pelatun rahan määrä kuukaudessa

5.1.7. Pelaamisen tiheys

Hieman yli kolmannes, eli 35 % vastaajista ilmoitti pelaavansa Internet-rahapelejä joka päivä. Toiseksi suurin ryhmä oli 1-3 kertaa viikossa pelaavat,

heitä oli 26 %. Lopuista 22 % vastasi pelaavansa 4-6 kertaa viikossa ja 17 % harvemmin kuin kerran viikossa.

5.2. Veikkauksen Internet-pelipalvelu

Kaikista vastaajista 19 % ilmoitti pelaavansa vain Veikkauksen pelipalvelussa ja 63 % vastasi pelaavansa Veikkauksen pelipalvelun lisäksi myös jossakin ulkomaisessa pelipalvelussa. Jatkossa vain Veikkauksen pelipalvelua käyttävistä vastaajista käytetään myös nimikettä Veikkaajat, ja Veikkauksen pelipalvelun lisäksi ainakin yhtä ulkomaista pelipalvelua käyttävistä vastaajista myös nimikettä Monipelaajat tekstin luettavuuden parantamiseksi.

Seuraavassa esitetään Veikkauksen pelipalvelua koskevat kyselyn tulokset Veikkaajien ja Monipelaajien osalta.

5.2.1. Veikkaajat

Vain Veikkauksen pelipalvelua käyttäviä vastaajia oli 26, joten otoskoko tältä osin on aika pieni, mutta melko yhdenmukaisten vastausten vuoksi tuloksista saa kuitenkin aika selkeän kuvan pelkästään Veikkauksen pelipalvelussa pelaavien vastaajien mielipiteistä Veikkauksen pelipalvelun ominaisuuksista.

Lähes kaikki vastaajista (81 %) olivat sitä mieltä, että palvelu on luotettava. Palvelua pidettiin myös helppokäyttöisenä, sillä yhteensä 85 % vastaajista piti palvelua helppokäyttöisenä tai melko helppokäyttöisenä. Vastaajista 69 % oli sitä mieltä, että palvelun pelivalikoima on ainakin melko monipuolinen. Kertoimien kilpailukykyisyydestä 35 % vastaajista ei osannut sanoa mitään, ja 35 % piti niitä melko huonoina. Rahansiirtoa pankkitililtä pelitilille pidettiin enimmäkseen helppona (77 %), ja rahansiirtoa pelitililtä pankkitilille myös helppona (46 %) tai melko helppona (23 %), tosin n. neljänneksellä vastaajista (23 %) ei ollut kokemusta rahansiirrosta pelitililtä pankkitilille. Hieman yli puolet vastaajista (56 %) piti palvelun aukioloaikoja sopivina ja 16 % melko sopivina, mutta 8 % vastaajista ei pitänyt aukioloaikoja sopivina. Lähes kolmella neljästä vastaajasta (73 %) ei ollut kokemusta asiakaspalvelusta, ja 15 % vastaajista ei pitänyt asiakaspalvelua hyvänä eikä huonona. Suurin osa vastaajista piti palvelun teknistä toimintaa varmana (27 %) tai melko varmana (42 %), mutta myös melkein viidennes (19 %) piti palvelun teknistä toimintaa melko epävarmana. Taulukossa 1 on Veikkaajien vastausjakauma Veikkauksen ominaisuuksien arvioinneista. Numero 1 edustaa kuvassa ominaisuuden positiivista päätä ja numero 5 negatiivista. Keskiarvoihin ei ole laskettu en osaa sanoa -vastauksia, joten keskiarvot koostuvat vain niiden pelaajien vastauksista, joilla oli jokin mielipide ko. ominaisuudesta.

Taulukko 1. Veikkaajien ominaisuusarvojen vastausjakauma (N=26)

Ominaisuus	KA	1	2	3	4	5	EOS	Yht.
Luotettavuus	1,19	81 %	19 %	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Helppokäyttöisyys	1,69	50 %	35 %	12 %	3 %	0 %	0 %	100 %
Pelivalikoiman monipuolisuus	2,20	23 %	46 %	12 %	15 %	0 %	4 %	100 %
Kertoimien kilpailukykyisyys	3,29	3 %	8 %	19 %	35 %	0 %	35 %	100 %
Rahansiirto pelitilille	1,27	77 %	19 %	4 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Rahansiirto pankkitilille	1,55	46 %	23 %	4 %	4 %	0 %	23 %	100 %
Aukioloajat	1,83	56 %	16 %	8 %	4 %	8 %	8 %	100 %
Asiakaspalvelu	2,57	8 %	0 %	15 %	4 %	0 %	73 %	100 %
Tekninen toimintavarmuus	2,20	27 %	42 %	8 %	19 %	0 %	4 %	100 %

Tärkeimpänä syynä Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle pidettiin Veikkaajien keskuudessa sekä palvelun helppokäyttöisyyttä (31 %) että palveluntarjoajan luotettavuutta (31 %). Suurin osa vastaajista (27 %) piti luotettavuutta myös toiseksi tärkeimpänä syynä palvelun käyttämiselle. Palvelun kotimaisuus oli 23 %:n mielestä toiseksi tärkein syy. Kolmanneksi tärkeimpänä syynä pidettiin eniten sekä rahansiirron helppoutta (28 %) että palvelun kotimaisuutta (28 %). Kaikista tärkeimmäksi syyksi osoittautui palveluntarjoajan luotettavuus, sillä yhteensä 74 % vastaajista oli valinnut sen yhdeksi kolmesta tärkeimmästä syystä. Noin puolet vastaajista piti myös palvelun helppokäyttöisyyttä, rahansiirron helppoutta ja palvelun kotimaisuutta yhtenä tärkeänä syynä palvelun käyttämiselle. Yksi vastaaja oli vastannut tärkeimmäksi syyksi Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle ikipelimahdollisuuden, jolla tarkoitetaan mahdollisuutta pelata Veikkauksen onnenpelejä automaattisesti, ja yksi mahdollisuuden tienata. Taulukossa 2 on prosentuaaliset osuudet Veikkaajien valinnoista tärkeimmiksi syiksi Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle.

Taulukko 2. Veikkaajien tärkeimmät syyt Veikkauksen palvelun käyttämiselle (N=26)

Syy	Tärkein	2.Tärkein	3.Tärkein	Yhteensä
Kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa	4 %	0 %	4 %	8 %
Monipuolinen pelivalikoima	4 %	0 %	4 %	8 %
Palvelun helppokäyttöisyys	31 %	15 %	8 %	54 %
Palvelun aukioloajat	12 %	8 %	0 %	19 %
Korkeat panoskatot vedonlyöntikohteissa	0 %	0 %	0 %	0 %
Rahansiirron helppous	4 %	15 %	28 %	47 %
Palveluntarjoajan luotettavuus	31 %	27 %	16 %	74 %
Palvelun tekninen toimintavarmuus	0 %	4 %	0 %	4 %
Palvelun kotimaisuus	0 %	23 %	28 %	51 %
Moniveto	0 %	4 %	4 %	8 %
Veikkauksvarojen käyttö	8 %	4 %	8 %	20 %
Ikipelimahdollisuus	4 %	0 %	0 %	4 %
Mahdollisuus tienata	4 %	0 %	0 %	4 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	

5.2.2. Monipelaajat

Veikkauksen pelipalvelun lisäksi ainakin yhtä ulkomaista pelipalvelua käyttäviä vastaajia oli yhteensä 85 kappaletta. Näistä vastaajista 75 % arvioi Veikkauksen pelipalvelun luotettavaksi, ja yhteensä 83 % arvioi palvelun käyttämisen helpoksi tai melko helpoksi. Veikkauksen pelipalvelun pelivalikoimaa pidettiin aika huonona, sillä yhteensä 60 % vastaajista piti pelivalikoimaa melko huonona tai huonona. Myös kertoimien kilpailukykyisyyttä pidettiin huonona, koska yhteensä 65 % vastaajista piti sitä melko huonona tai huonona ja 29 % ei pitänyt sitä hyvänä eikä huonona. Suurin osa monipelaajista (82 %) piti rahansiirtoa pelitilille helppona, ja myös rahansiirto pelitililtä pankkitilille oli yhteensä 88 %:n mielestä helppoa tai melko helppoa. Palvelun aukioloaika -kysymyksessä vastaukset hajaantuivat melko tasaisesti, suurimman osan vastaajista (35 %) ollessa sitä mieltä, että aukioloajat eivät ole sopivat. Asiakaspalvelusta enemmistöllä vastaajista (36 %) ei ollut kokemusta, ja hieman yli neljännes (27 %) ei pitänyt asiakaspalvelua hyvänä eikä huonona. Palvelun teknistä toimintavarmuutta arvioitaessa vastaukset hajaantuivat myös melko tasaisesti, vaihtoehtoa 5 lukuun ottamatta. Vastaajista 33 % piti palvelun teknistä toimintaa melko varmana. Taulukossa 3 on Monipelaajien vastausjakauma Veikkauksen ominaisuuksien arvioinneista. Numero 1 edustaa kuvassa ominaisuuden positiivista päätä ja numero 5 negatiivista. Keskiarvoihin ei ole laskettu en osaa sanoa -vastauksia, joten keskiarvot koostuvat vain niiden pelaajien vastauksista, joilla oli jokin mielipide ko. ominaisuudesta.

Taulukko 3. Monipelaajien ominaisuusarvioiden vastausjakauma (N=85)

Ominaisuus	KA	1	2	3	4	5	EOS	Yht.
Luotettavuus	1,33	75 %	19 %	5 %	1 %	0 %	0 %	100 %
Helppokäyttöisyys	1,83	39 %	44 %	12 %	5 %	0 %	0 %	100 %
Pelivalikoiman monipuolisuus	3,60	2 %	13 %	25 %	42 %	18 %	0 %	100 %
Kertoimien kilpailukykyisyys	3,76	1 %	5 %	29 %	47 %	18 %	0 %	100 %
Rahansiirto pelitilille	1,24	82 %	15 %	2 %	0 %	1 %	0 %	100 %
Rahansiirto pankkitilille	1,43	69 %	19 %	5 %	2 %	1 %	4 %	100 %
Aukioloajat	3,66	6 %	15 %	20 %	20 %	35 %	4 %	100 %
Asiakaspalvelu	2,68	5 %	23 %	27 %	7 %	2 %	36 %	100 %
Tekninen toimintavarmuus	2,50	19 %	33 %	27 %	19 %	1 %	1 %	100 %

Monipelaajien enemmistö (24 %) piti tärkeimpänä syynä Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle palveluntarjoajan luotettavuutta. Vastaajista 20 %:n mielestä tärkein syy oli Moniveto-peli. Viidennes piti palveluntarjoajan luotettavuutta toiseksi tärkeimpänä syynä palvelun käyttämiselle, ja myös rahansiirron helppous oli n. viidenneksen (19 %) mielestä toiseksi tärkein syy. Enemmistö (23 %) oli valinnut kolmanneksi tärkeimmäksi syyksi Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle palvelun kotimaisuuden. Myös tässä ryhmässä

palveluntarjoajan luotettavuus oli kaikista tärkein syy, sillä 61 % vastaajista oli valinnut sen yhdeksi kolmesta tärkeimmästä syystä. Tärkeimmiksi syiksi oli kyselyn valmiiden vastausvaihtoehtojen lisäksi ilmoitettu myös Vakioveikkaus, vaihtuvakertoimiset pelit, Tulosveto sekä alaikäisyys, jolla vastaaja lienee tarkoittanut alaikäisten mahdollisuutta pelata Veikkauksen Internet-pelipalvelun pelejä. Taulukossa 4 on prosentuaaliset osuudet Monipelaajien valinnoista tärkeimmiksi syiksi Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle.

