

Ville Antikainen

Urheiluviedonlyönti Suomessa

Kyselytutkimus ”Pitkävetokuningas” Facebook-sivustolla

Tradenomi

Liiketalouden koulutus

Kevät 2019



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Tiivistelmä

Tekijä: Antikainen Ville

Työn nimi: Urheiluedonlyönti Suomessa, Kyselytutkimus "Pitkävetokuningas" facebook-sivustolla

Tutkintonimike: Tradenomi (AMK), liiketalouden koulutus

Asiasanat: urheiluedonlyönti, uhkapelaaminen

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia urheiluedonlyönnin tilannetta Suomessa. Mitä uhkapelejä Suomessa pelataan ja mitkä tekijät vaikuttavat pelialustojen valintaan? Näkökulma painottuu urheiluedonlyönnin harrastajiin. Idea kehittyi omasta mielenkiinnosta urheiluedonlyöntiin, sekä sen asemaan niin Suomessa, kuin kansainvälisesti.

Työssä tutkittiin uhkapelien, sekä urheiluedonlyönnin nykytilannetta Suomessa ja sen pohjalta suoritettiin kyselytutkimus Facebook -sivustolla "Pitkävetokuningas". Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten suomalaiset toimivat vedonlyöntimarkkinoilla. Vastaukset kerättiin survey-tutkimuksella aihealueen tuntevilta henkilöiltä.

Tulokset kertovat, että verkkopelaamisessa kansainväliset vedonlyöntiyhtiöt ovat kotimaista vaihtoehtoa suosittumia. Suomalaiset pelaavat ulkomaisilla sivustoilla aktiivisemmin, mikä on kiristänyt kilpailutilannetta.

Tutkimus antaa kuvaa vedonlyönnin tilanteesta, sekä vedonlyöntiharrastajan mieltymyksistä laajoilla ja kasvavilla markkinoilla. Suomessa Veikkauksen yksinoikeusjärjestelmä ja sen asema on kiihdyttänyt julkista keskustelua viime aikoina. Veikkaus on nostanut esille erilaisia mahdollisia keinoja uhkapelaamisen rajoittamiseen liittyen, mikä saattaa tulevaisuudessa muuttaa tilannetta radikaalisti.

Abstract

Author(s): Antikainen Ville

Title of the Publication: Sports betting in Finland, Survey in a Facebook group "Pitkäveto-kuningas"

Degree Title: Bachelor of business administration

Keywords: sports betting, gambling

The purpose of the thesis was to study the situation of sports betting in Finland. What kind of gambling is played and what matters the most when choosing a gambling platform? The main focus was on people who play sports betting as a hobby. The idea came from the writer's own interest towards sports betting. In addition, the state of sports betting in Finnish and international markets seemed interesting.

In the thesis, the situation of gambling and sports betting was studied in Finland. Based on the research a survey was made in a Facebook group "Pitkäveto-kuningas". The aim of the survey was to find out how Finns operate on the gambling market. The answers of the survey were collected from a group of people, who were familiar with the topic.

The results showed that international companies seemed to be more popular than the domestic alternative. Finns are more active and more willing to play on foreign sites. That has also tightened the competition lately.

The study gives a view, from the Finnish perspective, of sports betting on growing online markets. The exclusive system of Veikkaus has accelerated the public debate recently as Veikkaus has brought up some methods to restrict gambling in Finland. These methods may radically change the situation of sports betting and gambling in Finland.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Vedonlyönti ja uhkapelaaminen.....	2
2.1	Uhkapelaamisen historia	3
2.2	Uhkapelaamisen historia Suomessa	5
2.3	Vedonlyönti ja uhkapelaaminen Suomessa - Veikkaus.....	6
2.4	Hevosurheilu osana urheiluedonlyöntiä	8
2.5	Uhkapelien markkinointi	9
2.6	Uhkapelaamisen riskit ja haitat.....	11
2.7	Uhkapelaamisen ja vedonlyönnin tulevaisuuden näkymät Suomessa	14
3	Urheiluedonlyönti.....	15
3.1	Vedonlyönnin teoria	15
3.2	Tavoitteellinen vedonlyönti	16
3.3	Vedonlyönnin kohteita	18
3.4	Pelimuotoja	19
3.5	Vedonlyöntitermejä	22
4	Kyselytutkimus urheiluedonlyönnistä Suomessa	24
4.1	Tutkimusmenetelmä	24
4.2	Tutkimuksen reliabiliteetti ja validiteetti.....	25
4.3	Kysymysosio	25
4.4	Tulokset	26
5	Yhteenveto.....	35
6	Pohdinta.....	39
	Lähteet.....	42
	Liitteet	

1 Johdanto

Opinnäytetyön taustalla on henkilökohtainen kiinnostus vedonlyöntiin. Ei pelkästään vedonlyönti harrastuksena tai huvina, mutta myös mahdollisena ammattina. Internet on kasvattanut vedonlyönnin ja uhkapelaamisen suosiota ja mahdollistanut, että se on yhä useamman henkilön saatavilla. Erilaiset casinot ja vedonlyöntiyhtiöt ovat lisääntyneet ja pelaajamäärät kasvaneet. Internetin aikakaudella myös kotimaisen Veikkauksen näkökulmasta pelaajien pääsy kilpailevien palveluntarjoajien sivustoille ja tarjouksiin on entistä helpompaa.

Työn idea on kehittynyt pelaajien mahdollisesta pääsystä suuremmille markkinoille internetin ja nopean palvelun aikana. Vedonlyönti on suosittu harrastus ja kiinnostuksen kohde. Internet on muuttanut aiheen keskustelua vapaammaksi. Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, mitä uhkapelejä Suomessa pelataan ja mitkä tekijät vaikuttavat pelialustojen valintaan. Tutkimusosuutena olevan kyselyn tavoitteena on nähdä erilaiset pelaamiseen vaikuttavat tekijät, sekä miten ja mitä suomalaiset vedonlyöntiharrastajat markkinoilla pelaavat.

Työssä on käytetty hyödyksi tavoitteellisten pelaajien kokoontumispaikkaa Ylikerroin.com sivustoa, sekä sen aktiivista keskustelupalstaa. Harrastajavedonlyöjien näkökulmaa on seurattu Facebook -sivustolla ”Pitkävetokuningas”, jonka käyttäjät osallistuivat myös kyselytutkimuksen toteutukseen. Pitkävetokuninkaassa oli kyselyn julkaisuhetkellä 15.2.2019 yhteensä 30 425 jäsentä, joista 370 osallistui kyselytutkimukseen. Tutkimuksen kysely oli rakennettu suuntautuen sivuston aktiiviselle käyttäjäkunnalle. Lisäksi Jorma Vuoksenmaan kirja ”Pelaajalta pelaajille” on ollut suuressa roolissa opinnäytetyössä.

Opinnäytetyö on jaettu kolmeen pääosuuteen. Ensimmäinen osuus käsittelee uhkapelaamista sekä sen historiaa ja nykytilannetta etenkin Suomessa. Toinen osuus koostuu urheiluedonlyönnin teoreettisesta puolesta sekä eri pelimahdollisuuksista. Kolmannessa osiossa on esitelty kyselytutkimus sekä sen tulosten käsittely.

2 Vedonlyönti ja uhkapelaaminen

Rahapelit ovat pelejä, joissa pelaaja asettaa rahanarvoisen panoksen. Kielitoimiston mukaan uhkapeli on rahapelin alaviittaus. Uhkapelistä on kyse silloin, kun rahapelissä mahdollinen voitto tai tappio ovat epäsuhteessa pelaajan varallisuuteen. Uhkapelin määritelmään sisältyy vahvasti myös se, että onnella on olennainen osa tapahtumista. (Kielitoimiston sanakirja 2019.)

Uhkapelaaminen on aikojen alusta ollut ihmisten keskuudessa suosittu harrastus ja ajanviete ja sitä pidetäänkin maailman vanhimpana harrastuksena. Esimerkkinä vuonna 2006 Yhdysvaltojen mantereella olevien kasinoiden ja onnenpelien liikevaihto oli 57 miljardia dollaria, kun vastaavasti McDonaldsin, Burger Kingin, Wendy'sin ja Starbucksin yhteenlaskettu myynti oli 28 miljardia dollaria. (Pinnacle 2016.) Britannialaisen konsultointiyhtiön H2 Gambling Capitalin vuonna 2013 tekemässä tutkimuksessa selvisi myöskin mielenkiintoinen seikka, jonka mukaan suomalaiset käyttävät eurooppalaisista eniten rahaa uhkapeleihin – arviolta noin 400 euroa vuodessa. Eniten rahaa uhkapelaamiseen käytettiin Australiassa, yli 700 euroa vuodessa. (Sullström 2014.)

Suomessa tilanne on hyvin erikoinen, koska valtion omistamalla Veikkauksella on monopoli uhkapeleissä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että ulkomaalaiset yhtiöt eivät saa mainostaa ja markkinoida Suomessa eikä niillä voi olla toimilupaa täällä. Kuitenkin internetin aikakausi on tuonut tähän muutosta ja jokainen voi nykyisin valita pelialustansa vapaasti. Verkkorahapelaaminen on lisääntynyt jatkuvasti 1990-luvun puolivälin jälkeen, kun kaupalliset pelipaikat alkoivat siirtyä internetiin. Vaikka kansalliset monopoliyhtiöt, kuten Veikkaus, tarjoavat verkkopelimahdollisuuksia, on suurin osa yhtiöistä Maltaan ja Karibian kaltaisissa paikoissa verotuksellisista sekä kansallisista säädöksistä johtuvista syistä. Tietotekniikan kehitys on pystynyt tälläkin alalla rikkomaan kansalliset rajat ja rahapeliliikenne joutuu kilpailemaan nyt samoista asiakkaista globaalien verkkopeliyhtiöiden kanssa. (Kinnunen & Mäyrä 2012, 181.)

Veikkaus on kuitenkin viime aikoina saanut kasvavassa määrin kritiikkiä monopoli asemastaan ja muun muassa Kilpailuvirasto on vaatinut Veikkaukselta selvitystä siitä, tuottaako rahapelimonopoli yleisesti hyötyjä, joilla sen olemassaoloa perustellaan. Kansan peliongelmat tai -halut eivät ole kuitenkaan vähentyneet, vaikka niiden ennaltaehkäisemiseen on panostettu. (Peluuri 2019c.)

Ruotsissa rahapeliin monopolinen järjestely jäi vuodenvaihteessa historiaan ja rahapeleissä siirryttiin lisenssijärjestelmään. Pohjoismainen hyvinvointikeskus arvioi joulukuussa 2017, että lisenssittömät peliyhtiöt ovat vallanneet yli 50 prosenttia Ruotsin pelimarkkinoista netissä. Suomessa Veikkaus on pitänyt pintansa ja verkkopelaamisessa Veikkauksen markkinaosuus oli 2017 noin 75 prosenttia. Viimeisimpien arvioiden mukaan Veikkauksen markkinaosuus verkkopelaamisessa olisi noin kaksi kolmasosaa. (Heima 2018.)

Yhdysvalloissa pelimarkkinat vapautettiin toukokuussa 2018. Vuodesta 1992 toiminut liittovaltiolaki rajoitti aikaisemmin pelaamisen Nevadan osavaltioon, joka teki Las Vegasin kaupungista legendaarisen uhkapelaamisen keskittymän. Vapautuksen jälkeen koripallosarja NBA solmi 25 miljoonan dollarin yhteistyösopimuksen lasvegasilaisen kasino-hotelli-yhtiön kanssa. Vapauttaminen kasvattaa vedonlyöntimarkkinoita ja samalla seurojen arvoa. Moni kokee otteluiden seuraamisen näin miellyttävämmäksi. Vedonlyöntiä tutkivan järjestön American Gaming Associationin mukaan pelkästään Yhdysvalloissa on ennen markkinoiden vapauttamista pelattu laittomasti uhkapelejä 150 miljardilla dollarilla vuodessa. (Elo 2018.)

Tällä hetkellä Veikkaus on Suomessa jalkapallon, pesäpallon ja jääkiekon pääsarjatasojen, sekä Hiihtoliiton pääyhteistyökumppani. Tämä herättää mielipiteitä suuntaan ja toiseen. Alkujaan urheilujärjestöjen perustaman Veikkauksen voitonjako palautettiin 100 %:sti suomalaiselle urheilulle, kun sen palautuksen osuus tänä päivänä on 25 % luokkaa. Ammattitaitoisen ja osaavan rahapeliyhtiö Veikkauksen kivijalka-asema on kuitenkin kotimaan markkinoilla hyvässä asemassa. Mediapersona ja urheiluedonlyönnin puolesta puhuja Aleksi Valavuori pohtii kirjoituksessaan markkinoiden avaamisen tuomia mahdollisuuksista urheilun sponsoroinnille yksilö- ja seuratason tasolla. (Valavuori 2018.)

2.1 Uhkapelaamisen historia

Tarkkaa ajankohtaa uhkapeli-ilmiön synnylle ei tiedetä, mutta ensimmäiset tunnistettavat nykyajan arpakuutioita muistuttavat kuusitahoiset nopat ovat peräisin ajalta noin 3000 vuotta ennen ajanlaskumme alkua nykyisen Irakin alueelta. (Ussing 2017.)

Arkeologiset löydöt osoittavat, että kiinalaiset pelasivat lottoa jo 2300 vuotta ennen ajanlaskumme alkua ja Han-dynastian aikaan valtakunta keräsi rahaa Kenon tapaisella lottoarvonnonalla. Myöskin pelikortit ovat saaneet alkunsa Kiinasta, kun 800-luvulla kuvioilla varustetuilla korteilla alettiin pelaamaan toisia vastaan. Sieltä ne kulkeutuivat Eurooppaan,

ja korttipelaaminen alkoi yleistyä 1300-luvulla Italiasta ja myöhemmin Ranskasta ympäri Eurooppaa. (Ussing 2017.)

Varhaismoderniin aikaan oikeustieteet alkoivat jaotella uhkapelaamista. Suomalainen oikeustieteilijä Matthias Calonius on muun muassa jaotellut uhkapelejä niin kutsuttujen taitopelien, kuten shakin ja tammen sekä onnenpelien, kuten joidenkin kortti- ja nopapelien välille. Näiden väliin jäivät sekapelit, joissa onnen ja taidon katsottiin olevan yhtäläisessä asemassa. Jotkin kulttuurit ovat suhtautuneet taitopeleihin onnenpelejä suuremmin, mutta yhtäläisenä tekijänä näissä on ollut uhkapelivietin tyydyttäminen. (Korpiola & Sallila 2012, 45.)

Antiikin Roomassa uhkapelaaminen katsottiin kevytmieliseksi toiminnaksi. Oikeudellisia pelikieltoja perusteltiin sillä, että kansan siihen käyttämä aika haluttiin käytettävän yhteiskunnallisesti hyödyllisempään tarkoitukseen. Uhkapelaaminen oli kielletty tuuripeleissä, mutta fyysisistä lajeista, kuten painista ja keihäänheitosta, oli mahdollista lyödä vetoa. (Korpiola & Sallila 2012, 45.)

1500-luvulla useissa Välimeren maissa kiellettiin rahapelit niiden tuomien negatiivisten vaikutusten vuoksi. Pelaaminen ei kuitenkaan loppunut, vaan se siirtyi yksityiskoteihin, jossa talon isäntä antoi vieraiden pelata keräten kuitenkin niin kutsutun komission pelipöydästä. Venetsian kaupunki ymmärsi tilanteen ja tämä johti siihen, että Venetsiassa avattiin 1638 maailman ensimmäinen kasino. Kasino on erityisesti rahapelejä varten perustettu paikka, joissa vieraat pelaavat pysyvää ”pankkia” vastaan. (Ussing 2017.)

Nykyisin tunnettu korttipeli pokeri oli alkujaan ranskalainen peli poque, mutta Yhdysvalloissa kyseinen peli taipui nykyiseen muotoonsa. 1830 - 1850 korttipeliä kehitettiin mm. 20 kortista nykyiseen 52 korttiin. Korttipelit ovat edelleenkin yksi kasino- ja uhkapelitalouden tunnetuimmista tuotteista. Nettipokerista ja etenkin Texas Hold 'em:stä kehittyikin yksi 2000-luvun tienraivaajista internetin uhkapelikulttuurissa. (Ussing 2017.)

2.2 Uhkapelaamisen historia Suomessa

Varhaisimpia pelaamista käsitteleviä oikeuslähteitä Ruotsissa on 1200-luvulta peräisin oleva kartanojärjestys. Keskiajalla pelaamisen tuomia kielteisiä lieveilmiöitä pyrittiin rajamaan uskonnollismoraalisin perustein. Suomen ollessa Ruotsin vallan alla keskieurooppalainen uhkapelikulttuuri rantautui Ruotsiin ja etenkin Tukholmaan 1600-luvulla liikenneverkon kehittyessä ja matkustamisen yleistyessä. Aikojen saatossa erilaiset rajoitukset eivät kuitenkaan saaneet kitkettä kansan uhkapeliviettä, kunnes Suomen suuriruhtinaskunta asetti kieltolain uhkapelaamiselle vuonna 1889. (Korpiola & Sallila 2012, 50, 55, 244.)

Kielto kuitenkin päättyi Suomen itsenäistyessä ja itsenäisen Suomen uhkapelikulttuurin kehittyminen käynnistyi. 30-luvulla monopoliaseman suunnittelu sai alkunsa, kun raha-automaattien valmistus käynnistyi myös Suomessa. Samaan aikaan Ruotsissa veikkaustoiminta laillistettiin ja suomalaiset alkoivat lyödä virallisia vetoja postin välityksellä, kunnes 1940 Tippaustoymskabet Ab, nykyinen Veikkaus, aloitti toimintansa. Alun perin suomalaisten urheilujärjestöjen perustaman Veikkauksen osakkeet myytiin valtiolle vuonna 1975. Opetusministeriö on ollut perustamisesta asti vastaamassa voitonjaosta. (Raento 2012b, 243–256.)

Toisen maailmansodan jälkeen Veikkaus on monipuolisesti laajentanut toimintaansa rahapelialalla ja pyrkinyt tuomaan markkinoille uusia pelejä. Arpajaislaki on samalla muuttunut vahvasti Veikkauksen ehdoilla. Muun muassa sitä muutettiin vuonna 1970, kun arvontapeli Lottoa suunniteltiin markkinoille. Vuotta myöhemmin 1971 lanseerattu arvontapeli Lotto on edelleenkin Veikkauksen suosituin peli. (Raento 2012b, 243–256.)

Vuonna 1967 ahvenanmaalainen raha-automaattiyhdistys PAF aloitti toimintansa ja toi läheisen kilpailijan Veikkaukselle. Tästä lähtien Veikkaus on pyrkinyt taistelemaan PAF:ia vastaan valtiorajoitusten mukaisesti. Myös Itämeren risteilyaluksilla palveluitaan muun muassa kolikkoautomaattien muodossa tarjoava PAF avasi vuonna 2000 nettipelaamisen myös Manner-Suomeen. Tämä kiihdytti ennestään kamppailua poliittisten rajojen tuntumassa. (Raento 2012b, 243–256.)

Suomessa pelaamiseen on suhtauduttu aikojen saatossa suhteellisen rennosti. Vuonna 2012 voimaan tulleen arpajaislain suunnittelun aikana poliittiset puheet muuttivat kuitenkin yleistä suhtautumista rahapeleihin negatiivisempaan suuntaan rahapeliongelmien ja muiden esille nostettujen lieveilmiöiden mukana. (Raento 2012a, 10.)

2.3 Vedonlyönti ja uhkapelaaminen Suomessa - Veikkaus

Suomessa rahapelijärjestelmä on yksinoikeudella Veikkauksen hallussa. Vanha Veikkaus, Fintoto ja Raha-automaattiyhdistys (RAY) yhdistyivät ja nykyinen Veikkaus Oy aloitti toimintansa 2017. Veikkauksen tavoitteena on tarjota rahapelejä vastuullisesti ja minimoida pelaamisesta mahdollisesti aiheutuvat haitat. (Veikkaus Oy 2018.)

Veikkauksen monopoliasema ei ole Suomessa ainoa laatuaan. Suomen valtiolla on useampikin monopoli. Esimerkiksi Alko toimii monopoliasemassa hieman samanlaisessa tilanteessa alkoholin myynnin suhteen kuin Veikkaus uhkapelaamisessa. Alko ja Veikkaus kumpikin tarjoavat kansalle tuotteita, mutta toisaalta rajoittavat ja valvovat toimintaa. Veikkauksen asema on myös hieman ristiriitainen, koska se rahoittaa myös peliongelmiä ehkäisevää sekä tutkivaa Peluuria. Toisaalta Veikkauksen yhteiskunnallinen asema tukevana toimijana on huomattavan suuri. Veikkauksen veikkausvoittovaroja jaetaan avustuksina muun muassa sosiaali- ja terveystyöjärjestöille, kulttuurille ja taiteelle, tieteillemme, sotaveteraaneille ja liikunnalle. Veikkauksen voittovaroja jaetaan yli miljardi euroa vuodessa eri avustuskohteisiin. (Veikkaus 2019j.)

