



Vaasan yliopisto  
UNIVERSITY OF VAASA

Mikko Virtanen

# **Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys Suomessa**

Tarkastelussa Veikkauksen pelaajat ja edunsaajat

Taloustieteen akateeminen yksikkö  
Taloustieteen Pro Gradu -tutkielma  
Kauppatieteiden maisteri

Vaasa 2022

---

**VAASAN YLIOPISTO****Taloustieteen akateeminen yksikkö**

<b>Tekijä:</b>	Mikko Virtanen		
<b>Tutkielman nimi:</b>	Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys Suomessa : Tarkastelussa Veikkauksen pelaajat ja edunsaajat		
<b>Tutkinto:</b>	Kauppätieteiden maisteri		
<b>Oppiaine:</b>	Taloustiede		
<b>Työn ohjaaja:</b>	Petri Kuosmanen		
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2022	<b>Sivumäärä:</b>	85

---

**TIIVISTELMÄ:**

Uhkapelaamisella on suomalaisessa kulttuurissa ja yhteiskunnassa merkittävä asema. Uhkapelaamisesta hyötyvät uhkapelaaja, joka saa henkisen hyödyn tyydyttämällä pelihalunsa ja pelintarjoaja, joka saa merkittävän rahallisen hyödyn. Nykypäivänä internet tarjoaa paljon pelintarjoajia, koska kyseisessä asemassa ei käytännössä pysty mitenkään häviämään rahojaan. Suomen uhkapelimarkkinat ovat todella haluttu paikka ulkomaa-laisten pelintarjoajien keskuudessa, mutta meillä on Suomessa eri arpajaislait säättämässä sen puolesta, että yksikään toinen pelintarjoaja kuin Veikkaus ei pysty maassa konkreettisesti toimimaan.

Uhkapeliala on kasvanut todella paljon viimeisen 10 vuoden aikana niin Suomessa kuin maailmalla ja sen taloudellinen vaikutus kohtamaan tai alueen talouteen on myös merkittävä. Koronaviruspandemian ollessa maailmalla yritystoimintaa vaikeuttavana tekijänä, on uhkapelaaminen muuntautunut ja siirtynyt kivijalkamyymälöistä enemmän verkkoon. Ihmiset pystyvät nykypäivänä vaivattomasti kännykällään tekemään kaiken saman, minkä lähin vedonlyöntipiste tarjoaa. Tässä tutkielmassa käydään läpi uhkapelaamisen peruskäsitteet, nykytilanne Suomessa, uhkapelaamisen kasvua, uhkapelaamisen taloudellista merkitystä, Veikkauksen uhkapelaamisesta saatuja tuloja ja niiden käyttöä. Tutkielmassa pyritään vastaamaan mahdollisimman kattavasti tutkimuskysymykseen: Mikä on uhkapelaamisen taloudellinen merkitys Suomessa ja miten paljon suomalaiset harjoittavat uhkapelaamista verrattuna muihin maihin. Tutkielmassa käytettiin materiaalina kirjoitettuja ja elektronista tieteiskirjallisuutta. Tutkielmassa hyödynnettiin peliyhtiöiden vuosikertomuksia sekä empiriaosuudessa haastateltuja kolmea uhkapelaamisen ammattipelaajaa.

Johtopäätöksiä voidaan sanoa, että uhkapelaamisella on todella merkittävä taloudellinen asema Suomessa, ja monessa muussakin maassa. Veikkaus pyrkii vakiinnuttamaan asemansa yhä kovenevassa kilpailutilanteessa Suomen uhkapelimarkkinoilla uudella arpajaislailla, mutta sen voimaan tuleminen jäädään seuraamaan. Veikkauksen on nykyisellä toimintatavallaan mahdotonta kilpailla ulkomaisille pelintarjoajille, joten Veikkaukselle uusi arpajaislaki tulisi olemaan lottovoitto. Suomelle paras uhkapelijärjestelmä tulisi olemaan nykyinen tilanne, jossa Veikkaus toimii monopoliasemassa manner-Suomessa, mutta internetin puolella ihmiset pystyvät etsimään itselleen parhaimman vaihtoehdon eri pelintarjoajista. Veikkaus pystyy näin säilyttämään merkittävän taloudellisen asemansa ja suomalaiset voivat silti nauttia parhaista vaihtoehdoista harrastaessaan uhkapelaamista.

---

**AVAINSANAT:** Uhkapelaaminen, Veikkaus Oyj

## Sisällys

1	Johdanto	6
1.1	Taustatekijät ja aiheen valinta	6
1.2	Tutkimuksen tavoitteet, rajaus ja tutkimuskysymys	7
1.3	Tutkimuksen rakenne ja tutkimusmenetelmät	8
2	Uhkapelaaminen	10
2.1	Uhkapelaajat ja uhkapelaajien jaottelu	11
2.2	Uhkapelaamisen ongelmat ja ongelmapelaaminen	13
2.3	Uhkapelaaminen tuotteena	14
2.4	Uhkapelaamisen hinta ja palautusprosentti	15
2.5	Uhkapelaaminen liiketoimintana	17
2.6	Uhkapelaamisen kronologia Suomessa	19
2.7	Uhkapelimarkkinoiden muutokset Euroopassa	23
2.8	Uhkapelaamisen kasvu ja määrä peli-ikäistä henkilöä kohden	24
3	Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys pelaajille ja edunsaajille	29
3.1	Uhkapelaamisesta saadut tulot ja niiden muodostuminen	29
3.2	Uhkapelaajien jakautuminen ja eri luokkien pelimäärät	32
3.3	Uhkapelaamisen vaikutus Suomen kansantalouteen	35
3.3.1	Uhkapelaamisesta saatujen tulojen käyttö	37
3.3.2	Veikkaus Oy vuonna 2017–2019	40
3.3.3	Veikkaus Oy vuonna 2020–2021	41
3.3.4	Uhkapelaamisen vaikutukset yhteiskunnalle	43
3.4	Ulkomaisten peliyhtiöiden vaikutus ja markkinaosuus Suomessa	47
3.5	Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys muissa maissa	51
3.5.1	Australia	51
3.5.2	Singapore	55
4	Uhkapelaaminen ammattipelaajan näkökulmasta	59
4.1	Haastattelut	60
4.2	Haastatteluiden tulokset	62

4.2.1	Ammattipelaajien uhkapelaaminen	62
4.2.2	Uhkapelialalla menestymisen salaisuus	62
4.2.3	Ammattipelaajien pelimäärät ja pelipaikat	64
4.2.4	Uuden mahdollisen arpajaislain vaikutukset ammattilaisten uhkapelaamiseen	64
4.2.5	Ammattilaisten näkökulma Veikkauksen toiminnasta ja Veikkauksella pelaamisesta	65
4.2.6	Paras mahdollinen vaihtoehto uhkapelialalle Suomessa ammattipelaajien näkökulmasta	66
4.2.7	Uhkapelaaminen ja sijoittaminen	67
4.2.8	Paras mahdollinen maa asua ammattiuhkapelaajan näkökulmasta	67
4.2.9	Arpajaislain voimaan tulon seuraukset ammattipelaajalle	67
5	Johtopäätökset	69
6	Pohdinta	72
	Lähteet	73
	Liitteet	78
	Liite 1. Saatekirje	78
	Liite 2. Haastattelukysymykset	79
	Liite 3. Haastattelujen tulokset	80

## Kuviot

Kuvio 1.	Eurooppalaiset online-uhkapelilupasäännöt	23
Kuvio 2.	Eurooppalaiset online-uhkapelilupasäännöt vuodesta 2009	24
Kuvio 3.	Maat, joissa pelataan eniten uhkapelejä henkilöä kohden	26
Kuvio 4.	Verkkopelaamisen markkinoiden nousu vuodesta 2009	27
Kuvio 5.	Yksinoikeusuhkapeliyhteisöjen rajapelikate 1997–2007	29
Kuvio 6.	Yksinoikeustoimijoiden pelikatteen kasvu 2007–2016	29
Kuvio 7.	Veikkauksen pelikatteen tuoteryhmittäin vuonna 2019	31
Kuvio 8.	Uhkapelaamisen yleisyys 15–74-vuotiaiden ikäluokissa	32
Kuvio 9.	Miesten ja naisten välinen ero uhkapelaamisessa 15–74 ikäisissä	33
Kuvio 10.	Uhkapeliongelman ja riskitason uhkapelaamisen yleisyys	34
Kuvio 11.	Uhkapelien kulutuksen jakautuminen peliongelman vakavuuden mukaan	34
Kuvio 12.	Peliongelmaisten osuus Suomen väestöstä vuosina 2017–2019	41
Kuvio 13.	Pelitoiminnan tuoton jakautuminen vuonna 2020	42
Kuvio 14.	Ulkomaisten uhkapeliyhtiöiden osuus Suomen uhkapelimarkkinoista	49
Kuvio 15.	Suomesta ulkomaille pelatut eurot	50
Kuvio 16.	Pelikatteiden ja raha-automaattien osuus kokonaismäärästä osavaltioittain ja territorioittain.	52
Kuvio 17.	Konsulttiyritysten H2GC ja CBGC arviot euroissa ulkomaisen uhkapelimarkkinoiden koosta Australiassa vuosilta 2016–2019	53

## Taulukot

Taulukko 1.	Veikkauksen pelikatteen kasvu	30
Taulukko 2.	Uhkapelaamisesta saadut tulot verrattuna muihin verotuloihin	36
Taulukko 3.	Veikkauksen, Fintoton ja RAY:n tulokset ennen yhdistymistä	43
Taulukko 4.	Veikkauksen vuosien 2017–2020 tilikauden tuloksia	44
Taulukko 5.	Singaporelaisten eniten pelaamat uhkapelit prosentuaalisesti	59

# 1 Johdanto

## 1.1 Taustatekijät ja aiheen valinta

Tämä Pro gradu -tutkielma on tehty uhkapelaamisen alalla toimiville yrityksille ja yksityisille henkilöille, jotka ovat kiinnostuneita uhkapelaamisesta. Uhkapelaamisella tarkoitetaan pääosin pelejä, joissa pelaaja voi voittaa tai hävitä rahaa. Suosituimpia uhkapelejä ovat muun muassa lotto, bingo, arpajaiset, urheiluedonlyönti, pokeri, blackjack, onnenpyörä ja ruletti. Uhkapelaamista pystyy nykypäivänä harjoittamaan peliautomaattien avulla, joita on sijoitettu ympäri maata huoltoasemoista aina isoihin pelikeskuksiin ja ruokakauppoihin. Tämän lisäksi nykypäivänä uhkapelaamista pystyy harjoittamaan vaivattomasti kotona tietotekniikan avulla ja näistä suosituimpana välineinä ovat tietokone, älypuhelin ja tablettitietokone.

Tutkielman suunnitteluvaiheessa aiheen valinta oli erittäin selkeää ja helppoa. Halusin tutkia aihealueita, joka koskettaa minun elämääni ja mielenkiinnonkohteitani. Uhkapelaaminen on ollut elämässäni mukana yli 10 vuotta eri muodoissa. Ennen uhkapelaaminen kosketti minua nettipokerin tavoin enemmän harrastuksena ja nykypäivänä urheiluveikkaamisen muodossa pienissä määrin. Oma vuosien kokemus aihealueesta oli myös yksi vaikuttava tekijä, miksi valitsin kyseisen tutkimusaiheen Pro gradu -tutkielmakseni. Tavoitteeni on myös päästä tekemään töitä kyseiselle alalle ja toivon tämän tutkielman auttavan tavoitteessani.

”Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys Suomessa” –aihe tulee käsittelemään uhkapelaamista itsessään aiheena ja siltä näkökannalta, mikä sen merkitys on Suomessa. Tutkielmassa pyritään saamaan kattava kuva siitä, mikä on uhkapelaamisen määrä euroissa yhtä asukasta kohden ja vertailla tätä muihin valittuihin kohdemaihin. Tutkielmaan pyritään keräämään mahdollisimman kattava määrä tietoa uhkapelaamisesta ja sen kehityksestä sekä taloudellisesta merkityksestä.

Veikkaus on ollut jo pitkään ryöpytyksen kohteena rahapelimarkkinoilla ja se tiedetään, että he eivät luovuta kuin tarvittavat tiedot julkisuuteen. Tarkoitukseni on tällä Pro gradu -tutkielmalla saada kerättyä mahdollisimman tarkka tieto siitä, kuinka paljon suomalaiset pelaavat vuosittaisella tasolla uhkapeleihin.

Uhkapelaamisella on suomalaisessa kulttuurissa ja Suomen talouteen erittäin suuri merkitys. Suomalaiset pelaavat asukaslukuun suhteutettuna ja muihin maailman maihin verrattuna erittäin paljon. Tavoitteeni on selvittää myös, miten suomalaiset ja Suomi hyötyvät Veikkauksen toiminnasta.

## **1.2 Tutkimuksen tavoitteet, rajaus ja tutkimuskysymys**

Tämän tutkielman tavoitteena on tutkia uhkapelaamisen taloudellista merkitystä Suomessa ja vertailla saatua tietoa erityisesti Australiaan ja Singaporeen, joissa myös harrastetaan huomattavan paljon uhkapelaamista. Uhkapelaaminen on erittäin ajankohtainen aihealue, koska Suomi sijoittuu maana viiden eniten uhkapelejä asukaslukuun nähden harjoittavan maan joukkoon. Tutkimuksen tärkein tehtävä on saada vastaus siihen, mikä on uhkapelaamisen taloudellinen vaikutus Suomen valtion talouteen. Tämän lisäksi tutkimuksessa pyritään vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- Mikä on uhkapelaamisen taloudellinen merkitys Suomessa?
- Miten paljon suomalaiset harrastavat uhkapelaamista verrattuna muihin maihin?

Pro gradu -tutkielman tutkittavien kohteiden aikaväli on vuodesta 2017 nykypäivään eli vuoden 2021 marraskuuhun saakka. Vuosi 2017 on siitä merkittävä, koska kyseisenä vuonna tapahtui Veikkauksen, Fintoton ja Rayn yhdistyminen Veikkaus Oy:ksi. Tämän tutkielman tavoite on tutkia nimenomaan yhdistyneen Veikkaus Oy:n taloudellista vaikutusta Suomessa. Tutkielmassa käydään läpi myös Veikkauksen, Fintoton ja RAY:n historiaa sekä taloudellista vaikutusta Suomessa.

Uhkapelaaminen on aihealueena erittäin laaja, joten tutkimus on rajattu koskemaan vain Suomessa uhkapelaamisen taloudellista merkitystä Veikkauksen pelaajille ja edunsaajille. Tutkielmassa vertaillaan uhkapelaamisen vaikutus talouteen ja uhkapelaamista maittain, mutta pääkohteena on Suomen uhkapelaaminen. Pro gradu – tutkielma rakennetaan kattavan teoriapohjan ja haastatteluiden avulla, jotka tehdään kotimaassa ammatikseen uhkapelaaville yksityisille henkilöille.

Tutkielmassa hyödynnetään *puolistrukturoitua teemahaastattelutapaa*, jossa käytetään valmista haastattelurunkoa *Liite 2*. Kyseinen haastattelutapa tarkoittaa siis haastattelukeinoa, jossa haastattelulla on teema ja sen lisäksi valmiit haastattelukysymykset. Kyseisessä haastattelutavassa on mahdollisuus esittää tilanteen vaatiessa tarkentavia kysymyksiä ja haastattelun kulkua voidaan tarpeen tullen soveltaa. Puolistrukturoitu haastattelu on vapaamuotoinen ja vaatii haastattelijalta taktikointia ja joustavuutta (Opintokeskus Sivis, 2020).

### **1.3 Tutkimuksen rakenne ja tutkimusmenetelmät**

Tutkielmassa on kolme pääosiota: johdanto, teoria ja empiirinen tutkimus. Johdannossa lukijalle annetaan kattava yleiskuva tutkimuksen taustatekijöistä, tavoitteesta, kartoitetaan ongelmakohtia ja tutkimuskysymyksiä sekä kerrotaan työn rakenne. Johdannossa käydään läpi tutkimuksen perusteoriaa ja käsitteitä.