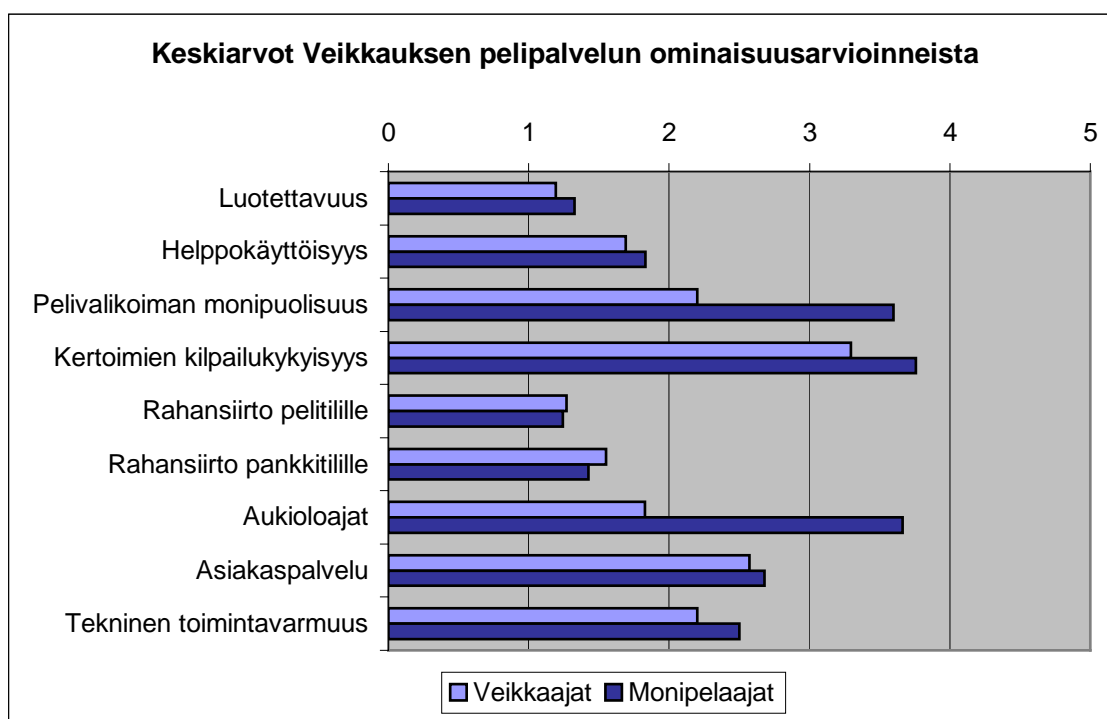
Taulukko 4. Monipelaajien tärkeimmät syyt Veikkauksen palvelun käyttämiselle (N=85)

Syy	Tärkein	2.Tärkein	3.Tärkein	Yhteensä
Kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa	15 %	6 %	4 %	25 %
Monipuolinen pelivalikoima	3 %	6 %	3 %	12 %
Palvelun helppokäyttöisyys	3 %	12 %	12 %	27 %
Palvelun aukioloajat	1 %	3 %	1 %	6 %
Korkeat panoskatot vedonlyöntikohteissa	2 %	3 %	4 %	9 %
Rahansiirron helppous	16 %	19 %	12 %	47 %
Palveluntarjoajan luotettavuus	24 %	20 %	17 %	61 %
Palvelun tekninen toimintavarmuus	1 %	1 %	7 %	9 %
Palvelun kotimaisuus	11 %	7 %	23 %	41 %
Moniveto	20 %	12 %	9 %	41 %
Veikkausvarojen käyttö	1 %	6 %	7 %	14 %
Vakioveikkaus	1 %	3 %	1 %	5 %
Vaihtuvakertoimiset pelit	1 %	1 %	0 %	2 %
Tulosveto	0 %	1 %	0 %	1 %
Alaikäisyys	1 %	0 %	0 %	1 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	

5.2.3. Yhteenveto

Molemmat ryhmät, sekä Veikkaajat (pelkästään Veikkauksen pelipalvelua käyttävät), että Monipelaajat (Veikkauksen pelipalvelun lisäksi ainakin yhtä ulkomaista pelipalvelua käyttävät vastaajat) pitivät Veikkauksen pelipalvelua verraten luotettavana. Myös palvelun helppokäyttöisyyden arvioinnissa ei suuria eroja ollut; palvelua pidettiin helppokäyttöisenä. Tosin Veikkaajat pitivät Veikkauksen pelipalvelua hieman helppokäyttöisempänä kuin Monipelaajat. Suuri ero vastauksissa tuli esiin arvioitaessa pelivalikoiman monipuolisuutta. Siinä missä Veikkaajat pitivät pelivalikoimaa enimmäkseen monipuolisena tai melko monipuolisena, niin Monipelaajat eivät pitäneet pelivalikoimaa monipuolisena: 42 % Monipelaajista piti pelivalikoimaa melko suppeana ja lähes viidennes (18 %) piti pelivalikoimaa suppeana. Vedonlyöntikohteiden kertoimien kilpailukykyisyyden osalta tulokset olivat molemmissa ryhmissä melko samanlaisia, tosin Monipelaajista 18 % ei pitänyt kertoimia lainkaan kilpailukykyisinä, ja Veikkaajista 35 % ei osannut arvioida kertoimien kilpailukykyisyyttä. Rahansiirto pelitilille ja pankkitilille oli molempien

ryhmien mielestä helppoa, Monipelaajat pitivät rahansiirtoa pelitililtä pankkitilille hieman helpompana kuin Veikkaajat. Aukioloaikojen sopivuutta kysyttäessä tuli esiin suurin ero ryhmien vastauksissa. Kun Veikkaajista yli puolet (56 %) piti palvelun aukioloaikoja sopivina, niin Monipelaajista n. kolmannes (35 %) ei pitänyt aukioloaikoja lainkaan sopivina. Molemmista ryhmistä suurimmalla osalla ei ollut kokemusta palvelun asiakaspalvelusta, kun Monipelaajista n. neljänneksen mielestä (27 %) asiakaspalvelu ei ollut hyvää eikä huonoa. Palvelun teknistä toimintaa arvioitaessa molempien ryhmien mielipiteet olivat melko yhtenevät, eli teknistä toimintaa pidettiin enimmäkseen melko varmana tai varmana. Kuvassa 6 on esitetty vertailu taulukoissa 1 ja 3 olevista keskiarvoista. Mitä lyhyempi palkki kuvassa on, sitä parempana vastaajat pitivät ko. ominaisuutta.



Kuva 6. Vertailu Veikkaajien ja Monipelaajien ominaisuusarvoitoiden keskiarvoista

Sekä Veikkaajien, että Monipelaajien mielestä tärkein syy Veikkauksen pelipalvelun käyttämiselle oli palveluntarjoajan luotettavuus, tosin Veikkaajien mielestä yhtä tärkeä syy oli palvelun helppokäyttöisyys. Monipelaajien mielestä lähes yhtä tärkeä syy kuin luotettavuus oli Veikkauksen Moniveto-peli, eikä palvelun helppokäyttöisyyttä pitänyt tärkeimpänä syynä kuin 3 % vastaajista. Suurin osa molempien ryhmien vastaajista oli valinnut palveluntarjoajan luotettavuuden myös toiseksi tärkeimmäksi syyksi palvelun käyttämiselle. Veikkaajien ryhmässä oli myös palvelun kotimaisuus monelle toiseksi tärkein syy palvelun käyttämiselle, kun Monipelaajat arvostivat rahansiirron helppoutta lähes yhtä paljon kuin luotettavuutta. Kolmanneksi tärkeimpänä

syynä pidettiin Veikkaajien keskuudessa eniten rahansiirron helppoutta (28 %) ja palvelun kotimaisuutta (28 %), ja myös Monipelaajien enemmistö (23 %) piti kotimaisuutta kolmanneksi tärkeimpänä syynä. Molemmat ryhmät pitivät palveluntarjoajan luotettavuutta kaikista tärkeimpänä syynä palvelun käyttämiselle, sillä molempien ryhmien enemmistö oli valinnut sen yhdeksi kolmesta tärkeimmästä syystä.

Monipelaajista ylivoimaisesti suurin osa (75 %) ilmoitti pelaavansa alle puolet kaikesta Internet-rahapeleihin pelaamastaan rahasta Veikkauksen pelipalveluun.

5.3. Ulkomaiset rahapelipalvelut

Kaikista vastaajista (N=136) n. 80 % ilmoitti käyttävänsä vähintään yhtä ulkomaista rahapelipalvelua. Enimmillään yksittäinen vastaaja käytti 17 ulkomaista pelipalvelua, kun keskimäärin yksi vastaaja käytti 4 ulkomaista pelipalvelua. Suosituin ulkomainen pelipalvelu oli Centrebet, jota käytti n. 70 % kaikista ulkomaisia pelipalveluja käyttävistä vastaajista. Muita suosittuja pelipalveluja olivat Expekt (60 %), Paf (59 %) ja Unibet (51 %). Tässä tutkimuksessa myös PAF on määritelty ulkomaiseksi pelipalveluksi, sillä myöskään PAF:lla ei ole toimilupaa Manner-Suomessa. Eniten käytetty pelipalvelu oli kyselyn vastaajien keskuudessa myös Centrebet, jota käytti eniten 21 % kaikista ulkomaisia pelipalveluja käyttävistä vastaajista. Toiseksi eniten käytetty ulkomainen pelipalvelu oli Pinnacle Sports (17 %) ja kolmanneksi eniten käytetty Paf (15 %). Seuraavaksi esitetään kyselyn tulokset eniten käytetyn ulkomaisen pelipalvelun, Centrebetin, osalta.

5.3.1. Eniten käytetty ulkomainen rahapelipalvelu

Eniten käytetty ulkomainen rahapelipalvelu tämän kyselyn vastaajien joukossa oli siis Centrebet. Australian johtava online-urheiluvälikäyttäjä Centrebet Pty Ltd perustettiin vuonna 1992. Vuonna 1996 Centrebetistä tuli eteläisen pallonpuoliskon ensimmäinen laillistettu välikäyttäjä, joka tarjosi online-urheiluvälikäyttöä. Vaatimattoman alun jälkeen Centrebetin toiminta on laajentunut niin, että se tarjoaa nykyään jopa 4 000 tapahtumaa viikossa, joihin sisältyy runsaasti kansainvälistä urheilua ja pelejä. Centrebetillä on nykyisin yli 190 000 asiakasta yli 80:ssä maassa. [Centrebet, 2005.]

Ulkomaisista pelipalveluista Centrebetiä eniten käyttävät vastaajat pitivät Centrebetin pelipalvelua luotettavana, sillä kaikki vastaajat pitivät sitä joko luotettavana (74 %) tai melko luotettavana (26 %). Palvelua pidettiin myös helppokäyttöisenä, sillä yhteensä 87 % vastaajista piti sitä ainakin melko helppokäyttöisenä. Suurin osa vastaajista (87 %) piti palvelun pelivalikoimaa monipuolisena, ja lähes kaikkien mielestä kertoimet olivat ainakin melko

kilpailukykyisiä (yht. 96 % vastaajista). Rahansiirtoa pelitilille pidettiin myös ainakin melko helppona (yht. 83 %), mutta 17 % mielestä rahansiirto ei ollut helppoa eikä vaikeaa. Rahansiirtoa pelipalvelusta pankkitilille pidettiin lähes yhtä helppona kuin rahansiirtoa pelitilille, tosin 17 % vastaajista ei ollut kokemusta rahansiirrosta pelipalvelusta pankkitilille. Palvelun aukioloaikoja pidettiin myös hyvinä (83 % vastaajista). Yhteensä lähes kolme neljännestä (74 %) vastaajista piti palvelun asiakaspalvelua melko hyvänä tai hyvänä, mutta 17 % vastaajista ei osannut arvioida asiakaspalvelua. Palvelun teknistä toimintavarmuutta arvioitaessa vastaukset hajaantuivat eniten, kun hieman yli puolet (52 %) piti teknistä toimintaa melko varmana, n. viidennes (22 %) varmana, ja hieman yli neljännes (26 %) ei pitänyt teknistä toimintaa varmana eikä epävarmana. Taulukossa 5 on Centrebetiä ulkomaisista pelipalveluista eniten käyttävien vastaajien vastausjakauma Centrebetin ominaisuuksien arvioinneista. Numero 1 edustaa kuvassa ominaisuuden positiivista päätä ja numero 5 negatiivista. Keskiarvoihin ei ole laskettu en osaa sanoa -vastauksia, joten keskiarvot koostuvat vain niiden pelaajien vastauksista, joilla oli jokin mielipide ko. ominaisuudesta.