Vuonna 2017 Veikkauksen liikevaihto oli 3 230,9 miljoonaa euroa ja tulos 1 021,3 miljoonaa euroa. Liikevaihdosta 42 % tuli digitaalisten kanavien kautta. Veikkaus käytti kokonaismarkkinointiinsa yhteensä 53 miljoonaa euroa. Suosituimmat arvontapelit Lotto ja Keno ovat myös Veikkauksen markkinoiduimmat pelit. Vuonna 2017 tuli myös Suomen historian suurin yksittäisen pelaajan voitto Eurojackpot-pelistä: 86 970 702 euroa. (Veikkaus 2019h.)

Veikkauksen tarjoamia pelejä on pelattavissa tuhansissa eri kohteissa. Vuoden 2019 alussa Veikkaus työllisti noin 2000 työntekijää. Kuponkipelejä on mahdollista pelata lähes 4000 pelipaikassa, kuten kioskeilla ja huoltoasemilla. Rahapeliautomaatteja on sijoitettu yli 7000 kohteeseen, kuten kauppoihin ja ravintoloihin ympäri maan. Pelaamo-pelisaleja on sijoitettu useita kymmeniä kauppakeskuksiin ja uudempana lisäyksenä peli- ja viihde maailman yhdistäviä Feel Vegas -klubeja löytyy yhdeksän kappaletta. Suomen ainoa virallinen kasino löytyy Helsingistä ja toinen on rakenteilla Tampereelle. (Veikkaus 2019a.)

Vuonna 2012 voimaan astuneen uuden arpajaislain mukaan kaikki rahapelit on kielletty alle 18-vuotiailta. Samalla linjattiin, että myös rahapelien markkinointi alaikäisille on kielletty. (Raento 2012a, 9.)

Veikkauksen yksinoikeusasemasta johtuen varat on jaettava vastuullisesti yhteishyvään tarkoitukseen. Arpajaislain 17. pykälässä säädetään Veikkauksen tuotonjaosta: 53 % tuotoista menee opetus- ja kulttuuriministeriölle, 43 % sosiaali- ja terveysministeriölle, sekä 4% maa- ja metsätalousministeriölle. (HE 132/2016.)

Rahapelitutkimuksen dosentti Pauliina Raento painottaa tutkimuksissaan vahvasti rahapelaamisen ja valtion suhdetta. Valtiovarainministeriön budjettiarviosta vuodelle 2017 noin 95% opetus- ja kulttuuriministeriön varoista koostui rahapeli-toiminnan voitoista. Tähän nojaten suomalaisen tieteen, taiteen, urheilun ja nuorisotyön rahoitus on vahvasti uhkapelaamisen tuloon perustuvaa. Lisenssimallisessa toiminnassa Hänen mukaansa Suomessa on tuottotavoitteet rahapeli-toiminnalle. Raento kyseenalaistaa tässä tilanteessa sitä, mistä valtion olisi kykenevä keräämään vaadittava tuotto, jos mahdollinen monopoliasema tulevaisuudessa muuttuu. (Laine 2017.)

Vaikkakin Veikkauksen asema on tällä hetkellä vakaa, on se silti saanut myös vastalauseita rahapelipolitiikasta osalta. Kuten aikaisemmin mainittu, on sen yksinoikeusjärjestelmää alettu kyseenalaistamaan. Tuukka Tammen mukaan rahapelipolitiikka on Suomessa alkoholipolitiikan kaltaisessa asemassa: yksinoikeusjärjestelmässä valtio tarjoaa, markkinoi ja säätelee rahapelejä, mutta samalla se saa kuitenkin sen toiminnan tuottamat voitot. (Tammi 2012, 66 – 79.)

Tammi epäilee myöskin rahapeliongelman kerrottua kasvua. Rahapelaamisen määrä kaksinkertaistui 90-luvulta 2000 luvulle tultaessa, mutta samalla elintaso kasvoi siinä määrin, että itse pelaaminen ei suhteessa kasvanut. Tämä on johtanut Veikkauksen ja valtion rahapelipolitiikassa painottaman rahapeliongelman tärkeyteen yksinoikeusjärjestelmän puolustamisessa. (Tammi 2012, 66 – 79.)

Tällä hetkellä digitaalisen pelaamisen osuus on 40 prosenttiyksikön luokkaa. Veikkauksen toimitusjohtaja Olli Sarekoski epäilee MTV:n Uutisextrassa 19.1.2019 antamassaan haastattelussa digipelaamisen ohittavan perinteiset pelimuodot muutaman vuoden kuluessa. Tällä hetkellä ulkomaisten pelifirmojen osuus on noin kolmannes suomalaisten pelaamisesta. Sarekosken mukaan tulevaisuudessa Veikkaus tulee digitaalisen pelaamisen kasvun takia tienhaaraan. Pelaaminen ulkomaisille peliyhtiöille on vaarassa kasvaa ja se voi uhata Veikkauksen asemaa. Hän nostaa esille viranomaisille tarjottavien ”työkalujen” merkityksen ja ottaa keskusteluun mukaan jopa mahdollisuuden pelaamisen rajoittamiseen Suomen rajojen sisäpuolelle. (MTV 2019.)

Pauliina Raento muistuttaa myös, että rahapelimonopoli ei ole itsestään selvä asia. Suomi on joutunut perustelemaan toimintansa Euroopan unionille. On todistettava, että yksinoikeusjärjestelmä esimerkiksi ehkäisee peliongelmia ja edistää niiden hoitamista. Suomessa ei ehkä kiinnitetä tähän asian laitaan huomiota, koska tilanne on pysynyt samana. Valtio on markkinoinut Veikkausta pitkään ja kansalaisten luotto valtion on vahva. (Laine 2019.)

Suomessa veikataan selvästi eniten jalkapalloa, sekä jääkiekkoa. Näiden lajien suosio tuli esille myös tämän opinnäytetyön tutkimuskyselyssä. Tämä johtuu lajien suuresta kansallisesta suosiosta sekä laajasta kohde- ja pelivalikoimasta. Muita suosittuja vedonlyöntilajeja ovat tennis sekä kansainväliselläkin tasolla hyvin paljon vetoja keräävä koripallo. (Veikkaus 2019d.) Nousua tekevä e-urheilu on nykyisin myös Veikkauksen pelivalikoimassa. Suomalaisen esports-joukkue Encen menestys kansainvälisissä turnauksissa nosti lajin suuren yleisön tietoon Suomessakin (Hartikainen 2019). E-urheilun aseman kasvu tulee mahdollisesti tulevaisuudessa avittamaan esportsin nousua myös vedonlyöntimarkkinoilla.

2.4 Hevosurheilu osana urheiluedonlyöntiä

Raviurheilu alkoi Suomessa jääraveilla 1800-luvulla. Siitä lähtien se on kehittynyt yhdeksi suosituimmista urheilulajeista Suomessa. Ravikilpailuja järjestetään päivittäin ympäri Suomen. Myöskin kansainvälisellä tasolla Suomi kuuluu Euroopan neljän suurimman ravimaan joukkoon. Raveihin osallistuu vuosittain noin 7000 hevosta. Raviurheilun ensimmäinen keskusjärjestö Suomen Hevosjalostusliittojen Keskusliitto perustettiin Suomeen vuonna 1909 ja toinen Raviurheilun keskusjärjestö Suomen Ravirengas ry vuonna 1919. Nämä yhdistyivät nykyiseksi Suomen Hippos ry:ksi 1973. (Hippos 2019)

Urheiluedonlyönnissä hevosurheilu on tehnyt suuren valtauksen. Erotuksena muihin vedonlyöntimuotoihin hevonen on raviurheilun keskiössä. Raviurheilu muodostaakin omanlaisen kulttuurillisen, sekä sosiaalisen piirin ja verkoston hevosurheilun ympärille. Vuosittain ravitapahtumissa on paikan päällä noin 670 000 katsojaa. Raviurheilun tunnetuin tapahtuma Kuninkuusravit on järjestetty vuodesta 1924. Viikonlopun aikana tapahtumassa vierailee yli 50 000 henkeä. (Kuninkuusravit 2019.)

Hevosurheilu onkin asetettu myös Veikkauksella oman Toto-pelin alle. 90-luvun puolivälissä hevosurheilun pelaaminen kasvoi, kun pelaaminen vapautettiin ratapelaamisesta

myös kioskeille ja ravintoloihin. Yksinoikeudella vuodesta 2012 pelejä tarjonnut Fintoto yhdistyi myös Veikkaukseen 2017. (Raento & Härmälä 2012, 119 – 144.)

Hippos ry:n mukaan ravikilpailussa pelattavien hevospelien kokonaisvaihto pyörii noin 230 miljoonan euron vuositasolla. Palkintoja kilpailuissa maksetaan yli 18 miljoonaa euroa vuodessa. (Hippos 2019.) Veikkaus jakaa vuosittain tuottoja arpajaislain mukaan hevoskasvatukseen ja hevosurheilun edistämiseen. Vuoden 2019 jakosuunnitelma hevosalalle oli sama, kuin edellisvuonna. Ennakoidut tuotot ovat 40,5 miljoonaa euroa. Tukirahat suuntautuvat pääsääntöisesti raviratojen palkinto- ja toimintatukeen. (Valtioneuvosto 2019.)

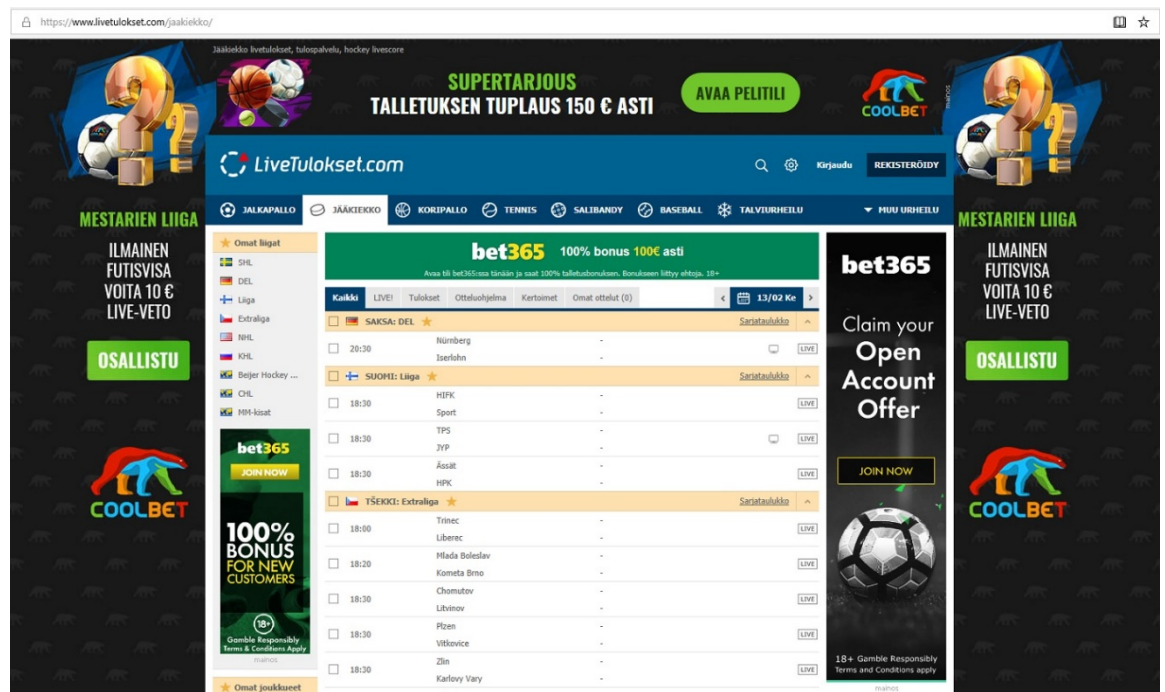
2.5 Uhkapelien markkinointi

Rahapelien markkinointi on Suomessa sallittu ainoastaan Veikkauksella. Markkinointi viittaa kaikkeen kaupalliseen menettelyyn rahapeleihin liittyen ja se on myös rikoslain mukaan rangaistavaa. (Arpajaishallinto 2019.) Lähimenneisyydessä arpajaislakia on kuitenkin koeteltu hyvinkin näyttävästi. Suomalainen jääkiekkoseura Helsingin Jokerit liittyi alun perin venäläiseen, nykyisin kansainvälistyneeseen jääkiekkoliiga KHL:ään kaudeksi 2014 - 15 ja solmi sponsorisopimuksen ruotsalaisen vedonlyöntiyhtiö NordicBetin kanssa. Joukkue kantoi vedonlyöntiyhtiön mainosta vieraspelipaidoissaan Suomen rajojen ulkopuolella. Tästä seurasi, että seuralle myönnettiin jopa 100 000 euron uhkasakko arpajaislain vastaisesta toiminnasta. Myöhemmin seura luopui logosta, sekä mainoksesta pelipaidoissaan. (Laine 2015.)

Ulkomaiset peliyhtiöt ovat kuitenkin löytäneet keinonsa markkinoida palveluitaan myös suomalaisille. Esimerkiksi kansainväliset tv-kanavat MTV ja Discovery toimivat ulkomailta käsin. MTV Finland ja Discovery Channel ovat Suomessa tämän turvin voineet mainostaa myös suomalaisille kohdistettuja mainoksia. Laki ei siis pure Suomen rajojen ulkopuolelta tuleviin lähetyksiin. (Gamblegeneration 2018.)

Verkkoympäristössä yleisin markkinointitapa uhkapelisivustoilla on tehdä hakukoneoptimoitua markkinointia (kuva 1). Suomessa mainonta on painottunut hyvin pitkälle Googlen hakukoneen kautta tapahtuvaan markkinointiin. Affiliate- eli kumppanuusmarkkinointi on liiketoimintamalli, jossa nettisivuston ylläpitäjä voi valita itselleen sopivan affiliate-verkon, joka sitten käyttää mainonnassaan nettisivustoa. Kyseinen markkinointimalli perustuu siihen, että verkon käyttäjät siirtyessään mainoksen kautta mainostavalle sivustolle tulevat

seuratuksi. Heidän toimensa, esimerkiksi talletus kasinolle, tuo sen mainostavalle verkkosivulle tuottoja. (Digimarkkinointi 2019.) Samaa markkinointikeinoa on käytetty myös sosiaalisessa mediassa, kuten Facebookissa, missä toimintaa on kuitenkin pyritty rajoittamaan (Puro 2017).



Kuva 1. Affiliate-markkinointia Livetulokset.com tulospalvelusivustolla

Markkinoinnissa on käytetty myös suomalaisia julkisuuden henkilöitä ja urheilijoita edistämään pelisivuston näkyvyyttä Suomessa. Esimerkiksi vuoden 2011 jääkiekon maailmanmestari NHL-pelaaja Leo Komarov ilmoitti vuonna 2016 lopettavansa maajoukkueuransa. Vuonna 2017 Komarov solmi yhteistyösopimuksen ruotsalaisen NordicBet-vedonlyöntiyhtiön kanssa. Tämä merkitsi samalla myös sitä, että Komarov ei voi enää edustaa Suomen jääkiekkomaajoukkuetta kyseisen yhteistyösopimuksen vuoksi. (Jalonen 2017.)

Toisena tunnettuna mainoskasvona jääkiekon puolelta on moninkertainen Stanley Cup-voittaja Esa Tikkanen, jonka kautta ruotsalainen uhkapeliyhtiö Unibet järjestää mm. lukuisia kampanjoita ja palkintomatkoja. Lisäksi Tikkanen toimittaa sivustolle erilaista jääkiekkoaiheista sisältöä. (Unibet 2016.) Sosiaalisen median puolella yhteistyötä ovat tehneet esimerkiksi urheilu- ja mediapersoona Aleksi Valavuori, sekä tv- ja radiojuontaja Jaajo Linnonmaa. Yksi näkyvimmistä suomalaisurheilijoista vedonlyöntimainonnassa on UFC-ottelija Makwan Amirkhani, jonka ympärille maltalainen uhkapelisivusto Rizk on järjestänyt useita kampanjoita, sekä kilpailuja. (Gamblegeneration 2018.)

Urheiluvedonlyöntiyhtiöt ovat voimakkaasti mukana myös urheilumarkkinoinnissa ja -sponsoroinnissa kansainvälisillä markkinoilla. Se on vahvasti esillä muun muassa englantilaisessa jalkapalloilussa. Englantilainen jalkapallo ja etenkin pääsarjataso Valioliiga on yksi veikatuimmista, sekä seuratuimmista sarjoista ympäri maailman. Valioliigan kahdeskymmenestä joukkueesta yhdeksällä on pelipaitojensa pääsponsorina vedonlyöntiyhtiö. Paitasponsoreiden arvo on miljoonia euroja ja ne ovat näkyvässä osassa pelipaitakulttuurissa. Vastaavasti tv-sopimusten arvo on useissa miljardeissa. (Conn 2018.) Kyseisen sarjan ottelut ovat nähtävissä suoratoistopalvelu Viaplayn kautta Suomessa. Pelipaitasponsorien joukossa on Euroopan ulkopuolelta esimerkiksi Kenialainen ja Kiinalainen uhkapelisivusto. (Score and change 2018.)

Vedonlyöntiyhtiöiden markkinointi painottuu vahvasti uusiin asiakkaisiin. Monet uhkapelisivustot tarjoavat tilin avaaville uusille asiakkaille niin sanottuja talletusbonuksia. Talletusbonukset ovat yleensä mallia ”100 % bonus 100 € asti”, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että uuden asiakkaan ensimmäinen talletus tuplataan 100 € talletukseen asti. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että uudella asiakkaalla olisi välittömästi 200 € tilillään. Yleensä näissä tarjouksissa on takana kierrätysvaatimukset, jotka vaihtelevat sivuston ehdoista riippuen. Esimerkiksi Maltalla toimiva uhkapelisivusto Betway tarjoaa 100 % ensitalletusbonuksen 100€ asti. Ehtoina kyseisessä talletusbonuksessa on kierrättää kuusi kertaa talletusbonuksen määrä vähintään kertoimella 1,75. Käytännössä pelaajan on siis pelattava sivustolla vetokohteita 600 euron edestä panostaen se minimissään kertoimelle 1,75, ennen kuin rahaa voi nostaa sivustolta pois. (Veikkausbonukset 2019.)

2.6 Uhkapelaamisen riskit ja haitat

Suomen uhkapeleihin liittyvää yksinoikeusjärjestelmää perustellaan siten, että sillä ”pyritään hillitsemään pelien aiheuttamia sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja; kuten ongelmapelaamista, rikollisuutta ja sopupelejä, sekä takaamaan pelien rehellisyys ja kuluttajien oikeusturva.” Tämä perustelu täyttää Euroopan Union vaatimat rajoitukset ja rahapelien tuottoa käytetään arpajaislain mukaisesti yhteishyviin kohteisiin, kuten urheiluun ja terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseen. (Peluuri 2019c.)

Yhteiskunnallisten seikkojen lisäksi uhkapelaamiseen ja vedonlyöntiin liittyy myös ihmisten henkilökohtaisia ongelmia. Veikkaus rahoittaa Suomessa toimivaa Peluuria, joka on osa Helsingin Peliklinikkaa. Vuodesta 2004 toiminut Peluuri pyrkii ehkäisemään ja vähen-

tämään pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia sekä terveydellisiä haittoja. Rahapeliriippuvuus on tautiluokituksesta löytyvän peliriippuvuusdiagnoosin nimi. Rahapeliriippuvuus ja diagnostiset lääketieteelliset kriteerit on määritelty sekä amerikkalaisessa, että eurooppalaisessa psykiatrisessa diagnoosijärjestelmässä. (Peluuri 2019b.)

Riippuvuushäiriöiden luokkaan kuuluva rahapeliriippuvuus on ensimmäinen ”ei-aineellinen riippuvuus”. Rahapeliriippuvuudessa pelaamisella on negatiivisia vaikutuksia henkilön elämään, kuten läheisiin ja sosiaaliseen ympäristöön. Rahapeliongelman haittapuolet ovat yleensä yhteydessä talouteen, opintoihin, työelämään sekä terveyteen. Pelaaminen on yleensä pakonomaista ja hallitsematonta. Peluuri jaottelee pelaamisen kolmeen eri kategoriaan tavan mukaan: viihdepelaaminen, ongelmapelaaminen, sekä niiden välimaastoon sijoittuva riskipelaaminen. (Peluuri 2019b.)