Johdannon jälkeen siirrytään teoriaosuuteen, jossa käydään läpi uhkapelaaminen itsessään, uhkapelaamisen taloudellinen merkitys Suomen valtiolle ja vertaillaan suomalaisten uhkapelaamista ja uhkapelaamisen merkitystä muihin maihin, kuten Ruotsiin. Pro gradu -tutkielmassa käytetään *sekundäärisenä aineistona* uhkapelaamiseen, uhkapelaamisen taloudelliseen vaikutukseen Suomessa ja aiheeseen liittyvää Suomen valtion julkisia taloustietoja. Sekundäärinen aineisto on *primääriseen* eli alkuperäiseen lähteeseen viittaavaa tiedonlähdettä. *Sekundäärisen lähteen* sisältämä tieto on siis yleensä julkaistu ensin muualla (Ronkainen, 2013, s. 113).



Viimeisenä pääosiona on empiirinen tutkimus. Empiirinen tutkimus sisältää haastattelu- tutkimuksen, sen tulokset ja niiden analysoinnin. Alussa on tutkimuksen suunnittelu ja toteutustavat sekä tutkimukseen käytetyt tutkimusmenetelmät. Empiirisessä tutkimuksessa primäärinen eli ensisijaisena aineistona käytetään *kvalitatiivista* eli *laadullista tutkimusmenetelmää* ja *kvantitatiivisen tutkimusmenetelmän* sekoitusta. Teoriaa hyödynnetään empiirisessä tutkimuksessa käytännössä eli teoriaosuus toimii empiirisessä tutkimuksessa pohjana (Heikkilä, 2008, s. 12–16; Hirsjärvi, 2013, s. 139–164). Tutkimusmenetelmillä tarkoitetaan empiirisessä tutkimuksessa aineiston hankintatekniikoita ja metodeja. Tutkimusmenetelmät jaetaan usein kolmeen ryhmään: kvalitatiiviseen, kvantitatiiviseen ja näiden yhdistelmään. *Kvantitatiivisella* eli määrällisellä tutkimuksella pyritään saamaan vastaus tilastollisilla tuloksilla. Edellä mainitussa tutkimusmuodossa tuloksista muodostetaan numeroita tai numerosarjoja, joita hyödynnetään havaintokuvioiden avulla. *Kvalitatiivisella* eli laatuun perustetulla tutkimuksella analysoidaan merkityksien ja kirjoitettujen tekstien, puheiden tai kuva-aineistojen merkityksiä ja niiden välistä suhdetta.

Pro gradu -tutkielman pätevyyden kannalta pyrin hankkimaan lähteitä mahdollisimman monipuolisesti kirjallisista-, Internet-, haastattelu- ja kyselylähteistä, jotta työstä tulisi mahdollisimman kattava opas asiasta kiinnostuneelle. Teoriaosuus suoritettiin pääosin vuoden 2021 syyskuun ja joulukuun välillä. Empiirinen osuus ja muu loppu tutkimus suoritettiin kokonaisuudessaan marraskuu 2021 – tammikuu 2022 välisenä aikana. Haastattelut suoritettiin joulukuun 2021 aikana. Loppupohdinnat ja tutkimuksen viimeistely tapahtuivat tammikuun 2022 aikana.

## 2 Uhkapelaaminen

Uhkapelaamista on tehty yhtä kauan kuin on ollut rahaakin. Uhkapelaamiseksi luokitellaan pelaamista, jossa panoksena on rahaa. Tämän lisäksi uhkapelaamisessa voitto perustuu kokonaan tai osittain sattumaan ja voittona on rahaa. Toisin kuin sijoittamisessa, pelaajan näkökulmasta ja todennäköisyys voittaa uhkapeleissä on negatiivinen verrattuna esimerkiksi juuri sijoittamiseen, jossa odotusarvona on jäädä voitolle. Uhkapelaamisessa ainoastaan pelintarjoajan odotusarvo on jäädä plussan puolelle eli voittaa. Mikäli pelaaja pystyy pelintarjoajaa vastaan jäämään merkittävästi voitolle, suljetaan hänet pelistä pois. Näitä tapauksia on historian aikana useita esimerkiksi blackjackin puolelta, jossa pelaajat ovat laskeneet kortteja ja sitä kautta rikastuneet. Merikallion (2009, s. 8–12) mukaan uhkapelaamiselle hyvän pohjan ja selityksen antaa lainsäädäntö. Uhkapelaamisen yksi olennainen piirre on se, että niiden järjestäminen on lähes joka valtiossa luvanvaraista. Uhkapelaaminen ja rahapelaaminen lasketaan Suomessa osaksi arpajais-toimintaa, josta säädetään arpajaislaissa. Tämä laki määrittelee uhkapelaamisella ja arpajaisilla toimintaa siten, että niihin osallistuvalla on vastiketta vastaan mahdollisuus saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton.

Uhkapelaamisella on useita eri toimintamuotoja, joita lain mukaan voivat olla:

- raha-automaatit
- kasinopelit
- raha-arpajaiset
- vedonlyöntipelit
- veikkauspelit
- hevosvedonlyöntipelit
- tavara-arpajaiset
- tavaravoittoautomaatit
- bingopelit
- arvauskilpailut.

Yleisestä uhkapelaamisen toimeenpanoluvasta todetaan yleisesti, että arpajaisia ja uhkapelaamista saa järjestää itsenäinen säätiö, rekisteröity yhdistys tai muu sellainen yhteisö, jolla on kotipaikka Suomessa ja on yleishyödyllinen tarkoitus järjestäessään esimerkiksi arpajaisia. Uhkapelaamisen järjestäminen Suomessa ei voi olla yksityistä elinkeinotoimintaa missään muodossa. Myöskään ulkomaiset toimijat eivät voi toimeenpanna arpajaisia tai uhkapelaamista Suomessa.

## 2.1 Uhkapelaajat ja uhkapelaajien jaottelu

Merikallion (2009, s. 92) mukaan uhkapelikäyttäytymisen perusteella voidaan peli-ikäiset henkilöt jakaa viiteen eri ryhmään:

- Henkilöt, jotka eivät pelaa
- Ongelmallisesti tai sosiaalisesti pelaavat
  - Tähän kuuluu runsaasti pelaavat henkilöt eli niin sanotut pelihait
- Ongelmapelaajat
- Ammattipelaajat
- Peliriippuvaiset ja patologisesti pelaavat.

Ensimmäiseen ryhmään eli henkilöihin, jotka eivät pelaa uhkapelejä, kuuluvat ne, joille uhkapelaaminen toimii syntinä eli henkilöt, jotka suhtautuvat uhkapelaamiseen negatiivisesti. Myös henkilöt, jotka suhtautuvat uhkapelaamiseen kynnisesti eli ”ei niistä kuitenkaan mitään voita”, kuuluvat tähän ryhmään. Ryhmään lasketaan myös peliriippuvuudesta toipuneet henkilöt. Vuonna 2008 Veikkauksen tekemän tutkimuksen mukaan, henkilöt, jotka eivät pelaa lainkaan, on peli-ikäisestä väestöstä hieman alle kymmenen prosenttia.

Ongelmallisesti tai sosiaalisesti pelaavien ryhmään kuuluvien määrä on edellä mainituista ryhmistä suurin. Kaikista peli-ikäisistä pelaajista arvioidaan, että yli 90 prosenttia kuuluu tähän ryhmään. Tyypillisimmät pelimuodot tällä ryhmällä ovat Lotto, raaputusarvat, Keno, ravipelit ja muut asiantuntijapelit. Lotto on näistä pelimuodoista ainut, jonka

ei ole todettu aiheuttavan riippuvuutta sen hitaan temponsa takia. Lotossa on 15,3 miljoonaa vaihtoehtoa saada seitsemän oikein, joten hirveän suuri todennäköisyys ei ole saada tätä täysin oikein. Lottoa on todettu pelattavan enemmän ajanvietteen ja tavan vuoksi.

Merikallion (2009, s. 93) mukaan runsaasti pelaavien henkilöiden eli ongelmallisesti ja sosiaalisesti pelaavien henkilöiden alaluokkaan voidaan lukea niin sanotut pelihait. Nämä henkilöt pelaavat paljon ja useasti. Kyseiset uhkapelaajat pelaavat usein kasinopelejä tai vedonlyöntiä. Heidän elämässään uhkapelaamisella on tärkeä osa-alue, mutta se ei toimi heillä merkittävänä tulonlähteenä. Tällä ryhmälle ei ole yleisesti pelaamisesta johtuvia ongelmia. Pelihaiden ryhmään kuuluu selvästi pienempi osuus peli-ikäisten ryhmästä.

Merikallion (2009, s. 102) mukaan ongelmallisesti pelaavien ryhmään kuuluvat henkilöt, joilla esiintyy samanlaisia pelaamisesta johtuvia haittoja kuin peliriippuvaisilla. Näillä henkilöillä ei ole todettu peliriippuvuutta tai peliriippuvuuden kriteerit eivät kuitenkaan heidän kohdallaan täyty. Kyseisessä ryhmässä yleistä on, että heidän elämänsä on vähintään kerran uhkapelaaminen tuonut kielteisen seurauksen. Tämä kyseinen uhkapelaajaryhmä käyttää usein rahaansa uhkapelaamiseen, mikä pitäisi käyttää normaaliin elämään ja elämiseen. Kyseisen ryhmän koko on pieni verrattuna sosiaalisesti pelaavien ryhmään, mutta tämä ryhmä ja peliriippuvaisten ryhmä ovat yksi merkittävimpiä tulon lähteitä uhkapeliyhtiöille.

Merikallion (2009, s. 99–106) mukaan ammatikseen pelaavien henkilöiden lukumäärästä ei ole tarkkaa tietoa eikä tilastollisesti esittää mitään lukemia. Ammattipelaajat suosivat yleisesti ravipelejä ja muita asiantuntijapelejä sekä kasinopelejä. Noin 15 vuotta sitten, kun pokerin pelaaminen internetin kautta yleistyi, kasvoi myös osa-aikaisten ammattilaispelaajien määrä. Ammattilaispelaajista on nykypäivänä luettavissa paljon kirjallisia teoksia ja tapauksista, joissa opiskelijat ovat rahoittaneet kalliit opintonsa nettipokerilla.

Tästä luokasta vain murto-osa pystyy koko niin sanotun työuransa aikana tekemään merkittävän suuret rahat ilman taloudellisia ongelmia.

Tuuripelaajat ovat ongelmapelaajien alaryhmä, johon kuuluvilla henkilöillä saattaa pelaaminen pysyä pitkiäkin aikoja kontrollissa, mutta vastoinkäymisen jälkeen saattavat retkahtaa ongelmapelaamisen puolelle. Nämä pelaajat saattavat hetkellisesti voittaa isoja summia, mutta yleisesti pelaavat voitettut rahat ajan myötä takaisin. Näiden pelaajien lukumäärän on todettu olevan merkittävän pieni.

Patologisesti pelaavat ja peliriippuvaiset ovat viimeinen ryhmä ja kooltaan muihin verrattuna todella pieni. Prosentuaalisesti laskettuna peliriippuvaisten merkitys uhkapelityhtiöille on suuri, koska he kuluttavat todella paljon henkilöä kohden rahaa uhkapelaamiseen. Peliriippuvuudella tarkoitetaan tässä kohtaa tiettyä aktiviteettia, joka muodostuu pelaajalle yhdeksi elämän tärkeimmistä asioista ja dominoi selkeästi hänen normaalia elämäänsä.

## **2.2 Uhkapelaamisen ongelmat ja ongelmapelaaminen**

Uhkapelaaminen tuo Peluuri (2021) mukaan paljon mukavien pelihetkien ja jännitysten sivussa paljon huonoja asioita mukanaan ja vaikuttaa negatiivisesti moneen uhkapelaamista harrastavaan. Uhkapelaamisen negatiiviset vaikutukset liittyvät pääosin pelkäämistään suoriutumiseen opinnoissa tai työelämässä, talouteen ja fyysiseen sekä psyykkiseen terveyteen. Ongelmapelaajalle tyypillisiä piirteitä ovat negatiiviset ajatukset, mielialat sekä huono taloudellinen ja terveydellinen tila. Ongelmapelaaminen ja peliriippuvuus vaikuttavat pelaajaan itseensä lisäksi myös lähipiiriin ja yleensä peliriippuvaisella tai ongelmapelaajalla on ongelmia myös ihmissuhteiden kanssa. Yleisin ryhmä peliriippuvaisuudelle on Suomessa 18–34-vuotiaat miehet, mutta ongelmaa on havaittavissa myös kaikissa muissa ikäluokissa. Suomessa kärsii tällä hetkellä noin 120 000 henkilöä rahapeliongelmissa. Uhkapeliongelma heijastuu myös lähipiiriin ja noin 700 000 suomalaisella on lähipiirissään peliongelmaasta kärsivä henkilö.

### 2.3 Ukkapelaaminen tuotteena

Merikallio (2009, 17–19) esittää olennaiset tunnusmerkit uhkapelaamiselle tuotteena. Rahapeleillä on siis kolme peruskriteeriä. Panoksena ja voittona toimii raha sekä voiton saavuttaminen perustuu osittain tai kokonaan sattumaan. Rahapelien olennainen elementti on sattuma. Tämä erottaa uhkapelaamisen ja rahapelaamisen monista muista sellaisista peleistä, joissa voitto perustuu pelaajan tietoon, voimaan, taitoon, näppäryyteen tai nopeuteen. Ukkapelaamisessa lopputulos on enemmän tai vähemmän kohtalon käsisissä.

Nykypäivänä on käyty rajanvetoa tietokilpailuihin liittyen, joihin osallistujat osallistuvat tekstiviestin avulla maksamalla. Pelinjärjestäjien mukaan voitto perustuu tässä kohtaa tietoon, ja vastaajan nopeuteen eikä siten ole mitenkään luvanvaraista uhkapelaamista. Tätä samaa keskustelua on käyty monen muun rahalla pelattavan pelin kanssa, jossa voittoon vaikuttaa urheiluosuorituksen lopputulokset. Tässä kohtaa on pystytty kiertämään se sillä, että pelaaja pystyy itse omilla tiedoillaan ja taidoillaan valitsemaan omat pelaajansa ketä veikkaa, joten kyse on tässä kohtaa myös tiedosta ja lajin tuntemuksesta eikä pelkästään sattumasta. Ollakseen rahapelaamista tai uhkapelaamista, pelin ei tarvitse olla täysin sattumanvarainen. Riittää, että sattumalla on osuutensa pelin ratkaisemisessa. Yleisimpiä uhkapelin muotoja ovat hevos- ja urheilukilpailut. Näissä pelimuodoissa uhkapelaajalla saattaa olla tietoa kilpailijan sen hetkisestä kilpailukunnosta, mikä voi osakseen auttaa häntä veikkaamaan pelivalintansa paremmalla todennäköisyydellä oikein. Kilpailun lopputulokset oikeinveikkaaminen ei ole kuitenkaan itsestään selvää kellekään. Mikäli näin olisi, ei kilpailua voisi rahapelien kohteena järjestää eikä siinä olisi mitään järkeä.

Historian aikana maailmalla on monia esimerkkitapauksia vedonlyönnin ja uhkapelaamisen kohteista, joita on tarkoituksella manipuloitu tuottaakseen järjestäjille enemmän rahaa. Tätä on tapahtunut myös Suomessa ja näistä tunnetuimpana tapauksena pesäpalloskandaali. Ukkapeli- ja rahapelikohteet omaavat yleensä lähes kaikki jonkinlaisen kertoimen, jota veikkaamalla pystyt kertoimen avulla kertaamaan voittosummasi, mikäli veikkaamasi lopputulos tai lopputulokset ovat oikein.

Mitä suurempi todennäköisyys veikattavalla kohteella on voittaa kilpailu, sitä pienempi hänen voittokertoimensa on. Myös mitä enemmän uhkapelikiilpailussa veikataan jotain tiettyä kohdetta, sitä pienemmäksi kohteen kerroin tippuu. Voittokertoimiin vaikuttaa moni muukin asia, mutta nämä merkittävimpinä esimerkkeinä. Esimerkkinä, jos veikkaat hevoskilpailussa "Ukkonen" -nimistä hevosta, jonka voittokerroin on 1,70 ja laitat tähän veikkaukseen 10 euroa. Jos "Ukkonen" juoksee ensimmäisenä maaliin, voitat 17 euroa. Jos kyseinen hevonen ei olekaan ensimmäisenä maalissa mitä veikkasit, häviät sijoittamasi summan.