Taulukko 5. Centrebetiä eniten käyttävien ominaisuusarvioiden vastausjakauma (N=23)

Ominaisuus	KA	1	2	3	4	5	EOS	Yht.
Luotettavuus	1,26	74 %	26 %	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Helppokäyttöisyys	1,74	39 %	48 %	13 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Pelivalikoiman monipuolisuus	1,13	87 %	13 %	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Kertoimien kilpailukykyisyys	1,61	48 %	48 %	0 %	4 %	0 %	0 %	100 %
Rahansiirto pelitilille	1,74	44 %	39 %	17 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Rahansiirto pankkitilille	1,68	35 %	39 %	9 %	0 %	0 %	17 %	100 %
Aukioloajat	1,22	83 %	13 %	4 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Asiakaspalvelu	1,68	35 %	39 %	9 %	0 %	0 %	17 %	100 %
Tekninen toimintavarmuus	2,04	22 %	52 %	26 %	0 %	0 %	0 %	100 %

Kaikista tärkeimpänä syynä Centrebetin käyttämiselle vastaajat pitivät kertoimien kilpailukykyisyyttä, sillä 61 % vastaajista ilmoitti tämän tärkeimmäksi syyksi. Hieman yli viidennes (22 %) vastaajista piti pelivalikoiman monipuolisuutta tärkeimpänä syynä palvelun käyttämiselle. Toiseksi tärkeimpänä syynä enemmistö vastaajista (57 %) piti pelivalikoiman monipuolisuutta, kun n. viidenneksen (21 %) mielestä kertoimien kilpailukykyisyys oli toiseksi tärkein syy palvelun käyttämiselle. Kolmanneksi tärkeintä syytä arvioitaessa vastaukset hajaantuivat eniten, eniten vastauksia sai palveluntarjoajan luotettavuus (22 % vastaajista). Myös pelivalikoiman monipuolisuutta (17 %) ja palvelun aukioloaikoja (17 %) piti moni kolmanneksi tärkeimpänä syynä. Kaikista tärkeimpänä syynä palvelun käyttämiselle vastaajat pitivät pelivalikoiman monipuolisuutta, sillä yhteensä 96 % vastaajista

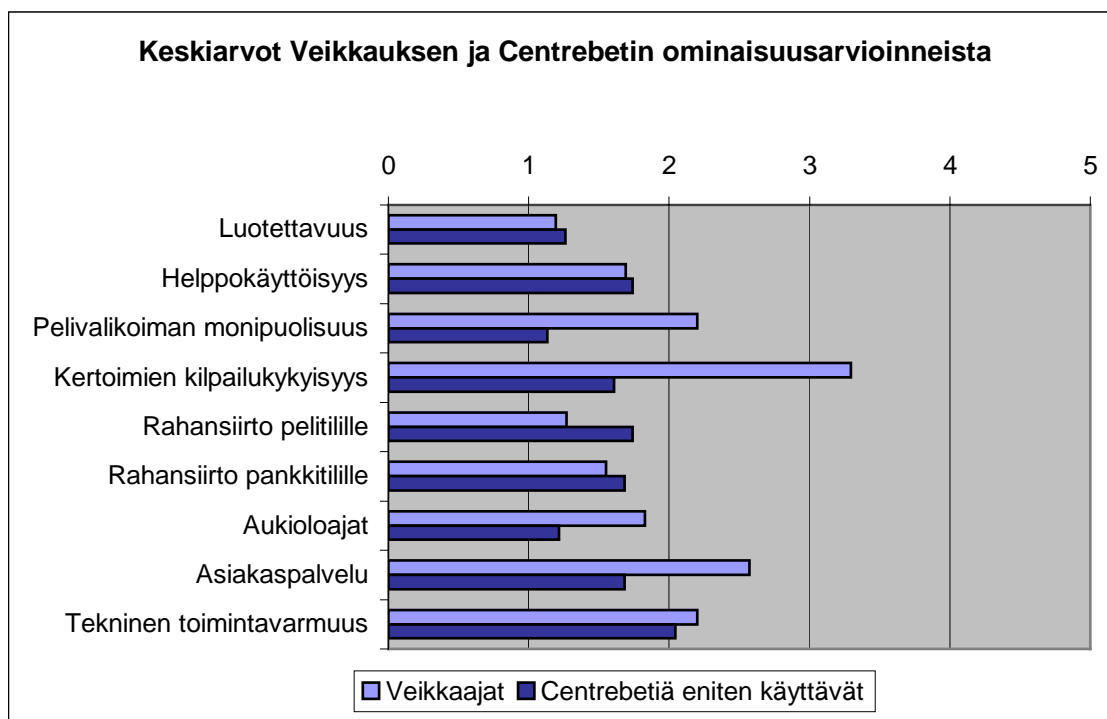
oli valinnut tämän yhdeksi kolmesta tärkeimmästä syystä. Kertoimien kilpailukykyisyys oli vastaajien mielestä lähes yhtä tärkeä syy, 91 % vastaajista piti sitä yhtenä tärkeimpänä syynä. Taulukossa 6 on prosentuaaliset osuudet Centrebetiä eniten käyttävien vastaajien valinnoista tärkeimmiksi syiksi Centrebetin pelipalvelun käyttämiselle.

Taulukko 6. Centrebetiä eniten käyttävien tärkeimmät syyt palvelun käyttämiselle (N=23)

Syy	Tärkein	2.Tärkein	3.Tärkein	Yhteensä
Kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa	61 %	21 %	9 %	91 %
Monipuolinen pelivalikoima	22 %	57 %	17 %	96 %
Palvelun helppokäyttöisyys	0 %	9 %	13 %	22 %
Palvelun aukioloajat	0 %	4 %	17 %	21 %
Korkeat panoskatot vedonlyöntikohteissa	4 %	0 %	0 %	4 %
Rahansiirron helppous	4 %	9 %	9 %	22 %
Palveluntarjoajan luotettavuus	9 %	0 %	22 %	31 %
Palvelun tekninen toimintavarmuus	0 %	0 %	0 %	0 %
Suomenkielinen käyttöliittymä	0 %	0 %	13 %	13 %
Vetopörssi-pelaaminen	0 %	0 %	0 %	0 %
Casino-pelit	0 %	0 %	0 %	0 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	

5.3.2. Centrebetin ja Veikkauksen ominaisuusarvioiden vertailu

Kun verrataan vain Veikkauksen pelipalvelua käyttävien ominaisuusarvioita Veikkauksesta Centrebetiä eniten käyttävien ominaisuusarvioihin Centrebetistä, niin muutamissa ominaisuuksissa tulee esille melko selkeitä eroja. Kuvassa 7 on esitetty keskiarvot näiden ryhmien ominaisuusarvioista. Keskiarvoista on vähennetty en osaa sanoa -vastaukset, joten keskiarvoissa on mukana vain ne vastaajat, joilla oli mielipide ominaisuudesta. Mitä lyhyempi palkki kuvassa on, sitä parempana ko. ominaisuutta pidettiin.



Kuva 7. Vertailu Veikkaajien ja Centrebetiä eniten käyttävien ominaisuusarvioiden keskiarvoista

Molempia pelipalveluita pidettiin lähes yhtä luotettavina ja helppokäyttöisinä, sillä keskiarvoissa ei suuria eroja näissä ominaisuuksissa ollut. Suuret erot vastaajien mielipiteissä tulivat esiin arvioitaessa palveluiden pelivalikoimaa ja vedonlyöntikohteiden kertoimien kilpailukykyisyyttä. Näiden ominaisuuksien osalta Centrebet oli vastaajien mielestä huomattavasti Veikkausta parempi, ennen kaikkea kertoimien kilpailukykyisyyden osalta. Rahansiirtoa pidettiin molemmissa palveluissa melko helppona, tosin rahansiirto Veikkauksen pelipalveluun arvioitiin hieman Centrebetiä helpommaksi. Myös palvelujen aukioloaikoja ja asiakaspalvelua arvioitaessa ero Veikkauksen ja Centrebetin pelipalveluiden välillä oli melko suuri, sillä Centrebetin aukioloaikoja ja varsinkin asiakaspalvelua pidettiin melko lailla Veikkausta parempina. Teknisen toimintavarmuuden osalta palvelut arvioitiin melko tasavahvoiksi.

5.3.3. Vertailu tärkeimmistä syistä ulkomaisten palveluiden käyttämiselle

Ainakin yhtä ulkomaista rahapelipalvelua käyttävistä vastaajista siis 21 % ilmoitti käyttävänsä eniten Centrebetin pelipalvelua. Taulukossa 7 on osuudet jotain muuta ulkomaista pelipalvelua kuin Centrebetiä käyttävien vastaajien valinnoista tärkeimmiksi syiksi valitsemansa ulkomaisen pelipalvelun käyttämiselle. Kun vertaa näitä jakaumia taulukossa 6 esiintyviin jakaumiin Centrebetin käyttäjien valinnoista tärkeimmiksi syiksi palvelun käyttämiselle, niin valinnat tärkeimmiksi syiksi ovat lähestulkoon yhtenevät.

Taulukko 7. Jotain muuta ulkomaista palvelua kuin Centrebetiä käyttävien vastaajien tärkeimmät syyt valitsemansa palvelun käyttämiselle (N=86)

Syy	Tärkein	2.Tärkein	3.Tärkein	Yhteensä
Kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa	63 %	20 %	4 %	87 %
Monipuolinen pelivalikoima	14 %	34 %	22 %	70 %
Palvelun helppokäyttöisyys	1 %	5 %	11 %	17 %
Palvelun aukioloajat	1 %	7 %	16 %	24 %
Korkeat panoskatot vedonlyöntikohteissa	0 %	1 %	4 %	5 %
Rahansiirron helppous	3 %	5 %	6 %	14 %
Palveluntarjoajan luotettavuus	6 %	13 %	17 %	36 %
Palvelun tekninen toimintavarmuus	0 %	2 %	6 %	8 %
Suomenkielinen käyttöliittymä	0 %	6 %	5 %	11 %
Vetopörssi-pelaaminen	8 %	6 %	5 %	19 %
Casino-pelit	4 %	0 %	3 %	7 %
Mainonta	0 %	1 %	0 %	1 %
Live-pelaaminen	0 %	0 %	1 %	1 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	

Molemmista ryhmistä suurin osa, eli hieman yli 60 % oli sitä mieltä, että kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa on tärkein syy pelipalvelun käyttämiselle. Myös toiseksi tärkein syy, monipuolinen pelivalikoima, oli molempien ryhmien enemmistöjen mielestä sama. Kolmanneksi tärkeimmässä syyssä tuli ryhmissä jo hajontaa. Centrebetiä eniten käyttävien enemmistön mielestä palveluntarjoajan luotettavuus oli kolmanneksi tärkein syy, kun muita palveluja eniten käyttävien enemmistö oli valinnut myös kolmanneksi tärkeimmäksi syyksi monipuolisen pelivalikoiman. Kuitenkin tässäkin ryhmässä palveluntarjoajan luotettavuus oli saanut toiseksi eniten kannatusta kolmanneksi tärkeimmäksi syyksi.