Peluuri on tutkinut väestökyselyiden perusteella riskipelaamista, sekä peliongelmaa. Vuosien 2011 ja 2015 väestökyselyiden perusteella riskitasolla pelaaminen, sekä ongelmallinen pelaaminen on kasvussa. Tutkimuksen mukaan vuonna 2015 väestöstä 1,3 % on peliriippuvaisia, kun luku vuonna 2011 oli 1,0 %. Riskitasolla pelaavia vuonna 2015 oli 18,3 %, kun vastaava lukema 4 vuotta aikaisemmin oli 16,1%. Vuonna 2015 ongelmallisesti pelaavia oli 3,3 % väestöstä, mikä oli myöskin nousussa vuoden 2011 lukemasta 2,7 %. (Peluuri 2019a.) Tarkemmassa ryhmittelyssä selviää, että uhkapelaaminen on miehillä lähes kaksi kertaa yleisempää, kuin naisilla. Eniten ongelmapelaajia on nuorten aikuisten (18-24 -vuotiaissa) ryhmässä: 6,0 %. (Peluuri 2019b.)

Yli kansallisten rajojen ulottuvana ongelmana urheiluedonlyönnissä on otteluiden järjestäminen ja sopupelaaminen. Suomen urheiluhistoriassa on tavattu muutama erittäinkin muistettava tapaus kyseiseen haittapuoleen liittyen. Ensimmäinen tapaus Suomessa tapahtuneesta ottelumanipulaatiosta on vuonna 1998 tapahtunut kansallispeli pesäpallon sopupelikierros. Siihen aikaan pesäpallon ollessa kovassa nosteessa sarja oli kuitenkin puoliammattilainen. Lajin sääntöjä jopa muutettiin vedonlyöntiystävällisempään suuntaan ja se nousi aikanaan Veikkauksen kohdevalikoimaan. Tämä houkutteli pesäpallotoimijoita vilpilliseen toimintaan. Veikkaus arvioi sen tappioiksi 14 miljoonaa markkaa kyseisten ottelutapahtumien johdosta. Rangaistuksia sakoista ehdolliseen vankeuteen tapauksesta sai yli kolmekymmentä henkilöä pelaajista toimitsijoihin. (Yle 2001.)

Kansainvälisestikin hyvin negatiivista mainetta kerännyt Wilson Raj Perumal oli mukana manipuloimassa kolmen eri suomalaisen jalkapalloseuran ottelutuloksia vuosien 2008 - 2011 aikana. Singaporelainen on toiminut yhteistyökumppaninsa Dan Tanin kanssa lah-

joen muun muassa Rovaniemen Palloseurassa pelanneita ulkomaalaispelaajia, jotka halusivat yhteistyöhön. Veikkausliigan tapahtumat eivät olleet kuitenkaan täysin yllätyksellisiä. Brittiläisen journalistin Neil Humphreysin mukaan ottelumanipulaatio on pienempien maiden kansallisissa sarjoissa helppoa pienen palkkatason takia. Perumalin mukaan keskimääräinen vetosumma otteluissa oli 400 000 euroa. Singaporesta käsin toimiva taustayhtiö pyrki jopa ostamaan suomalaisia seuroja käyttääkseen niitä vedonlyöntimanipulaation välineenä. (Savon Sanomat 2011.) Äärimmäisyyksiin viety esimerkki tämän taustafirman toiminnasta tapahtui vuonna 2011 Italiassa, missä lahjottu maalivahti huumasi ottelun aikana kanssapelaajansa, jotka eivät suostuneet vedonlyöntimanipulaatioon. (Buncombe 2013.)

Kansainväliset vedonlyöntiyhtiöt pyrkivätkin kitkemään yllä mainittuja tapauksia pois. Pelitilin voi luoda vain henkilökohtaisesti täysi-ikäinen henkilö ja sivustoilla on tunnistauduttava erillisin dokumentein uhkapelillisenssin vaatimin ehdoin. Sivuston käyttäjän on pystyttävä todistamaan henkilöllisyytensä esimerkiksi passilla tai ajokortilla. Lisäksi käyttäjän on todistettava osoitetietonsa, sekä maksumenetelmänsä esimerkiksi pankin tiliotteella ja pankkikortilla. (Coolbet 2019.)

Tämä vaadittu toiminta on herättänyt keskustelua pelaajien siirtyessä uusille sivustoille Veikkauksella pelaamisen jälkeen. Veikkaukselle on mahdollista rekisteröityä kaikki 18 vuotta täyttäneet suomalaiset ja Suomessa vakituisesti asuvat henkilöt tunnustautumalla verkkopankkitunnuksilla. Veikkauksen rahapelejä on mahdollista pelata myös Veikkauksen toimipisteissä Veikkaustositteilla ilman rekisteröitymistä. (Veikkaus 2019i.) Tästä seuraa se, että Veikkaus ei pysty käytännössä asettamaan niin sanottua panosrajaa pelaajan pelaamille kohteille. Pitkävedossa on ilmoitettu maksimivoiton olevan kuitenkin 1 000 000 euroa. Pelaajat ovat kuitenkin suuremmilla panoksilla pelatessaan huomanneet Veikkauksen ”riskinhallinnanjärjestelmän” sulkevan kohteita nopeasti muuttaen kertoimia yksittäisenkin pelaajan tekemien panostusten kohdalla. (Veikkaus 2019d.)

Monilla muilla sivustoilla pelaajat ovat saaneet voittavien vetojen jälkeen rajoituksia panostuksiin. Tämä liittyy vedonlyöntiyhtiön seuraamaan rahaliikenteeseen kohdekohtaisissa vedoissa, millä he pyrkivät rajoittamaan ja tasaamaan omaa riskiään kohteissa. Esimerkiksi vedonlyöntiyhtiö Pinnacle ilmoittaa sivuillaan kohdekohtaisesti panosrajoituksensa, jotka ovat kuitenkin niin korkeat, että ne eivät käytännössä rajoita tavoitteellisiaakaan pelaajia. (Pinnacle 2019.)

2.7 Uhkapelaamisen ja vedonlyönnin tulevaisuuden näkymät Suomessa

Veikkauksen edunsaajat ovat luovuttaneet 5.3.2019 eduskuntaryhmille vetoituksen ulkomaisten rahapeliyhtiöiden toiminnasta Suomessa (Viestintätoimisto 2019). Tällä hetkellä keskustelu aiheesta on virtaamassa siihen suuntaan, että Veikkaus on ottanut esille muun muassa ulkomaisten pelisivustojen blokkauksen. Käytännössä tällä pyritään tulevaisuudessa mahdollisesti estämään rahapelaaminen Suomen rajojen ulkopuolelle. Veikkaus on kenties kokenut tilanteensa alistuneeksi tämänhetkisinä markkinoilla.

Muutaman vuoden aikana Veikkauksen suhtautuminen kilpailijoihinsa on muuttunut radikaalisti ja aktivoituneen verkkopelaamisen mukana voimasuhteet ovat kääntyneet. Vielä 2016 nettipelaamisen rajoittamista ei nähty tarpeellisena. (Karjalainen 2016.) Kuitenkin vuoden 2019 puolella Veikkaus on lisännyt julkisuudessa keskustelua verkkopelaamisesta, sekä ulkomaisista toimijoista. Toisaalta Veikkaus on myös kilpailullisessa tilanteessa osin riippuvainen kilpailijoistaan. Pelitarjonnasta osa kertoimista tulee kansainvälisten yhtiöiden välityksellä ja vedonlyöntimarkkinan keskiarvon mukaan (Pernu 2018). Tämä nostaa esille myös mielenkiintoisen kysymyksen siitä, olisiko Veikkaus kuitenkin jatkossa mahdollinen käyttämään suljettua kansainvälistä markkinaa tarjotessaan omia vetojaan?

Nämä puheet herättivät myös aktiiviset vedonlyöjät järjestäytymään yhdistykseksi. Suomen urheiluvedonlyöjät ry perustettiin 15.3.2019 pikaisesti näiden rahapelialaa koskevien uutisten jälkeen. Suomen Pokerinpelaajat ry -yhdistys perustettiin vuonna 2005. Se aktivoitui vuonna 2007 samanlaisen tilanteen tiimoilta, kun nettipokerin pelaamista oltiin rajoittamassa Suomessa. (Pyysing 2019.)

Yhdistys pyrkii ajamaan vedonlyöjien etuja tämänkaltaisissa tilanteissa. Yhdistyksen agendaan kuuluvat myös vedonlyönnin tietoisuuden edistäminen vastuullisesta pelaamisesta, virheellisistä mielikuvista, sekä rahapeliongelmasta. (Brander 2019.)

3 Urheiluviedonlyönti

Veikkaamalla ottelun lopputuloksen oikein, voi rahansa saada takaisin viisin- tai vaikkapa viisisataakertaisena. Tässä luvussa paneudutaan enemmän siihen mistä vedonlyönnissä ja sen lainalaisuuksissa on pohjimmitaan kyse. Muutaman kohteen oikein arvaaminen voi tuntua helpolta, mutta pitkässä juoksussa useiden muuttujien takia se vaikeutuu huomattavasti.

Urheiluviedonlyönnissä käydään käytännössä katsoen kauppaa ennustamalla satunnaisen kohteen lopputulosta. Vedonvälittäjä tarjoaa kohteelle kertoimen eli hinnan ja vedonlyöjä saa päättää, ostaako hän kohteen välittäjän tarjoamalla hinnalla. Kertoimet ovat todennäköisyyslukujen käänteisarvioita, joista vedonvälittäjä on valmiiksi verottanut oman marginaalinsa. Vedonlyönnissä ei siis käydä kauppaa reaali maailman tuotteella, vaan tulevaisuuden odotusarvolla, kuten esimerkiksi pörssikaupassa. (Vuoksenmaa 2016, 64 – 65.)

3.1 Vedonlyönnin teoria

Vedonlyönnissä on aina mukana riskejä, jotka ovat odotusarvoltaan erisuuruisia. Pelaajan on panostettava voidakseen voittaa. Tässä luvussa käydään läpi vedonlyönnin teoreettista puolta.

Ennen kuin kohde tulee pelattavaksi, on välittäjän ensin arvioitava tapahtuma. Vedonvälittäjä tekee arvion kohteen todennäköisyyksistä ja asettaa niiden mukaan kertoimet, joihin vedonlyöjä saa halutessaan asettaa vetonsa ja panoksensa. Klassinen esimerkki vedonlyönnin kertoimenasettelusta on kolikonheitto. Koliolla on kaksi puolta ja kummankin puolen todennäköisyys osua fysiikan lakien puolesta, on siis $\frac{1}{2} = 50\%$. Tässä tilanteessa ilman vedonvälittäjän marginaalia kohteen kerroin olisi siis kummallekin puolelle $2 / 1 = 2,00$. Vedonvälittäjä kuitenkin ottaa kohteesta oman edun. Tämä tarkoittaa, että halutessaan 5 prosenttia voittoa pelivaihdosta kohteen kertoimet ovat kummallekin puolelle 1,90. 10 prosentin voitto välittäjälle tarkoittaisi kohteiden kertoimien laskemista 1,80. Kaksi pelaajaa asettuu vastakkain ja toinen pelaajista asettaa 10 euroa klaavalle ja toinen 10 euroa kruunalle. Esimerkiksi 1,90 kertoimella vedonvälittäjä tietää saavansa voittoa, kun pelivaihto, eli panostukset kohteeseen ovat 20 euroa ja voittajalle palautetaan ($10e \times 1,90 =$) 19 euroa.

Pelaajalle tärkein tekijä vedonlyönnissä on siis tarjottu kerroin. Välittäjän puolestaan on seurattava myös panosten jakautumista tarjottuun kohteeseen. Kolikonheittoesimerkissä välittäjä voi riittävän kassansa ja uusiutuvien toistojen mukaan luottaa tekevänsä voittoa pitkällä tähtäimellä. Urheiluedonlyönnissä tilanne on kuitenkin toinen, koska tarkkoja todennäköisyyksiä yksittäiselle tapahtumalle on erittäin haastava kenenkään arvioida. Siksi pelinjärjestäjän on seurattava panosten jakautumista kohteissa ja muokata niitä sen mukaan. Pelintarjoajan tavoitteena on houkutella pelaajia pelaamaan kohteen eri vaihtoehtoisia lopputulemia. Pelinjärjestäjän on siis huomioitava kerroinasettelussa todennäköisyyksien lisäksi pelaajien panostus. (Vuoksenmaa 2016, 65 – 68.)

Yllämainitussa kolikkotapauksessa on siis huomioitava kertoimien merkitys pitkässä juoksussa, koska kolikon osuma on odotettavasti 50 %. Pelaajan palautusprosentti saadaan tässä tapauksessa vähentämällä välittäjän saama etu sadasta. 1,90 kertoimella pelaajan palautusprosentti on pitkässä juoksussa $100 - 5 = 95$ % ja 1,80 kertoimella $100 - 10 = 90$ %. Pitkällä tähtäimellä pelaajan päästäkseen omilleen, tulisi kertoimen olla tässä kohteessa 2.00. Tällä kertoimella pelivaihto ja voitonmaksu ovat tasoissa. Esimerkin mukaan kerrointa voi kuvata pelin hintana. (Vuoksenmaa 2016, 66 – 69.)

3.2 Tavoitteellinen vedonlyönti

Vedonlyönnissä on tärkeä hahmottaa lainalaisuuksia, minkä varassa toimitaan. Tässä luvussa on tuotu esille vedonlyönnin perustyökäluja vedonlyöntituottavuuden kannalta.

Todennäköisyydet ja arviointi

Todennäköisyyksien hahmottaminen on tärkeä osa urheiluedonlyönnissä. Tähänkin kehitys on tuonut mukanaan helpotusta ja erilaisen tiedon nopea etsiminen ja käsitteleminen onnistuu nykYTEknologialla. Monia eri tilastoja ja analyysseja on saatavissa helposti internetistä. Todennäköisyyksien ja niiden arvioimisen vaikeus piilleekin siinä, mitkä ovat kokonaiskuvan kannalta tärkeitä numeroita. Pelaajan on opittava lajista riippuen kaivamaan oikeanlaiset asiat, jotka vaikuttavat tapahtumien kulkuun. Vuoksenmaan mukaan tärkeimpiä huomioitavia asioita todennäköisyyksissä on oppia löytämään lajin lainalaisuuden mukaan toistuvat tapahtumat, mitkä ovat odotettavissa ja samalla pienentää oletuksia satunnaisuuksista. (Vuoksenmaa 2016, 87 – 88.)

”Kaikki on mahdollista” -sanonta pätee hyvin urheiluun. Moni vedonlyöjä hakee ”varmoja” kohteita, mutta sellaisia ei ole. On huomioitava, että jokaiselle tapahtumalle on kuitenkin todennäköisyydet. Toiset tapahtumat tulevat oletettavasti tapahtumaan todennäköisemmin. Jokaisessa urheilutapahtumassa sattumalla on oma merkityksensä. Tämä vaihtelee paljon lajikohtaisella tasolla. Yleisesti ottaen lajit, joissa toistuvia tapahtumia on enemmän päättyvät yleensä paremman voittoon. Todennäköisyyksiä huomioidessa on myös selvää, että yksilöurheilussa sattuman merkitys on satunnaistekijöistä johtuen pienempi, kuin joukkueurheilussa. (Vuoksenmaa 2016, 76 – 78, 87 – 88.)

Ylikerroin.com sivusto tarjoaa esimerkkiopastuksen rankingeihin. Tämä on yksi pelaajan tapa kerätä itselleen arvioihin ja odotuksiin perustuva pelisysteemi. On kuitenkin huomioitavaa, että pelaajat suhtautuvat tasoeroihin ja vaikutustekijöihin eri tavalla, eikä varsinaisesti absoluuttista ja oikeaa tapaa ole olemassa. Esimerkissä vedonlyöjän laji- ja sarjakohtainen tietämys määrittää hänelle joukkueiden tason ranking-taulukon mukaan. Ranking on muutettavissa prosenteiksi pelaajan asetettua joukkueet ABCDE-luokkiin. Tämän avulla pelaaja saa raakaversioiden keskimääräisistä odottamista eri luokkien välille, sekä esimerkiksi kotiedun merkityksen eri tasojen kohdatessa. Kehittyessä vedonlyöjä osaa hienosäätää mallia näkemiensä mieltymysten mukaisesti tarvittavaan suuntaan. (Ylikerroin.com 2011.)

Odotusarvo

Kohteen odotusarvon laskeminen on yksinkertainen kaava, jossa huomioidaan pelaajan arvioima todennäköisyys ja tarjottu kerroin. Odotusarvo kertoo kuinka paljon pelaaja odottaa vetonsa tuottavan pitkällä tähtäimellä, jos sama veto olisi toistettavissa kyseisellä lähtöasetelmalla. Odotusarvon laskentakaavassa oma arvio kerrotaan tarjotulla kertoimella. Kolikonheitossa todennäköisyys klaavalle on 50% ja tarjottu kerroin 1,90. Kaava on siis $0,50 \times 1,90 = 0,95$, eli vedonlyöjä voi odottaa jäävänsä tästä kohteesta 0,50€ tappiolla sijoitettua 10 euroa kohden. Jos tarjottu kerroin olisi 2,10, niin odotusarvo $0,50 \times 2,10 = 1,05$ olisi mahdollinen veto 0,50€ tuottava panostettua 10 euroa kohden. (Ylikerroin.com 2015.)

Ylikerroin

Odotusarvo on yhteydessä toiseen tärkeään vedonlyöntitermiin: ylikerroin. Ylikertoimella tarkoitetaan kerrointa, joka on todennäköisyyden käänteislukua suurempi. Kolikonheitossa kertoimen tulisi siis olla yli 2,00, jolloin odotetun todennäköisyyden arvio ylittää tarjotun kertoimen. Tällöin odotusarvo on yli 1 ja kohdetta voi kutsua ylikertoimeksi. (ESBC 2019.)

Pelikassa ja panostaminen

Pelaamiseen käytettävää rahaa kutsutaan pelikassaksi. Pitkäjänteisessä pelaamisessa avainasemassa ovat kassanhallinta, sekä panostaminen. Pelikassan tulisi olla siis erotettu henkilökohtaisista varoista. Kassan tarkoituksena on pitää pelaaminen suhteutettuna varallisuuteen ja karsia uhkapelin elementit. Liian suuret panokset voivat hävittää kassan hetkessä, vaikka arviot ja vedot olisivatkin järkeviä ja perusteltuja. Panostus tulisi olla maltillinen liikkuvaan kassaan suhteutettuna. (Vuoksenmaa 2016, 101 – 106.)

Urheiluvedonlyönnissä vakiintuneena panostuskaavana on käytetty amerikkalaisen matemaatikko John Kellyn kehittämää ”Kellyn kaavaa”; $B = (PK - 1) / (K - 1)$. Kaavassa B on paras mahdollinen panoskoko kassasta, p kuvaa pelaajan todennäköisyysarviota ja k on vedonvälittäjän tarjoama kerroin. Lisäksi on yleistä vielä jakaa Kellyn kaavan tarjoama prosenttiosuus esimerkiksi luvulla 3 ja 10 välillä. Jakaminen pienentää riskiä kohteessa ja antaa anteeksi todennäköisyysarvioissa. Panostuksessa on huomioitavaa, että panoskoko liikkuu prosenttiosuuden vuoksi kassan kanssa. (Vuoksenmaa 2016, 101-106.)

Seuranta

Pelaamisen luonteesta riippumatta vedonlyöntiä voi seurata kirjanpidolla. Näin ollen pelkät suurvoitot eivät jää mieleen ja vääristä kuvaa omasta osaamisesta. Vedonlyöjä huomaa virhearviointinsa ja onnistumisensa, sekä pelaamisen todellisen luonteen ja tason. Kirjanpidosta on mahdollista laskea esimerkiksi pelatut panokset, sekä saadut palautukset. Kirjanpidon avulla voi seurata vetojensa tuottavuutta ja palautusprosenttia pelaamistaan kohteista. (Vuoksenmaa 2016, 106 – 107.)

3.3 Vedonlyönnin kohteita

Urheiluvedonlyönnissä on pelattavissa monenlaisia eri kohteita urheilulajista ja tapahtumasta riippuen. Eri vedonlyöntisivustot ovat ottaneet myös käyttöönsä omanlaisiaan erikoiskohteita. Monella sivustolla on nykyisin veikattavissa mitä erikoisempia kohteita; esimerkiksi amerikkalaisen jalkapallon finaaliälytyksen Super Bowlin puoliaikatapahtumista. Otteluista ja kilpailuista voi veikata monenlaisia yksittäisiäkin tapahtumia. Lopputulos, piste- ja maalimäärät ovat suosittuja kohteita vedonlyönnissä, jotka esiintyvät usein myös Pitkävetokuninkaassa. Tässä kappaleessa käydään läpi suosituimpia vedonlyöntivaihtoehtoja, joita muun muassa Veikkaus tarjoaa eniten pelivalikoimassaan. (Veikkaus 2019d.)