## **2.4 Uhkapelaamisen hinta ja palautusprosentti**

Merikallio (2009, 19–21) esittää uhkapelaamisen hintaan ja palautusprosenttiin liittyvät olennaisimmat asiat seuraavasti ja kertoo miten ne muodostuvat. Uhkapelaamisessa itsessään pelin hinta eli yksittäisten panoksien suuruus ei merkitse samaa kuin palveluita tai tavaroita ostettaessa. Voitot maksetaan suhteessa panoksen määrään ja voitot kasvavat panoksen suurentuessa. Tuotteiden vertailukelpoiset hinnat muodostuvat uhkapelien palautusprosentin mukaan eli pelaajille voittona palautettavasta osuudesta suhteessa pelien liikevaihtoon. Mitä suurempi palautusprosentin osuus on, sitä edullisempi rahapelin "hintaa" on. Eri uhkapelikohteiden palautusprosentit ovat pelikohtaisia ja niiden määräytyminen ja säätäminen ovat olennainen osa uhkapelaamisen hallintaa ja tuotekehitystä. Myös valvova tai lainsäätävä voivat asettaa niille pelikohtaiset rajoitukset. Mikäli palautusprosenttia suurennetaan, voidaan samalla lisätä kyseisen pelin tai pelikohde kiinnostavuutta. Pelijärjestäjän katteet voivat pienentyä. Tilalle tarvitaan suurempi liikevaihto tuottamaan sama tuotto. Palautettavan voiton osuus ei vaikuta suoranaisesti itse peliin mitenkään.

Uhkapelaamisessa on tärkeää huomata myös, että pienet voitot käytetään suuremmalla todennäköisyydellä uudestaan uuden pelin ostamiseen kuin suuret voittosummat. Pienten pelien lisääminen ei ole näin ollen suoraan pois liikevaihdosta, koska ne pelataan melko varmasti uudestaan seuraavaan kierrokseen. Palautusprosenttiin vaikuttaa myös

uhkapelin pelirytmiksi. Nopeatempoisemmissa peleissä, kuten raha-automaatissa, ruletissa tai blackjackissa palautusprosentti on suurempi kuin päivittäispeleissä. Päivittäispeleinä toimivat esimerkiksi urheiluedonlyönti, muu vedonlyönti, Keno tai Lotto. Vedonlyönnissä palautusprosentti on vielä huomattavasti suurempi kuin Kenossa tai kerran viikossa järjestettävässä Lotossa, jonka palautusprosentti on todella pieni. Eri tyyppisissä lotoissa on mahdollisuus voittaa miljoonia euroja, mikäli arvaat 40–60 arvottavasta numerosta 7 oikein. Todennäköisyytesi voittaa pääpalkinto eli arvata kaikki oikein on todella pieni. Tämä logiikka on sama kuin liiketaloudessa tunnetulla pääoman tuotto prosentilla ja tämän kiertonopeudella. Pienemmälläkin pääoman tuotto prosentilla pystyy tekemään tulosta, mikäli pääoman kiertonopeus on suuri. Ukkapeliin liikevaihto on ukkapeliyhtiön pääomaa ja jos ukkapelaajille palautettava osuus on suuri, on pääoman tuotto prosentti vastaavasti pieni. Näissä tilanteissa katetta syntyy, jos raha kiertää pelissä nopeasti. Kasinoilla eli isoissa ukkapelikomplekseissa järjestettävissä ruleteissa ja peliautomaateissa palautusprosentti on yli 90 prosenttia, kun taas eri Lotoissa ja viikoittaisissa ukkapeleissä se voi olla reilusti alle 50 prosenttia. Palautusprosenttia lisäämällä tapahtuu pelien keskinäistä kannibalismia. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajat vähentävät tai lopettavat kokonaan tiettyjen pelien pelaamisen ja siirtyvät pelaamaan paremmalla palautusprosentilla toimivia tai uusia pelejä. Palautusprosenttien muutokset saattavat siis lisäämisen sijaan vähentää kokonaistuottoa.

Kotimaiset yksinoikeustoimittajat ovat joutuneet hankalaan tilanteeseen internetin myötä tulleiden ulkomaalaisten peliyhtiöiden takia. Ainoastaan verkossa kevyillä kustannusrakenteilla toimivat peliyhtiöt pystyvät tarjoamaan suurempia palautusprosentteja yksinoikeustoimittajiin verrattuna. Suomessa on tällä hetkellä puheenaiheena ulkomaalaisten peliyhtiöiden internet-pelaamisen kieltäminen, mikä parantaisi läpi mennessään merkittävästi kotimaisten toimijoiden varallisuutta sekä toisi kotimaiselle toimijalle monopoliaseman. Ulkomaalaisten toimijoiden korkeat palautusprosentit ovat pakottaneet kotimaan yksinoikeudella toimivat ukkapelitarjoajat korottamaan palautusprosenttejaan. Mikäli muutos tulee voimaan, palautusprosentit tulevat putoamaan merkittävästi huonommiksi nykytilanteeseen nähden.



## 2.5 Uhkapelaaminen liiketoimintana

Uhkapelitoiminta on lyhyesti määriteltynä bisnestä, jossa asiakas antaa uhkapeliyhtiölle euron ja saa siitä puolet tai murto-osan takaisin. Uhkapelaamisen järjestäminen on erittäin kannattavaa liiketoimintaa. Varsinkin länsimaisessa kulttuurissa sillä on erittäin suuri yhteiskunnallinen merkitys. Pelaajien käyttämillä rahoilla tuetaan lukuisia yleishyödyllisiä tarkoituksia. Näiden tuottojen jakotavat vaihtelevat maasta toiseen huomattavasti. (Merikallio, 2009, s. 8–10.)

Vuodesta 2016 alkaen Veikkaus Oy, johon kuuluvat entinen Fintoto, Raha-automaattiyhdistys RAY ja Veikkaus on saanut yksinoikeudella järjestää liiketoimintana rahapelejä Suomessa. Suomessa uhkapelaaminen on osa valtion bisnestä ja täysin valtion hallinnoima ala. Raha-automaattiyhdistyksen ja Veikkauksen pelien tuotoista jaetaan vuosittaisella tasolla merkittäviä summia yleishyödyllisiin kohteisiin. Tämän rajoittamista on vaikeaa toteuttaa, koska se olisi suoraan tuesta pois hyvinvointipalveluiden, taiteen, tieteen, kulttuurin ja nuorisotyönpalveluiden sektorilta (Sullström, 2014).

Veikkauksen vuosittaiset voitot ovat arviolta reilusti yli miljardin luokkaa, mutta tarkkaa lukemaa ei ole saatavilla. Tuotonjako ja Veikkauksen tukemat kohteet vuonna 2021 tarkemmin kerrottuna ovat 253 miljoonaa euroa sosiaali- ja terveysjärjestöille, kulttuuriin ja taiteeseen 193 miljoonaa euroa, liikuntaa Veikkaus tukee 110 miljoonalla eurolla, tiedettä 77 miljoonalla eurolla, veteraaneja ja sotavammakorvauksia 68 miljoonalla eurolla, nuorisotyötä 40 miljoonalla eurolla ja hevosurheilua 35 miljoonalla eurolla (Veikkaus, 2021).

Rahapelaaminen on kieltämättä erittäin erityislaatuista, mutta juuri näiden merkittävien rahallisten tukien sekä valtio-omisteisen toiminnan takia Suomessa toimintaa jatketaan eikä siihen puututa. Rahapelit tuotteena muistuttaa jokseenkin tavallista kaupankäyntiä. Esimerkkinä kuponkipelit jotka muistuttavat tavallista tilaus-toimitusprosessia. Uhkapelaamiseen tarkoitettu rahapelikuponki toimii tässä kohtaa tilauslomakkeena, jolla asiakas tilaa haluamansa tuotteen tai tavarat. Tuote, jonka asiakas tilaa tässä tapauksessa on

rahavoitto. Uhkapelaaja eli asiakas maksaa tilauksensa etukäteen asiamiespisteessä tai internetin kautta. (Merikallio, 2009, s. 8–10.)

Peliyhtiö toimittaa asiakkaalle määräpäivänä hänen tilaamansa tuotteen eli voiton, mutta tässä tapauksessa onkin pieni ero eli jos tietyt ehdot ovat täyttyneet. Tilauslomakkeen pelimerkintöjen on täytynyt riittävästi vastata arvontaan tai kohteena olevan urheilukilpailun tuloksia.

Jos asiakas on saanut tilaamansa tuotteen ehtojen mukaisen tuloksen, voittaa hän sovitun palkinnon. Muussa tapauksessa asiakas jää kokonaan ilman tilaamaansa tuotetta eli tässä kohtaa voittoa. Tai se on huomattavasti vähemmän mitä se parhaassa tapauksessa olisi voinut olla tai mitä asiakas itse tuotteesta oli alun perin maksanut. Kerran hävittyään voisi olettaa, että asiakas lopettaa mutta asia ei ole näin. Moni uhkapeliyhtiöiden asiakkaista kokee mielihyvää uhkapelaamisesta jännityksen muodossa. Pelaaminen jatkuu uudestaan ja uudestaan häviämisestä huolimatta. Viikosta toiseen asiakkaat pelaavat ja saattavat voittaa usein, mutta häviävät sitä useammin. Vain todella pieni murto-osa uhkapelaajista on ajan kuluessa voitolla. (Merikallio, 2009, s. 8–10.)

## 2.6 Uhkapelaamisen kronologia Suomessa

Vuodesta 1889 Suomen suurruhtinaskunnan lainsäätäjät ilmaisivat oman kantansa uhkapelaamisesta rikoslaissa, joka toimi uhkapelaamisen kieltolakina. Kieltolaki loppui vasta Suomen itsenäistymisen myötä, tällöin valtio alkoi rahoittaa toimintaansa uhkapelaamisesta tuottamalla varoilla. Vuosien saatossa valtio on kiristänyt otettaan suomalaisten uhkapelaamiseen. Seuraavaksi esitettävässä kronologiassa on merkittävimmät tapahtumat ja havainnot suomalaisen uhkapelaamisen räjähdysmaista kasvua vuodesta 1889 aina 2017 vuoteen saakka. (Raento, 2012, s. 243–244.)

Raento (2012, s. 244–256) esittää merkittävimmät suomalaiseen uhkapelaamiseen liittyvät tapahtumat kronologisessa järjestyksessä ja havainnollistaa suomalaisen uhkapelaamisen kasvua vuodesta 1889 aina 2017 vuoteen saakka.

### **Vuosi 1889**

Rikoslaki kieltää Suomessa uhkapelaamisen. Tavara-arpajaiset olivat silti vielä sallittuja.

### **Vuosi 1909**

Hevosjalostusten Keskusliitto perustetaan ja oopperalaulajatar Aino Ackte ehdottaa kulttuurin tukemista raha-arpajaisilla.

### **Vuosi 1917**

Itsenäisen Suomen ensimmäiset asetukset uhkapelaamiseen liittyen astuvat voimaan.

### **Vuosi 1919**

Suomen raviurheilun keskusjärjestö Suomen Ravirengas perustetaan.

### **Vuosi 1926**

Raha-arpajaiset sallitaan kansallisteatterin ja oopperan tukemiseksi.

**Vuosi 1928**

Ensimmäinen totoravi järjestetään Pohjoissataman jäällä Helsingissä ja heti seuraavana vuonna järjestetään ensimmäinen totolaukkakilpailu Helsingin Talissa.

**Vuosi 1931**

Suomeen syntyy Automaatti Teollisuus Oy, joka nousee maan suurimmaksi raha-automaattipelientoimittajaksi. Näihin aikoihin käynnistyy myös raha-automaattitoiminnan monopolisointii liittyvät keskustelut.

**Vuosi 1938**

RAY eli Raha-automaattiyhdistys perustetaan kansanterveyttä edistävien järjestöjen toimesta. RAY aloittaa avustustoiminnan ja rahapeliautomaattien sijoittaminen hotelleihin sallitaan.

**Vuosi 1941**

Sota aiheuttaa ongelmia veikkaustoimintaan, ja pelikohteet otetaan Ruotsista. Tippaus-toimiston nimi vaihtuu meidän tuntemaan Veikkaustoimisto Ab:ksi. Samassa sarjaveikkaaminen aloitetaan ja samana vuonna ilmestyy ensimmäinen suomenkielinen veikkausopas.

**Vuosi 1946**

Rahapeliautomaatteja sijoitetaan nyt kaikkien käyttöön ravintoloihin.

**Vuosi 1953**

Opetusministeriö lisää tieteen, taiteen ja nuorisotyön veikkausvoittovarojen edunsaajiksi.

**Vuosi 1957**

Veikkausvoittovarojen jakaminen sosiaalijärjestöille aloitetaan Valtioneuvoston päätöksellä.

**Vuosi 1960**

RAY:n avustukset laajenevat vanhustenhuoltoon ja nuorisotyöhön. Samana vuonna sijoitetaan raha-automaatteja ulkomaille liikennöiviin matkustaja-aluksiin.

**Vuosi 1965**

Suomen ensimmäinen arpajaislaki säädetään.

**Vuosi 1970**

Arpajaislakia muutetaan Loton pelaamisen mahdollistamiseksi. Valtio lisää kyseisenä vuonna myös edustajiensa osuutta Veikkaustoimiston hallintoelimessä.

**Vuosi 1975**

Veikkauksen osakkeet siirretään urheilujärjestöiltä valtion omistukseen ja Veikkaus avaa ensimmäiset aluekonttorinsa Kuopiossa, Tampereella ja Oulussa. Seuraavana vuonna Veikkaus aloittaa valtionyhtiönä opetusministeriön alaisuudessa.

**Vuosi 1977**

Veikkaus, RAY ja Alko vapautetaan tuloveroista.

**Vuosi 1994**

EU:n tuomioistuimen Schindler-ratkaisu asettaa ylikansallisen rahapelaamisen EU-perussopimuksen mukaisesti taloudelliseksi toimijaksi eli Suomessa alkaa pohdinta uhkapeli-toimintojen yhdistämiseksi saman katon alle.

**Vuosi 2005**

Arpajaisverotusta uudistetaan ja tällä toimenpiteellä pyritään yhdenmukaistamaan Suomen verokäytäntö.

**Vuosi 2006**

EU-komissio vaatii Suomelta selvitystä vedonlyönnin rajoittamiseksi.

Veikkaus-kortti ja Veikkauksen uusi liikemerkki otetaan käyttöön.

**Vuosi 2007**

Sisäministeriön toimesta aloitetaan uudistamishanke rahapeliongelmiin ehkäisemiseksi, laittoman pelitoiminnan torjumiseksi ja monopolin mahdollistamiseksi.

**Vuosi 2010**

Uusi arpajaislaki tiukentaa markkinointisääntöjä ja nostaa rahapelaamisen ikärajan 18 vuoteen sekä koventaa rangaistuksia.

**Vuosi 2012**

Uudistunut arpajaislaki astuu voimaan. Valtio saa yksinoikeuden toimilupajärjestelmään ja määräysvallan kaikkiin rahapelimonopoliin hallituksiin. Arpajaisvero nousee 12 prosenttiin.