5.3.4. Yhteenveto

Selkeimmät erot Veikkauksen ja Centrebetin pelipalveluiden ominaisuusarvioinneissa tulivat siis esiin pelivalikoimien monipuolisuudessa, kertoimien kilpailukykyisyydessä ja palvelujen asiakaspalveluissa. Vastaajat pitivät keskiarvovertailun mukaan kaikkia näitä ominaisuuksia Centrebetin pelipalvelussa paljon parempina kuin Veikkauksen pelipalvelussa. Muiden ominaisuuksien osalta arviot olivat melko yhtenevät.

Myös verrattaessa tärkeimpiä syitä Veikkauksen ja Centrebetin pelipalveluiden käyttämiseen eroja tuli esille. Kun Veikkauksen pelipalvelun käyttämisen tärkeimpinä syinä pidettiin mm. palveluntarjoajan luotettavuutta ja rahansiirron helppoutta, niin tärkeimmät syyt Centrebetin pelipalvelun käyttämiselle olivat kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa ja monipuolinen pelivalikoima.

Kun verrattiin ulkomaisista pelipalveluista Centrebetiä eniten käyttävien vastaajien valintoja tärkeimmiksi syiksi palvelun käyttämiselle jotain muuta ulkomaista pelipalvelua eniten käyttävien valintoihin, niin syyt olivat lähes

samat. Täten voisi vetää johtopäätöksen, että lähes palveluntarjoajasta riippumatta tärkeimmät syyt ulkomaisten pelipalvelujen käyttämiselle tärkeysjärjestyksessä ovat kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa, monipuolinen pelivalikoima, ja luotettava palveluntarjoaja.

6. Tutkimuksen tulosten analyysi

6.1. Vastaajien pelaajaprofiilit

Kyselyyn vastanneiden sukupuoli-, ikä-, ja koulutus- ja ammattiryhmäjakaumat eivät sisältäneet juurikaan yllätyksiä. Tyypillinen Internet-rahapelejä pelaava ihminen on tämän tutkimuksen mukaan korkeasti koulutettu, mahdollisesti vielä opiskeleva, 20-29-vuotias mies, eli kuvaus vastaa ainakin osittain Suurahon [2002, 39] määritelmää. Koska kyselyssä ei kysytty vastaajien kotipaikkaa, vastaajien asuinpaikoista ei saatu selvyyttä. Myöskään vastaajien mielenkiinnon kohteita ei erikseen kyselyssä eritelty, mutta koska tärkeimpänä syynä ulkomaisten rahapelipalvelujen käyttämiselle pidettiin korkeita kertoimia vedonlyöntikohteissa, niin voi olettaa, että suuri osa vastaajista harrastaa urheiluvedonlyöntiä ja on täten myös kiinnostunut urheilusta. Tämä profilointi ei välttämättä kuitenkaan vastaa kuvaa kaikista suomalaisista Internet-rahapelejä pelaavista pelaajista johtuen mm. vastausten hankintakanavasta. Pienoinen yllätys oli pelaajaprofiileissa se, että peräti 8 kpl vastaajista oli naisia, sillä oletin kyselyyn vastaavan vain 1-2 naista.

Internet-rahapeleihin pelatun rahan määrä poikkesi jonkin verran ennakkoodotuksistani, sillä vastaajista yhtä suuri osa pelasi kuukaudessa alle 50 € ja 500 € tai enemmän. Yli 500 € kuukaudessa pelaavien suuri määrä oli pienoinen yllätys, varsinkin kun n. 70 % yli 500 €/kk pelaavista ilmoitti tallettavansa rahapelipalveluihin kuukaudessa alle 50 €. Näin ollen nämä pelaajat ovat pelaamisessa ilmeisen hyviä, sillä he pystyvät pelaamaan etupäässä pelaamisesta saaduilla voitoilla ilman, että heidän tarvitsee tallettaa lisää rahaa pelipalveluihin. Monella pelaajalla voi täten Internetin rahapelipalveluissa liikkua paljon rahaa, vaikka pelaamisella he eivät määritelmän mukaisten ammattilaisten tavoin voikaan itseään elättää. Tässä kysymyksessä oli vastausvaihtoehtojen yläpää asetettu liian matalaksi, sillä nyt vastausvaihtoehto 500 € tai enemmän kattaa esim. sekä 500 € kuukaudessa että vaikka 5000 € kuukaudessa pelaavat vastaajat. Tästä johtuen ns. "suurpelaajien" määrä ja heidän rahapeleihin käyttämänsä rahan määrä jäi tässä tutkimuksessa selvittämättä. Parempi vaihtoehto pelatun rahan määrän kysymiseen olisi voinut olla avoin kysymys, johon vastaajat olisivat voineet itse kirjoittaa pelaamansa rahan määrän. Toisaalta tällöin kynnyksen oikean rahamäärän ilmoittamiseen olisi voinut kasvaa.

Rahapelipalveluihin talletetun rahamäärän vastausjakauma oli odotusteni mukainen: enemmistö vastaajista (66 %) talletti pelipalveluihin rahaa alle 50 € kuukaudessa. Tämä kysymys olisi jälkikäteen ajateltuna pitänyt myös muotoilla

paremmin, sillä nyt kysymyksestä ei selviä tarkoitetaanko talletetulla rahalla "uuden" rahan tallettamista pelitileille, vain rahan siirtämistä pelitililtä toiselle.

Pelaamisen tiheyden jakauma oli myös odotusteni mukainen, sillä suurin osa vastaajista ilmoitti pelaavansa päivittäin rahapelejä Internetin välityksellä.

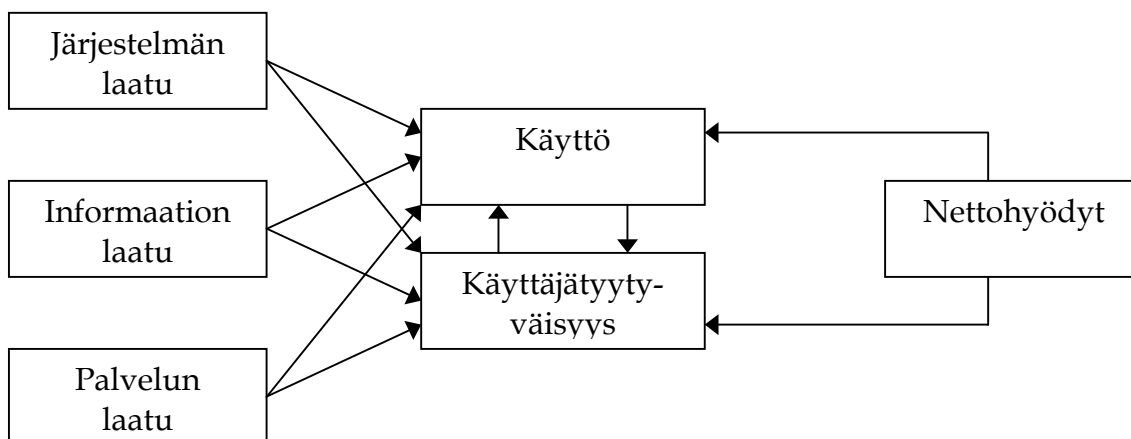
6.2. Rahapelipalveluiden ominaisuuksien ja käytön syiden arviointia

Vastauksia läpikäydessä tuli selville, että eri pelaajaryhmät arvostavat pelipalveluissa ja niiden ominaisuuksissa eri asioita. Vastauksien perusteella pelipalveluita voikin arvioida eri pelaajaryhmien näkökulmasta, eli mitkä pelipalveluiden ominaisuudet ovat kullekin pelaajaryhmälle tärkeimpiä.

DeLone ja McLean kehittivät vuonna 2003 laajennetun mallin alkuperäisestä vuonna 1992 kehittämästään mallista, jolla voidaan arvioida tietojärjestelmien onnistumista [DeLone et al., 2003]. DeLone ja McLean (emt.) sovelsivat päivitettyä mallia sähköiseen kauppaan ja siinä tapahtuvaan kommunikointiin. Tämä päivitetty malli (kuva 8) sisältää kuusi dimensiota, joilla sähköisen kaupan onnistumista voidaan arvioida:

1. **Järjestelmän laatu** Internet-ympäristössä mittaa sähköisen kaupan järjestelmän haluttuja piirteitä, kuten käytettävyyttä, saatavuutta, luotettavuutta, soveltuvuutta ja vasteaikaa, ja joita palvelun käyttäjät arvostavat.
2. **Informaation laatu** koskee sähköisen kaupankäynnin sisältöä. Sähköisen kauppapaikan sisältö pitäisi pystyä tekemään persoonalliseksi, täydelliseksi, relevantiksi, helpoksi ymmärtää ja turvalliseksi, jotta kauppapaikkaa käyttävät uudet asiakkaat rohkaistuisivat tekemään ostoksia ja jotta vanhat asiakkaat palaisivat.
3. **Palvelun laatu** on palveluntarjoajan kokonaistuki asiakkaalle riippumatta siitä, järjestääkö tuen oma tietohallinto, uusi organisaatioyksikkö tai ulkoistettu tarjoaja. Palvelun laatu on tärkeää, sillä sähköisen kauppapaikan käyttäjät ovat samalla asiakkaita, joiden menettäminen merkitsee myös myynnin menettämistä.
4. **Käyttö** mittaa kaikkea mitä palvelussa tapahtuu, aina sivuilla vierailusta, sivuilla navigointiin, informaation hakuun ja kauppatapahtuman tekemiseen.
5. **Käyttäjätyytyväisyys** on tärkeä keino mitata käyttäjien tyytyväisyyttä sähköisen kauppapaikkaan, ja sen tulisi kattaa koko asiakaskokemuksen, aina informaation hakemisesta, hankintaan, maksamiseen, kuittaamiseen ja palveluun asti.

6. **Nettohyöty** on tärkein onnistumisen mittari, sillä se tasapainottaa sekä negatiiviset että positiiviset sähköisen kaupan vaikutukset asiakkaisiin, toimittajiin, työntekijöihin, organisaatioihin, markkinoihin, toimialoihin, talouksiin ja jopa yhteisöihin.



Kuva 8. Laajennettu DeLone & McLean 2003

Koska DeLonen ja McLeanin (emt.) mallissa sekä järjestelmän, informaation, että palvelun laatu vaikuttavat käyttäjätyytyväisyyteen ja edelleen palvelun käyttöön, seuraavaksi pyritään arvioimaan kyselyn vastausten perusteella mitä mallin laatuominaisuuksia eri pelaajaryhmät arvostavat eri pelipalveluissa ja mitä pelaajat odottavat saavansa pelipalveluilta nettohyötynä.

Pelkästään Veikkauksen pelipalvelua käyttävien vastaajien vastauksista voisi vetää johtopäätöksen, että nämä pelaajat arvostavat Veikkauksen pelipalvelussa enimmäkseen DeLonen et al. (emt.) mallin mukaisia järjestelmän laatuun liittyviä ominaisuuksia. Kuten kyselyn tuloksista nähtiin, Veikkaajille tärkeimmät syyt Veikkauksen pelipalvelun käyttämiseen olivat palvelun luotettavuus ja helppokäyttöisyys, vaikka toisaalta he pitivät mm. vedonlyöntikohteiden kertoimia melko huonoina. Tälle pelaajaryhmälle siis näyttäisi riittävän, että heidän käyttämänsä pelipalvelu toimii järjestelmänä luotettavasti, palvelun ja pankkitilin välillä on helppo siirtää rahaa ja palvelua on helppo käyttää teknisesti, jolloin pelipalvelun pelivalikoimalla tai vedonlyöntikohteiden kertoimilla ei ole niinkään suurta merkitystä. Täten varsinkin osa luvun 2.5 luokittelun huvipelaajista odottaa saavansa Veikkauksen Internet-pelipalvelun käytöstä nettohyötynä vain mahdollisuutta pelata pelejä vaihtoehtoisella ja helppokäyttöisellä pelaamiskanavalla, jossa kauppareissulla tekemättä jääneen lottorivin voi vielä kotiin tultua pelata.