1X2 – Lopputulos varsinaisella peliajalla

1X2-kohteissa on valittavissa kolme eri merkkiä ottelun lopputulokseksi. Nämä tarkoittavat siis varsinaisen peliajan lopputulosvaihtoehtoja 1=kotivoitto, X=tasapeli ja 2=vierasvoitto.

12 – Lopullinen tulos/Vastakkainasettelu

12-kohteissa voidaan lyödä vetoa esimerkiksi ottelun lopullisesta tuloksesta, mikä sisältää myös lajista riippuen esimerkiksi ratkaisuun asti pelattavan vaihtoehdon, kuten jatkoajan. Yksilölajeissa tätä vetomuotoa voidaan käyttää kahden kohteen loppusijoituksia veikkamalla.

Yli/alle

Yli/alle -kohteissa veikataan ottelun tai kilpailun piste- tai maalimääriä. Esimerkiksi jääkiekko-otteluissa keskimääräisenä vedonlyöntivaihtoehtona on, tuleeko ottelussa yli vai alle 5,5 maalia?

Tasoisvedot

Tasoisvetoja on muutamia eri vaihtoehtoja. Veikkauksella on tarjolla valikoimissaan normaali tasataseitus, mikä sisältää erotuksen maalin, tai pisteen tarkkuudella (esimerkiksi +1). Kohteissa veikataan siis ottelun lopputulosta, missä otetaan huomioon annettu etumatka jommallekummalle puolelle. Veikkauksen klassisessa vetomuodossa on mukana myös tasapelin mahdollisuus tasataseituksen takia. Toinen tunnettu tasoisvetomuoto on ”Aasialainen tasoisveto”, jossa tasoitukset annetaan + 0,25 askelin. Yleisimmin ne ovat +/- 0,5 tai +/- 1,5. Tämä karsii pois tasapelin mahdollisuuden ja veto asetetaan 12-vaihtoehdolla. (Veikkaus 2019b.)

3.4 Pelimuotoja

Tässä luvussa esitellään suomalaisen Veikkauksen suosituimpia urheiluedonlyöntin pelejä. Veikkauksella nämä vedonlyöntipelit tunnetaan nimellä ”Urheilupelit”. Kansainvälisillä vedonlyöntiyhtiöillä suurin osa pelattavista kohteista on sijoitettu yksinkertaisesti ”vedonlyönti” -alasuille.

Vakio

Vakion pelaaminen alkoi syyskuussa 1940 ollen Veikkauksen ensimmäinen peli. Vakiossa pelataan 6 - 18 kohteen varsinaisen pelaajan tulosta 1= kotivoitto X= tasapeli 2=vierasvoitto -malliin. Perinteisessä Vakioveikkauksessa on 13 kohdetta ja rivimaksu on 0,25 euroa. Vakion palautusprosentti on 65. Voittojen vaihteluväli on laaja, johtuen bonuskierrosten vaihtelevista lisärahoista. Bonuskiirroksilla lisärahojen ansiosta palautusprosentti on suurempi, kuin luvattu 65 %. (Vuoksenmaa 2016, 317) Vakiossa on yleensä 1 - 4 voittoluokkaa. Tämä tarkoittaa, että rivillä on mahdollista voittaa, vaikka yksi tai useampi kohteista olisikin väärin. Kierrosten voitto-osuudet määräytyvät liikevaihdon ja osumien lukumäärän mukaan. (Veikkaus 2019e.)

Tulosveto

Tulosvedossa lyödään vetoa yhden ottelun lopputuloksesta. Kohteissa veikataan varsinaisella pelaajalla syntyviä joukkueiden piste- tai maalimäärää. Tulosvedossa voittaa veikkaamalla kohteen täysin oikean lopputuloksen. Tulosvedossa on muuttuvat kertoimet. Se tarkoittaa, että tulokselle pelattu rahamäärä vaikuttaa kertoimeen, eli enemmän pelatuilla tuloksilla on pienemmät kertoimet ja ne palauttavat osuessaan vähemmän, kuin vähemmän veikatut lopputulokset. Lopullinen kerroin selviää kohteen sulkeuduttua. Muuttuvia kertoimia voi seurata esimerkiksi Veikkauksen onlinepalveluista ja teksti-tv:ltä. Tulosvedon palautusprosentti on 80 % ja se tuli Veikkauksen pelivalikoimaan helmikuussa 1994. (Veikkaus 2019f.)

Moniveto

Moniveto toimii käytännössä samalla periaatteella, kuin Tulosveto. Monivedossa veikataan Tulosvedosta poiketen 2 - 5 ottelun lopputulosta muuttuvilla kertoimilla. Moniveto on Veikkauksen kehittämä vedonlyöntipeli ja se on rantautunut myös muihin Pohjoismaihin. Monivedossa on Vakion tavoin useampi voittoluokka, eli esimerkiksi 5 kohteen rivissä on mahdollista voittaa veikatessaan 4 kohdetta oikein. Moniveto alkoi Veikkauksella huhtikuussa 1998 ja sen palautusprosentti on 70 %. (Veikkaus 2019c.)

Pitkäveto

Pitkäveto on klassinen urheiluedonlyöntimuoto, jossa veikataan yhden ottelun tai ottelun sisäisen kohteen voittajaa tai tulosityhdistelmää useammalle kohteelle (Veikkauksella rajana 10 kohdetta). Kohteet ovat yleensä pelattavissa 1X2 tai 12 -muodossa. Kohteissa on kiinteät kertoimet, jotka perustuvat todennäköisyysarvioihin ottelun tuloksesta. Erona aiemmin mainittuihin peleihin on se, että mahdollinen voitto on nähtävissä välittömästi vetoa asetettaessa. Pitkäveto on Veikkauksen vanhin vedonlyöntipeli ja se alkoi marraskuussa 1993. Kertoimet määritellään saatavilla olevien ennakkotietojen perusteella ja kohteesta riippuen Veikkauksen tarjoama voittoprosentti voi olla jopa 95 %. (Veikkaus 2019d.)

Live-veto

Live-vedonlyönti on reaaliajassa tapahtuvaa vedonlyöntiä. Veikkaus avasi live-vedon 2004. Live-vedossa on mahdollista veikata esimerkiksi lopputulosta 1X2, tai seuraavan maalin tekijää. Live-veto on myös vaihdoltaan nopeampaa ja kohteen ratkettua voitot tulevat heti tilille. Reaaliajan tapahtumat pienentävät vedonvälittäjän etua pelaajaan. Samalla se kasvattaa virhemarginaalia kerrointarjonnassa nopeiden tilannemuutosten takia ja on siksi noussut erittäin suosituksi vedonlyönnin muodoksi. Englantilaisen GamblingDatan vuonna 2011 tekemän tutkimuksen mukaan vedonlyöntiyhtiö Unibetin Live-veto ohitti vuonna 2010 ennen ottelutapahtumia asetetut vedot ja vuonna 2011 sen osuus oli jo yli 60 % vedonlyönnin vaihdosta. Tähän vaikuttavat tekijät tutkimuksen mukaan ovatkin juuri mobiililaitteiden yleistymisen online-käytössä. Toinen tärkeä tekijä on vedonlyöntiyhtiön kyvykyys ja resurssit tarjota reaaliaikaisia palveluita otteluiden kuluessa, sekä streaming-mahdollisuudet otteluiden seuraamiseen. (GamblingData 2011.)

Toto-pelit

Toto-pelit ovat Veikkauksen hevosurheilupelejä. Toto-pelit on jaettu eri numeroluokkiin lähtöjen, sekä voittoluokkien mukaan. Päivittäin pelataan vähintään yhtä T-lähtöä. Kotimaan ravipeleissä veikataan yleensä yhdistelmä lähtöjen voittajahevosista. Muita yleisiä pelimuotoja raveihin ovat: kaksari ja troikka. Näissä kohteissa veikataan kahden tai kolmen hevosen maaliintulojärjestystä. (Veikkaus 2019g.)

3.5 Vedonlyöntitermejä

Tässä luvussa käydään läpi vedonlyöntiin liittyvää termistöä. Nämä ovat vedonlyönnin parissa käytettyjä ja tunnettuja termejä. Näiden termien käyttö ja asiayhteydet on avattu tarkemmin alla.

Martingale

Martingaalistratégia on alun perin rulettiin keksitty järjestelmä. Ruletissa oikean värin veikatessaan panoksen saa kaksinkertaisena takaisin kertoimen ollessa siis 2,00. Idea toimii siten, että aina hävitessään pelaaja tuplaa panoksensa seuraavalle kierrokselle ja voiton osuessa on palattava jälleen aloituspanokseen. Voittaessaan pelaaja saa takaisin häviämänsä rahat ja alkuperäisen panoksen verran voittoa. Vedonlyönnissä käytettynä pelaajan tulisi pelata aina siis kohteita vähintään 2,00 kertoimella. Ongelmana kyseisessä järjestelmässä on se, että satunnaisuudesta johtuen pelaaja voi hävitä putkeen esimerkiksi 11 kertaa ja tässä vaiheessa panoksen tulisi olla jo 1024€, jos pelaaminen on aloitettu yhdellä eurolla. Käytännössä katsoen pelaajan alkukassan tulisi olla siis pohjaton. Tässä järjestelmässä myös panostusrajoitus voi tulla vastaan, jolloin pelaaja on umpikujassa. (Ruletti.org 2019.)

Arbitraasi

Vedonlyönnissä arbitraasi on niin kutsuttu varman voiton tilanne. Kahden eri vedonvälittäjän kertoimet kohtaavat siten, että kaikki tulosvaihtoehdot ovat voittavia. Koti-vieras -kohteessa vedonlyöntiyhtiö A tarjoaa kotikertoimen 2,2 ja vedonlyöntiyhtiö B tarjoaa vieraskertoimen 2,00. Näin ollen kyseessä on arbitraasi: $1/2,2 + 1/2,00 = 0,955$. Tämä tarkoittaa sitä, että panostamalla 0,955 yksikön verran saa varmasti 1 yksikön takaisin jakamalla panostuksen kohteen kummallekin puolelle. Riskinä arbitraasi -kohteissa on kertoimien nopeat muutokset, sekä mahdolliset vedonvälittäjän virhekertoimet, jotka peliyhtiö on voinut asettaa väärin kohteeseen. (Ylikerroin.com 2017.)

Sinkku, tupla, trio, rekka

Sinkku tarkoittaa yksittäisenä pelattu kohdetta eli single -vetoa. Vastaavasti tupla tarkoittaa kahden kohteen yhdistelmää ja trio kolmen kohteen yhdistelmää ja niin edelleen. Veikkauksella oli alkuun Pitkävedossa käytössä niin kutsuttu trio vaatimus. Tämä tarkoitti sitä, että pelaajan oli pelattava vähintään kolme eri kohteen vetoyhdistelmä. Rekaksi kutsutaan vetoa, jossa on yhdistelty usea kohde. Tämä on suosittua harrastajapelaajien keskuudessa. ”Rekoissa” kerroin nousee helposti korkeaksi usean yksittäisen kohteen kertoimen

ansiosta ja sillä voi tavoitella suuria voittoja pienellä panoksella. Urheiluviedonlyönnissä on myös mahdollista yhdistellä edellä mainittuja pienyhdistelmiä suuremmissa kohdekonaisuuksissa. (Ylikerroin 2010.)

Jinxaus

Jinxaus tarkoittaa vedon juhlimista etukäteen. Se voi tarkoittaa myös jonkin vedon kannalta epäsuotuisan asian mainitsemista ennen sen tapahtumista. (Vuoksenmaa 2016, 432.)

Tiltti

Tiltti tarkoittaa hävittyjen vetojen jälkeistä maltin menettämistä. Pelaaja saattaa helposti lyödä liian suuren ja hätäisen vedon tunnetilasta johtuen. (Vuoksenmaa 2016, 436.)

Tipsi

Pelivihje eli jonkin ottelutapahtuman, tai tuloksen vihjaaminen. Pelaaja tuntee tai ennustaa tapahtuman peliyhtiötä tai muita eriävällä arviolla. Pelaaja omaa erilaisen mielipiteen voimasuhteista, jonka uskoo olevan hyödyllinen jaettavaksi. (Vuoksenmaa 2016, 436.)

Altavastaja/underdog

Varsinkin Pohjois-Amerikkalaisessa vedonlyöntikulttuurissa käytetty termi underdog tarkoittaa otteluun lähdeittäessä heikompaa ja odotusarvoltaan pienempää joukkuetta tai pelaajaa. Usein tätä termiä käyttäessään pelaajat näkevät kuitenkin positiivisen yllätysmahdollisuuden altavastajalle. (Vuoksenmaa 2016, 430.)

Varianssi

Varianssilla kuvataan onnen ja sattuman vaikutusta vedonlyönnissä. Hyvän varianssin aikana tiukat ottelut kääntyvät voitoiksi ja vastaavasti negatiivisen varianssin aikana todennäköisetkään kohteet eivät osu suotuisasti. Esimerkkeinä tappio- ja voittoputket sekä niiden vaikutus muun muassa pelikassaan. (Käenmäki 2019.)

4 Kyselytutkimus urheiluedonlyönnistä Suomessa

Opinnäytetyön tutkimusosuutena on kvantitatiivinen tutkimuskysely. Kysely on suunnattu urheiluedonlyönnin harrastajille Suomessa. Tarkemmin osoitettuna kysely on laadittu noin 30 000 henkilön ”Pitkävetokuningas” Facebook -ryhmälle. Tutkija on ollut kyseisen ryhmän jäsenenä noin puolentoista vuoden ajan ja seurannut vedonlyöntitoimintaa ryhmässä. ”Pitkävetokuningas” on tutkijan näkökulmasta erinomainen läpileikkaus vedonlyöntiharrastajista Suomessa. Tutkimuksen kysely on kohdistettu ryhmässä havainnoituja pelejä ja tapoja sekä keskustelua seuraten.

4.1 Tutkimusmenetelmä

Kyselyyn sisällytettiin tämän opinnäytetyön teoriaosuudessa käsiteltyjä asioita. Survey-tutkimuksen tavoitteena oli kerätä tietoa perusjoukosta. Tässä tapauksessa ”Pitkävetokuningas”, joka koostuu aihealueen ennestään tuntevista henkilöistä. Kyselyn tavoitteena oli tutkia mitä uhkapelejä Suomessa pelataan, miten paljon ja mitkä tekijät vaikuttavat pelialustan valintaan? Kyselytutkimus toteutettiin 15. – 22.2.2019 ja jokaisella jäsenellä oli mahdollisuus osallistua tutkimukseen. Tutkimukseen osallistui yhteensä 370 henkilöä. Tämä on 1,2 % koko perusjoukosta. Kvantitatiivisen tutkimuksen yhtenä keskeisenä osana on saada vastauksia tilastollisesti käsiteltävään muotoon teoriaosuuden tueksi (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004, 125, 131). Tilastoidut vastaukset esitetään tässä työssä pylväsdiagrammimuodossa.

Yksi vastaavanlainen kyselyosuuden sisältävä opinnäytetyö urheiluedonlyönnistä on valmistunut vuonna 2016. Aapo Mutasen tekemä opinnäytetyö ”Kilpailuedut viestinnän kulmakivenä sosiaalisessa mediassa: Veikkaus urheilupelit” oli tehty toimeksiantona Veikkaus Oy:lle. Erona tähän tutkimukseen oli se, että Mutasen tutkimus painottui enemmän markkinointiin ja sen merkityksen sekä kilpailullisen tilanteen kannalle. Tähän opinnäytetyöhön vastaavasti pyrittiin saamaan mukaan enemmän vedonlyöjän pelitottumuksia kyselyosuuteen. (Mutanen 2016.)

Kysely suoritettiin survey-tutkimuksen muodossa Microsoft Forms -ohjelmaa hyödyntäen. Vastaukset ladattiin Formsista Excel-muodossa. Vastaukset syötettiin käsin PSPP-ohjel-

maan, jonka avulla käsiteltiin vastauksista saatu data. PSPP:n antamat tulokset on taulukoitu Excel-ohjelmassa. Kysymykset ovat suuntautuneet urheiluedonlyönnin pelitottumuksiin, -valintoihin ja -tapoihin.

4.2 Tutkimuksen reliabiliteetti ja validiteetti

Reliabiliteetti tarkoittaa mittaustulosten toistettavuutta, millä pyritään karsimaan sattumanvaraisia tuloksia (Hirsjärvi ym. 2004, 216). Tässä tutkimuksessa vastaukset kerättiin lyhyellä kyselylomakkeella. Aineiston jako tapahtui Facebookin yhteisösivustolla ”Pitkävetokuningas”. Ryhmässä oli julkaisuhetkellä 15.2.2019 yhteensä 30 425 jäsentä. Kysely suunnattiin harrastajaryhmälle, jolle aihealue oli ennestään tuttu. Valheellisilla vastauksilla ei saavuttanut mitään mahdollista etua, koska kysely toteutettiin anonyymisti. Täten vastausten voidaan olettaa olevan todenmukaisia. Kyselyn saatekirjoituksessa mainittiin sen olevan nimetön, puolueeton ja itsenäinen tutkimus osana opinnäytetyötä.

Tutkimuksen validiteetilla tarkoitetaan tutkimuksen kyvykkyyttä mitata tarkoituksenmukaisesti. Se kuvaa myös tutkimukselle asetettujen tavoitteiden saavuttamista ja ovatko esimerkiksi kysymykset onnistuneet keräämään haluttua tietoa tutkimuksen kannalta. Vaikka käsitettä pidetään epäselvänä, tulisi tutkimuksen pätevyyttä ja luotettavuutta arvioida kuitenkin jollain tasolla. (Hirsjärvi ym. 2004, 216 – 217.) Kyselyosuus pyrittiin pitämään yhtenäisenä sekä helposti täytettävänä. Se myös suunnattiin ryhmälle, jolle käsitteet ja aihe oli ennestään tuttu. Kysymykset yritettiin pitää mahdollisimman yksinkertaisina sekä ymmärrettävinä.

4.3 Kysymysosoio

Tutkimus sisälsi 14 kysymystä vedonlyöntiin ja uhkapelaamiseen liittyen. Kysymyksistä ikää kysyttiin numeroilla ja muut olivat monivalintakysymyksiä. Neljään kysymykseen pystyi valitsemaan useamman vaihtoehdon. Viimeinen kysymys oli asteikolla 1 - 5 vastattava.

Ensimmäiset kysymykset, 1 – 5, liittyivät pelaajan henkilökohtaiseen toimintaan, kuten pelaamisen motiiveihin ja rahamäärään. Haluttiin myös selvittää, miten vedonlyöjät pelaavat muita uhkapelejä. Keskimmäisen osuuden kysymykset, 6 – 10, vertailivat pelaajan aktiivisuutta kotimaisilla ja ulkomaisilla pelimarkkinoilla. Tähän liittyen kysyttiin myös pelaajan mieltymykset pelialustan ominaisuuksista. Viimeisessä osuudessa, kysymykset 11

– 14, kysyttiin pelaajan kohtaamista ongelmista peliyhtiöiden toiminnassa ja uhkapelaamisen näkyvyyttä. Lopussa kysyttiin myös pelaajan omakohtaista tuntemusta uhkapelaamisesta ongelmana ja Veikkauksen voitonjaon tärkeydestä.

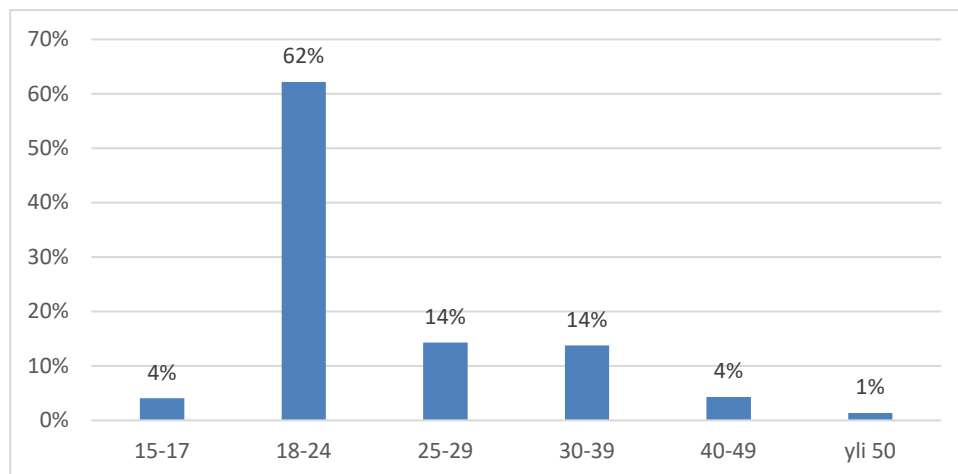
4.4 Tulokset

Kysely oli avoinna yhden viikon ajan 15. - 22.2.2019 (Liite 1). Tänä aikana kyselyyn vastasi yhteensä 370 henkilöä. Keskimääräinen vastausaika kyselyssä oli 2 minuuttia 27 sekuntia. Seuraavassa läpikäydään kyselytutkimuksen tulokset.