**Vuosi 2015**

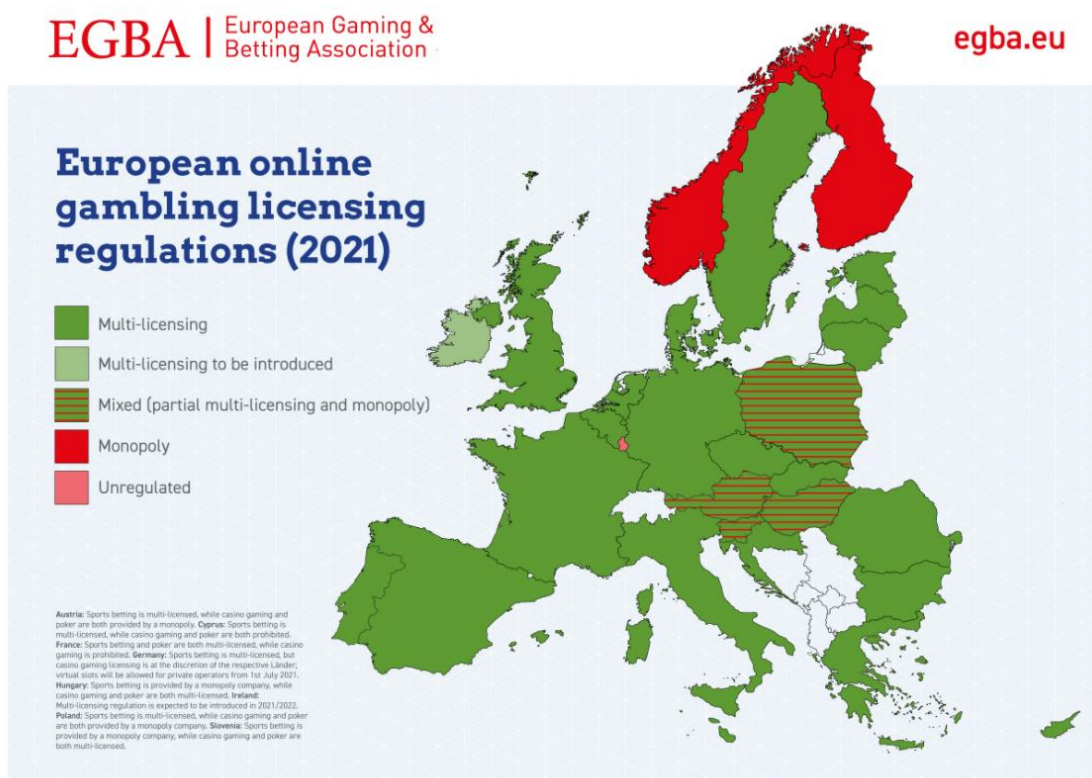
Talouspoliittinen ministerivaliokunta hyväksyy RAY, Fintoto ja Veikkaus yhdistymisen. Sisäministeriö alkaa valmistella uutta lainsäädäntöä fuusioitumiseen liittyen. Tuottojen jaosta säädetään uudella tuotonjakolailla.

**Vuosi 2017**

Lakimuutos tulee voimaan ensimmäisenä päivänä tammikuuta 2017 ja Fintoto, RAY sekä Veikkaus yhdistyvät virallisesti. Näin syntyy Veikkaus Oy.

## 2.7 Uhkapelimarkkinoiden muutokset Euroopassa

Uhkapelimarkkinat ovat maailmanlaajuisesti yksi eniten kasvavimmista markkinoista. Tilastot osoittavat selkeästi, että uhkapelaaminen on kasvanut noin 7 prosenttia joka vuosi aina vuoteen 2020 saakka. Tämä voi selittyä tekniikan jatkuvalla kasvulla, ja keskiluokan asteittaisella elintason nousulla. (Nouw, 2020.)



**Kuvio 1.** Eurooppalaiset online-uhkapelilupasaännöt (EGBA, 2021).

Kuviosta 1 voimme havaita, että Euroopan peli- ja vedonlyöntiyhdistykseen kuuluvista jäsenmaista vain Suomella ja Norjalla on voimassa oleva valtion monopoliasema uhkapelimarkkinoilla vuonna 2021. Muut maat ovat avanneet uhkapelimarkkinat ulkopuolisille toimijoille osittain tai kokonaan. Vain muutamassa maassa on käytössä osittainen monopolijärjestelmä tai sääntelemätön uhkapelijärjestelmä. (EGBA, 2021.)



**Kuvio 2.** Eurooppalaiset online-uhkapelilupasäännöt vuodesta 2009 (EGBA, 2019).

Tilanne oli vuonna 2009 suurimmassa osassa Eurooppaa hyvin erilainen monopolijärjestelmän suhteen kuin nykypäivänä. Kuviosta 2 voimme havaita, että suurin osa maista on avannut viimeisen 10 vuoden aikana uhkapelimarkkinansa ulkoisille toimijoille, mutta Suomi ja Norja ovat vielä toistaiseksi säilyttäneet valtio-omisteisen monopolijärjestelmän. Suomi ja Norja tulevat avaamaan myös pelimarkkinansa tulevaisuudessa todennäköisesti. (EGBA, 2019.)

## 2.8 Uhkapelaamisen kasvu ja määrä peli-ikäistä henkilöä kohden

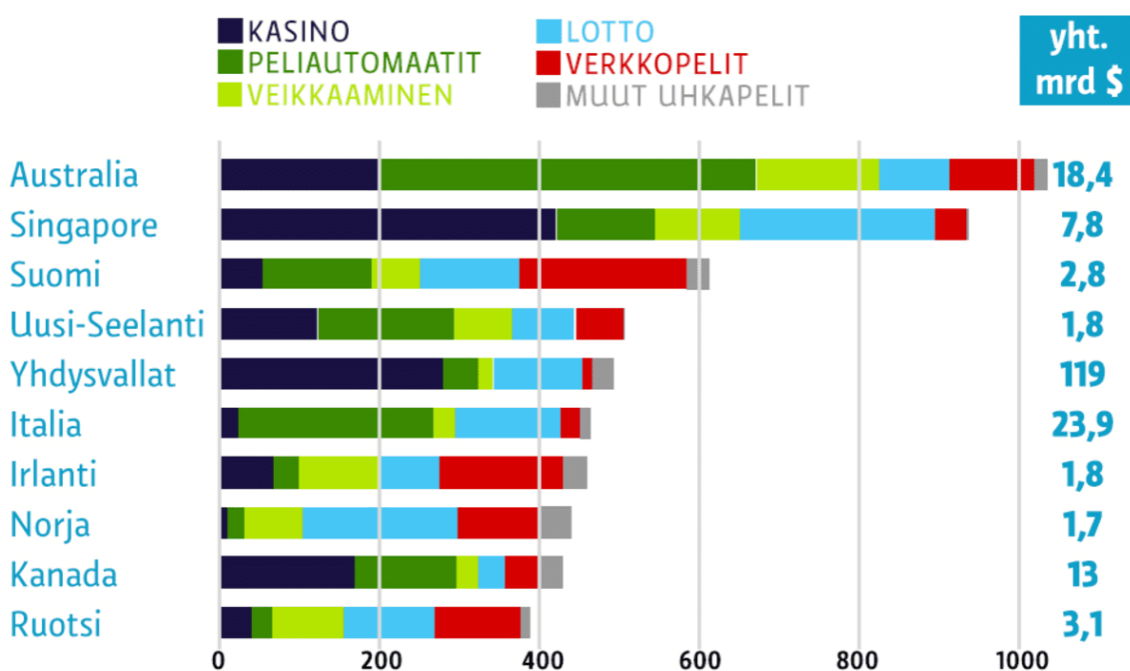
Uhkapelaaminen on lisääntynyt merkittävästi koko sen ajan jälkeen, kun ensimmäiset peliyhtiöt avasivat kaupalliset pelipaikat internetissä 1990-luvun puolivälissä. Arvioiden mukaan vuodesta 2001 vuoteen 2010 välisenä aikana verkkopelaamisen liikevaihdon osuus kasvoi viisinkertaiseksi noin 25 miljardiin dollariin vuodessa. Rahapeliyhtiötä arviointiin olevan jo vuonna 2011 lopussa 2700. Suurin osa verkkopelaamista tarjoavista yh-



tiöistä toimii Maltan tai Karibian pienten saarten kaltaisissa veroparatiiseissa ja kansainvälisten säädösten ulottumattomissa. Moni kotimaisista peliyhtiöistä joutuu kilpailemaan näiden yhtiöiden kanssa, koska Suomessa ei ole ainakaan toistaiseksi rajattu verkkopelaamista pelkästään kotimaisiin peliyhtiöihin. (Raento, 2012, s.181–182.)

Aluksi verkkopelaaminen oli perinteistä sähköistä versiota onnenpeleistä muun muassa arvonnoista. Varhaisesta verkkopelaamisesta puuttui sosiaalisuus kokonaan. Pelaaja pelasi yleensä yksin pelinjärjestäjää vastaan ja mahdollisesti anonyymisti eli nimettömästi. Verkkopelaaminen ja uhkapelaaminen on kuitenkin muuttunut ajan saatossa pelaajien välisen vuorovaikutuksen kentäksi internetin kehityttyä. Pelaajat pelaavat nykypäivänä paljolti toisiaan vastaan. Pelinjärjestäjä toimii siis nykypäivänä myös pelinvälittäjänä ja hyötyy siitä ottamalla pienen osan jokaisesta rahallisesta potista. Verkkopelaamisessa peliyhtiöt ottavat myös rahojen talletusvaiheessa välistä rahaa. Verkkopelaamiseen ja uhkapelaamiseen liitetty sosialisoituminen on lisännyt merkittävästi uhkapelaamisen kasvua ja myös erilaisten uhkapelin pelimuotojen on todettu kasvattaneen peliyhtiöiden liikevaihtoa merkittävästi viimeisen kymmenen vuoden aikana. (Raento, 2012, s.181–182.)

Suomalaiset ovat muihin maihin verrattuna todella paljon uhkapelaamista harrastavaa kansaa. Suomalaiset pelaavat 2014 tehdyn tutkimuksen mukaan vuositasolla noin 600 dollaria yhtä peli-ikäistä henkilöä kohden. Suomea suuremmilla summilla henkilöä kohden pelataan ainoastaan Singaporessa ja Australiassa. Suomessa on poikkeukselliset olot siihen nähden, että uhkapelaamista voi harrastaa lähes missä vain. (Sullström, 2014.)



**Kuvio 3.** Maat, joissa pelataan eniten uhkapelejä henkilöä kohden (Sullström, 2014).

Kuviosta 3 voimme havaita, että Australiassa pelataan eniten yhtä peli-ikäistä henkilöä kohden eli noin 1000 dollaria. Singaporessa pelataan toiseksi eniten peli-ikäistä henkilöä kohden. Kuviosta 3 voimme havaita, että Yhdysvalloissa on selkeästi suurimmat uhkapelimitarkkinat noin 119 miljardilla dollarilla. (Sullström, 2014.)

Uhkapelaamisen merkittäväällä suosiolla tietyissä maissa on sen vaivattomuus. Toisin kuin monessa muussa maassa esimerkiksi Suomessa ei tarvitse lähteä Kasinolle asti pelaamaan uhkapelejä. Monelta ruokakaupalta tai huoltoasemalta löytyy raha-automaatteja. Kotona on mahdollisuus pelata internetissä raha-automaattipelejä, vedonlyöntiä, Lottoa tai muita vastaavia uhkapelimuotoja. Suomessa uhkapelikulutturi on myös osa pelimyönnteistä kulttuuria ja lähes jokainen Suomen kansalainen on ollut jossain vaiheessa elämänsä tai tulee olemaan mukana uhkapelaamisessa. Suomessa verkkopelaamisen osuus on muihin maihin verrattuna todella suuri. (Sullström, 2014.)

Yhdysvaltain uhkapelaamisen tappiot pelaajien kannalta ovat 50 prosenttia suuremmat kuin seuraavaksi suurimmassa uhkapelienmarkkinamaassa Kiinassa. Suomalaisten peli-

ikäisten pelitappiot eivät yllä kymmenen tappiollisimman maan joukkoon. Uhkapelaaminen on siitä erikoinen toimiala, että edes taantumavaihe ei vaikuta siihen negatiivisesti. Voidaan jopa sanoa, että osa uhkapelaamiseen käytetyistä rahoista tapahtuu addiktiivisen käyttäytymisen pohjalta eli kun ihmisillä on vaikeaa, he saattavat käyttää entistä enemmän rahaa uhkapelaamiseen. Suomessa uhkapelaaminen on yksin valtion bisnestä. Näistä tuotoista jaetaan noin 950 miljoonaa euroa yleishyödyllisiin kohteisiin. Valtiolla pelaamisen rajoittaminen tarkoittaa tässä tilanteessa leikkauksia hyvinvointipalveluiden, tieteen, kulttuurin, taiteen ja nuorisotyön palveluihin tuetuista rahoista. (Sullström, 2014.)

Rahapelitilastot kertovat maailmanlaajuisesta pelaamisesta. Jopa 26 prosenttia maailman väestöstä pelaa uhkapelejä vähintään kerran vuodessa ja uhkapelaamisen käytetyn rahamäärän on todettu lisääntyneen 75 miljardilla dollarilla viimeisten viiden vuoden aikana. (Casino, 2021.)



**Kuvio 4.** Verkkopelaamisen markkinoiden nousu vuodesta 2009 (Svap Infotech, 2021).

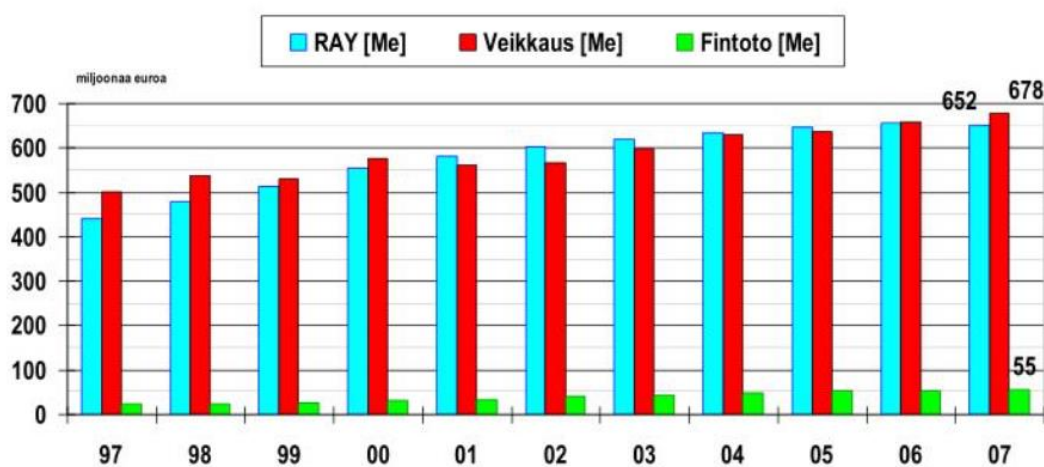
Kuviosta 4 voimme havaita, miten uhkapelimarkkinat ovat kasvaneet vuodesta 2009 vuoteen 2020 mennessä verkkopelaamisen osalta. Tämän kasvu johtuu tekniikan jatkuvasta kehittämisestä ja internet-pelaamisen jatkuvasta kasvusta. Vuodesta 2017 pelkästään verkossa tapahtuvan uhkapelaamisen markkinat ovat saavuttaneet noin 60 miljardin rajapyykin, tämä on 13 prosentin kasvu vuodesta 2017 vuoteen 2020. (Svap Infotech, 2021.)

Uhkapelaamisen markkinoiden on arvioitu olevan kasino ja verkkopelaamisen suhteen maailmanlaajuisesti 262 miljardin dollarin arvoiset vuonna 2019. Ensimmäistä kertaa pitkään aikaan uhkapelaamisen pelimäärät ovat laskeneet ja vuonna 2020 koronaviruspandemian on tutkittu laskeneen maailmanlaajuisesti uhkapelaamisen markkina-arvoa jopa 13,4 prosenttia. (Statista, 2020.)

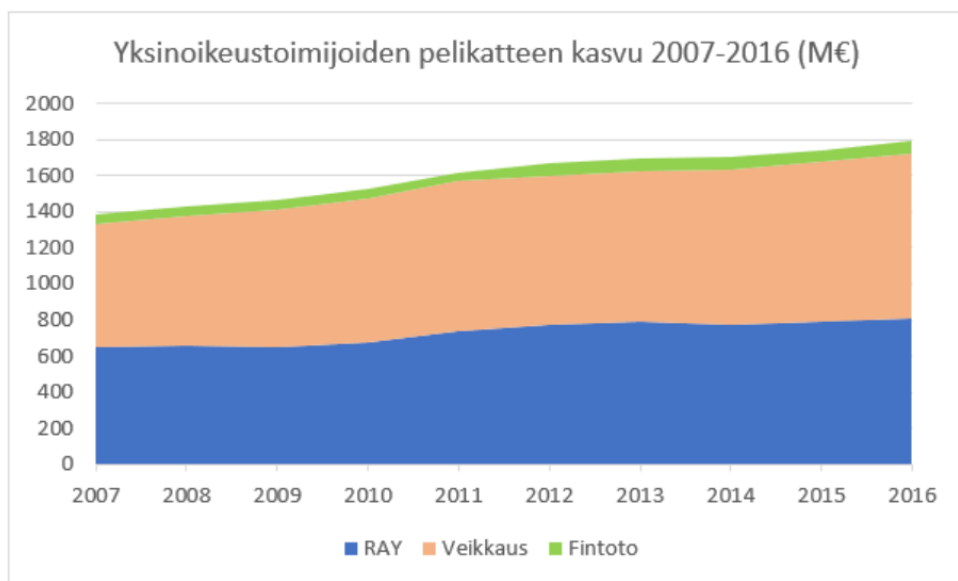
### 3 Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys pelaajille ja edunsaajille

#### 3.1 Uhkapelaamisesta saadut tulot ja niiden muodostuminen

Tässä kappaleessa tullaan käymään läpi entisen raha-automaattiyhdistys RAY:n, entisen Veikkauksen ja Fintoton sekä nykyisen Veikkaus Oyj:n uhkapelaamisesta saatuja tuottoja läpi. Tämän lisäksi tarkastellaan, miten ne ovat muodostuneet.