Veikkauksen pelipalvelun lisäksi jotain muuta pelipalvelua käyttävät Monipelaajat arvostivat Veikkauksen pelipalvelussa tulosten mukaan hieman eri asioita kuin Veikkaajat. Kun Monipelaajilla oli kokemusta muistakin kuin Veikkauksen pelipalveluista, niin näiden pelaajien ominaisuusarvioinnit Veikkauksen pelipalvelusta erosivat jonkin verran Veikkaajien arvioista. Kuten oli odotettua, myös muita pelipalveluita kuin Veikkausta käyttävät Monipelaajat eivät mm. pitäneet Veikkauksen pelipalvelun pelivalikoimaa yhtä monipuolisena, vedonlyöntikohteiden kertoimia yhtä kilpailukykyisinä, eikä palvelun aukioloaikoja yhtä sopivina kuin Veikkaajat. Vaikka ainakin osa näistäkin pelaajista arvostaa Veikkaajien tapaan järjestelmän laatuun liittyviä ominaisuuksia, ja siis pitää mm. luotettavuutta ja rahansiirron helppoutta tärkeinä syynä palvelun käyttämiseksi, niin näille Monipelaajille Veikkauksen pelipalvelu on vain yksi palvelu muiden käyttämiensä pelipalveluiden joukossa. Sen pelejä pelataan silloin, kun se on pelaajalle edullista. Monipelaajat odottavat saavansa Veikkauksen pelipalvelun käyttämisestä täten nettohyötynä edullista pelaamista, joka voi ilmentyä esim. kilpailukykyisenä kertoimena vedonlyöntikohteessa tai yksilöllisenä pelimuotona.

Veikkauksen pelipalvelua koskevissa vastauksissa huomioon pantavaa oli se, että enemmistö vastaajista, joilla oli kokemusta Veikkauksen asiakaspalvelusta, ei pitänyt Veikkauksen asiakaspalvelua hyvänä eikä huonona. Kuitenkin kuten edellä mainittiin, DeLonen et al. (emt.) mallin mukaan asiakaspalvelun laatu on sähköisille kauppapaikoille tärkeää. Vaikka joillekin pelaajille asiakaspalvelulla ei olisikaan mitään merkitystä, hyvällä asiakaspalvelulla voitaisiin palveluntarjoajien puolelta osaltaan varmistaa pelaajan käyttäytyvyys palvelua kohtaan.

Yksilöllisellä ja erottuvalla palveluntarjonnalla rahapelipalveluissa voidaan pitää yllä etua kilpailijoihin nähden, eli panostamalla palvelun informaation laatuun voidaan sitouttaa pelaajia pelipalveluihin. Tämä kävi ilmi siitä, että Monipelaajista n. viidennes piti tärkeimpänä syynä Veikkauksen pelipalvelun käyttämiseksi Veikkauksen Moniveto-peliä. Moniveto-pelissä pitää veikata kahden tai kolmen jalkapallo- tai jääkiekko-ottelun lopputulokset oikein. Koska yhden pelirivin hinta on pelissä minimissään vain 20 senttiä, ja voitto voi olla jopa satoja tuhansia euroja, niin kuten lotossa, voi tässäkin pelissä voittaa pienellä rahalla suuren voiton. Veikkaus on siis onnistunut luomaan yksilöllisen tuotteen, jonka pelaamisen helppous Internetin kautta korostuu ennen kaikkea silloin, jos pelaaja pelaa satoja tai jopa tuhansia pelirivejä, ja jonka kaltaista peliä sen kilpailijoilla ei ole. Näin ollen luomalla helppokäyttöinen ja pelitarjonnaltaan joltain osin yksilöllisen rahapelipalvelu pystytään Internetin rahapelitoiminnassa erottumaan informaation laadun

osalta eduksi kilpailijoista, vaikka palvelu olisikin joiltakin laatuominaisuuksiltaan kilpailijoita jäljessä.

Verrattuna Veikkauksen pelipalvelun käyttäjiin ulkomaisia pelipalveluja käyttäville pelaajille näyttäisi olevan luotettavuuden sijaan tärkeämpää saada ulkomaisista pelipalveluista suurempia voittoja ja saada pelata niissä monipuolisia pelejä. Tämä tuli esiin ulkomaisten pelipalveluja käyttävien valinnoissa tärkeimmiksi syiksi palvelujen käyttämiselle, jotka olivat korkeat kertoimet vedonlyöntikohteissa ja monipuolinen pelivalikoima. Sama asia ilmeni verrattaessa vastaajien ominaisuusarvioita Centrebetin ja Veikkauksen pelipalveluista, sillä suurimmat erot arvioissa tulivat esiin juuri kertoimien kilpailukykyisyydessä ja pelivalikoiman monipuolisuudessa. Täten ulkomaisia pelipalveluja käyttävät pelaajat nostavat pelipalvelusta saatavan informaation laadun järjestelmän laadun edelle. Kun osa Veikkaajista pitää Veikkauksen pelipalvelua vain pelaamiselle lisäarvoa tuottavana palveluna, niin ulkomaisia pelipalveluja käytetään suurimman mahdollisen rahallisen tuoton mahdollistavina pelaamisen kanavina. Pelaajat näyttäisivät hakevat ulkomaisten pelipalveluiden käyttämisestä nettohyötyinä ennen kaikkea rahallista etua ja monipuolisia pelejä, luotettavuuden kustannuksellakin.

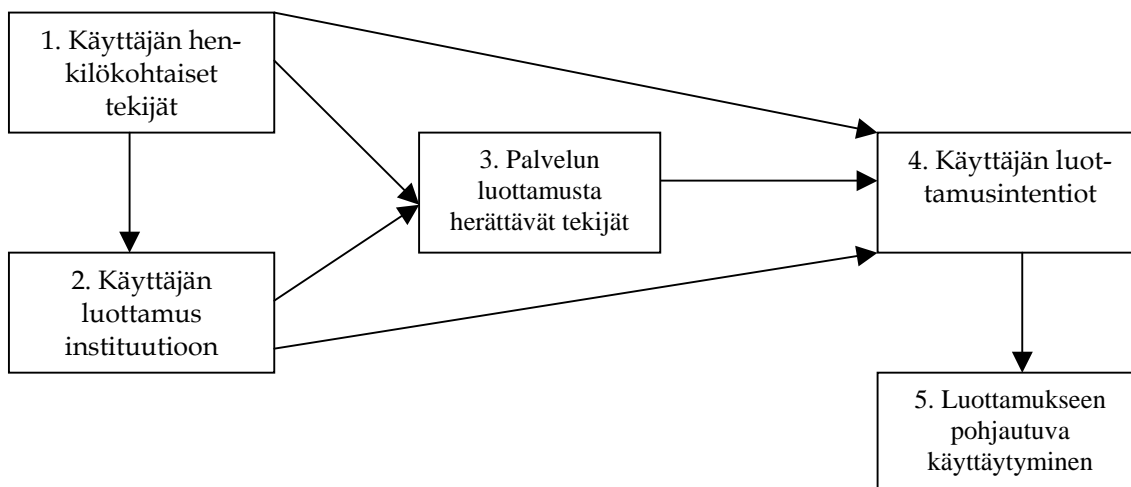
6.3. Pelaajien luottamus rahapelipalveluita kohtaan

Kuten aiemmin on todettu, Internet-rahapelaamiseen liittyy monia tekijöitä, jotka vaativat pelaajalta suurta luottamusta sekä palveluntarjoajaa että pelaamisen mahdollistavaa kanavaa, Internetiä, kohtaan. Luottamus onkin verkkokaupassa erityisen tärkeää, koska se auttaa kuluttajia hallitsemaan epävarmuustekijöitä ja riskejä, ja lisäämään luottamusta palveluntarjoajiin esimerkiksi tilanteissa, joissa käsitellään henkilökohtaisia tietoja tai tehdään nettikauppaa [McKnight et al., 2002] McKnight et al. (emt.) mallin mukaan (kuva 9) käyttäjän luottamus johonkin Internet-palveluun koostuu kolmesta tekijästä, jotka ovat:

- Käyttäjän henkilökohtaiset luottamuksen syntymiseen vaikuttavat tekijät (1)
- Käyttäjän luottamus palvelun toteuttanutta instituutiota, eli tässä tapauksessa Internet-ympäristöä, kohtaan (2)
- Kyseisen verkkopalvelun luottamusta tai epäluottamusta herättävät ominaisuudet (3)

Näistä kolmesta tekijästä muodostuvat käyttäjän luottamusintentiot (4), eli onko käyttäjä halukas luottamaan, tai aikooko hän luottaa palveluntarjoajaan.

Yhdessä kaikista näistä tekijöistä muodostuu asiakkaan luottamukseen pohjautuva käyttäytyminen (5).



Kuva 9. Luottamusmalli [McKnight et al., 2002]

Rahapelipalvelut eivät voi itse vaikuttaa pelaajien henkilökohtaisiin luottamusta synnyttäviin tekijöihin, eikä pelaajien kokemaan luottamukseen Internetiin yleensä. Tämän vuoksi pelipalveluiden on pyrittävä tekemään palvelustaan ja sen ominaisuuksista niin luotettavan oloisia, että käyttäjien luottamusintentionista tulee tarpeeksi voimakkaita palvelun käyttämisen aloittamiseen ja käyttämisen jatkamiseen.

Pelaajien Veikkauksen pelipalvelua koskevista vastauksista kävi ilmi, että pelaajat pitivät pelipalvelua hyvin luotettavana, joten Veikkaus on onnistunut tekemään palvelustaan niin luotettavan oloisen, että se herättää pelaajissa voimakasta luottamusta palvelua kohtaan. Vaikka Monipelaajat eivät pitäneet Veikkauksen pelipalvelun joitakin laatuominaisuuksia kovin hyvinä, niin Veikkaajien tapaan myös nämä pelaajat kokivat tärkeimmäksi syyksi Veikkauksen pelipalvelun käyttämiseen palveluntarjoajan luotettavuuden. Lisäksi sekä Veikkaajista että Monipelaajista oli enemmistö valinnut palvelun kotimaisuuden kolmanneksi tärkeimmäksi syyksi Veikkauksen pelipalvelun käyttämiseen. Täten oletettavasti palvelun kotimaisuus oli yksi keskeinen tekijä pelaajien pelipalvelua kohtaan kokeman luottamuksen ja edelleen käyttäjän luottamusintention muodostumisessa.