Kysymys 1. Ikä

Vastaajien keski-ikä oli 24,7 vuotta (Kuva 2). Kyselyyn vastanneista 370 henkilöstä nuorin oli 15 vuotias ja vanhin puolestaan 86 vuotias. Vastaajista 4 % oli alle 18 vuotiaita. Vastaavasti 5 % vastaajista oli yli 40 vuotiaita.

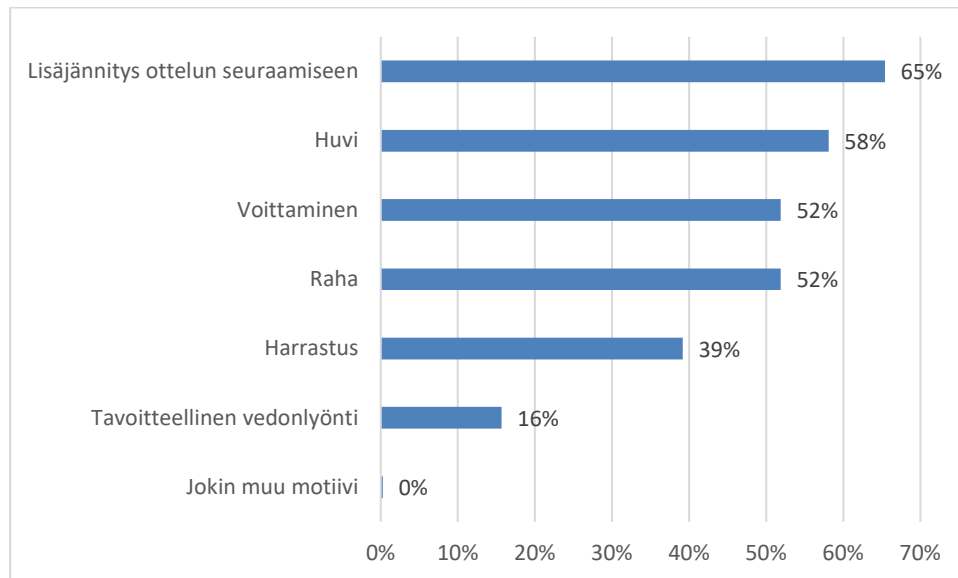
Alaikäisten vedonlyönti, sekä uhkapelaaminen on mahdollista esimerkiksi vanhemman tunnuksilla. Veikkauksen fyysisillä pelipisteillä kuuluu tarkistaa pelaajan henkilöllisyys Veikkaus-tositteen pelaamisen yhteydessä.



Kuva 2. Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma. Ikä vuosina. (370 vastausta)

Kysymys 2. Mitkä ovat tavoitteesi/motivaatiosi vedonlyönnin suhteen?

Kysymykseen oli mahdollista vastata useampi vaihtoehto. Selvästi suurin motivaattori vedonlyöntiin on lisäjännitys urheilun seuraamiseen, jonka vastasi jopa 65 % (Kuva 3). Vastanneista 58 % kuvaili vedonlyöntiä huvina. Raha sekä voittamisen tunne motivoi 52 % vastanneista. Vain 16% vastanneista näkee vedonlyönnin tavoitteellisena.

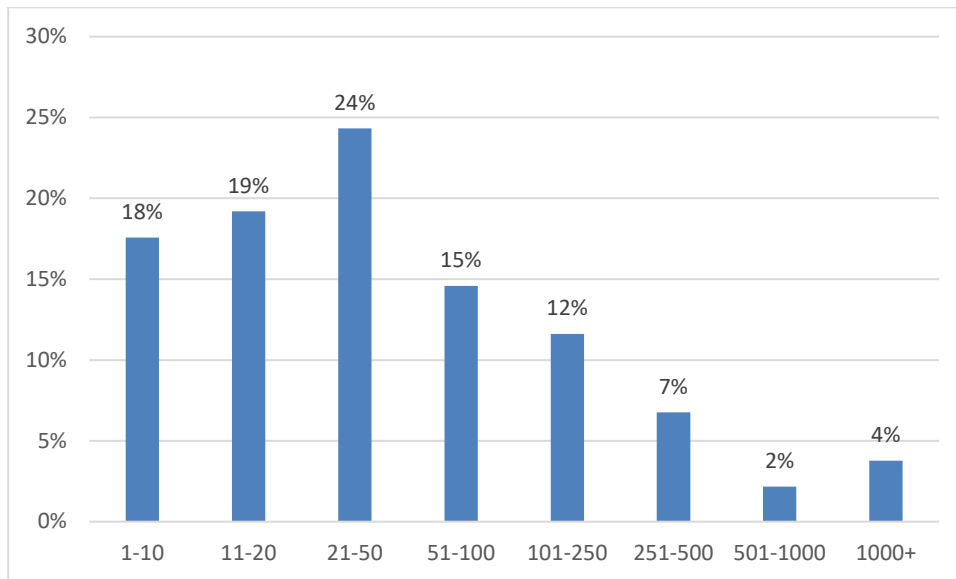


Kuva 3. Tavoitteet/motivaatio vedonlyönnin suhteen (370 vastausta, 1045 valintaa)

Kysymys 3. Kuinka paljon käytät (panostat) rahaa keskimäärin viikossa vedonlyöntiin?

Vastaajista 24 % panostaa vedonlyöntiin 21 - 50 € viikossa (Kuva 4). Vastanneista 37 % pelaa enintään 20 € viikossa. Vastaajista 24 % panostaa yli 100 € viikossa. Vastaajista 4 % panostaa keskimäärin yli 1000€ viikossa.

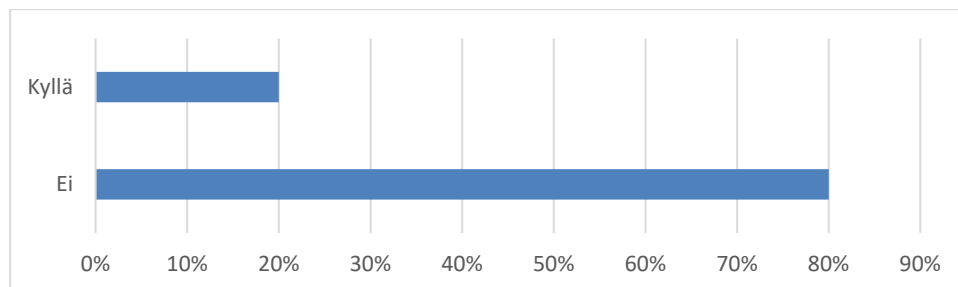
Kysymyksessä pyrittiin painottamaan, että se tarkoittaa ainoastaan asetettuja panoksia. Lisäksi vedonlyönti tarkentaa kysymystä siten, että muihin uhkapeleihin pelatut rahat eivät lukeutuisi tähän.



Kuva 4. Viikkokohtainen panostus vedonlyöntiin keskimäärin euroissa (370 vastausta)

Kysymys 4. Pidätkö kirjaa vedoistasi?

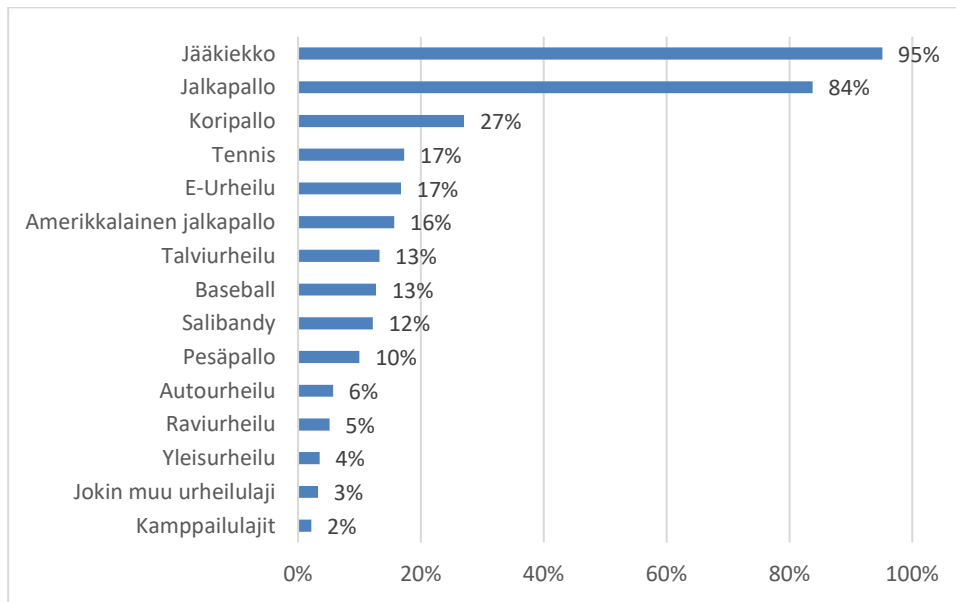
Vastanneista 20 % piti kirjaa vedoistaan (Kuva 5). Kysymyksessä ei tarkennettu tarkoittiko kirjanpito myös esimerkiksi tulevien tapahtumien arviointia vai pelkästään pelattujen vetojen kirjaamista. Voidaan kuitenkin olettaa, että ”Kyllä” vastanneet pitävät siis ainakin jonkinlaista kirjaa asettamistaan vedoista.



Kuva 5. Kirjanpito vedonlyönnistä (370 vastausta)

Kysymys 5. Mistä urheilulajeista lyöt vetoa?

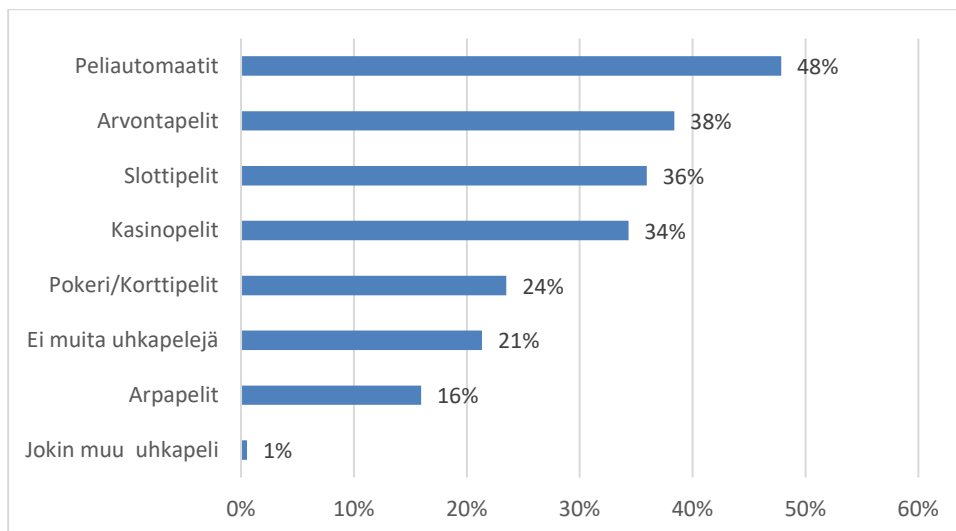
Kysymykseen oli mahdollista vastata useampi vaihtoehto. Vastanneista 95 % lyö vetoa jääkiekosta ja 84 % jalkapallosta (Kuva 6). Nämä lajit olivat selvästi veikatuimpia, mikä oli hyvin odotettu jakauma. Eroa seuraavaan lajiin, eli koripalloon oli kuitenkin suuri pudotus. Koripallosta lyö vetoa 27 % vastanneista. Sen jälkeen suosituimpia vedonlyöntilajeja ovat tennis (17 %), e-urheilu (17 %) ja amerikkalainen jalkapallo (16 %).



Kuva 6. Lajikohtainen vedonlyönti (370 vastausta, 1197 valintaa)

Kysymys 6. Pelaatko muita uhkapelejä urheiluvedonlyönnin lisäksi?

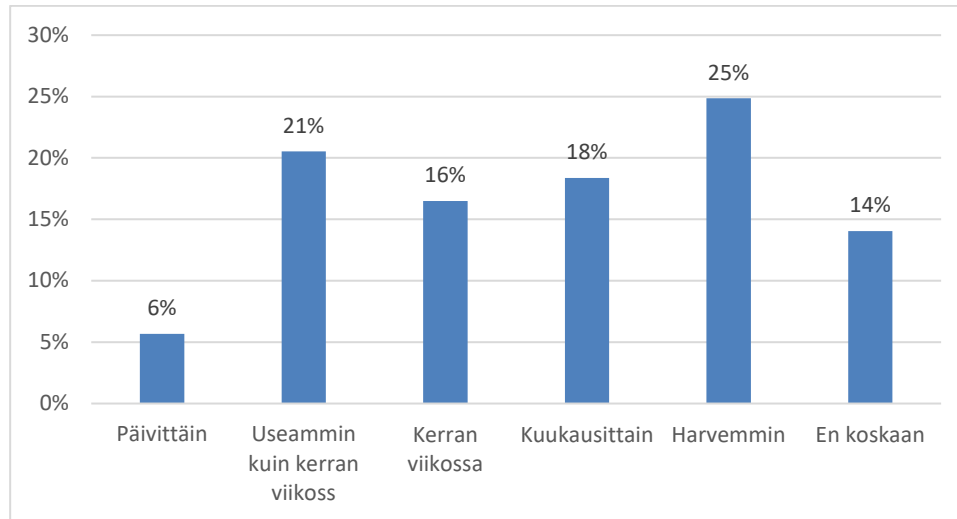
Kysymykseen oli mahdollista vastata useampi vaihtoehto. Yli viidennes vastanneista ei pelannut ollenkaan muita uhkapelejä (Kuva 7). Suosituin uhkapelaamisen muoto ovat peliautomaatit, joita 48 % vastanneista ilmoitti pelaavansa. Arvontapelejä, joihin lukeutuvat Veikkauksen suosituimmat pelit Keno ja Lotto, kertoi pelaavansa 38 % vastanneista.



Kuva 7. Muiden uhkapelien pelaaminen vedonlyönnin lisäksi (370 vastausta, 806 valintaa)

Kysymys 7. Kuinka usein keskimäärin teet vetosi Veikkauksella?

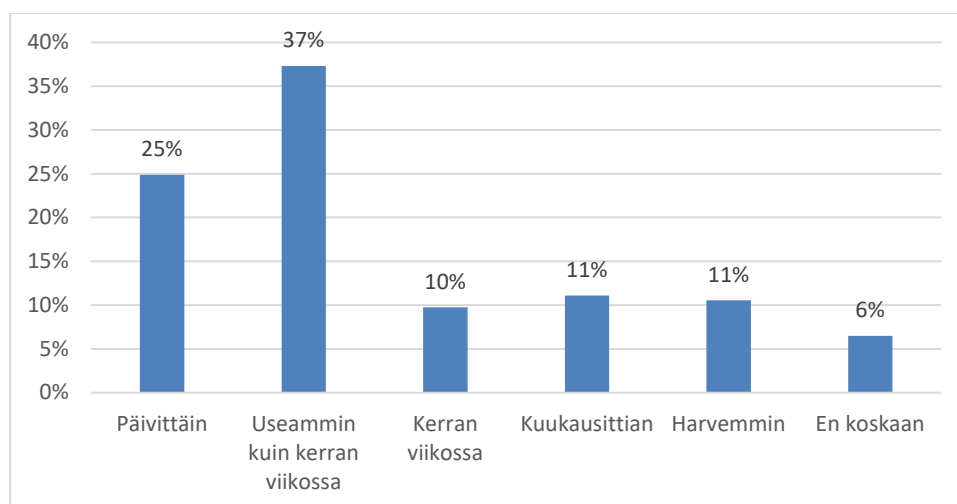
Vastanneista 43 % tekee vetonsa vähintään kerran viikossa Veikkauksella (Kuva 8). Vastajista 6 % tekee päivittäin vetonsa Veikkaukselle. Kyselyyn vastanneista 14 % ei tee vetojaan ollenkaan Veikkaukselle.



Kuva 8. Kuinka usein teet vetosi Veikkauksella? (370 vastausta)

Kysymys 8. Kuinka usein keskimäärin teet vetosi muille vedonlyöntiyhtiöille?

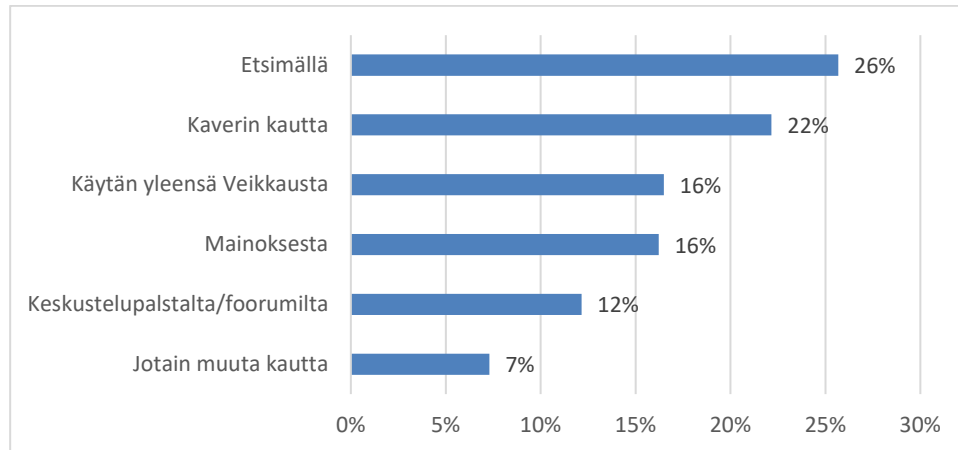
Jopa 72 % vastanneista tekee vetonsa viikoittain muille vedonlyöntiyhtiöille (Kuva 9). Vastanneista 25 % tekee vetonsa päivittäin ulkomaisille vedonlyöntiyhtiöille. Vastajista 6 % ei tee vetojaan ulkomaisille vedonlyöntiyhtiöille.



Kuva 9. Kuinka usein teet vetosi muille vedonlyöntiyhtiöille? (370 vastausta)

Kysymys 9. Miten olet löytänyt useimmin käyttämäsi vedonlyöntiyhtiön?

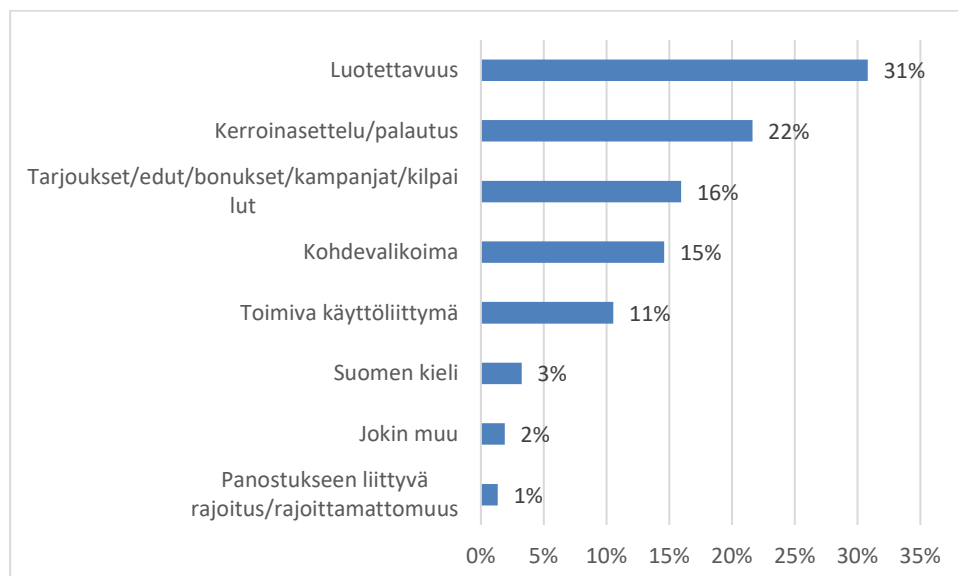
Vastaajista 26 % oli löytänyt käyttämänsä vedonlyöntiyhtiön etsimällä ja 22 % vastanneista kaverin kautta (Kuva 10). 16 % vastanneista oli löytänyt useimmin käyttämänsä vedonlyöntisivuston mainoksen kautta.



Kuva 10. Vedonlyöntisivuston löytäminen (370 vastausta)

Kysymys 10. Mikä on tärkein ominaisuus useimmin käyttämässäsi vedonlyöntiyhtiössä?