**Kuvio 5.** Yksinoikeusuhkapeliyhteisöjen rahapelikate 1997–2007 (STAKES, 2007).

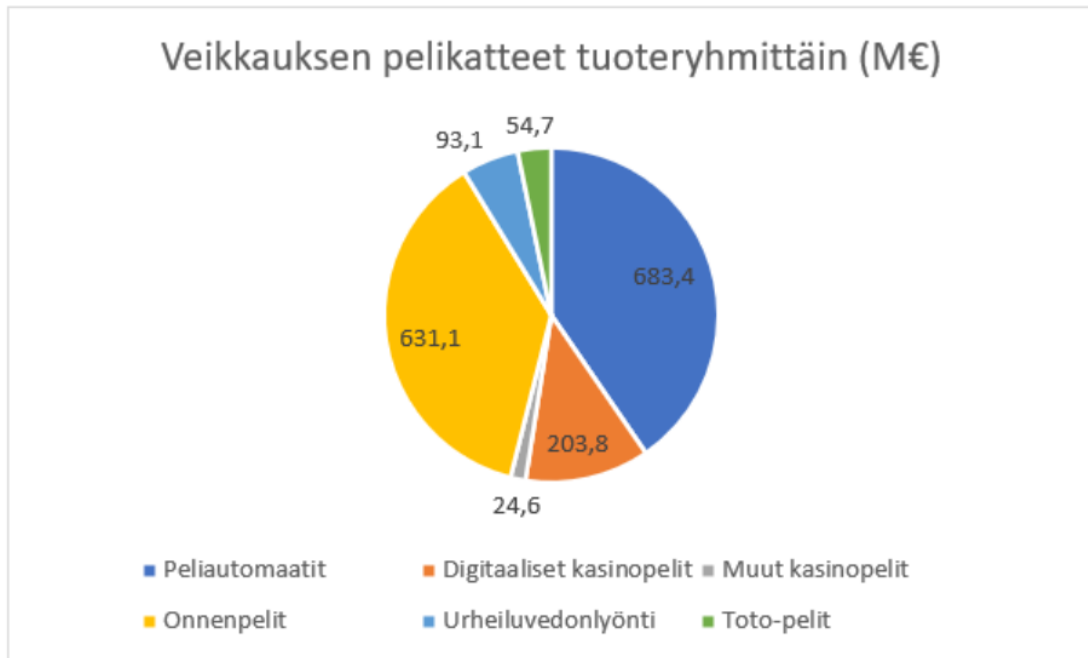


**Kuvio 6.** Yksinoikeustoimijoiden pelikatteen kasvu 2007–2016 (Gambling Guru, 2019).

	2020	2019	2018	2017
Tulos, milj. €	680,2	1 009,4	1 014,2	1 021,3
Pelikate, milj. € <sup>2)</sup>	1 260,3	1 690,7	1 759,0	1 777,8
Yhteisen hyvän osuus pelikatteesta, % <sup>3)</sup>	68,4	71,7	69,7	69,4
Pelliongelmaisten osuus väestöstä, % vuonna 2020 <sup>4)</sup>	2,3/2,6	3,1/2,9/2,8	2,8/2,6	3,1/3,3
Veikkauksen osuus kotimaisesta rahapelimarkkinasta, % <sup>5)</sup>	80	85	86	90
Digitaalisen pelaamisen suositteluindeksi (NPS)	19	19	31	28

**Taulukko 1.** Veikkauksen pelikatteen kasvu (Veikkaus, 2020).

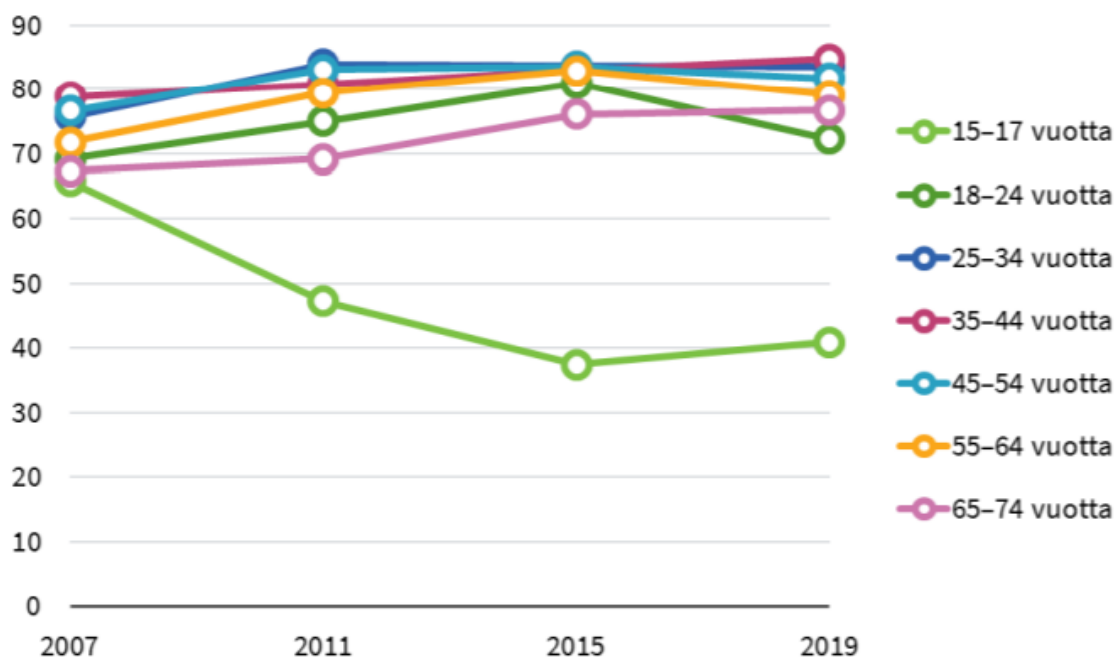
STAKESIN (2009) kuviosta 5, Gambling Gurun (2019) kuviosta 6 ja Veikkauksen (2020) taulukosta 1 voimme havaita, että yksinoikeusuhkapelijärjestöjen eli vanhan Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton pahapelikatteen kasvoivat tasaisesti jo vuodesta 1997. Uhkapelaamisen yleistyessä vuosittain RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton pelikatteen osuus on jatkunut tasaista kasvua aina vuoteen 2016 saakka. 1. tammikuuta 2017 nämä kolme yksinoikeustoimijaa yhdistyivät yhdeksi uhkapelilyhtiöksi eli yhtiöksi nimeltä Veikkaus Oy. Veikkaus Oy:n ensimmäinen vuosi oli tasaista kasvua 1750 miljoonaan euroon pelikatteelta. Tämän jälkeen uhkapelaamisen rajoittamisen ja 2019 saapuneen koronavirusepidemian myötä pelikatteen osuus lähti selkeään laskuun, ja oli viime vuonna 2020 noin 1260 miljoonaa euroa. Pelikatteen osuuden laskiessa vuodesta 2017 Veikkauksella myös markkinaosuus on laskenut 90 prosentin markkinaosuudesta tämän päivän 80 prosenttiin.



**Kuvio 7.** Veikkauksen pelikatteet tuoteryhmittäin 2018 (Gambling Guru, 2019).

Kuviosta 7 voimme nähdä Veikkauksen pelikatteen muodostuminen. Gambling Guru (2019) mukaan Veikkauksen liiketoiminta jakautuu pääpiirteittäin kolmeen osaan: vedonlyöntiin, kasinopeleihin ja onnenpeleihin. Onnenpeleihin lasketaan viikko- ja päivätasolla arvottavat pelit ja raaputusarvat. Vedonlyöntiin kuuluu muuttuva- ja kiinteäker-toimiset vedonlyönti sekä Toto-pelit eli hevosurheilupelit. Kasinopeleihin kuuluvat digi-taalisesti ja fyysisesti pelattavat raha-automaattipelit, digitaaliset ja fyysiset pöytäpelit, eBingo sekä eArvat. 2019 vuonna kasinopelien osuus oli 54 prosenttia, onnenpelien noin 37 prosenttia ja vedonlyönnin osuudeksi muodostui 9 prosenttia. Vaikka digitalisoitumi-nen vaikuttaa myös voimakkaasti uhkapelialalla kokonaispelikatteesta yhä noin 68 pro-senttia pelattiin fyysisten myyntipaikkojen kautta ja digitaalisen kanavan osuus oli 32 prosenttia. Verkkopelaamisen määrä lisääntyy jatkuvasti ja koronaepidemian ollessa vielä käynnissä ja viimeisen tiedon mukaan verkkopelaamisen osuus oli vuonna 2020 noin 43 prosenttia ja kiinteän myyntiverkoston osuus 57 prosenttia.

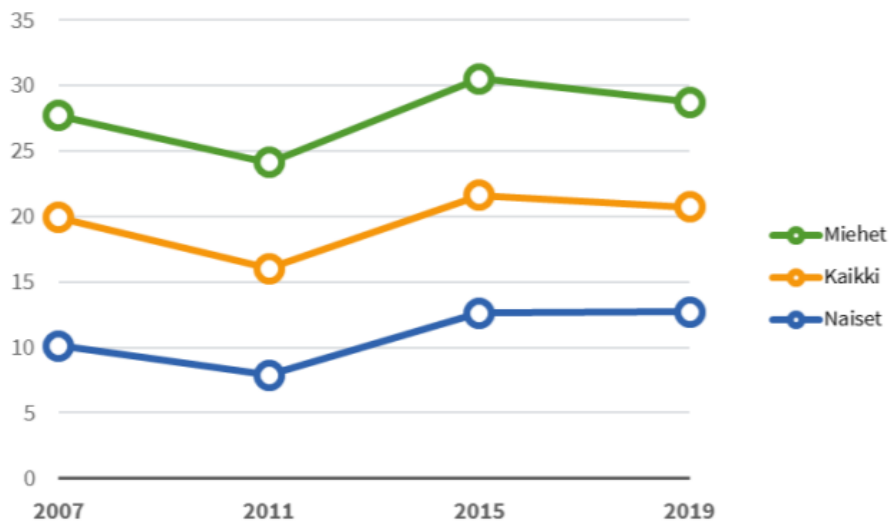
### 3.2 Uhkapelaajien jakautuminen ja eri luokkien pelimäärät



**Kuvio 8.** Uhkapelaamisen yleisyys 15–74-vuotiaiden ikäluokissa (THL, 2020).

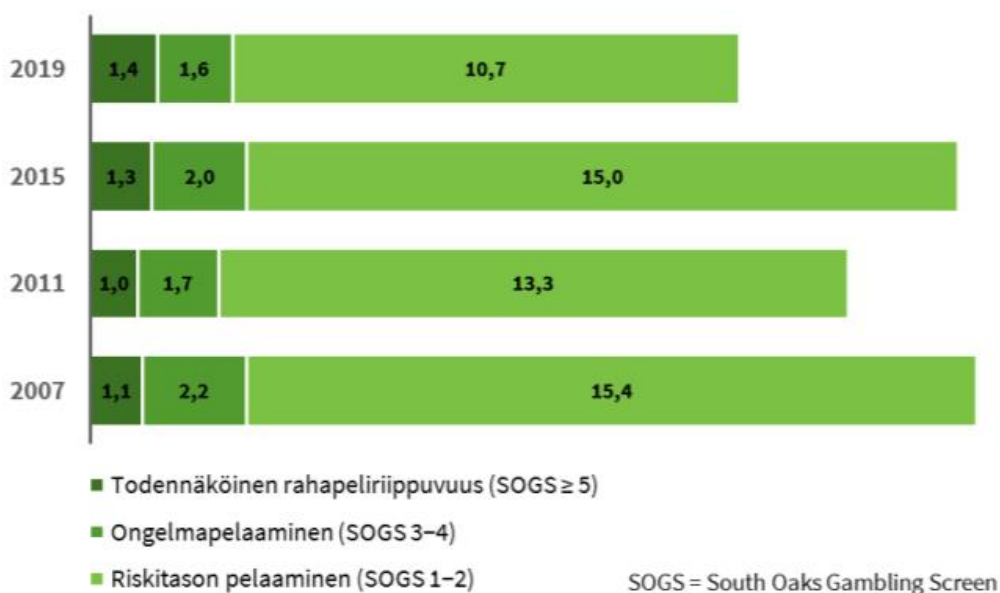
Kuviossa 8 voimme havaita miten uhkapelaajat jakautuvat ikäryhmittäin. Kyseisessä kuviossa 8 tutkitaan jokaisesta ikäluokasta pelaamista useamman kerran 12 kuukauden aikana 12 vuoden ajalta. Kuviossa 8 pystyy havaitsemaan, että merkittävä muutos hyvään suuntaan on 15–17-vuotiaiden vähentynyt uhkapelaamisen määrä. Tämän voi selittää vuosien varrella tulleet muutokset pelien ikärajaan 15-vuodesta 18-vuoteen ja pakollisen tunnistautumisen lisääntyminen digitaalisesti sekä fyysisesti. Kuviossa 8 on havaittavissa myös, että 15–17-vuotiaat sekä 65–74-vuotiaat pelaavat vähemmän kuin keski-ikäluokka eli 25–54-vuotiaat, jotka pelaavat eniten.





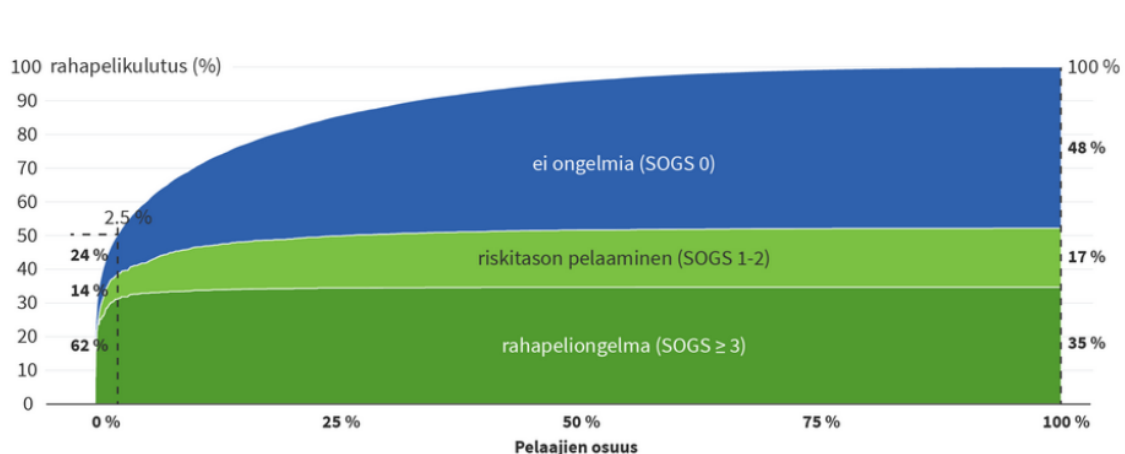
**Kuvio 9.** Miesten ja naisten välinen ero uhkapelaamisessa 15–74 ikäisissä (THL, 2020).

Kuviosta 9 voimme havaita, että miehet ovat pelanneet viimeisen 12 vuoden aikana aina enemmän kuin naiset. Kyseissä kuviossa 9 tutkitaan miesten ja naisten pelaamista, jotka ovat pelanneet vähintään 4 eri pelityyppiä viimeisen 12 kuukauden aikana. Kuviossa 9 tutkitaan tätä viimeisen 12-vuoden aikavälillä. Miehistä noin joka kolmas pelaa nykypäivänä useamman kerran vuositasolla uhkapelejä ja naisista noin joka kymmenes pelaa vuositasolla useamman kerran uhkapelejä.