Siinä missä Veikkauksella on Suomessa vahva ja luottamusta herättävä asema jo lainsäädännönkin puolesta, voi pelkästään Internetin välityksellä toimivan ulkomaisen rahapeliyhtiön olla hankalaa herättää yhtä suurta luottamusta suomalaisia pelaajia kohtaan. Vaikka ulkomaisilla yhtiöillä olisikin pelipalveluissaan suomenkieliset kotisivut ja suomalaista henkilöstöä asiakaspalvelussa, ei pelaaja välttämättä koe yhtä suurta luottamusta "kasvotonta" pelintarjoajaa kohtaan kuin mitä pelaaja tuntee kioskilla pelaamansa pelikuponki lompakossaan pelattuaan yleisesti tunnetun ja jopa

institutionaalisen yrityksen pelejä. Ja koska Internet-rahapelaamisessa raha liikkuu sähköisessä muodossa, niin pelaaja ei voi Matti Ahteen sanoin [Herrala, 2004a] tietää missä ja miten hänen rahansa Internetissä liikkuu. Näin ollen voi pelaajan kynnyksellä käyttää esim. luottokorttia rahan siirtämiseen ulkomaisen peliyhtiön pelitilille olla korkeampi kuin mitä rahan siirtämisessä kotimaisen peliyhtiön pelitilille kotimaisten pankkien omien maksupalvelujen kautta. Luottamuksen herättäminen pelaajia kohtaan kiinnostaa luonnollisesti myös rahapeliyhtiöitä, kuten Nordicbetin Suomen edustaja Jussi Hietalahti sähköpostiviestissään kirjoitti: "Minkälaisissa tilanteissa asiakas on valmis kokeilemaan rahan talletusta. Riittääkö kun saadaan Saku Koivu Nordicbetin paita päällä Ilta-Sanomiin vai mitä vaaditaan jotta asiakas tuntee omakseen..." [Hietalahti, 2004]. Toisaalta kuten edellä todettiin, ulkomaisten Internetissä toimivien rahapelipalveluiden luotettavuudella ei kuitenkaan näyttäisi olevan niin suurta merkitystä ainakaan aktiivipelaajien käyttäytymiseen, kuin mitä Veikkauksen pelipalvelun luotettavuudella on Suomessa.

Vaikka Internetissä toimivat rahapeliyhtiöt varmasti yrittävätkin omalta taholtaan luoda mahdollisimman luotettavan kuvan itsestään pelaajien silmissä, voivat ulkoiset tekijät onnistua murtamaan pelaajien luottamusta palvelun toteuttanutta instituutiota kohtaan ja edelleen vähentää pelaajien luottamusintentionia.

Vuoden 2004 aikana julkisuuteen tuli melko usein uutisia rikollisten yrityksistä kiristää Internetissä toimivia rahapeliyhtiöitä ns. palvelunestohyökkäyksillä. Näissä hyökkäyksissä rikolliset kohdistavat ensin johonkin palveluun hajautetun palvelunestohyökkäyksen (ddos, distributed denial-of-service), jolla palvelu saadaan yleensä polvilleen joksikin aikaa. Sen jälkeen kiristäjät esittävät uhkavaatimuksen, jossa yritys joutuu maksamaan kiristäjille siitä, ettei hyökkäys toistuisi. Useimmat yritykset maksavat, sillä hyökkäyksien aiheuttamat tappiot liiketoiminnalle ovat paljon suurempia. [Kotilainen, 2004.] Näin ollen nämä palvelunestohyökkäykset eivät varmaan ainakaan ole lisänneet pelaajien luottamusta Internetiin instituutiona.

7. Päätelmät ja pohdinta

Sähköisen rahapelipalvelun pystyttäminen vaikuttaisi äkkiseltään varsinaiselta rahasammolta, mikäli lainsäädäntö siihen antaisi mahdollisuuden. Veikkauksen rahastopelien kaltaisten pelien järjestäminen tai vedonlyöntipörssin rakentaminen olisi riskitön tapa kerätä rahaa pelaajilta, eikä palvelun järjestäjän vastuulle jäisi kuin palvelun ylläpito ja rahavirtojen ohjailu. Palvelun rakentaminen ei myöskään tietojärjestelmänä liene teknisesti kovin hankalaa, eikä kovin kallista kuten edellä on mainittu. Järjestelmä pitäisi tietysti saada sisällön osalta selkeäksi, käytettävyydeltään helpoksi ja tekniseltä toimivuudeltaan luotettavaksi, mutta sama vaatimus koskisi myös muunkinlaisen sähköisen kauppapaikan pystyttämistä. Lisäksi koska sähköisessä rahapelibisneksessä päästään suoraan e-kaupan ytimeen, eivät fyysiset elektronisen kaupan dimensiot aiheuta palvelun käynnistämislle kustannuksia.

Vaikka rahapelipalvelun käynnistäminen onnistuisikin, eri asia on miten palveluun saisi tarpeeksi asiakkaita, varsinkin jos sen mainostaminen olisi kiellettyä. Pelaajia voidaan tietysti yrittää houkuttaa palvelun asiakkaita erilaisilla talletus- ja tilinavausbonuksilla, mutta silti tarpeeksi suurien pelaajamassojen hankkiminen voi olla vaikeaa, sillä ihminenhan on luontaisesti aluksi epäileväinen kaikkea uutta kohtaan. Tämä epäluuloisuus vaan korostuu, mikäli mukana ovat pelaajan omat rahat. Tällöin kynnyksen rahan siirtämiseen uuteen ja tuntemattomaan pelipalveluun voi olla monelle korkea, varsinkin jos pelipalvelu toimii pelkästään Internetin välityksellä. Vaikka tulosten mukaan tämän tutkimuksen kohderyhmälle palveluntarjoajan luotettavuus ei ole ulkomaisten pelipalvelujen käyttämislle tärkein syy, niin myös harrastajien ja huvipelaajien saaminen pelipalvelun käyttäjiksi vaatisi pelaajissa tarpeeksi suuren luottamuksen herättämistä.

Tulevaisuudessa Internetin rahapelipalvelut tulevat kuitenkin varmasti saamaan yhä enemmän käyttäjiä kun Internet-yhteydet entisestään yleistyvät ja pelaajat tulevat paremmin tietoisiksi Internet-pelaamisen hyödyistä. Kuitenkaan perinteinen pelikuponkeja täyttämällä tapahtuva pelaaminen tuskin tulee häviämään mihinkään, vaan se säilyy edelleen suurien massojen pelaamiskanavana. Lauantain kauppareissun yhteydessä tapahtuva lotto- tai vetokupongin täyttäminen on monella niin vahva traditio, etteivät sähköiset rahapelipalvelut pysty tätä perinnettä helposti murtamaan. Ja vaikka laajakaistayhteydet yleistyvätkin suomalaisissa kodeissa, ei kaikilla pelaajilla siltikään ole mahdollisuutta Internetin käyttöön. Myös uudet pelintarjoajat pyrkivät saamaan oman osuutensa Internetissä pelatuista rahoista, jolloin pelaajille tulee yhä enemmän vaihtoehtoja pelaamiseen. Mutta yhä

kirjavammasta pelintarjoajien joukosta voi olla vaikeaa löytää luotettavat palvelut, joihin pelaaja voi hyvillä mielin tallettaa rahojaan, ja joista pelaaja voi varmasti tietää saavansa rahansa tarvittaessa myös pois.

Suomessa Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton yksinoikeudet rahapelitoiminnan järjestämiseen ovat voimassa vuoteen 2006 asti. Koska EU on jo nyt ottanut kielteisen kannan rahapelimonopoleihin Euroopassa, luultavasti myös Suomen pelimonopolit joudutaan purkamaan ennemmin tai myöhemmin. Jo nyt yhä kasvava osa suomalaisten pelieuroista menee Internetin kautta ulkomaisille rahapeliyhtiöille, niin todennäköisesti monopolien ylläpitämisellä ei tätä kehityssuuntaa enää pystytä pysäyttämään. Näin ollen Suomessa pitäisi alkaa jo nyt pohtia, tai varmasti jo jollain tasolla pohditaankin, mitä rahapelitoiminnan avaaminen kilpailulle Suomessa merkitsisi. Pelaajille uusien pelintarjoajien "virallinen" markkinoille tulo toisi ilmeisiä etuja mutta samalla myös ongelmapelaaminen voisi lisääntyä. Professori Lasse Murron mukaan Internetin laajenevista pelimahdollisuuksista on tulossa lisävaikeuksia kaikille, jotka taistelevat ihmisten peliriippuvuutta vastaan, ja ongelmariippuvuus Internetin peleistä on huonosti hallittavissa [Tulonen, 2005]. Koska nykyinen monopolitoiminta on taannut valtiolle merkittävän määrän rahaa käytettäväksi yleishyödyllisiin tarkoituksiin, tämä rahavirta haluttaisiin varmasti pystyä ylläpitämään myös ilman monopoleja, esimerkiksi mahdollisesti jollakin verottamisratkaisulla tai toimilupamaksuilla. Vaikka veikkausvoittovarat kilpailun myötä vähenisivätkin, ulkomaisten rahapeliyhtiöiden mainonnan sallimisella esimerkiksi urheiluseurat hyötyisivät rahallisesti saamalla yhä suurempia mainostuloja. Esimerkiksi Ruotsissa Ladbrokes ja muut peliyhtiöt mainostavat yksistään iltapäivälehdissä n. 100 miljoonalla kruunulla, ja tuovat Britanniassa valtion kassaan vuodessa n. 1,5 miljardin euron tulot [Myllylahti, 2005b].

Perinteisen fyysisen rahapelaamisen ja Internet-rahapelaamisen rinnalle on viime kuukausina tullut lisää pelaamiskanavia, kuten kännykällä tapahtuva rahapelaaminen. Veikkauksen rahapelejä on voinut jo joulukuusta 2002 lähtien pelata WAP-yhteyden välityksellä [Veikkaus, 2005], mutta vedonlyönti- ja veikkauspelien pelaamisen mahdollistavan kännykkäpelaamisen lisäksi myös Java-pohjaiset rahapelit ovat tulleet mahdollisiksi Javaa tukevien värinäytöllisten kännyköiden myötä.

PAF lanseerasi loppuvuodesta 2004 ensimmäisenä maailmassa interaktiivisen kännykkärahapelin. Peli on Java-pohjainen Jokeri Pokeri -pelisovellus, jonka pelaajan on ennen ensimmäistä pelikertaa ladattava kännykkään. Lataamisen jälkeen peliä voidaan pelata näppäilemällä pelitoimintokäskyjä kännykälle, mikäli pelaajalla on PAF:n pelitili sekä rahaa tällä tilillä ja elektronisessa lompakossa. Pelaamisen yhteydessä tapahtuvan

tietojen lähettäminen, hakeminen, kontrollointi sekä maksaminen tapahtuvat GPRS-yhteyden avulla. [PAF, 2005.] Pelaamisesta on siis tulossa yhä vapaampaa ja nopeampaa, kun pelejä voi pelata lähes paikasta riippumatta. Tutkimuslaitos Juniper Research arvioikin matkapuhelimen välityksellä tapahtuvan vedonlyönnin kasvavan Euroopassa vuoden 2004 74 miljoonasta dollarista lähes 800 miljoonaan dollariin, eli lähes kymmenkertaistuvan, vuoteen 2006 mennessä [Viitasaari, 2004].

Myös tapahtuma-aikainen vedonlyönti on nopeuttanut pelaamista. Siinä missä perinteinen vedonlyönti ja pelaaminen päättyy kun esim. urheilutapahtuma tai arvonta alkaa, niin tapahtuma-aikaisessa pelaamisessa pelikohteet vasta avautuvat. Tässä ns. live-pelaamisessa pelaaja voi vaikka kesken jääkiekko-ottelun lyödä vetoa seuraavan maalin tekevästä joukkueesta, tai siitä, tuleeko ottelussa seuraavan viiden minuutin aikana jäähyä. Monilla ulkomaisilla rahapeliyhtiöiden Internet-palveluissa on jo jonkin aikaa voinut pelata erilaisia live-pelejä, ja myös Veikkauksella on voinut syksystä 2004 lähtien pelata Live-vetoa [Veikkaus, 2005]. Koska kyseessä on hyvin nopearytmisen pelaamisen muoto, pelaaminen Internetin välityksellä tai kännykällä on tälle pelaamiselle välttämätöntä. Kännykkäpelaaminen onkin luonteva muoto live-pelaamiselle, kun pelaaja voi vielä istuessaan katsomossa pelata kännykkänsä välityksellä.