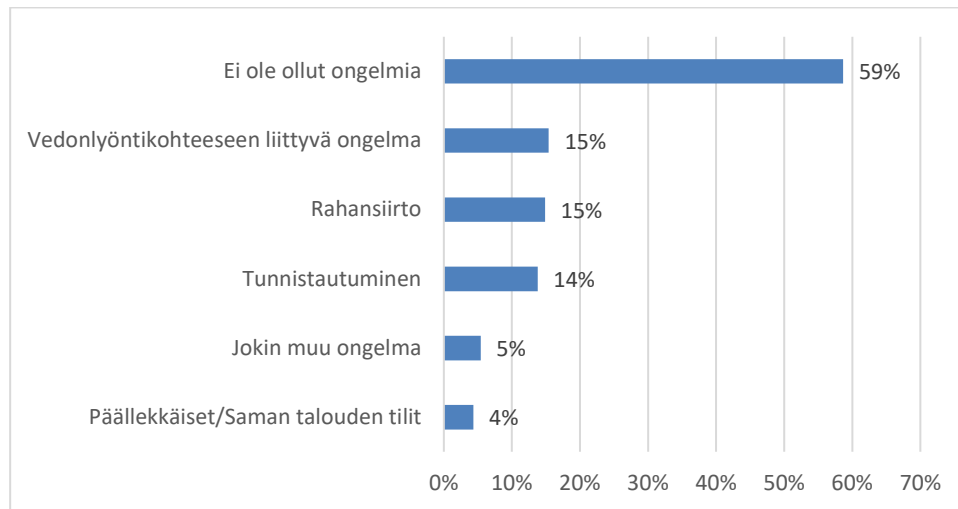
Vastaajista 31 % piti luotettavuutta tärkeimpänä ominaisuutena omassa vedonlyöntiyhtiössään (Kuva 11). Toisena arvostettuna ominaisuutena oli kerroinasettelu, jolle äänensä antoi 22 % vastanneista. Yli 10 % kannatusta saivat myös vaihtoehdot tarjoukset/edut/bonukset/kampanjat/kilpailut, kohdevalikoima ja toimiva käyttöliittymä.



Kuva 11. Vedonlyöntisivuston tärkein ominaisuus (370 vastausta)

Kysymys 11. Onko sinulla ollut ongelmia jonkin vedonlyöntiyhtiön käytössä?

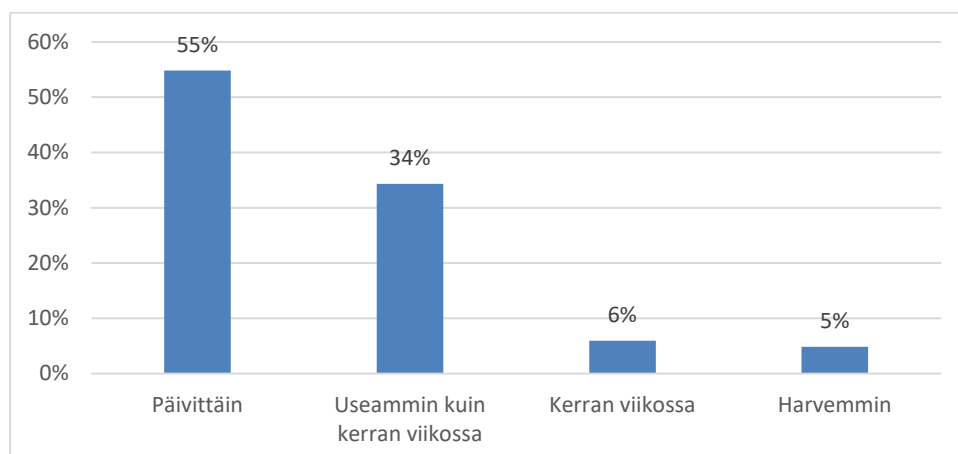
Kysymykseen oli mahdollista vastata useampi vaihtoehto. Suurin osa (59 %) vastanneista ei ollut kohdannut ongelmia uhkapeliyhtiöiden kanssa (Kuva 12). 14 – 15 % vastanneista oli kohdannut ongelmia tunnistautumisessa, rahansiirrossa, sekä kohdekohtaisissa tapauksissa.



Kuva 12. Onko sinulla ollut ongelmia jonkin vedonlyöntiyhtiön kanssa? (370 vastausta, 416 valintaa)

Kysymys 12. Kuinka usein keskimäärin näet uhkapelisiin liittyvää mainontaa?

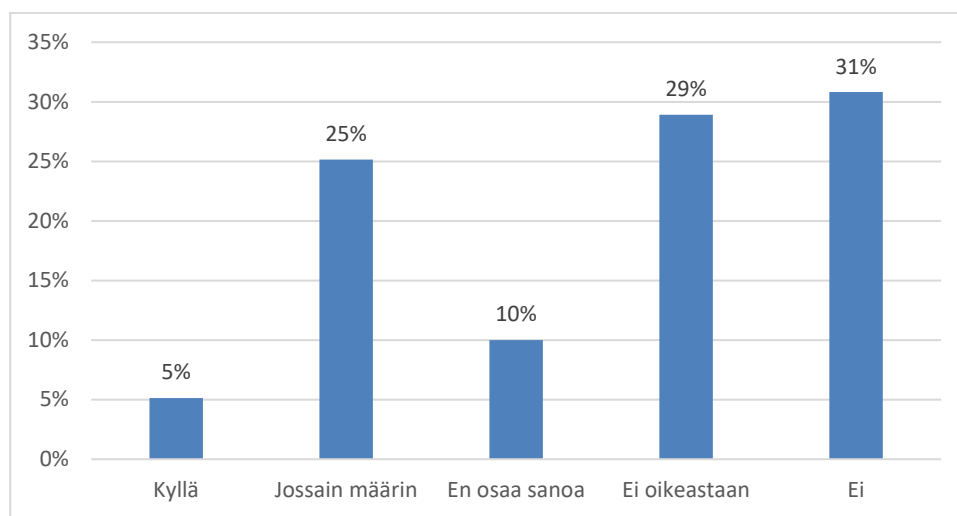
Vastanneista 55% kertoi näkevänsä uhkapelimaailmaa päivittäin (Kuva 13). Vain 5 % vastanneista kertoi, ettei näe uhkapelimaailmaa viikoittain.



Kuva 13. Kuinka usein näet uhkapelimaailmaa? (370 vastausta)

Kysymys 13. Koetko, että uhkapelaaminen on sinulle ongelma?

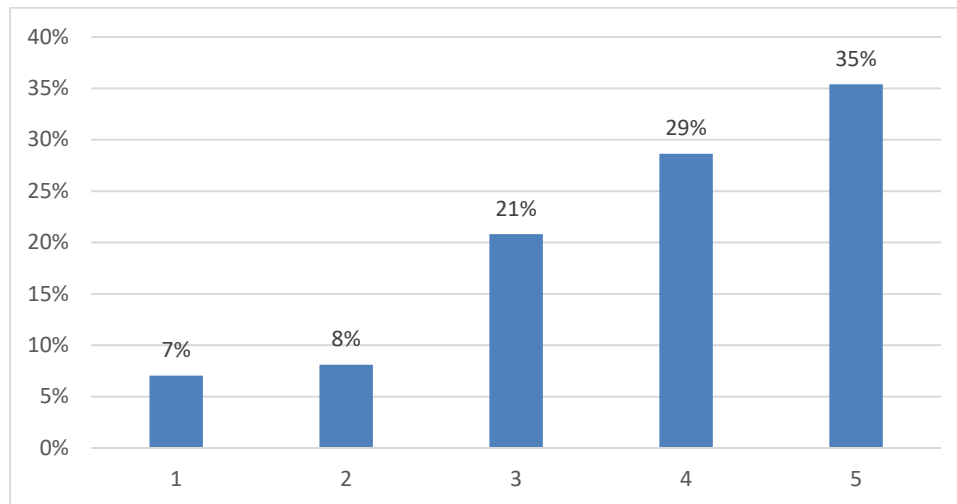
Vastausvaihtoehdot pyrittiin rakentamaan asteittain, jotta pelaajan vastaaminen olisi helpompaa ja näin ollen todenmukaisempaa. Toisaalta jokainen vastaaja voi määritellä tämän ”ongelman” omalla tavallaan, mutta juuri siksi vastaajan oma tuntemus oli ratkaisevin kysymyksen rakentamisessa. Vaihtoehto ”En osaa sanoa” keräsi 10 % vastauksista (Kuva 14). Vastanneista 30 % koki uhkapelaamisen ainakin jossain määrin ongelmalliseksi. Toisaalta 31 % vastanneista ei koe uhkapelaamista missään määrin ongelmalliseksi. Vastanneista 29 % vastasi ”Ei oikeastaan”, pienellä varauksella uhkapelaamisen olevan ongelmatonta. Kuitenkin vain 5 % kokee uhkapelaamisen olevan suoranaisesti ongelma.



Kuva 14. Koetko, että uhkapelaaminen on sinulle ongelma? (370 vastausta)

Kysymys 14. Miten tärkeänä pidät, että Veikkauksen voitonjako kohdistuu yhteishyödyllisiin kohteisiin?

Viimeiseen kysymykseen haluttiin saada vedonlyöntiharrastajien näkemys Veikkauksen voitonjaosta. Vastausasteikko oli aseteltu 1 - 5, jossa vastaus 1=ei tärkeää ja 5=erittäin tärkeää. Keskiarvoksi rakentui 3.77, joten voitonjaon kohdistamisella on merkitystä myös harrastajan näkökulmasta (Kuva 15). Vastaajista 35 % antoi arvosanan 5. Vastaavasti arvosanan 1 antoi vain 7 % vastaajista.



Kuva 15. Veikkauksen voitonjaon merkitys. 1= ei tärkeä 5= erittäin tärkeä (370 vastausta)

5 Yhteenveto

Tässä luvussa käydään yhteenveto kyselytutkimuksen tuloksista, sekä nostetaan esille mielenkiintoisia vastauksista esiin tulleita seikkoja. Tuloksia kuvaillaan tämän otoksen antamilla vastauksilla. Tulokset olivat pääpiirteittäin odotettuja, mutta joitain mielenkiintoisia ja ehkä hieman odottamattomia yhteyksiä saatiin.

Kyselyyn tuli yhteensä vastauksia 370 kappaletta. Tämä oli positiivinen yllätys ja merkki mielenkiinnosta vedonlyöntiä ja aihetta kohtaan. Kyselyn linkki julkaistiin sivustolle vain yhden kerran saatejulkaisun yhteydessä. Kysely oli avoinna yhden viikon ajan. Se haluttiin pitää lyhyenä ja helppona ja noin kahden ja puolen minuutin vastausaika kertoo tämän onnistuneen.

Vastaajien ikäjakauma oli odotettu ja valtaosa vastaajista sijoittui Peluurin määrittelemään aktiivisimpien pelaajien joukkoon: 62 % vastanneista oli 18 - 24 vuotiaita. Vastaajista 43 % oli 18 – 21 vuotiaita. Eniten vastauksia tuli 20 -vuotialta (13 %).

Vastanneista 61 % panostaa vedonlyöntiin korkeintaan 50 euroa viikkotasolla. Vastaajista 4% panostaa vedonlyöntiin viikossa yli 1000 euroa. Kysymyksessä pyrittiin painottamaan pelaajan panoksia, eikä kokonaisrahamäärää vedonlyönnissä. Tutkijan näkökulmasta kuitenkin uskon, että lähes kaikki vastaajat ymmärsivät kysymyksen. Vedonlyöjien keskuudessa panostamisen pitäisi olla ymmärrettävä käsite tässä kohdassa.

Kysymykseen, jossa kysyttiin pelaajaa motivoivia tekijöitä, oli mahdollista vastata useampi vaihtoehto. Suurin vedonlyönnin motivaatiotekijä oli lisäjännitys urheilun seuraamiseen, joka motivoi 65 % vastaajista. Tämä oli myös esille noussut ilmiö amerikkalaisessa uhkapelikulttuurissa, kun pelaamista vapautettiin. Yli 50 % vastaajista kertoivat motivaatiotekijäksi voiton tavoittelun, rahan, sekä hovin. Harrastuksena vedonlyönnin kuvaili 39 % osallistuneista. Suomalaiset ovat kollektiivisesti aktiivisia uhkapelureita ja vastaajat pelaavat todennäköisesti normipelaajia aktiivisemmin. Vastaukset jakautuivat laajalle ja pelaajat näkivät pelaamisensa sekä suhtautumisensa vedonlyöntiin monella eri tavalla. Vastaajista 77 % vastasi useamman, kuin yhden vaihtoehdon.

Kirjaa vedoista kertoi pitävänsä 20 % vastaajista. Edelliseen panostuskysymykseen liittyen mielenkiintoinen tutkimustulos oli se, että tämän otoksen 14 suurimman panostusmäärän valinneista vain 9 piti kirjaa vedoistaan. Kirjanpitoa pitävistä pelaajista 35 % vastasi samalla, ettei pelaa muita uhkapelejä urheiluedonlyönnin lisäksi, joka on selvästi yli koko otoksen kokonaismäärää (21 %). Vastaajista jopa 42 %, jotka pitävät kirjaa, eivätkä

pelaa muita uhkapelejä urheiluedonlyönnin lisäksi, ei tee vetojaan koskaan Veikkauksen kautta. Vaikka otos on pieni, niin tämä antaa viitteitä siitä, että tarkemmin uhkapeleihin suhtautuvat suuntaavaat vedonlyönnissä kansainvälisille sivustoille.

Suomalaisten suosituimmat lajit vedonlyönnissä olivat odotetusti jääkiekko ja jalkapallo. Näiden lajien kohdetarjonta on kuitenkin selkeästi laajinta ja pelattavaa on enten tarjolla. Jääkiekon suosio (95 % vastaajista ilmoitti lyövän vetoa) oli jopa hieman odotettua korkeampi. Pudotus näiden lajien jälkeen seuraaviin oli kuitenkin suuri. Tässä otoksessa mielenkiintoinen poiminta oli salibandyn (12 %) kiilaaminen pesäpallon (10 %) edelle. Hieman yllättäen raviurheilusta vetoa lyö ainoastaan 5 % vastanneista.

Seuraava kysymys koski muiden uhkapelien, kuin urheiluedonlyönnin pelaamista. Kuten aikaisemmin on mainittu, ovat suomalaiset aktiivisia uhkapelaamisen saralla. Suosituimmat uhkapelaamisen muodot vastaajien keskuudessa olivat esimerkiksi ruokakaupoista ja kioskeista löytyvät peliautomaatit. Lähes puolet vastaajista ilmoitti pelaavansa peliautomaatteja. Peliautomaattien pelaamisen helppous ja tarjonta voivat selittää vastausta. Peliautomaatit ovat pelattavissa kolikoilla, seteleillä ja kortilla. Verkossa toimivien sivustojen vastine peliautomaateille ovat slottipelit, joita kertoi pelaavansa 36 % vastaajista. Veikkauksen suosituimpiin peleihin lukeutuvat Lotto ja Keno, jotka laskettiin arvontapelien alle. Arvontapeleihin kertoi aktiivisesti osallistuvansa 38 % kyselyyn vastanneista. Hieman yli viidennes, eli 21 % vastaajista ei pelaa muita uhkapelejä ollenkaan, mikä oli yllättävän korkea lukema harrastepelaajien parissa. Vastaajista 56 % valitsi kysymykseen useamman, kuin yhden uhkapelaamisen muodon.

Kaksi seuraavaa kysymystä koskivat pelaajien aktiivisuutta pelata vetonsa Veikkauksen kautta, sekä vastaavasti muiden uhkapelisivustojen kautta. Kysymyksellä haluttiin tietää, miten pelaaminen jakautuu vedonlyöntiharrastajien parissa näiden kahden mahdollisuuden välillä. Yllättävän korkea lukema saatiin Veikkaukselle harvemmin pelaavien osalta. Vastaajista 39 % ei tee vetojaan Veikkaukselle tai tekee harvemmin kuin kerran kuukaudessa. Vastaava lukema muiden vedonlyöntiyhtiöiden kohdalla oli 17 %. Jopa 25 % tekee vetonsa päivittäin muille yhtiöille, kuin Veikkaukselle, ja vain 6 % tekee vetonsa Veikkaukselle päivittäin.

Tarkempaan poimintaan näiden kysymysten osiosta oli pelaajien jakautuminen niihin, jotka eivät käyttäneet lainkaan tai harvemmin kuin kuukausittain toista vaihtoehtoa vedonlyöntiin. Vastaajista 12 % kertoi pelaavansa Veikkauksella vähintään viikoittain, mutta eivät käytä muita sivustoja ollenkaan tai harvemmin kuin kerran kuukaudessa. Toiseen suuntaan eli muiden sivustojen viikoittaiset käyttäjät, jotka eivät pelanneet Veikkauksella

ollenkaan tai harvemmin kuin kerran kuukaudessa, vastasi 32 %. Vastaajista 28 % kertoi käyttävänsä sekä Veikkausta, että muita vedonlyöntiyhtiöitä viikoittain.

Vedonlyöntisivuston löytötapa jakautui suhteellisen tasaisesti. Vastaajista 7 % oli löytänyt sivuston jotain muuta kautta, kuin annetuista vaihtoehdoista, joten se jäi hieman arvoitukseksi. Kaikki muut vaihtoehdot keräsivät 12 % vastauksista. Monet verkkosivustot, sekä keskustelupalstat ylläpitävät listauksia uhkapelisivustojen tervetuliaisbonuksista. Näin ollen uuden pelisivuston löytäminen on nykyisin helppoa. Mainoksen kautta käyttämänsä pelisivuston oli löytänyt vain 16 %, mikä oli yllättävän alhainen lukema odotuksiin, sekä uhkapelimaailman yleisyyteen nähden.

Vedonlyöntiyhtiöiden tärkeimmäksi ominaisuudeksi vastaajien mukaan nousi luotettavuus, mikä sai 31 % vastauksista. Nykyisin huonosti toimivan uhkapelisivuston maine on helposti vaarassa forumeiden ja keskustelupalstojen aktiivisen käyttäjäkunnan takia. Huonosti toimivien ja epäluotettavien sivustojen toiminta tulee nopeasti ilmi. ”Pitkävetokuningas” -sivuston keskusteluissa nousee usein esille sivustojen maksuliikenteen nopeus ja luotettavuus, sekä asiakaspalvelu, joten tämän vastausvaihtoehdon kannatus ei ollut yllätys.

Vastaajista 59 % ei ollut kohdannut ongelmia uhkapelisivustojen käytössä. Pääallekkäiset/saman talouden tilit -kohdan ongelmia oli kohdannut vain 4 % vastaajista. Vaihtoehdon saama vastaus oli yllättävän matala siihen nähden, että uhkapelilyhtiöillä on sääntöjen ja ehtojensa mukaan suora oikeus sulkea tili, jos samaan talouteen kuuluvia pelitilejä havaitaan. Suorana otteena Nordicbet -sivuston ”säännöt ja ehdot” -osiosta: ”8.5 Jos havaitsemme, että kotitaloutesi on rekisteröity useampi kuin yksi tili, me estämme tai suljemme kaikki kyseiseen kotitalouteen avatut tilit” (Nordicbet 2019).

Vastaajista 55 % näkee uhkapelimaailmaa päivittäin. Vain 5 % vastaajista kertoi näkevänsä uhkapelimaailmaa harvemmin kuin viikoittain. Tulokset olivat hyvin odotettuja. Aikaisemmin mainittu hakukoneoptimoitu markkinointi osaa jäljittää uhkapeli-, sekä urheilusivustoilla käyviä henkilöitä, jonka kautta sivujen mainokset voivat kohdistua esimerkiksi urheiluvedonlyöntiin. Veikkauksen mainontaa on nähtävillä esimerkiksi ruokakaupoissa, sekä televisiossa.

Uhkapeliongelmaan liittynyt kysymys pyrittiin rakentamaan vastaajaystävälliseen muotoon. Suoran ”Kyllä” vastauksen antoi vain 5 % kyselyyn osallistuneista. Heistä 74 % sisältyi Peluurin aktiivisimpien pelaajien, eli 18 - 24 -vuotiaiden joukkoon. Kysymys ei kuitenkaan selvittä, minkälainen ongelma uhkapelaaminen on ja onko ongelmana esimerkiksi

pelikoneet tai pelkästään pelaaminen sen kaikissa mahdollisissa muodoissa. Tarkoituksena oli enemmänkin saada yleiskuvaus pelaajan tuntemuksista ja suhteesta uhkapelaamista kohtaan.

Viimeinen kysymys oli numeroasteikolla 1 - 5 annettava mielipide Veikkauksen voitonjaoista. Vastausten keskiarvoksi saatiin 3,77. Idea kysymykseen tuli Aapo Mutasen tutkimuksesta, jossa kysymyksen keskiarvoksi tuli 3,70. Vastausten tulokset olivat yllättävän lähellä toisiaan. Eroa näiden kahden opinnäytetyössä esiintyneiden kysymysten vastaus- tulosten välillä oli 0,07 yksikköä. (Mutanen 2016, 34 -35.)