**Kuvio 10.** Uhkapeli ongelman ja riskitason uhkapelaamisen yleisyys (THL, 2020).

Kuviosta 10 havaitaan miten paljon ongelmapelaamisen ja rahapeli riippuvuuden määrä on muuttunut vuosien 2007–2019 välillä. Todennäköisten rahapeli riippuvaisten määrä on lisääntynyt vuosien varrella, vaikka koko riskitason ja ongelmapelaajien määrä on vähentynyt vuositasolla. Seuraavassa kuviossa 10 nähdään mikä vaikutus ongelmapelaajilla ja peliriippuvaisilla on uhkapeli yhtiöiden tulon muodostuksessa.



**Kuvio 11.** Uhkapelien kulutuksen jakautuminen peliongelman vakavuuden mukaan (THL, 2020).

Kyseisestä kuviosta 11 voimme havaita kuinka merkittävänä osuutena uhkapeliyhtiöiden tulonlähteenä ovat ongelmapelaajat ja peliriippuvaiset. Uhkapelaamisen koko kulutuksesta 35 prosenttia pelasivat ne pelaajat, joilla oli uhkapelaamisen kanssa rahapeliongelma. 17 prosenttia koko kulutuksesta tuli riskitasolla pelaavista eli niiltä, joilla on riski siirtyä ongelmapelaajiksi tai peliriippuvaisiksi. Tämä henkilömäärään nähden pieni ryhmä eli noin 2,5 prosenttia koko pelaajakunnasta pelasi noin 50 prosenttia uhkapelien koko kulutuksesta Manner-Suomessa vuoden 2019 aikana. Vuoden 2007 ja vuoden 2015 vastaavissa tutkimuksissa myös yli puolet uhkapelien kulutuksesta tuli riskitason pelaajilta ja ongelmapelaajilta. Ei ole siis yhtään väärin sanottu, että rahapeliyhtiöt rahoittavat toimintansa ongelmapelaajien ja riskitasonpelaajien uhkapelaamisella.

### **3.3 Uhkapelaamisen vaikutus Suomen kansantalouteen**

Suomessa uhkapeliyhtiöt maksavat arpajaisveroa. Tämän lisäksi pelituotoista merkittävä osa jaetaan erilaisiin ennalta määrättyihin tarkoituksiin. Uhkapeliyhtiöt tuottivat vuonna 2014 Suomen valtiolle tuloa yhteensä 1,2 miljardia euroa. Tästä vain pieni osa oli arpajaisveron tuottoa. Loput tuotot, joita uhkapelit tuottavat valtiolla voidaan kutsua niin sanotuiksi implisiiteiksi veroiksi eli uhkapelituotoiksi, joita jaetaan erilaisiin yleishyödyllisiin kohteisiin ovat veroluonteisia maksuja, mutta niitä ei kuitenkaan kutsuta veroiksi. Näitä tuloja ei kohdella samalla tavalla kuin normaaleja verotuloja. (Kotakorpi, 2016, s. 1)

Suomessa valtio toimii siis samalla tavalla kuten Norjassa, osittain tai täysin uhkapelejä tarjoavan yrityksen omistaja. Rahapelaamisen hinta on valtiollisen säätelyn johdosta pidetty korkeana ja samalla verotus on myös pidetty korkeana. Perusteluna rahapelaamisen verottamiselle ovat hyödykeverotuksen syyt. Näistä merkittävimmät syyt ovat verotulojen keräämisen tarve, ongelmapelaamisen hillitseminen ja negatiivisten vaikutusten vähentäminen. Euroopan Unionin alueella uhkapelaaminen on vapautettu perinteisestä arvonnisäveron kautta kerätyistä veroista. Uhkapelaamisen verotus on pitkälti rinnastettavissa tupakka- ja alkoholiverotukseen eli haitallisten hyödykkeiden verotus on tavanomaista korkeampi. (Kotakorpi, 2016, s. 1)

	Verotulot (milj. €)	Rahapeli tuotot suhteessa ko. verolajin tuottoon (%)
Verohallinnon kokonaisverokertymä	54 000	2,2
Tuloverot yhteensä	27 375	4,4
Valtion tulovero ansiotulosta	9 142	13
Arvonlisä-/liikevaihtovero	18 948	6,3
Alkoholijuomavero	1 381	87
Tupakkavero	788	152

**Taulukko 2.** Uhkapelaamisesta saadut tulot verrattuna muihin verotuloihin vuodelta 2014 (Kotakorpi, 2016, s. 2).

Uhkapelisektori tuottaa Suomessa kahden kanavan kautta tuloja valtiolle. Ensimmäinen reitti on, että rahapeliyritykset maksavat valtiolle arpajaisveroa 12 prosenttia uhkape-  
lientuotoista. Vuodelta 2014 arpajaisveron tuotot valtiolle olivat 218 miljoonaa euroa. Toinen reitti, jolla valtio saa tulonsa uhkapelimarkkinoilta on ennalta määrätty uhkape-  
lien tuottojen käyttökohteet. Veikkaus tuotti opetusministeriölle jaettavaksi vuonna 2014 noin 517 miljoonaa euroa kulttuurin ja urheilun hyväksi. Raha-automaattiyhdistys RAY jakoi yhteensä 426 miljoonaa euroa sotaveteraaneille. Fintoton tuotoista taas jaetiin hevospelatuksen ja -urheilun edistämiseksi 32 miljoonaa euroa. Tämän lisäksi RAY ja Veikkaus maksoivat kustannuksistaan ja investoinneistaan arvonlisäveroa yhteensä 60 miljoonaa euroa vuonna 2014. Näitä kustannuksia voidaan kutsua siis implisiiteiksi veroiksi. (Kotakorpi, 2016, s. 2.)

Taulukossa 1 nähdään uhkapelaamisen merkitys julkisen sektorin rahoituksen kannalta valtiolle Suomessa ja tätä vertaillaan muiden verojen tuottoihin. Verohallinnon kokonaisverokertymä oli vuonna 2014 noin 54 miljardia euroa eli uhkapelaamisesta saadut tuotot vastaavat kokonaiskertymästä noin 2 prosenttia. Näitä tuloja verrataan taulukossa 1 myös muihin saatuihin verotuloihin esimerkiksi ansiotuloverokertymissä rahapeleistä saadut kokonaisverotulot olivat vuonna 2014 noin 13 prosenttia verrattuna Suomen valtion koko ansiotuloverokertymään. Muiden haittaverojen, kuten alkoholi ja tupakka veron kanssa uhkapelaamisesta saadut tulot valtiolle olivat suurin piirtein samaa luokkaa.

Uhkapelaamisesta saadut verotulot ovatkin todella merkittävä tulonlähde julkiselle sektorille Suomessa. Uhkapelit ovat olleet yleisesti myös melko vakaa verotulojen lähde. Lukuun ottamatta vuodesta 2019 voimaan tulleen pakollisen asiakastunnistautumisen ja Covid-19 viruksen aiheuttamia verotulojen menetyksiä. Vuodelta 2006 aina vuoteen 2014 uhkapelituottojen suhde BKT:hen on vaihdellut aina 0,74 ja 0,84 prosentin välillä. Uhkapelituottojen suhteelliset muutokset ovat BKT:n muutoksia pienemmät yleensä. Rahapelimarkkinoiden muutokset ovat olleet yleisesti vähemmän suhdannevaihteluista kärsivämpää kuin muut toimialat. Poikkeuksena on koronavirusepidemia ja Veikkauksen pakollinen asiakastunnistautuminen rahapeleissä, jotka ovat vaikuttaneet alaan merkittävästi ja vähentäneet huomattavasti verotuloja. (Kotakorpi, 2016, s. 2–3.)

### **3.3.1 Uhkapelaamisesta saatujen tulojen käyttö**

Uhkapelitoiminnasta saadut tuotot kohdennetaan talousarvion kautta kulttuuri- ja opetusministeriön toimialalle ja näiden jakamista ohjataan lailla. Veikkaukselta saaduista voittorahoista on käytetty vuonna 2020 vuositasolla:

- Nuorisotyön edistämiseen 9 prosenttia
- Tieteen edistämiseen 17,5 prosenttia
- Taiteen edistämiseen 38,5 prosenttia
- Liikunta ja urheilukasvatustyön edistämiseen 25 prosenttia
- Ja samoihin tarkoituksiin harkinnan mukaisesti 10 prosenttia. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2021.)

Veikkauksen tuotot muodostavat esimerkkinä nuorisotyön ja liikunnalle osoittamasta kokonaisrahoituksesta pääosan. Taiteen kokonaisrahoituksen osuudesta uhkapeleistä saatujen tuottojen rahoitusosuus on noin puolet ja tieteen kokonaisrahoituksesta noin neljäsosa. Voimme todeta siis, että uhkapelaamisen tuotot tukevat merkittäväillä summilla näitä kohteita. Kulttuuri- ja opetusministeriö jakaa osan tuotoista. Valtioneuvosto kanslia vastaa valtion omistaman osakeyhtiön Veikkauksen omistajaohjauksesta. Uhkapelitoiminnan valvonta kuuluu taas sisäministeriölle. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2021.)

Kulttuuri- ja opetusministeriö tukee rahapelitoiminnalla elokuva- ja valokuvataidetta, tattereita, sävel- ja tanssitaidetta, rakennustaidetta, kulttuuritapahtumia, perinne- ja museojärjestöjä sekä muuta kulttuuri- ja taidetoimintaa. Taiteen edistämiskeskus jakaa myös edelleen määrärahoja. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2021.)

Nuorisotyö edunsaajana tarkoittaa varojen jakamista kuntien nuorisotoimintaan ja kansalaisjärjestöihin, valtakunnallisiin nuorisokeskuksiin, nuorisokoulutus ja -tutkimukseen sekä kotimaisiin ja kansainvälisiin nuorisohankkeisiin. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2021.)

Urheilun ollessa edunsaajana kulttuuri- ja opetusministeriö jakaa tuet esimerkiksi urheilutapahtumiin, urheilujärjestöihin, liikunnan koulutukseen ja tutkimukseen, urheilun apurahoihin ja valmennukseen, liikuntapaikkarakentamiseen, kuntien liikuntatoimintaan ja liikunnan kansainväliseen yhteistyöhön. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2021.)

Kun puhutaan tieteestä edunsaajana suurin osa tieteelle osoitetuista tuista, kohdennetaan Suomen Akatemialle, joka käyttää tuet tutkimustyötä varten ja tämän tukemiseen tieteelliseen laatuun perustuvalla pitkäjänteisellä rahoituksella. Kulttuuri- ja opetusministeriö myöntää näitä varoja muun muassa tutkimuslaitosten ja -instituuttien sekä tieteellisten seurojen ja yhdistysten toimintaan, tiedonjulkistamisen ja kansainvälisen tieteellisen yhteistyön menoihin sekä jäsenmaksujen edistämiseen. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2021.)

Ulkapelaamisesta verotuloista vain 12 prosenttia rinnastetaan siis normaaleihin verotuloihin ja jaetaan käyttökohteisiin valtion budjettiprosessin kautta. Näin ollen vain pieni osuus käytetään siten, että käyttökohteet vastaavat yleistä julkisten menojen jakaumaa. 2014 vuoden aikana julkisista menoista 14 prosenttia käytettiin terveydenhuoltoon, 44 prosenttia sosiaaliturvaa ja 11 prosenttia koulutukseen. Vastapainona kulttuurin, vapaaajan ja uskonnon yhteenlaskettu osuus julkisen sektorin menoista oli 2,5 prosenttia. Ulkapeleistä saadut tuotot ja niiden käytöt eroavat tässä kohtaa huomattavasti, sillä ne

käytettiin sellaisiin tarkoituksiin, joihin julkisen sektorin menoista yleisesti käytetään vain pieni osa. Vuonna 2014 voittovaroista käytettiin 44 prosenttia kulttuuriin, 10 prosenttia nuorisotyöhön, 19 prosenttia tieteeseen ja 27 prosenttia urheiluun. Voimme tässä kohdalla siis havaita, että nykypäivänä vuonna 2021 käytetyistä tuloista menee pienempi osa enää näihin käyttötarkoituksiin verrattuna vuoteen 2014. Julkiset menot on yleisestikin syytä kohdentaa mahdollisimman tehokkaasti ja joustavalla tavalla, riippumatta siitä, miten ja mistä varat on kerätty. 2015 vuoden aikana RAY myönsi 797 järjestölle 1676 kohteeseen noin 308 miljoonaa euroa tukea ja hakijoita oli yhteensä 1197 sekä kohteita 2654. Mielenkiintoisinta tässä on se, että kuuluiko peliyhtiön todellakin avustuskohteista päättäminen. Hakijoita on paljon ja moni näistä hakee tukea ministeriöltä, säätiöiltä, kunnilta ja peliyhtiöiltä. Kyseinen varainhankinta siis sitouttaa todella paljon henkilökuntaa varsinaisen toiminnan kustannuksella. Nämä tukea saavat säätiöt ovat lähes aina verovapaita, mikä vääristää resurssien allokointia ja kilpailutilannetta. Nämä ovat vääristäneet tilannetta vuodesta 2014 ja näin ollen voittovarojen jako pitäisi irrottaa kokonaan pelitoimijoista ja keskittää täysin valtion hallintoelimille. (Kotakorpi, 2016, s. 3–4.)

Valtiontalouden tarkastusvirasto on kiinnittänyt vuonna 2012 erityisesti huomiota joihinkin uhkapeliavustusten jakoon liittyviin ongelmiin esimerkiksi, että uhkapelituottojen vuosittainen vaihtelu voi johtaa epätarkoituksenmukaiseen avustusten jakoon. Avustusten käytön seurannassa on havaittu paljon ongelmia. Uhkapelaamisen verotus on samanlaista, kuten tupakka- ja alkoholiverotus eli regressiivistä: tämä tarkoittaa, että pienituloiset käyttävät suuremman osan tuloistaan kyseisiin hyödykkeisiin verrattuna suurituloisiin. Uhkapelejä käyttävät suhteessa enemmän eläkeläiset, työttömät ja pienituloiset eli alle 2000 euroa kuukaudessa ansaitsevien osuus kaikista uhkapelaajista on yli 60 prosenttia. Uhkapeleistä saaduilla tuotoilla tuetaan paljon esimerkiksi urheilua ja kulttuuria, joista hyötyvät ja joita kuluttavat useammin suurituloisemmat henkilöt, mikä osaltaan vahvistaa tässä kohtaa uhkapelien verotuksen regressiivisuutta. Toisena puolelta on kuitenkin, että osa tukemisesta menee mielenterveyden ja vammaisten tukemiseen. Lain mukaan uhkapeliyrityksillä on velvoite panostaa peliongelmaisten auttamiseen ja ongelmapelaamisen ehkäisyyn. Näiden haittaverojen osalta kohtaantoanalyysia

vaikeuttaa rahallisten haittojen ja hyötyjen lisäksi, että haittaverot vaikuttavat hyvinvointiin ja sitä kautta epätoivottava kulutus pienenee. (Kotakorpi, 2016, s. 3–4.)

Yleisesti ottaen kaikki uhkapeliyhtiöiltä yhteiskunnallisiin tarkoituksiin kerätyt tuotot eikä ainoastaan arpajaisveron osuus pitäisi mieltää veroiksi. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna kaiken kaikkiaan uhkapelisektorilta kerätyt verotulot olivat noin 1,2 miljardia euroa vuodelta 2014. Tämä vastaa yli kahta prosenttia valtion kokonaisverokertymästä. Toisena näkökulmana on, että uhkapelisektorilta kerättyjen verotulojen käyttökohteiden jakauma voi olla hyvinkin kaukana muiden julkisten menojen jakaumasta. Uhkapelaamisesta saatuja tuloja ei pitäisi käsitellä korvamerkitsemisen tavalla, koska tämä on haitallista verotulojen käytön tehokkuuden kannalta. Uhkapelituottoja olisikin syytä käsitellä samalla tavalla kuin muita valtion verotuloja. (Kotakorpi, 2016, s. 4–5.)