Koska rahapelipalveluita alkaa siis olla Internetissä nykyään jo niin paljon, niin myös peliyhtiöiden välinen kilpailu pelaajien pelirahoista käynee kovana. Kun pelaajien on helppo avata pelitilejä moniin eri yhtiöihin, ja nykyisen digitaalisen rahansiirron aikana helppo siirtää rahaa pelipalveluiden ja pankkitilien välillä, on pelaajilla tältä osin etu puolellaan. Lisäksi kun uusien ja yksilöllisten pelien keksiminen voi olla vaikeaa, ja koska suurilla vedonlyöntikohteiden kertoimilla kilpaileminen voi kääntyä pitkällä aikavälillä peliyhtiöille tappiolliseksi, peliyhtiöiden tulisi keksiä uusia tapoja sitouttaa pelaajia omaan pelipalveluunsa.

Yksi keino voisi olla jonkinlainen pelipalvelun massaräätälöinti, jossa kullekin pelaajalle voitaisiin tehdä palveluun yksilölliset sivut pelaajan toiveiden mukaan. Täten pelaaja saattaisi tuntea pelipalvelun pitävän itseään pelipalvelulle tärkeänä asiakkaana, ja näin ollen pelaaja saattaisi pelata enemmän ko. palvelun pelejä. Keinona pelaajien sitomiseen tiettyyn pelipalveluun voisi myös olla jonkinlainen suomalaisten kauppaketjujen luomien bonus-järjestelmien kaltainen systeemi, jolla pelaajia hyvitettäisiin sen mukaan, mitä enemmän pelaajat pelipalvelun pelejä pelaavat. Eli vaikka pelipalvelun pelit taikka vetokohteiden kertoimet eivät olisikaan aivan maailman huippua, niin keskittämällä pelaamistaan johonkin tiettyyn pelipalveluun pelaajat voisivat saada bonusta. Tällainen bonus voisi olla vaikka

seuraavan talletuksen yhteydessä talletukselle saatava korko, tai prosentuaalinen korotus vedonlyöntikohteiden kertoimiin. Nämä lisäykset olisivat pelaajakohtaisia, ja ne määräytyisivät sen mukaan, kuinka paljon pelaaja ko. yhtiöön pelaa esim. viikossa.

Koska Internet-rahapelaamista ei siis ole vielä juuri tutkittu, ja koska tämäkin tutkielma paneutui asiaan yleisellä tasolla, niin aiheesta voisi tehdä jatkotutkimusta lähes miltä kantilta tahansa. Kiinnostavaa olisi esim. tietää, miten Internet-rahapeliyhtiöiden laillistaminen vaikuttaisi Suomessa Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton asemaan, suomalaisten Internet-rahapelaamiseen, ja miten avoin kilpailu vaikuttaisi rahapelipalveluihin ja niiden pelitarjontaan. Peliyhtiöille voisi olla hyödyllistä selvittää miten pelipalveluja ja niiden pelejä voitaisiin tulevaisuudessa muokata ja kehittää tiettyjen pelaajaryhmien tarpeisiin. Esimerkiksi keino, jolla naisten kiinnostuksen saisi lisääntymään sekä rahapelien pelaamiseen yleensä että pelaamiseen Internetissä, voisi kiinnostaa monia rahapeliyhtiöitä. Myös Internet-rahapeleihin liittyvien uusien ansaintalogiikoiden tutkiminen voisi olla kiinnostavaa. Pelaajista saattaisi mm. olla mielenkiintoista pelata rahapeliyhtiön ylläpitämää, reaali maailmaan liittyvää monen pelaajan jalkapallomanageripeliä, jossa pelin pelaaminen maksaisi esim. kuukaudessa muutaman euron, ja jossa pelaajalla olisi mahdollisuus voittaa rahaa joukkueensa menestymisen myötä. Internet-tekniikat mahdollistaisivat myös pitkät ja interaktiiviset pelaamiskokemukset. Esimerkiksi tavanomaiset Internetissä pelattavat arpajaispelit, kuten ohjelmalliset raha-automaattipelit, ovat yksittäisen pelin kestolta melko lyhyitä, eikä pelaaja voi pelin edetessä juuri vaikuttaa pelin kulkuun. Toisaalta vaikka jonkinlainen pitkäkestoinen ja haarautuva seikkailupeli voisi tuoda pelaajille uusia pelikokemuksia. Pelissä pelaaja voisi edetä valintojensa mukaan ja pelata pelin edetessä matkalle osuvia peliympäristöön liittyviä pelejä, joista voisi voittaa rahaa.

Internet-rahapelaamisen lyhyen historian vuoksi kaikkia Internetin mahdollistamia etuja rahapelaamiseen ei vielä varmaan olla osattu täysin hyödyntää, joten kehitettävää alalla vielä riittää. Sähköiseen rahapelaamiseen liittyikin suuri potentiaali, jota peliyhtiöt varmasti haluaisivat parhain mahdollisin keinoin hyödyntää. Jatkossa uudet pelaamiskanavat ja pelimuodot, sekä mahdollisesti purettavat pelimonopolit tuonevatkin Internet-rahapelejä pelaaville pelaajille uusia pelikokemuksia ja lisää viihdettä.

Viiteluettelo

- [Aasved, 2003] Mikal Aasved, *The Sociology of Gambling*. Charles C Thomas, Publisher, Ltd, USA, 2003.
- [Alaterä, 2004] Tuomas J. Alaterä, *Internetin tiedonkeruumenetelmät*.
<http://www.fsd.uta.fi/hk/tuomas/yhtis/> (Luettu 12.1.05)
- [ArpL, 2001] Arpajaislaki 23.11.2001/2001
<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047> (Luettu 11.1.05)
- [C-243/01, 2003] EY-tuomioistuimen tuomio C-243/01.
<http://curia.eu.int/jurisp/cgi-bin/form.pl?lang=fi&Submit=Etsi&docrequire=alldocs&numaff=c-243%2F01&datefs=&datefe=&nomusuel=&domaine=&mots=&resmax=100> (Luettu 12.1.05)
- [C-42/02, 2002] EY-tuomioistuimen ratkaisuehdotus C-42/02.
<http://curia.eu.int/jurisp/cgi-bin/form.pl?lang=fi&Submit=Etsi&docrequire=alldocs&numaff=c-42&datefs=&datefe=&nomusuel=&domaine=&mots=&resmax=100> (Luettu 12.1.05)
- [Centrebet, 2005] Centrebet Pty Ltd <https://secure.centrebet.com/> (Luettu 1.2.05)
- [Choi et al., 1997] Soon-Yong Choi, Dale O. Stahl and Andrew B. Whinston, *The Economics of Electronic Commerce*. Macmillan Technical Publishing, 1997.
- [Clarke & Dempsey, 2001] Roger Clarke & Gillian Dempsey, *The Feasibility of Regulating Gambling on the Internet*. Managerial and Decision Economics 22, p. 125-132, 2001.
<http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/FeasIGR.html>
- [DeLone et al., 2003] William H. DeLone & Ephraim R. McLean, *The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update*, Journal of Management Information Systems, Vol. 19, no 4, Spring 2003, 9-30, 2003.
- [Fintoto, 2005] Fintoto Oy <http://yryitys.fintoto.fi/> (Luettu 1.4.2005)
- [Happonen, 2003] Kari Happonen, Ladbrokers aikoo tulla Suomeen vaikka EU-tuomioistuimen kautta. *Aamulehti* 22.9.2003.
- [Heikkilä, 1999] Tarja Heikkilä, *Tilastollinen tutkimus*. 2. painos, Oy Edita Ab, Helsinki, 1999.
- [Herrala, 2004a] Olli Herrala, Suomi aikoo pitää kiinni rahapelien monopolista. *Kauppalehti* 21.4.2004, s. 6.
- [Herrala, 2004b] Olli Herrala, Veikkauksen monopolin kannatus laski edelleen. *Kauppalehti* 4.5.2004.
- [Herrala, 2004c] Olli Herrala, Veikkauksen monopolin tilalle vedonlyöntipörssi. *Kauppalehti* 16.4.2004, s. 8.

- [Herrala, 2004d] Olli Herrala, Online-pokerin markkinat kasvavat räjähdysmäisesti. *Kauppalehti* 24.9.2004, s. 11.
- [Herrala, 2004e] Olli Herrala, Nettivedonlyönti leviää ennätysellisen vahvasti. *Kauppalehti* 26.4.2004, s. 6.
- [HetiL, 1999] Henkilötietolaki 22.4.1999/523.
<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990523> (Luettu 6.3.2005)
- [Hietalahti, 2004] Yksityinen sähköpostiviesti. Lähettäjä Jussi Hietalahti, vastaanottaja Mikko Sirkka. Vastaanotettu 18.10.2004
- [Holopainen & Pulkkinen, 2002] Martti Holopainen ja Pekka Pulkkinen, *Tilastolliset menetelmät*. WSOY, Vantaa, 2002.
- [Janower, 1996] Cynthia R. Janower, *Gambling on the Internet*, Boston Consulting Group. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue2/janower.html> (Luettu 5.3.05)
- [Järvinen & Sotamaa, 2002] Aki Järvinen ja Olli Sotamaa, *Pena: Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja I, 2002. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf> (Luettu 11.1.2005)
- [Komulainen, 2004] Pasi Komulainen, Vetopörssien valvonnan puute huolestuttaa viranomaisia. *Aamulehti* 6.10.2004, s.16.
- [Kotilainen, 2004] Samuli Kotilainen, *SANS: kaikkia netin vedonlyöntipalveluita kiristetään*. Julkaistu 11.10.2004.
http://www.tietokone.fi/uutta/uutinen.asp?news_id=21986 (Luettu 1.4.2005)
- [Laajakaistainfo, 2005] Laajakaistainfo.fi.
<http://www.laajakaistainfo.fi/index.php> (Luettu 19.3.2005)
- [McKnight et al., 2002] D. Harrison McKnight, Vivek Choudhury, Charles Kacmar, *Developing and Validating Trust Measures for e-Commerce: An Integrative Typology*. *Information Systems Research*, 13(3), p. 334-359, 2002.
- [McMillen, 1996] Jan McMillen, *Understanding Gambling: History, Concepts and Theories*. Jan McMillen (ed.), *Gambling Cultures*, p. 6-42, Routledge, London, 1996.
- [Myllylahti, 2005a] Merja Myllylahti, PAF ja Expekt valittavat Suomen pelimonopolista EU:n komissiolle. *Kauppalehti* 25.2.2005, s. 12.
- [Myllylahti, 2005b] Merja Myllylahti, "Tämä peli katsotaan nyt loppuun". *Kauppalehti* 20.1.2005, s. 10-11.
- [Nordicbet, 2005] Group NordicBet S.A. <http://www.nordicbet.com/> (Luettu 28.1.2005)
- [Nurmela & Parjo, 2001] Juha Nurmela & Lea Parjo, Suomalaisten piipahdukset verkkokaupassa. *Tieto aika* 1/2001, s. 6-9.
- [PAF, 2003] Ålands Penningautomatförening (PAF), *Översikt för 2003*.
- [PAF, 2005] Ålands Penningautomatförening (PAF)