Tutkimuksen antamat vastaukset ja otanta pätee tutkijan mielestä suhteellisen hyvin koko Suomen mittakaavassa, vaikka tutkimus toteutettiin tietyssä ryhmässä. Kuten Veikkauksen antamat lausunnot kertovat, niin pelaaminen on nykyisin yhä suuremmissa määrin verkossa tapahtuvaa. Nämä aktiivisimmat pelaajat ovat yleisimmin myös niitä, joilla on pääsy verkkopelaamisen ääreen.

Tämän otannan perusteella Veikkaus ei pärjää muille verkossa esiintyville vedonlyöntiyhtiöille. Pelaajat, jotka pääsevät verkkopelimahdollisuuksien ääreen pelaavat todennäköisesti vetonsa muilla sivustoilla, sekä aktiivisemmin, kuin Veikkauksella. Tärkeimmäksi ominaisuudeksi peliyhtiössä nousi luotettavuus. Veikkaus ei pyri kilpailemaan kerrointarjonnallaan, mutta se oli vastaajista vain 22 % mielestä tärkein ominaisuus pelialustassa. Toisaalta Veikkaus ei myöskään tarjoa esimerkiksi talletusbonuksia. Sivusto on kuitenkin luotettava ja pelitarjonta on laadukasta. Veikkaus pystyy houkuttelemaan pelaajia peliautomaateilla ja arvontapeleillä. Veikkauksen urheilupelit on rakennettu hyvin suomalaisia kiinnostavien lajien ympärille.

6 Pohdinta

Opinnäytetyön aihe valikoitui oman kiinnostuksen kohteen mukaan. Tutkimusaihe oli aluksi hieman epäselvä ja oikean suunnan etsiminen vei aikaa. Kuitenkin kirjoittamisen ja tutkinnan aikana suunta hahmottui kyselytutkimuksen etenemisen ja tiedonkeruun myötä. Ongelmaksi kehittyi kuitenkin aihealueen laajuus ja sen rajaaminen. Pysin tuomaan työhön hieman eri osa-alueilta jotain ja se vaikeutti työtä. Oli hankala osata jättää tiettyjä asioita pois. Aihealueiden käsittely tekstissä vaatii kuitenkin aina pohjustusta kyseisestä aihepiiristä.

Opinnäytetyön lähdemateriaalina käytettiin paljon päivittyvää tietoa verkosta sisältäen artikkeleita, uutisia ja julkaisuja aiheeseen liittyen. Lisäksi kirjallisuuslähteinä toimivat Jorma Vuoksenmaan urheiluedonlyöntiaiheinen kirja ”Pelaajalta pelaajalle”, sekä Pauliina Raennon teos ”Rahapelaaminen Suomessa”. Raennon teos käsittelee yhteiskunnallista ja tutkimuksellista näkökulmaa rahapelaamisesta. Teoksessa oli käsitelty rahapelitutkimuksen kehitystä ja muutosta yhteiskunnassa.

Opinnäytetyö sisälsi palan uhkapelaamisen historiaa ja sen kehittymisestä nykyaikaiseen muotoon. Halusin tutkijana tuoda esille myös Veikkauksen monopoliaseman uhkapelaamisessa. Neutraali näkökulma tilanteesta oli vaikea asettaa, koska Veikkauksen toiminta on kuitenkin hyvin laaja-alaista Suomessa ja se koskettaa monia talouden ja yhteiskunnan alueita huomaamatta. Lisäksi Veikkauksen muuttuva kanta uhkapelaamisen nykytilanteeseen toi uusia lisäyksiä ja muutoksia työhön. Työn aiheen kannalta tulevaisuudessa voi tapahtua suuriakin muutoksia uhkapelaamisessa Suomessa, jos esimerkiksi Veikkauksen esittämät sivustoblokkaukset astuvat joskus voimaan.

Uhkapeli- ja vedonlyöntimainonta on mielestäni kasvanut viime aikoina huomattavasti, niin Veikkauksen, kuin kansainvälisten toimijoidenkin osalta. Sponsori- ja yhteistyösopimukset ovat arvokkaita ja moni suomalaisurheilija on niihin viime vuosina tarttunutkin. Tätä käsiteltiin työn markkinointia käsittelevässä osiossa. Valtio toisaalta pyrkii rajoittamaan tätä toimintaa, mutta toisaalta taloudellinen vetovoima uhkapelimarkkinoilla on valtava. Esimerkiksi tämän vuoden (2019) hiihdon MM-kisojen pääsponsorina toimi uhkapeliyhtiö Unibet ja yhtiön tunnukset olivat Ylen lähetyksissä selvästi nähtävillä. Kisojen jälkeen yritin tästä etsiä kuvia, mutta Googlen hakukone ei löytänyt yhtään kuvaa, jossa kyseinen logo olisi esiintynyt.

Vedonlyönnin teoriaosuus sisältää pienen kattauksen vedonlyönnin lainalaisuuksia. Monelle aiheesta tuntemattomille käsitelty teoria toivottavasti osaa hieman avata vedonlyönnin peruseriaatteita. Osio on pidetty suppeana ja siinä käsitellään lähinnä kertoimen muodostamista. Pelimuodoissa ja -kohteissa on käyty läpi suosittuja vedonlyönnin kohteita lähinnä Suomessa ja Veikkauksen urheilupelejä.

Kyselytutkimus onnistui mielestäni hyvin ja vastaajamäärä ylitti odotukset täysin. Vastaajamäärä kertoo mielenkiinnosta aiheesta kohtaan. 370 vastaajaa on mielestäni kelvollinen määrä, vaikka se on vain 1,2 % perusjoukosta. Näistä vastauksista voi kuitenkin vetää jo jonkinlaisia johtopäätöksiä uhkapelaamiseen liittyen. Kysymyksiä tuli hiottua jonkun verran, mutta sain ne mielestäni kohdistettua hyvin.

Kvantitatiivisen tutkimuksen luotettavuutta voi arvioida monella tapaa. Reliabiliteetti on tässä tutkimuksessa onnistunut. Vaikkakin vastaukset olivat odotettuja, oli joukossa selkeitä rajavetoja eri vaihtoehtojen välillä. Toisaalta rajoittavana tekijänä tämän tutkimuksen osalta oli se, että se julkaistiin tietyssä ryhmässä. Kuitenkin yli 30 000 henkilöllä oli mahdollisuus ottaa osaa kyselyyn. Joukosta vastanneet valitsivat käytännössä siis itsensä. Tämän tutkimuksen validiteetissa onnistuin mielestäni kohtalaisesti, vaikka tarkentavampia kysymyksiä olisi voinut lisätä.

Tarkentavina kysymyksinä tutkimuksessa olisi voinut olla useanlaisia. Kansainväliseen kilpailuun liittyen kiinnostavaa olisi tietää, mitä peliyhtiötä vastaajat käyttävät. Pelitavoista olisi ollut mahdollista tehdä tarkentavia kysymyksiä, esimerkiksi: pelaavatko vedonlyöntiharrastajat yhden tai useamman kohteen vedoissaan, sekä mitä Veikkauksen urheilupelejä (Moniveto, Tulosveto, Vakio jne.) harrastajat pelaavat. Pelaajilta olisi voinut myös tiedustella enemmän uhkapelaamiseen liittyvistä ongelmista ja miten ne ilmenevät, jos sellaisia kokee. Tämä olisi pidentänyt kyselyä ja vastaukset olisivat olleet yksityiskohtaisempia. Tällöin olisi mielestäni pitänyt lisätä myös avoimia kysymyksiä tarkentamaan vastauksia. Kysymykset suuntautuivat suomalaisten pelaamiseen ja sain mielestäni hyvin, sekä Veikkauksen, että muiden sivustojen välisiä eroavaisuuksia esille.

Kaiken kaikkiaan opinnäytetyön tekoprosessi oli monivaiheinen ja raskas. Aihealue oli mielenkiintoinen, mutta en ollut varma mitä kaikkea työhön kannattaisi sisällyttää ja miten se olisi sopiva rajata. Ajallisesti en onnistunut tavoitteessa, mutta sisällöllisesti olen suhteellisen tyytyväinen. Sain käsiteltyä laaja-alaisesti eri aiheita vedonlyöntiin liittyen suhteellisen pienissä määrin. Kyselytutkimuksen osalta olen tyytyväinen sekä onnistuneesta selkeästä kyselyrungosta, että tuloksista. Toisaalta asetin itselleni korkeat tavoitteet sisäl-

lön kannalta ja se tuotti vaikeuksia työn aikana. Kuitenkin työn edetessä aihekin muovautui ja suuntautui kyselytutkimuksen sekä tiedonkeruun mukana. Sain työn aikana hyvää ohjausta, vaikka pyrinkin toimimaan itsenäisesti. Vastaavanlaisen tutkimuksen tekemisestä ei juurikaan ollut kokemusta ja vaadittujen asioiden täyttäminen työssä vaati ponnisteluja niin asiatekstin, kuin sisällön osalta.

Tämä tutkimus oli mielestäni suhteellisen hyvä ensimmäiseksi työkseni. Kyselytutkimusta olisi mahdollista jalostaa haluamansa segmentin ja tutkimuksen mukaan, esimerkiksi pelaajien kohtaaman mainonnan ja markkinoinnin tapoihin. Opinnäytetyössä kerätty tutkimusmateriaali antaa hyvin kuvaa suomalaisten vedonlyöjien toiminnasta sekä kansainvälisillä, että kotimaisilla uhkapelimarkkinoilla. Vedonlyöntiharrastajat käyttävät toki rahaa pelaamiseen, mutta Suomessa olisi ehkä tulevaisuudessa aiheellista tutkia, miten pelaaminen jakautuu muiden uhkapelien ja urheiluedonlyönnin välillä. Miten esimerkiksi rahan käyttö jakaantuu niin sanottujen tuuri- ja taitopelien välillä? Tällä hetkellä suunniteltavat muutokset rahapelaamiseen tuntuvat kovilta ratkaisuilta. Peliongelmat eivät tutkitusti vähene. Verkkopelaamisen sulkeminen voisi myös houkuttaa laittomia vedonvälittäjiä, jotka pystyvät tarjoamaan parempia kertoimia. Mielestäni kerrotut ongelmat uhkapelaamisesta eivät korjaannu sivustojen sulkemisella. Mahdollinen jatkotutkimuksen aihe voisi olla siis neutraali tutkimus pelaamisen jakaantumiselle eri pelaamisen muotojen kesken. Tässä tutkimuksessa ei myöskään syvennytty tarkemmin Veikkauksen kilpakumppaneihin. Näistä ulkomaisista uhkapelifirminoista voisi myös tutkia heidän markkinointiaan ja käyttäjäkuntaansa Suomessa.

Lähteet

Kirjat:

- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2004). *Tutki ja kirjoita*. (10. osin uud. laitos.) Helsinki: Tammi.
- Kinnunen, J. & Mäyrä, F. (2012). Verkkorahapelaaminen ja online-aineistot. Teoksessa P. Raento, *Rahapelaaminen Suomessa* (ss. 180-195). Helsinki: Gaudeamus.
- Korpiola, M. & Sallila, J. (2012). Uhkapelin oikeushistoriallisilla lähteillä. Teoksessa P. Raento, *Rahapelaaminen Suomessa* Helsinki, Tallinna: Gaudeamus.
- Raento, P. (2012a). Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa P. Raento, *Rahapelaaminen Suomessa* Helsinki: Gaudeamus.
- Raento, P. (2012b). Suomalaisen rahapelaamisen kronologia 1889-2012. Teoksessa P. Raento, *Rahapelaaminen Suomessa* Helsinki: Gaudeamus.
- Raento, P. & Härmälä, L. (2012). Suomalaisen ravipelaamisen muutos 2000-luvulla. Teoksessa P. Raento, *Rahapelaaminen Suomessa* Gaudeamus.
- Tammi, T. (2012). Rahapelipolitiikan muoto ja muutos. Teoksessa P. Raento, *Rahapelaaminen Suomessa* Helsinki: Gaudeamus.
- Vuoksenmaa, J. (2016). *Pelaajalta pelaajille*. Unibet.

Sähköiset lähteet:

Artikkelit aikakaus- ja sanomalehdessä

- Buncombe, A. (2013). Dan Tan: the man who fixed football. *Independent.co.uk*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.independent.co.uk/news/world/asia/dan-tan-the-man-who-fixed-football-8554751.html>
- Conn, D. (2018). Sky and BT Sport retain grip on Premier League rights but TV frenzy cools. *The Guardian*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.theguardian.com/football/2018/feb/13/sky-bt-sport-premier-league-tv-rights>

- Elo, E. (2018). Vedonlyönnin vapauttaminen nostaa urheiluseurojen arvoa USA:ssa. *Kauppalehti*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/vedonlyonnin-vapautuminen-nostaa-urheiluseurojen-arvoa-usassa-nba-teki-jo-kymmenien-miljoonien-sopimuksen/2a18f512-1a95-35b7-9419-bca44b22e5f2>
- Hartikainen, N. (2019) Se on siinä! ENCE eteni Major-finaaliin. *Ilta-Sanomat*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006021543.html>
- Jalonen, P. (2017). Leo Komarov ei voi pelata Leijonissa – uusi sopimus estää. *Iltalehti*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.iltalehti.fi/jaakiekko/a/201703272200092485>
- Käenmäki, P (2019). Perusasioiden äärellä: Mitä tarkoittavat vedonlyönnin monet termit? *Iltalehti*. Saatavilla 16.5.2019 <https://www.iltalehti.fi/vedonlyontiravit/a/201dac12-8daf-4ead-abbe-b50f7692a652>
- Laine, A. (2017). Tutkija penää kriittisempää keskustelua rahapelimonopolista: ”Meillä on pukki kaalimaan vartijana”. *Aamulehti*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.aamulehti.fi/i ihmiset/tutkija-toivoo-kriittisempaa-keskustelua-rahapelimonopolista-se-pitaisi-perustella-paremmiin-24268293>
- Pernu, I. (2018). Heitä vastaan pelaat. *Veikkauksen asiakaslehti X*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/x/jalkapallon-mm-kertoimenlaskijat-veikkaus-vedonlyonti>
- Savon Sanomat. (2011). Poliisi epäilee TamU:n johtoa rahanpesusta. *Savon Sanomat*, STT. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.savonsanomat.fi/urheilu/jalkapallo/Poliisi-ep%C3%A4ilee-TamUn-johtoa-rahampesusta/669173>
- Ussing, T (2017). Uhkapelien historiaa: Juopottelua, petkutusta ja kovia kohtaloita. *Tieteen Kuvalehti, Historianet*. Saatavilla 5.4.2019. <https://historianet.fi/kulttuuri/uhkapelien-historiaa-juopottelua-petkutusta-ja-kovia-kohtaloita>

Muut sähköiset lähteet

- Arpajaishallinto. (2019). Rahapelit. Saatavilla 5.4.2019. https://www.arpajaishallinto.fi/rahapelit/laiton_toiminta_markkinointi
- Coolbet. (2019). FAQ tilin vahvistaminen. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.coolbet.com/fi/faq-tilin-vahvistaminen#hidefaqacc3>
- ESBC. (2019). Ylikerroin ja odotusarvo. Saatavilla 5.4.2019. <https://esbc.fi/info/ylikerroin-ja-odotusarvo/>
- Gamblegeneration. (2018). Nettikasinoiden mainonta Suomessa. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.gamblegeneration.com/artikkeli/onko-nettikasinoiden-mainonta-suomessa-sallittua/>

- GamblingData. (2011). In-Play Betting Report. *SportingSolutions*. Saatavilla 5.4.2019. https://gamblingcompliance.com/files/Final%20In-play%20report_0.pdf
- Heima, T-P. (2018). Ulkomaiset pelifirmat murensivat Ruotsin rahapelimonopelin – Suomessa Veikkauksella tiukempi ote markkinoista. *Yle*. Saatavilla 5.4.2019. <https://yle.fi/uutiset/3-10461983>
- Hippos. (2019). Raviurheilu Suomessa. Saatavilla 5.4.2019. http://www.hippos.fi/raviurheilu/raviurheilu_lajina/raviurheilu_suomessa
- Kielitoimiston sanakirja. (2019). Kotimaisten kielten keskus. Saatavilla 9.5.2019 <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80>
- Kuninkuusravit. (2019). Historia. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.kuninkuusravit.fi/kuninkuusravit/historia/>
- Laine, S. (2015). Jokereille kieltopäätös ja uhkasakko lain rikkomisesta. *Yle*. Saatavilla 5.4.2019. <https://yle.fi/urheilu/3-7787177>
- MTV (2019) Veikkauksen toimitusjohtaja Olli Sarekoski MTV:n Uutisextrassa: Ulkomaiset peliyhtiöt jylläävät netissä – ”Suomi miljardin euron tienhaarassa” Saatavilla 5.4.2019. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/veikkauksen-toimitusjohtaja-olli-sarekoski-mtv-n-uutisextrassa-ulkomaiset-peliyhtiot-jyllaavat-netissa-suomi-miljardin-euron-tienhaarassa/7247638#gs.610hx2>
- Nordicbet. (2019) Säännöt ja ehdot. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.nordicbet.com/fi/saannot-ja-ehdot>
- Pinnacle. (2016). Matka vedonlyönnin historiaan. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.pinnacle.com/fi/betting-articles/educational/profitable-betting-from-chance-to-choice/SCSJG6UB3GE388XT>
- Peluuri. (2019a). Rahapeliongelma ja -riippuvuus. Saatavilla 5.4.2019. <https://peluuri.fi/fi/pelaajat/yleista-tietoa-pelaajille/rahapeliongelma-ja-riippuvuus>
- Peluuri. (2019b). Rahapeliongelma Suomessa. Saatavilla 5.4.2019. <https://peluuri.fi/fi/tietopankki/yleista-tietoa-rahapelaamisesta-ja-peliongelmasta/rahapeliongelma-suomessa>
- Peluuri. (2019c). Tietopankki, Yleistä tietoa rahapelaamisesta. Saatavilla 5.4.2019. <https://peluuri.fi/fi/tietopankki/yleista-tietoa-rahapelaamisesta-ja-peliongelmasta/rahapelaaminen-suomessa>
- Pinnacle. (2019). Korkeimmat vedonlyöntirajat. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.pinnacle.com/fi/promotions/highest-limits>
- Puro, J. (2017). Näin toimii internetkasinoiden markkinointi. *itewiki*. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.itewiki.fi/blog/2017/11/nain-toimii-internetkasinoiden-markkinointi-affiliate-markkinoinnin-gurut-toteuttavat-hakukoneoptimointia-maltalta-kasin/>
- Pyysing, A. (2019) Blokkien pelko saa urheiluedonlyöjätkin järjestäytymään. Saatavilla 14.4.2019. <https://www.pokeritieto.com/kolumnit/blokkien-pelko-saa-urheiluedonlyoijatkin-jarjestaytymaan/>

- Ruletti.org. (2018). Martingale-järjestelmä. Saatavilla 5.4.2019. <http://ruletti.org/martingale-jarjestelma>
- Score and change. (2018). Overview of the 2018/2019 Premier League sponsors. Saatavilla 5.4.2019 <https://www.scoreandchange.com/overview-of-the-2018-2019-premier-league-sponsors/>
- STT Viestintätoimisto (2019) Vetoamus: Valtion on puututtava laittomien rahapeliyhtiöiden toimintaan Saatavilla 5.4.2019. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/vetoamus-valtion-on-puututtava-laittomien-rahapeliyhtioiden-toimintaan?publisherrid=65178636&releaseld=69853373>
- Sullström, H. (2014). Suomalaiset maailmanluokan uhkapelaajia – yli 40 euroa vuodessa rahapeleihin. Yle. Saatavilla 5.4.2019. <https://yle.fi/uutiset/3-7160228>
- Suomen Digimarkkinointi. (2019). Affiliate markkinointi. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.digimarkkinointi.fi/blogi/affiliate-markkinointi>
- Unibet. (2016). Esa Tikkanen: Superjunnusta Laineella kovimmat paineet. Saatavilla 5.4.2019. <https://fi.unibet.com/betting/news/esa-tikkanen-superjunnusta-laineella-kovimmat-paineet-1.836168>
- Valavuori, A. (2018). Ruotsi lapioi suomalaispelaajien rahat, kiitos monopolin. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.urheiluviedot.com/blogit/ruotsi-lapioi-suomalaispelaajien-rahak-kiitos-monopolin/>
- Valtioneuvosto. (2019). Veikkausvoittovaroista 40,5 miljoonaa hevostalouden edistämiseen. Maa- ja metsätalousministeriö. Saatavilla 5.4.2019. https://valtioneuvosto.fi/artikkeli/-/asset_publisher/1410837/veikkausvoittovaroista-40-5-miljoonaa-euroa-hevostalouden-edistamiseen
- Veikkaus. (2019a). Pelipaikat ja pelit. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa/pelipaikat-ja-pelit>
- Veikkaus. (2019b). Pitkäveto. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/pitkaveto#!/ohjeet/peliohjeet/yleisimmat-pelikohteet>
- Veikkaus. (2019c). Tiesitkö tämän Monivedosta?. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/moniveto#!/ohjeet/tiesitko-taman-monivedosta>
- Veikkaus. (2019d). Tiesitkö tämän Pitkäviedosta?. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/pitkaveto#!/ohjeet/tiesitko-taman-pitkavedosta>
- Veikkaus. (2019e). Tiesitkö tämän Vakiosta?. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/vakio#!/ohjeet/tiesitko-taman-vakiosta>
- Veikkaus. (2019f). Tiesitkö tämän Tulosvedosta?. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/tulosveto#!/ohjeet/tiesitko-taman-tulosvedosta>
- Veikkaus. (2019g). Toto. Saatavilla 5.4.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/toto?sort=TXDATE&track=MM&date=2019-02-04&pool=T65&race=1#!/ohjeet/pelimuodot/t-pelit>