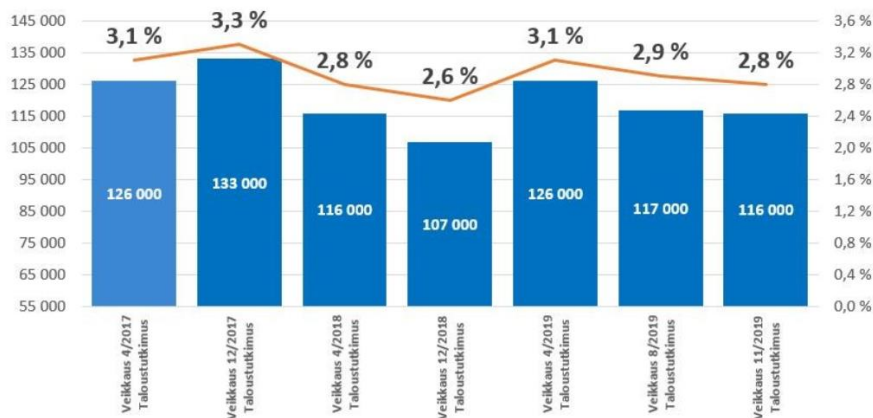
### **3.3.2 Veikkaus Oy vuonna 2017–2019**

Vuoden 2019 toiminnalla Suomen uhkapelimonopoliyritys Veikkaus tuotti valtiolle 1212 miljoonaa euroa. Veikkauksen tulos pysyi lähes samassa kuin aikaisempaan vuonna 2018, joka oli 1009 miljoonaa euroa. Veikkaus tuotti valtiolle vuoden 2019 toiminnalla 203 miljoonaa euroa arpajaisveroa. Veikkauksen pelitoiminnan tuotto pieneni 68 miljoonaa euroa eli 3,9 prosenttia, mutta kustannustehokkuuden parantuminen piti tulostason säilymisen edellisvuoden tasolla. Kokonaisuudessaan vuoden 2019 pelikate oli Veikkauksella 1609 miljoonaa euroa. Pelikatteesta 31,8 prosenttia tuli digitaalisia kanavia pitkin ja 68,2 prosenttia fyysisistä myyntipaikoista. Veikkauksen teettämän tutkimuksen mukaan pelihaittojen määrä pysyi 2009 vuoden aikana ennallaan, mikä osaksi vaikutti myös tulokseen. Veikkauksella oli 85 prosentin markkinaosuus Suomen uhkapelimarkkinoista mikä oli aikaisempaan vuoteen nähden yhden prosenttiyksikön vähemmän. Tähän vaikutti asiakkaiden pelaamisen hallintaan digitaalisissa kanavissa käyttöönotetut rahansiirto- ja pelirajat. (Veikkaus, 2020.)



## Peliongelmaisten osuus väestöstä 2017-2019

(väestöestimaatti ja %-osuus väestöstä)



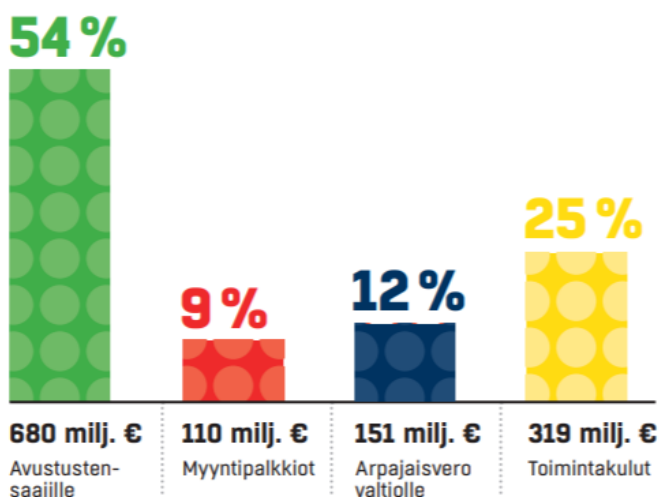
**Kuvio 12.** Peliongelmaisten osuus Suomen väestöstä vuosina 2017–2019 (Veikkaus, 2020).

Kuviossa 12 pystymme havaitsemaan peliongelmaisten osuuden koko Suomen väestöstä vuosien 2017 ja 2019 aikana. Lukemat ovat karua luettavaa, mutta merkittäviä Veikkauksen tuloksen kannalta. Mikäli peliongelmaisten ja -riippuvaisten määrää saadaan pienennettyä, vähenee myös Veikkauksen tulos merkittävästi. Vuoden 2019 aikana peliriippuvaisten määrä on 2,8 prosenttia koko väestöstä eli 116 000 suomalaista. Luku on pienempi kuin vuoden 2017 vastaava, mutta ei siltikään Veikkaukselle asettamissa tavoitteissa. Vuoden 2019 aikana Veikkauksen peleistä parhaiten menestyi Lotto, jonka osuus oli koko pelikatteesta noin 205,2 miljoonaa euroa ja se kasvoi edellisvuoteen verrattuna 8,8 prosentilla. Pelikatteen kasvun selittää vuoden alussa peräti kuuden viikon ajan esillä ollut ennätysellinen Lottopotti. Vuoden 2017 ja 2019 aikana Veikkauksen toiminnasta oli havaittavissa haasteita. Tämän selittää ulkomaisten nettipelien lisääntynyt markkinointi ja tarjonta. Tämä johti Veikkauksen markkinaosuuden pienentymiseen. (Veikkaus, 2020.)

### 3.3.3 Veikkaus Oy vuonna 2020–2021

Veikkauksen toiminta kärsi merkittävästi koronaepidemian aikana vuonna 2020. Tilikaudentulos laski Veikkauksella 680 miljoonaan euroon eli aikaisemmasta vuodesta noin 32

prosenttia alaspäin. Tuloksen laskuun vaikutti erityisesti rahapeliautomaattien sulkeminen koronaepidemian vuoksi osittain tai lähes kokonaan noin viiden kuukauden ajaksi. Tilikauden pelitoiminnan tuotto laski Veikkauksella 25,5 prosenttia eli pelikate oli 1260 miljoonaa euroa. Koronavirusepidemia laski yhtiön pelikatetta Veikkauksen mukaan noin 300 miljoonalla eurolla kyseisenä vuonna. Veikkaus tuotti näin ollen myös arpajaisveroa vain 151 miljoonaa euroa eli noin 25 prosenttia vähemmän kuin aikaisempana vuonna. Pelikate muodostui vuonna 2020 56,6 prosenttisesti fyysisistä myyntipaikoista tulleista tuloista ja 43,3 prosenttia digitaalisista kanavista tulleista tuloista. Digitaalisten kanavien kautta tulleet tulot kasvoivat noin 11,6 prosenttia aikaisemmasta vuodesta. Veikkauksen osuus vuoden 2020 kokonaismarkkinoista oli noin 80 prosenttia. Peliongelmaisten osuus oli pudonnut aikaisemmasta vuodesta 2,5 prosenttiin eli noin 0,3 prosenttia. Veikkaus vähensi vastuullisuusprojektinsa myötä rahapeliautomaatteja noin 8000 pois Suomen markkinoilta. (Veikkaus, 2021.)



**Kuvio 13.** Pelitoiminnan tuoton jakautuminen vuonna 2020 (Veikkaus, 2021).

Kuviosta 13 voimme havaita Veikkauksen vuoden 2020 tuloksen jakautumisen. Vuonna 2020 Veikkaus myönsi toimikautensa tuloksestaan 680 miljoonaa euroa tukia yleis-  
hyödyllisiin ja ennalta määrättyihin kohteisiin. Liiketoiminnan tulos alitti ministeriön vuoden 2020 valtion talousarvioon merkityn avustuksensaajille tarkoitettavan summan, joka oli 1082 miljoonaa euroa. Suomen valtio sitoutui korvaamaan tämän yhteisöille ja järjes-

töille tuoton alenemisen seurauksena. Tämä kompensatio maksetaan avustuksensaajille myös vuonna 2021. Tämän valtio pyrkii toteuttamaan arpajaisveroa alentamalla ja kehitysvaikutteisien budjettivaroin. Tämän lisäksi terveys- ja sosiaaliministeriön hallinnonalalla hyödynnetään jakamattomia rahapelivoittoja. Kertomusvuonna 2020 Veikkaus tuloutti terveys- ja sosiaaliministeriölle kaikkiaan 292,5 miljoonaa euroa jaettavaksi terveys- ja sosiaalijärjestöille. Kulttuuri- ja opetusministeriö jakoi puolestaan 360 miljoonaa euroa liikunnalle, kulttuurille, nuorisotyölle ja tieteelle. Metsä- ja maatalousministeriö jakoi samana vuonna Veikkauksen tuotoista hevosurheilulle 27,2 miljoonaa euroa. (Veikkaus, 2021.)

### 3.3.4 Uhkapelaamisen vaikutukset yhteiskunnalle

Seuraavassa taulukossa on yhdistettynä vuosien 2013–2016 tietoja Veikkauksen, Fintoton ja RAY:n vuosikertomuksista löydettyjä tilikauden tuloksia. Kyseiset datat ovat kerättyinä Veikkauksen arkistosta ja koottuna kaikki yhteen taulukossa 3 sekä taulukossa 4. Osaa Fintoton ja Rayn tiedoista ei menneiltä vuosilta ollut saatavilla, joten ne jätettiin taulukosta pois kokonaan.

	2016	2015	2014	2013
<b>Arpajaisveroa valtiolle yhteensä, milj. €</b>	<b>214,74</b>	<b>210,2</b>	<b>204,82</b>	<b>202,76</b>
Veikkaus	110,2	107,2	104,2	99,8
RAY	96,9	95,4	93	94,8
Fintoto	7,64	7,6	7,62	8,16
<b>Avustukset yhteiskunnalle yhteensä, milj. €</b>	<b>973,78</b>	<b>968,33</b>	<b>965,8</b>	<b>946,2</b>
Veikkaus	517,5	515,6	539,5	524,5
RAY	423,5	423,1	426,3	421,7
Fintoto	32,78	29,63	-	-
<b>Taloudellinen arvon tuotto yhteiskunnalle yhteensä, milj. €</b>	<b>1508,7</b>	<b>1368</b>	<b>1331,23</b>	<b>1343,15</b>
Veikkaus	799,3	671,7	654,83	651,75
RAY	709,4	696,3	676,4	691,4
<b>Suomen uhkapelaamisen kokonaismarkkinat yhteensä, milj. €</b>	<b>1940</b>	<b>1743</b>	<b>1701</b>	<b>1693</b>
Veikkaus	918,4	885,4	862,4	839,8
RAY	808	795	775	790
Fintoto	69,84	64,49	-	-

**Taulukko 3.** Veikkauksen, Fintoton ja RAY:n tulokset ennen yhdistymistä.

Taulukosta 3 voimme havaita, että ennen vuoden 2017 Veikkauksen, Fintoton ja Raha-automaattiyhdistys RAY:n yhdistymistä, näiden kolmen yrityksen tuki yhteiskunnalle lahjoituksina ja verotuloina on ollut todella merkittävä. Avustukset yhteiskunnalle ovat säilyneet suurin piirtein samoissa yhdistymistä ennen kuin sen jälkeenkin, minkä näemme seuraavassa taulukossa 3.

VASTUULLINEN LIIKETOIMINTA	2020	2019	2018	2017
Tulos, milj. €	680,2	1 009,4	1 014,2	1 021,3
Tuotot yhteiskunnalle, milj. € <sup>1)</sup>	862,4	1 246,6	1 265,6	1 273,8
Pelikate, milj. € <sup>2)</sup>	1 260,3	1 690,7	1 759,0	1 777,8
Yhteisen hyvän osuus pelikatteesta, % <sup>3)</sup>	68,4	71,7	69,7	69,4
Pellongelmaisten osuus väestöstä, % vuonna 2020 <sup>4)</sup>	2,3/2,6	3,1/2,9/2,8	2,8/2,6	3,1/3,3
Veikkauksen osuus kotimaisesta rahapelimarkkinasta, % <sup>5)</sup>	80	85	86	90

**Taulukko 4.** Veikkauksen vuosien 2017–2020 tilikauden tuloksia (Veikkaus, 2021).

Taulukosta 4 voimme havaita, että Veikkauksen tulos on laskenut merkittävästi vuodesta 2017 vuoteen 2020 mennessä. Yhteiskunnalle käytettävä jako yleishyödyllisiin kohteisiin on pudonnut 350 miljoonalla eurolla 4 tilikauden aikana. Tämä on merkittävä muutos tuettavissa kohteissa, mutta Suomen valtio on pystynyt kompensoimaan tätä menetystä arpajaisveroa keventämällä. Vuoden 2021 puoleen väliin mennessä tulos on pysynyt viime vuoden tasolla. Veikkauksen uhkapelien pelaamisen kokonaisvolyymi oli tammikuusta kesäkuuhun noin 3,2 miljardia euroa. Tämän aikavälin tilikauden pelitoiminnan tuotto laski 13,2 prosentilla viime vuodesta noin 527 miljoonaan euroon. Koronaepidemian arvioidaan vaikuttaneen Veikkauksen tulokseen noin 150 miljoonan euron verran. Vuoden 2021 pelikatteesta 55 prosenttia tuli digitaalisista kanavista ja 45 prosenttia tuli kiinteistä myyntipaikoista. Digitaalisten kanavien osuus on viime vuosina ollut selkeässä kasvussa, ja koronaepidemia on vaikuttanut tähän positiivisesti. Suomen valtiolle kertyi arpajaisveroa 28,8 miljoonaa euroa eli noin 60 prosenttia vähemmän kuin vuotena 2020. Tähän vaikuttaa arpajaisveron kevennys 1.tammikuuta alkaen 12 prosentista 5,5 prosenttiin. (Veikkaus, 2021; Sibakov, 2021.)

Taulukosta 3 ja 4 voimme havaita, että taloudellinen arvontuotto yhteiskunnalle on vähentynyt Veikkauksen, Fintoton ja RAY:n yhdistymisen jälkeen. Tämän voi selittää tunnistautumisen lisääntyminen peliautomaateissa ja digitaalisissa kanavissa.

Vuonna 2019 alkanut koronaepidemia on vaikuttanut myös merkittävästi nykyisen Veikkaus Oy:n tulokseen laskemalla Veikkauksen tuloja ja tuottoja merkittävästi. Veikkaus tulee vuosi vuodelta häviämään lisää markkinaosuuttaan Suomen uhkapelimarkkinoista, mikäli uusi arpajaislaki ei tule voimaan. Veikkauksen hyöty yhteiskunnalle on todella merkittävä, joten uusi arpajaislaki olisi edunsaajien ja suomalaisten kannalta hyödyllisempi, mikäli se tulisi voimaan. Kaikki Suomessa pelatut vetotulot ja Veikkauksen voitot käytettäisiin Suomessa, joten suomalaisten uhkapelaamisesta eivät hyötyisi ulkomaiset yritykset. Ammatiksi pelaavien kannalta arpajaislain voimaan tulo on huono asia ja tämä ammattikunta tulee varmasti joko kiertämään tai rikkomaan jossain suhteessa tätä lakia.

Veikkauksen tuotoista käytetään siis noin 53 prosenttia liikunnan ja urheilukasvatuksen, taiteen, tieteen ja nuorisotyön tukemiseen. 43 prosenttia tuotoista menee sosiaalisen ja terveydellisen hyvinvoinnin edistämiseen sekä neljä prosenttia hevoskasvatukseen sekä -urheilun edistämiseen. Vuodesta 2015 alkaen tiedettä on tuettu 102 miljoonalla eurolla, taidetta 236 miljoonalla eurolla, liikuntaa 148 miljoonalla eurolla ja nuorisotyötä 53 miljoonalla eurolla. Terveys- ja sosiaaliministeriö on avustanut vuodesta 2015 yleisavustuksilla 61 miljoonalla eurolla, kohdennetuilla toiminta-avustuksilla 147 miljoonalla eurolla, investointiavustuksilla 31 miljoonalla eurolla ja projektiavustuksilla 70 miljoonalla eurolla. Uhkapelien raha-automaateista saaduilla tuilla on vuodesta 2015 alkaen tuettu perusrahoitusta ja toimintaedellytyksiä järjestöille 113 miljoonalla eurolla, erityisryhmien asumista 35 miljoonalla eurolla, kriisiauttamista ja arjen turvallisuutta 21,7 miljoonalla eurolla, yhteisöllisyyttä ja osallistumismahdollisuutta 52 miljoonalla eurolla sekä terveys, toimintakykyä ja työelämäosallisuutta 85 miljoonalla eurolla. Näiden lisäksi Veikkaus Oy on tukenut 117 miljoonalla eurolla sotaveteraaneja vuositasolla. Nämä luvut eivät ole merkittävästi muuttuneet vuoteen 2018 mennessä ja ovat heitelleet vain muutamia pro-

senttiyksiköitä. Tukien vähäistä heilumista voi selittää vuoteen 2018 asti vakaalla uhkapelialalla, joka ei siihen mennessä kokenut vielä merkittäviä heilahduksia. (Järvinen-Tasopoulos, 2018, s. 62–73.)