- <http://www.paf.fi/online/fin/index.pbs> (Luettu 24.3.2005)
- [RAY, 2005] Raha-automaattiyhdistys RAY, <http://www.ray.fi/> (Luettu 24.3.2005)
- [Reith, 1999] Gerda Reith, *The Age of Change*. Routledge, London, 1999.
- [Saarinen, 2004a] Mirjami Saarinen, EU aloitti iskut pohjoismaisiin pelimonopoleihin Tanskasta. *Kauppalehti* 31.3.2004, s. 7.
- [Saarinen, 2004b] Mirjami Saarinen, Myös Norjan pelimonopolia uhkaa jo tuomioistuinkäsittely. *Kauppalehti* 9.11.2004, s. 9.
- [Salonen, 2000] Teppo Salonen, *Vedonlyöntiteoria*. Pro gradu -tutkielma, Matematiikan ja tilastotieteen laitos, Helsingin yliopisto, 2000.
- [Selby, 1996] Wendy Selby, *Social Evil or Social Good? Lotteries and State Regulation in Australia and the United States*. Jan McMillen (ed.), *Gambling Cultures*, p. 65-85, Routledge, London, 1996.
- [Suomen Hippos, 2003] Suomen Hippos-Konserni, *Vuosikertomus 2003*. Savion Kirjapaino Oy, 2004.
- [Suuraho, 2002] Ville Suuraho, *Kioskilta kotitietokoneelle – Urheiluviedonlyönnin muuttuvat palvelukanavat*. Pro gradu -tutkielma, Markkinoinnin laitos, Helsingin Kauppakorkeakoulu, 2002.
- [Tietoyhteiskunta, 2004] Tietoyhteiskunta.fi, *PAF: Verkkopelit jo 35 prosenttia liikevaihdosta*. Julkaistu 4.12.2004.
<http://www.tietoyhteiskunta.fi/=uutiset/161053> (Luettu 14.1.2005)
- [Tulonen, 2005] Hannele Tulonen, Internet-pelaamisen kasvu lisää myös peliriippuvuutta. *Helsingin Sanomat*, 4.3.2005.
- [Turban et al., 2002] Efraim Turban, David King, Jae Lee, Merrill Warkentin and H. Michael Chung, *Electronic Commerce 2002: A Managerial Perspective*. Pearson Education Inc., NJ, USA, 2002.
- [Veikkaus, 2005] Oy Veikkaus Ab <http://www.veikkaus.fi/> (Luettu 1.4.2005)
- [Viitasaari, 2004] Jukka Viitasaari, *Mobiili vedonlyönti jyrkässä nousukiidossa*. Julkaistu 20.1.2004.
http://www.digitoday.fi/showPage.php?page_id=12&news_id=26367
(Luettu 18.1.2005)
- [Vuoksenmaa et al., 1999] Jorma Vuoksenmaa, Antti Kuronen & Jan Nåls, *Urheiluviedonlyönti – voittajan opas*, 2. painos, Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä, 1999.
- [Ylikerroin, 2005] Keskustelupalsta <http://www.ylikerroin.com/forum/>

Liite 1: Kyselylomake

Merkinnät:

()	Radiopainike
[]	Valintaruutu
[]	Lomakkeen yksirivinen tekstikenttä
[Valitse [^]]	Lomakkeen alasvetovalikko

Alasvetovalikkojen vaihtoehdot:

Kysymys 3

Valitse
Peruskoulu
Ammattitutkinto
Ylioppilastutkinto
Opistotason tutkinto
Korkeakoulututkinto
Ei tutkintoa
Muu

Kysymys 4

Valitse
Johtavassa asemassa toisen palveluksessa
Ylempi toimihenkilö
Alempi toimihenkilö
Yrittäjä tai yksityinen ammatinharjoittaja
Työntekijä
Opiskelija
Eläkeläinen
Työtön
Muu

Kysymys 9.1

Valitse
Bet365
Betfair
BetOnBet
Betsson
Canbet
Centrebet
Easybets
Expekt
Eurobet
Gamebookers
Ladbrokes
Multibet
Nordicbet
Olympic Sports
Paf
Parbet
Pinnacle Sports
PlayIt.com
Pointbet
Sportingbet
Sporting Options
Unibet
William Hill

Taustatiedot

1. Oletko

Mies Nainen

2. Kuinka vanha olet?

[] vuotta

3. Mikä on koulutuksesi?

[Valitse [^]]

4. Mihin seuraavista ammattiryhmistä katsot kuuluvasi?

[Valitse [^]]

5. Kuinka paljon rahaa arviolta keskimäärin talletat Internet-rahapelipalveluihin kuukaudessa?

alle 50€ 50-99€ 100-149€ 150-199€ 200€ tai enemmän

6. Kuinka paljon rahaa arviolta keskimäärin pelaat Internet-rahapeleihin kuukaudessa?

alle 50€ 50-199€ 200-349€ 350-499€ 500€ tai enemmän

7. Kuinka usein keskimäärin pelaat rahapelejä Internetin välityksellä?

joka päivä 4-6 krt viikossa 1-3 kertaa viikossa harvemmin kuin kerran viikossa

Veikkauksen pelipalvelu

8. Jos käytät Veikkauksen Internet-pelipalvelua, niin valitse seuraavista kohdista asteikolta (1-5) se kohta, joka kuvaa mielestäsi palvelua parhaiten. Jos et osaa sanoa, merkitse kohta 6.

Jos et käytä Veikkauksen Internet-pelipalvelua, niin siirry kysymykseen 9.

	1	2	3	4	5	6. En osaa sanoa	
8.1 Palveluntarjoaja on luotettava	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Palveluntarjoaja on epäluotettava	<input type="checkbox"/>
8.2 Palvelua on helppo käyttää	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Palvelua on vaikea käyttää	<input type="checkbox"/>
8.3 Pelivalikoima on monipuolinen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pelivalikoima on suppea	<input type="checkbox"/>
8.4 Vedonlyöntikohteiden kertoimet ovat kilpailukykyisiä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vedonlyöntikohteiden kertoimet eivät ole kilpailukykyisiä	<input type="checkbox"/>
8.5 Rahansiirto pankkitililtä pelitilille on helppoa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rahansiirto pankkitililtä pelitilille on vaikeaa	<input type="checkbox"/>
8.6 Rahansiirto pelitililtä pankkitilille on helppoa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rahansiirto pelitililtä pankkitilille on vaikeaa	<input type="checkbox"/>
8.7 Palvelun aukioloajat ovat sopivat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Palvelun aukioloajat eivät ole sopivat	<input type="checkbox"/>

8.8 Palvelulla on hyvä asiakaspalvelu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Palvelulla on huono asiakaspalvelu	<input type="radio"/>
8.9 Palvelun tekninen toiminta on varmaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Palvelun tekninen toiminta on epävarmaa	<input type="radio"/>

8.10 Valitse seuraavista vaihtoehtoista korkeintaan 3 tärkeintä syytä Veikkauksen Internet-palvelun käyttämiseksi. Merkitse tärkeimmän vaihtoehdon eteen numero 1, seuraavaksi tärkeimmän eteen 2 ja kolmanneksi tärkeimmän vaihtoehdon eteen 3.

- Kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa
- Monipuolinen pelivalikoima
- Palvelun helppokäyttöisyys
- Palvelun aukioloajat
- Korkeat panoskatot vedonlyöntikohteissa
- Rahansiirron helppous
- Palveluntarjoajan luotettavuus
- Palvelun tekninen toimintavarmuus
- Palvelun kotimaisuus
- Moniveto
- Veikkausvarojen käyttö suomalaisen taiteen, liikunnan, tieteen ja nuorisotyön hyväksi
- Muu, mikä?

8.11 Kuinka paljon arviolta pelaat kaikesta Internet-rahapeleihin pelatusta rahasta Veikkauksen palveluun?

- alle puolet noin puolet yli puolet pelaan vain Veikkauksen pelipalveluun

Ulkomaiset pelipalvelut

9. Jos käytät ulkomaisia Internet-rahapelipalveluja, niin valitse alla olevista vaihtoehtoista käyttämäsi palvelut

Jos et käytä ulkomaisia Internet-rahapelipalvelua, niin siirry kohtaan 10.

- | | | | | |
|---|--|---------------------------------------|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bet365 | <input type="checkbox"/> Betfair | <input type="checkbox"/> BetOnBet | <input type="checkbox"/> Betsson | <input type="checkbox"/> Canbet |
| <input type="checkbox"/> Centrebet | <input type="checkbox"/> Easybets | <input type="checkbox"/> Expekt | <input type="checkbox"/> Eurobet | <input type="checkbox"/> Gamebookers |
| <input type="checkbox"/> Ladbrokes | <input type="checkbox"/> Multibet | <input type="checkbox"/> Nordicbet | <input type="checkbox"/> Olympic sports | <input type="checkbox"/> Paf |
| <input type="checkbox"/> Parbet | <input type="checkbox"/> Pinnacle Sports | <input type="checkbox"/> PlayIt.com | <input type="checkbox"/> Pointbet | <input type="checkbox"/> Sportingbet |
| <input type="checkbox"/> Sporting Options | <input type="checkbox"/> Unibet | <input type="checkbox"/> William Hill | <input type="checkbox"/> Muu, mikä? | <input type="checkbox"/> Muu, mikä? |

9.1 Valitse alla olevasta valikosta eniten käyttämäsi palvelu ja valitse seuraavista kohdista asteikolta (1-5) se kohta joka kuvaa palvelua mielestäsi parhaiten, tai jos et osaa sanoa, merkitse kohta 6.

[Valitse [^]]

Jos vaihtoehtoissa ei ollut käyttämäsi palvelua, kirjoita sen nimi alla olevaan tekstikenttään

[]

	1	2	3	4	5		6. En osaa sanoa
9.2 Palveluntarjoaja on luotettava	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Palveluntarjoaja on epäluotettava	<input type="radio"/>
9.3 Palvelua on helppo käyttää	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Palvelua on vaikea käyttää	<input type="radio"/>
9.4 Pelivalikoima on monipuolinen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pelivalikoima on suppea	<input type="radio"/>
9.5 Vedonlyöntikohteiden kertoimet ovat kilpailukykyisiä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vedonlyöntikohteiden kertoimet eivät ole kilpailukykyisiä	<input type="radio"/>
9.6 Rahansiirto pankkitililtä pelitilille on helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Rahansiirto pankkitililtä pelitilille on vaikeaa	<input type="radio"/>
9.7 Rahansiirto pelitililtä pankkitilille on helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Rahansiirto pelitililtä pankkitilille on vaikeaa	<input type="radio"/>
9.8 Palvelun aukioloajat ovat sopivat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Palvelun aukioloajat eivät ole sopivat	<input type="radio"/>
9.9 Palvelulla on hyvä asiakaspalvelu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Palvelulla on huono asiakaspalvelu	<input type="radio"/>
9.10 Palvelun tekninen toiminta on varmaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Palvelun tekninen toiminta on epävarmaa	<input type="radio"/>

9.11 Valitse seuraavista vaihtoehtoista korkeintaan 3 tärkeintä syytä valitsemasi palvelun käyttämiseksi. Merkitse tärkeimmän vaihtoehdon eteen numero 1, seuraavaksi tärkeimmän eteen 2 ja kolmanneksi tärkeimmän vaihtoehdon eteen 3.

[] Kilpailukykyiset kertoimet vedonlyöntikohteissa

[] Monipuolinen pelivalikoima

[] Palvelun helppokäyttöisyys

[] Palvelun aukioloajat

[] Korkeat panoskatot vedonlyöntikohteissa

[] Rahansiirron helppous

[] Palveluntarjoajan luotettavuus

[] Palvelun tekninen toimintavarmuus

[] Suomenkielinen käyttöliittymä

[] Vetopörssi-pelaaminen

[] Casino-pelit

[] [] Muu, mikä?

Osallistuminen arvontaan

10. Mikäli haluat osallistua arpa-arvontaan, kirjoita alla olevaan tekstikenttään sähköpostiosoitteesi

Sähköpostiosoitteita ei tulla käyttämään roskaposti- yms. tarkoituksessa, eikä osoitteita tulla luovuttamaan eteenpäin.

[]

Vastausten lähettäminen

[Lähetä] [Tyhjennä]