- Veikkaus. (2019h). Veikkauksen vuosiraportti 2017. Saatavilla 5.4.2019.
https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/voosikertomus/2017/veikkaus_vuosiraportti_2017.pdf
- Veikkaus. (2019i). Veikkaus, rekisteröidy. Saatavilla 5.4.2019.
<https://www.veikkaus.fi/fi/rekisteroidy>
- Veikkaus. (2019j). Mihin Veikkauksen pelien tuotto käytetään. Saatavilla 15.5.2019.
<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?#!/avustukset/avustuskohteet>
- Veikkaus Oy. (2018). Rahapeliala. Saatavilla 5.4.2019.
<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?#!/yritystietoa/rahapeliala>
- Veikkausbonukset. (2019). Betway. Saatavilla 5.4.2019.
<https://veikkausbonukset.com/vedonlyontisivustot/betway>
- Yle. (2001). Pesäpallon sopupeleistä ehdollisia rangaistuksia. Yle. Saatavilla 5.4.2019..
<https://yle.fi/urheilu/3-5935352>
- Ylikerroin.com. (2010). Yhdistelmävedot. Saatavilla 16.5.2019 <http://www.ylikerroin.com/oppaat/vedonly%C3%B6nti/yhdistelm%C3%A4vedot>
- Ylikerroin.com. (2011). Rankingeista. Saatavilla 5.4.2019
<http://www.ylikerroin.com/oppaat/vedonlyönti/rankingeista-osa-1>
- Ylikerroin.com. (2015). Odotusarvo – tärkein mittari voitollisessa vedonlyönnissä. Saatavilla 5.4.2019.
<http://www.ylikerroin.com/oppaat/vedonly%C3%B6nti/odotusarvo-t%C3%A4rkein-mittari-voitollisessa-vedonly%C3%B6nniss%C3%A4>
- Ylikerroin.com. (2017). Arbitraasi. Saatavilla 5.4.2019.
<http://www.ylikerroin.com/uutiset/arbitraasi>
- Lait, asetukset ja hallituksen esitykset:
- HE 132/2016. Eduskunnan vastaus hallituksen esitykseen eduskunnalle laeiksi arpajaislain ja eräiden siihen liittyvien lakien muuttamisesta (Valtioneuvosto 21.12.2016).
- Opinnäytetyöt:
- Mutanen, A. (2016) *Kilpailuedut viestinnän kulmakivenä sosiaalisessa mediassa: Veikkausurheilupelit*. AMK-opinnäytetyö. Karelia-Ammattikorkeakoulu.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113055/Mutanen_Aapo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Liitteet

Liite 1, Vedonlyöntikysely vastaajan näkökulmasta

Liite 2, Vedonlyöntikyselyn julkaisu-ilmoitus, sekä saateteksti "Pitkävetokuningas" -sivustolle

Liite 3, Vedonlyöntikyselyn tulokset käsiteltynä PSPP -ohjelmalla

Liitteet

Liite 1. Vedonlyöntikysely vastaajan näkökulmasta nähtynä

Vedonlyöntikysely

Opinnäytetyön tutkimuskysely vedonlyönnin harrastajille Suomessa.

Täytä kohtaan #1 ikäsi numeroina. #2, 5, 6 ja 11 voit valita useamman vaihtoehdon. Vastaa muihin kysymyksiin yhdellä vaihtoehdolla.

Kitos osallistumisesta!

* Pakollinen

1. Ikä *

2. Mitkä ovat tavoitteesi/motivaatiosi vedonlyönnin suhteen? *

- Harrastus
- Huvi
- Lisäjännitys ottelun seuraamiseen
- Voittaminen
- Raha
- Tavoitteellinen vedonlyönti
- Jokin muu

3. Kuinka paljon käytät (panostat) rahaa keskimäärin viikossa vedonlyöntiin? *

- 1-10€
- 11-20€
- 21-50€
- 51-100€
- 101-250€
- 251-500€
- 501-1000€
- yli 1000€

4. Pidätkö kirjaa vedoistasi? *

- Kyllä
 Ei

5. Mistä urheilulajeista lyöt vetoa? *

- Jalkapallo
 Jääkiekko
 Koripallo
 Tennis
 Talviurheilu
 Raviurheilu
 Baseball
 E-Urheilu
 Amerikkalainen jalkapallo
 Autourheilu
 Kamppailulajit
 Salibandy
 Pesäpallo
 Yleisurheilu
 Jokin muu

6. Pelaatko muita uhkapelejä urheiluvetonlyönnin lisäksi? *

- Kasinopelit (Ruletti, Blackjack jne.)
 Arpapelit
 Arvontapelit (Lotto, Keno jne.)
 Pokeri/korttipelit
 Slottipelit
 Peliautomaatit
 Jokin muu
 En pelaa muita uhkapelejä

7. Kuinka usein keskimäärin teet vetosi Veikkauksella? *

- Päivittäin
- Useammin kuin kerran viikossa
- Kerran viikossa
- Kuukausittain
- Harvemmin
- En koskaan

8. Kuinka usein keskimäärin teet vetosi muille vedonlyöntiyhtiöille? *

- Päivittäin
- Useammin kuin kerran viikossa
- Kerran viikossa
- Kuukausittain
- Harvemmin
- En koskaan

9. Miten olet löytänyt useimmin käyttämäsi vedonlyöntiyhtiön? *

Sivusto, jota käytät eniten

- Mainoksesta
- Kaverin kautta
- Keskustelupalstalta/foorumilta
- Etsimällä
- Jotain muuta kautta
- Käytän yleensä Veikkausta vedonlyöntiin

10. Mikä on tärkein ominaisuus useimmin käyttämässäsi vedonlyöntiyhtiössä? *

Sivusto, jota käytät eniten

- Tarjoukset/edut/bonukset/kampanjat/kilpailut
- Luotettavuus
- Kerroinasettelu/palautus
- Kohdevalikoima
- Suomen kieli
- Toimiva käyttöliittymä
- Panostukseen liittyvä rajoitus/rajoittamattomuus
- Jokin muu

11. Onko sinulla ollut ongelmia jonkin vedonlyöntiyhtiön käytössä? *

- Tunnistautuminen
- Rahansiirto
- Päällekkäiset/saman talouden tilit
- Vedonlyöntikohteeseen liittyvä
- Jokin muu
- Ei ole ollut ongelmia

12. Kuinka usein keskimäärin näet uhkapeleihin liittyvää mainontaa? *

- Päivittäin
- Useammin kuin kerran viikossa
- Kerran viikossa
- Harvemmin

13. Koetko, että uhkapelaaminen on sinulle ongelma? *

- Kyllä
- Jossain määrin
- En osaa sanoa
- Ei oikeastaan
- Ei

14. Miten tärkeänä pidät, että Veikkauksen voitonjako kohdistuu yhteishyödyllisiin kohteisiin? *

1=ei tärkeä 5=erittäin tärkeä

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Lähetä

Älä koskaan luovuta salasanaa kenellekään. Ilmoita väärinkäytöstä


Liite 2. Vedonlyöntikyselyn julkaisuilmoitus Pitkävetokuningas-sivustolle.

Hei,

Olen liiketalouden opiskelija Kajaanin ammattikorkeakoulussa ja teen opinnäytetyötä Urheiluvedonlyöntiin liittyen. Tässä olisi tutkimukseen liittyen pieni kysely vedonlyönnin harrastajille. Kysely sisältää 14 kysymystä ja siihen vastataan nimettömänä. Vastaaminen vie korkeintaan muutaman minuutin. Arvostan paljon uhraustasi tämän tutkimuksen eteen. Työ on itsenäinen, eikä liity mihinkään yhtiöön.

Kyselyn julkaisuun tänne on ylläpidon lupa.

Kiitos.



FORMS.OFFICE.COM

Fill | Vedonlyöntikysely

Opinnäytetyön tutkimuskysely vedonlyönnin harrastajille Suomessa. Täytä kohtaan #1 ikäsi numeroina. #2, 5, 6 ja 11 voit valita useamman vaihtoehdon. Vastaa muihin kysymyksiin yhdellä

Forms

Liite 3. Vedonlyöntikyselyn tulokset käsiteltynä PSPP-ohjelmistolla

Ikä

Ikä					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
	15	1	.27	.27	.27
	16	7	1.89	1.89	2.16
	17	7	1.89	1.89	4.05
	18	39	10.54	10.54	14.59
	19	35	9.46	9.46	24.05
	20	47	12.70	12.70	36.76
	21	38	10.27	10.27	47.03
	22	26	7.03	7.03	54.05
	23	24	6.49	6.49	60.54
	24	21	5.68	5.68	66.22
	25	14	3.78	3.78	70.00
	26	15	4.05	4.05	74.05
	27	8	2.16	2.16	76.22
	28	4	1.08	1.08	77.30
	29	12	3.24	3.24	80.54
	30	6	1.62	1.62	82.16
	31	6	1.62	1.62	83.78
	32	5	1.35	1.35	85.14
	33	3	.81	.81	85.95
	34	7	1.89	1.89	87.84
	35	7	1.89	1.89	89.73

36	3	.81	.81	90.54
37	7	1.89	1.89	92.43
38	2	.54	.54	92.97
39	5	1.35	1.35	94.32
40	2	.54	.54	94.86
41	1	.27	.27	95.14
42	2	.54	.54	95.68
43	3	.81	.81	96.49
44	2	.54	.54	97.03
45	1	.27	.27	97.30
46	1	.27	.27	97.57
48	3	.81	.81	98.38
49	1	.27	.27	98.65
50	2	.54	.54	99.19
52	1	.27	.27	99.46
56	1	.27	.27	99.73
86	1	.27	.27	100.00
<i>Total</i>	370	100.0	100.0	

Ikä

<i>N</i>	<i>Valid</i>	370
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		24.71
<i>Minimum</i>		15.00
<i>Maximum</i>		86.00
<i>Percentiles 50 (Median)</i>		22

Mitkä ovat tavoitteesi/motivaatiosi vedonlyönnin suhteen?

Harrastus					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	225	60.81	60.81	60.81
Valittu	1	145	39.19	39.19	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Huvi					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	155	41.89	41.89	41.89
Valittu	1	215	58.11	58.11	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Lisäjännitys ottelun seuraamiseen					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	128	34.59	34.59	34.59
Valittu	1	242	65.41	65.41	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Voittaminen					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	178	48.11	48.11	48.11
Valittu	1	192	51.89	51.89	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Raha					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	178	48.11	48.11	48.11

Valittu	1	192	51.89	51.89	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	
Tavoitteellinen vedonlyönti					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	312	84.32	84.32	84.32
Valittu	1	58	15.68	15.68	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	
Jokin muu motiivi					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	369	99.73	99.73	99.73
Valittu	1	1	.27	.27	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Kuinka paljon käytät (panostat) rahaa keskimäärin viikossa vedonlyöntiin?

Kuinka paljon panostat keskimäärin vedonlyöntiin?					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
1-10	1	65	17.57	17.57	17.57
11-20	2	71	19.19	19.19	36.76
21-50	3	90	24.32	24.32	61.08
51-100	4	54	14.59	14.59	75.68
101-250	5	43	11.62	11.62	87.30
251-500	6	25	6.76	6.76	94.05
501-1000	7	8	2.16	2.16	96.22
1000+	8	14	3.78	3.78	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	
Kuinka paljon panostat keskimäärin vedonlyöntiin?					
<i>N</i>	<i>Valid</i>				370
	<i>Missing</i>				0
<i>Mean</i>					3.31
<i>Std Dev</i>					1.82
<i>Percentiles</i>	50 (Median)				3

Pidätkö kirjaa vedoistasi?

Pidätkö kirjaa vedoistasi?					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei	0	296	80.00	80.00	80.00
Kyllä	1	74	20.00	20.00	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Mistä urheilulajeista lyöt vetoa?

Jalkapallo					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	60	16.22	16.22	16.22
Valittu	1	310	83.78	83.78	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Jääkiekko					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	18	4.86	4.86	4.86
Valittu	1	352	95.14	95.14	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Koripallo					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	270	72.97	72.97	72.97
Valittu	1	100	27.03	27.03	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Tennis					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>

Ei valittu	0	306	82.70	82.70	82.70
Valittu	1	64	17.30	17.30	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Talviurheilu

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	321	86.76	86.76	86.76
Valittu	1	49	13.24	13.24	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Raviurheilu

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	351	94.86	94.86	94.86
Valittu	1	19	5.14	5.14	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Baseball

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	323	87.30	87.30	87.30
Valittu	1	47	12.70	12.70	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

E-Urheilu

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	308	83.24	83.24	83.24
Valittu	1	62	16.76	16.76	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Amerikkalainen jalkapallo

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	312	84.32	84.32	84.32
Valittu	1	58	15.68	15.68	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Autourheilu

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	349	94.32	94.32	94.32
Valittu	1	21	5.68	5.68	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Kamppailulajit

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	362	97.84	97.84	97.84
Valittu	1	8	2.16	2.16	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Salibandy

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	325	87.84	87.84	87.84
Valittu	1	45	12.16	12.16	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Pesäpallo

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	333	90.00	90.00	90.00
Valittu	1	37	10.00	10.00	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Yleisurheilu					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	357	96.49	96.49	96.49
Valittu	1	13	3.51	3.51	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	
Jokin muu urheilulaji					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	358	96.76	96.76	96.76
Valittu	1	12	3.24	3.24	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Pelaatko muita uhkapelejä urheiluedonlyönnin lisäksi?

Kasinopelit (Ruletti, Blackjack jne.)					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	243	65.68	65.68	65.68
Valittu	1	127	34.32	34.32	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	
Arpapelit					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	311	84.05	84.05	84.05
Valittu	1	59	15.95	15.95	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	
Arvontapelit (Lotto, Keno jne.)					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>

Ei valittu	0	228	61.62	61.62	61.62
Valittu	1	142	38.38	38.38	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Pokeri/Korttipelit

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	283	76.49	76.49	76.49
Valittu	1	87	23.51	23.51	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Slottipelit

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	237	64.05	64.05	64.05
Valittu	1	133	35.95	35.95	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Peliautomaatit

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	193	52.16	52.16	52.16
Valittu	1	177	47.84	47.84	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Jokin muu uhkapeli

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	368	99.46	99.46	99.46
Valittu	1	2	.54	.54	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

En pelaa muita uhkapelejä

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	291	78.65	78.65	78.65
Valittu	1	79	21.35	21.35	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Kuinka usein keskimäärin teet vetosi Veikkauksella?

Kuinka usein vedot Veikkauksella?					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Päivittäin	1	21	5.68	5.68	5.68
Useammin kuin kerran viikoss	2	76	20.54	20.54	26.22
Kerran viikossa	3	61	16.49	16.49	42.70
Kuukausittain	4	68	18.38	18.38	61.08
Harvemmin	5	92	24.86	24.86	85.95
En koskaan	6	52	14.05	14.05	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Kuinka usein vedot Veikkauksella?

<i>N</i>	<i>Valid</i>	370
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		3.78
<i>Percentiles</i>	50 (Median)	4

Kuinka usein keskimäärin teet vetosi muille vedonlyöntiyhtiöille?

Kuinka usein vedot muille?					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Päivittäin	1	92	24.86	24.86	24.86
Useammin kuin kerran viikossa	2	138	37.30	37.30	62.16
Kerran viikossa	3	36	9.73	9.73	71.89
Kuukausittain	4	41	11.08	11.08	82.97
Harvemmin	5	39	10.54	10.54	93.51
En koskaan	6	24	6.49	6.49	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Kuinka usein vedot muille?

<i>N</i>	<i>Valid</i>	370
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		2.65

Percentiles 50 (Median) | 2

Miten olet löytänyt useimmin käyttämäsi vedonlyöntiyhtiön?

Miten olet löytänyt käyttämäsi vedonlyöntiyhtiön?					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Mainoksesta	1	60	16.22	16.22	16.22
Kaverin kautta	2	82	22.16	22.16	38.38
Keskustelupalstalta/foorumilta	3	45	12.16	12.16	50.54
Etsimällä	4	95	25.68	25.68	76.22
Jotain muuta kautta	5	27	7.30	7.30	83.51
Käytän yleensä Veikkausta	6	61	16.49	16.49	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Mikä on tärkein ominaisuus useimmin käyttämässäsi vedonlyöntiyhtiössä?

Mikä on sivuston tärkein ominaisuus?					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Tarjoukset/edut/bonukset/kampanjat/kilpailut	1	59	15.95	15.95	15.95
Luotettavuus	2	114	30.81	30.81	46.76
Kerroinasettelu/palautus	3	80	21.62	21.62	68.38
Kohdevalikoima	4	54	14.59	14.59	82.97
Suomen kieli	5	12	3.24	3.24	86.22
Toimiva käyttöliittymä	6	39	10.54	10.54	96.76
Panostukseen liittyvä rajoitus/rajoittamattomuus	7	5	1.35	1.35	98.11
Jokin muu	8	7	1.89	1.89	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Onko sinulla ollut ongelmia jonkin vedonlyöntiyhtiön käytössä?

Tunnistautuminen					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	319	86.22	86.22	86.22
Valittu	1	51	13.78	13.78	100.00

<i>Total</i>	370	100.0	100.0		
Rahansiirto					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	315	85.14	85.14	85.14
Valittu	1	55	14.86	14.86	100.00
<i>Total</i>	370	100.0	100.0		
Päällekkäiset/Saman talouden tilit					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	354	95.68	95.68	95.68
Valittu	1	16	4.32	4.32	100.00
<i>Total</i>	370	100.0	100.0		
Vedonlyöntikohteeseen liittyvä ongelma					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	313	84.59	84.59	84.59
Valittu	1	57	15.41	15.41	100.00
<i>Total</i>	370	100.0	100.0		
Jokin muu ongelma					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	350	94.59	94.59	94.59
Valittu	1	20	5.41	5.41	100.00
<i>Total</i>	370	100.0	100.0		
Ei ole ollut ongelmia					
<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Ei valittu	0	153	41.35	41.35	41.35

Valittu	1	217	58.65	58.65	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Kuinka usein näet uhkapeleihin liittyvää mainontaa?

Kuinka usein näet uhkapeleihin liittyvää mainontaa?

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Päivittäin	1	203	54.86	54.86	54.86
Useammin kuin kerran viikossa	2	127	34.32	34.32	89.19
Kerran viikossa	3	22	5.95	5.95	95.14
Harvemmin	4	18	4.86	4.86	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Kuinka usein näet uhkapeleihin liittyvää mainontaa?

<i>N</i>	<i>Valid</i>	370
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		1.61
<i>Percentiles</i>	50 (Median)	1

Koetko, että uhkapelaaminen on sinulle ongelma?

Koetko, että uhkapelaaminen on sinulle ongelma?

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
Kyllä	1	19	5.14	5.14	5.14
Jossain määrin	2	93	25.14	25.14	30.27
En osaa sanoa	3	37	10.00	10.00	40.27
Ei oikeastaan	4	107	28.92	28.92	69.19
Ei	5	114	30.81	30.81	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Koetko, että uhkapelaaminen on sinulle ongelma?

<i>N</i>	<i>Valid</i>	370
	<i>Missing</i>	0
<i>Percentiles</i>	50 (Median)	4

Miten tärkeänä pidät, että Veikkauksen voitonjako kohdistuu yhteishyödyllisiin kohteisiin?

Miten tärkeänä pidät, että Veikkauksen voitonjako kohdistuu yhteishyödyllisiin kohteisiin?

<i>Value Label</i>	<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cum Percent</i>
1	1	26	7.03	7.03	7.03
2	2	30	8.11	8.11	15.14
3	3	77	20.81	20.81	35.95
4	4	106	28.65	28.65	64.59
5	5	131	35.41	35.41	100.00
<i>Total</i>		370	100.0	100.0	

Miten tärkeänä pidät, että Veikkauksen voitonjako kohdistuu yhteishyödyllisiin kohteisiin?

<i>N</i>	<i>Valid</i>	370
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		3.77
<i>Percentiles</i>	50 (Median)	4