### **Uhkapelaamisen negatiivinen vaikutus**

Uhkapelaamisella on Veikkauksen (2021) mukaan paljon positiivisia vaikutuksia taloudellisesti ja hyötyä suomalaiselle taiteelle, tieteelle ja kulttuurille, mutta niin kuin tiedetään myös paljon negatiivisia vaikutuksia. Aikaisemmin jo todettuna, että Suomessa on noin 120 000 henkilöä, jotka kärsivät peliriippuvaisuudesta tai peliongelmaista. Tämä lukema ei ole merkittävästi vähentänyt viime vuosina, vaikka Veikkaus Oy tekee suunnitelmansa mukaisesti peliriippuvaisuuden eteen töitä sen vähentämiseksi. Peliongelmat eivät ole vähentyneet, koska uhkapelaamista on mahdollista pelata ja harrastaa joka paikassa missä ikinä oletkaan Suomessa. Mikäli matkapuhelimessasi toimii internet-yhteys, pääset digitaalisia kanavia pitkin eri uhkapelitarjoajien sivuilla harrastamaan uhkapelaamista. Muussa tapauksessa lähes jokaisessa ruokakaupassa, kioskillä tai huoltoasemalla peli-ikäisten henkilöiden on mahdollisuus harrastaa uhkapelaamista raha-automaattien kautta tai vedonlyöntiä kiinteissä myyntipisteissä. Jokainen peli-ikäinen henkilö törmää arkielämässään päivittäin uhkapelaamisen eri tarjontaan ja mikäli sinulla on paha riippuvuus pelaamiselle, on kiusauksilta mahdotonta välttyä.

Vuonna 2021 tammikuussa Veikkaus Oy otti ison askeleen vastuullisemman uhkapeliympäristön puolesta. Veikkauksen rahapeliautomaateilla otettiin käyttöön pakollinen tunnistauminen. Pakollisen tunnistaumisen lisäksi rahapeliautomaateissa on käytössä *Estä pelaaminen* -painike ja aikamuistuttaja. Tämän lisäksi jokaiselle tunnistautuneelle tuli mahdolliseksi asettaa itselleen pelinesto määräajaksi tai toistaiseksi. Kesäkuun loppuun mennessä noin 9100 asiakasta oli asettanut itselleen kiinteällä myyntipuolella pelineston. Digitaalisella puolella tämä systeemi on ollut pidempään käytössä ja sillä puolella noin 25 000 Veikkauksen uhkapelaajaa oli estänyt itseltään pelaamiseen osittain tai kokonaan.

Koronapandemian myötä rahapeliautomaatit olivat pitkään poissa käytöstä, mutta tästä huolimatta peliongelmaisten ja peliriippuvaisten määrä ei pudonnut merkittävästi vuoden 2021 aikana. Pakollinen tunnistautuminen on laajentunut vuoden 2021 aikana kaikkiin Veikkauksen kiinteisiin myyntipisteisiin. Vuoden 2021 syyskuussa digitaalisissa kanavissa tuli käyttöön nopearytmisten pelien pakolliset kuukausi- ja vuorokausikohtaiset tappiorajat. Nämä samat rajat ovat laajenemassa myös kiinteiden myyntipaikkojen palveluihin käyttöön. Jokaisella peli-ikäisellä ja tunnistautuneella uhkapelaajalla päiväkohtainen tappioraja on jatkossa 500 euroa ja kuukausitasolla 2000 euroa. Veikkauksella on tavoitteena, että kaikki Veikkauksen pelaaminen on vuoden 2023 mennessä pakollisen piirissä. Vuoden 2021 kesäkuussa pakollisen tunnistautumisen tehneitä oli noin 74 prosenttia kaikista Veikkauksen pelaajista.

### **3.4 Ulkomaisten peliyhtiöiden vaikutus ja markkinaosuus Suomessa**

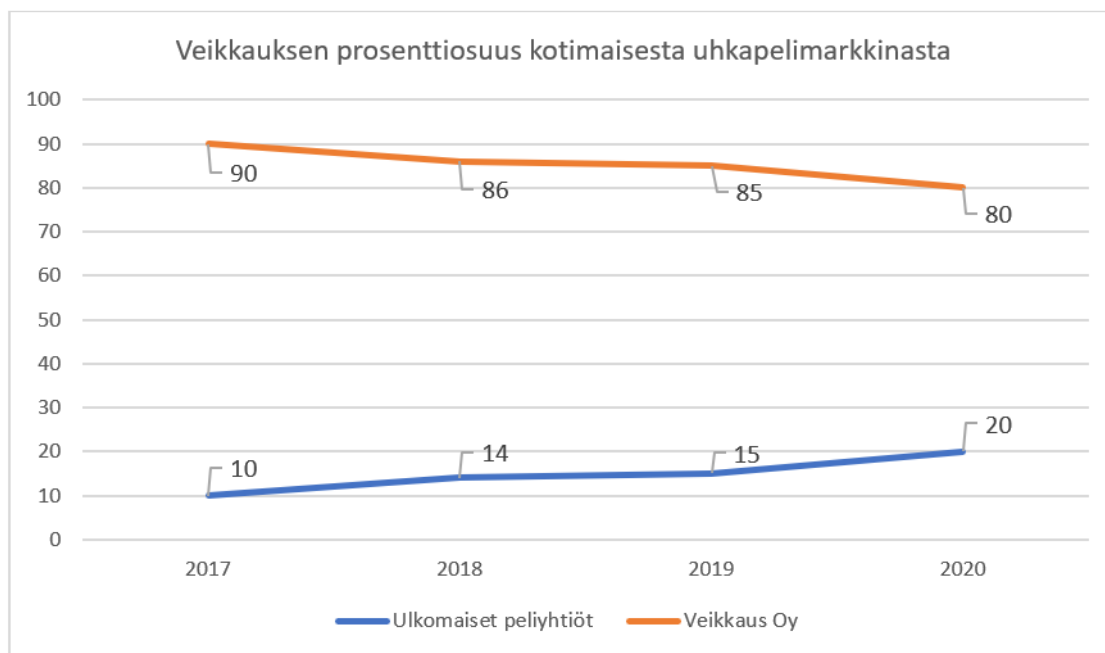
Suomessa on työstetty uuden hallituksen myötä jo vuoden ajan uutta arpajaislakia, jonka tarkoituksena olisi vahvistaa Veikkauksen nykyistä monopoliasemaa Suomen uhkapeli-markkinoilla. Suomessa koko uhkapelimarkkinoiden osuus on noin 2 miljardia euroa ja tällä uudella lakimuutoksella olisi tarkoitus ottaa haltuun Suomen uhkapelimarkkinat. Tällä hetkellä uusi arpajaislaki ei ole vielä voimassa, mutta sen pitäisi tulla päätökseen seuraavan 2 vuoden sisään. (UMV-Lehti, 2021.)

Euroopan Unionin -säädösten mukaan Suomessa on sallittua pelata uhkapelejä minkä tahansa Euroopan Unionin alueella lisensoidun uhkapelitarjoajan digitaalisilla sivuilla. Markkinoilla kilpailutilanne on todella suuri ja palveluntarjoajien tarvitsee parantaa ja lisätä uhkapelimahdollisuuksia jatkuvasti. Tällä uudella arpajaislailla on tarkoitus vähentää hallituksen mukaan uhkapeleistä tulevia haittoja ja turvata Veikkauksen monopoliasema. Mikäli hallitus onnistuu sulkemaan Suomen uhkapelimarkkinat ja ottamaan ne täysin haltuunsa, tulee käyttöön pakollinen henkilöllisyyden tunnistautuminen. Veikkauksella on ollut tämä jo raha-automaateissaan käytössä vuoden 2021 alusta alkaen. (UMV-Lehti, 2021.)

Niin kuin tiedetään, suomalaiset ovat maailman kolmanneksi eniten pelaavaa uhkapeliansaa suhteutettuna peli-ikäisten määrään nähden prosentuaalisesti. Suomalaiset käyttävät keskimääräisesti noin 400 euroa per henkilö, kun tämä jaetaan henkilöä kohden. Tämä lukema on houkuttanut paljon ulkomaalaisia uhkapelilyhtiöitä Suomeen. Veikkaus on pärjännyt kansainvälisiin kilpailijoihin verrattuna huomattavasti heikommin ja tämä on näkynyt siinä, että yhä useampi on kääntynyt paremman tarjonnan ja suurempien voittomahdollisuuksien perässä ulkomaalaisten pelilyhtiöiden puoleen. Erilaisten väestötutkimusten mukaan suomalaisista iältään 15–74-vuotiaista Manner-Suomen väestöstä noin 80 prosenttia oli pelannut uhkapelejä 2020 kuluneen vuoden aikana. 29 prosenttia väestöstä pelaa vähintään kerran tai useammin viikossa uhkapelejä. Suomalaiset kuluttavat siis viikkotasolla noin 10 euroa uhkapeleihin ja tarkennettuna vielä, että miehet käyttävät noin 16 euroa ja naiset 5 euroa. (UMV-Lehti, 2021.)

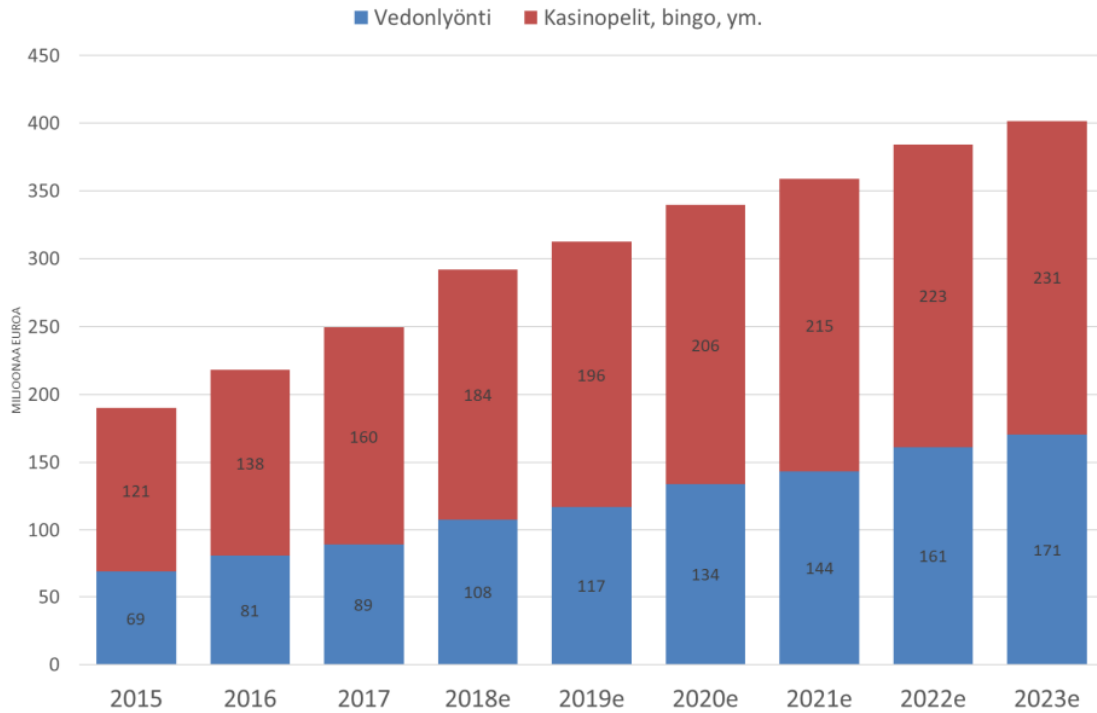
Uhkapelimarkkinoiden ollessa tällä hetkellä vapaat digitaalisella puolella 300 miljoonaa euroa valuu joka vuosi noin ulkomaisille pelilyhtiöille. Sanna Marinin hallitus pyrkii tällä uudella arpajaislailla eli uusilla rajoituksilla, kielloilla ja valvonnalla kaappaamaan nettiuhkapelimarkkinat Suomen valtiolle. Perusteluna ja tuoreessa raportissa väitetään henkilöiden keskuudessa, jotka käyttävät ulkomaalaisia pelintarjoajia digitaalisissa kanavissa olevan suurempi todennäköisyys ja prosentuaalinen osuus peliongelmiille ja -riippuvuudelle. Ulkomaisiin pelilyhtiöihin suuntaavan rahanosuus on siis noin 300 miljoonaa euroa ja tämä vastaa 14 prosenttia koko Suomen uhkapelimarkkinoiden osuudesta. Veikkauksen osuus on internetin puolella 65 prosenttia ja tätä loppua 35 prosenttia hallitus tavoittelee uudella arpajaislaillaan. Poliisihallituksen mukaan Manner-Suomen ulkopuolelle suuntautuvan verkkorahapelaamisen osuus oli viimeisen 10 vuoden aikana ollut noin 30 prosenttia koko Manner-Suomen verkkouhkapelaamisen pelikatteesta. Tämä uusi pelikieltolaki on kamppailu 300 miljoonan euron rahapelimarkkinasta ja 30 prosentin kaappaamisesta Veikkaukselle eli Suomen valtiolle. (UMV-Lehti, 2021.)





**Kuvio 14.** Ulkomaisten uhkapelilyhtiöiden osuus Suomen uhkapelimarkkinoista (Veikkaus, 2020).

Tietoverkkojen jatkuva kehittyminen ja sitä kautta leviävä uhkapelitoiminta murtaa kansainvälisiä rajoja. Digitaalisia kanavia pitkin tapahtuvat pelaaminen asettaa uusia haasteita peliyhtiöille, koska perinteiset rajat häipyvät ja toimintaan liittyvä valvominen vaikeutuu. Kuvio 14 voimme havaita, miten ulkomaisten peliyhtiöiden vaikutus Suomessa on viime vuosina muuttunut. Jatkuvasti maahan digitaalisten verkkojen kautta pyrkivät nettikasinot ja -pelintarjoajat hankaloittavat sekä pienentävät Veikkauksen markkinaosuutta Suomessa jatkuvasti. Veikkaus ei pysty vastaamaan muiden pelintarjoajien nettisivujen parempaan tarjontaan, vähäisemmän pelinhaittojen torjunnan menettelyihin ja suuriin palautusprosentteihin. Kuvio 14 voimme nähdä, miten Veikkauksen osuus Suomen markkinaosuudesta on pudonnut 10 prosenttia vuodesta 2017. Tämän takia hallitus pyrkii estämään ulkomaisten pelintarjoajien toiminnan digitaalisesti Suomessa. Kiinteällä puolella ja toimipistemyyneissä Veikkauksella on täysi monopoli eli 100 prosentin markkinaosuus, mutta digitaalisella puolella markkinat ovat vielä tois-taiseksi avoinna. Digitaalisella puolella Veikkauksen markkinaosuus on 65 prosenttia ja ulkomaalaisten peliyhtiöiden 35 prosenttia. (Juva 2003, s. 18–19; Veikkaus, 2020.)



**Kuvio 15.** Suomesta ulkomaille pelatut eurot (Veikkaus, 2018).

Kuviosta 15 voimme havaita, miten paljon Suomesta ulkomaille pelattujen eurojen määrä on kasvanut digitaalisen uhkapelaamisen kasvun myötä. Vuonna 2018 tehdyn tutkimuksen mukaan suomalaiset hävisivät ulkomaisille uhkapelientarjoajille eli kaikille muille kuin Veikkaus Oy vuonna 2018 noin 300 miljoonaa euroa. Tämän summan odotetaan kasvavan vuoteen 2023 mennessä 400 miljoonaan euroon, mikäli Suomen uusi arpajaislaki ei tule ennen sitä voimaan. Tämä ulkomaille pelattavien eurojen kasvu on nopeinta vedonlyöntipeleissä, mutta muutos on suurempi jatkossa myös muissakin uhkapelimuodoissa. Näihin lukeutuvat oikeastaan kaikki nopearytmiset pelimuodot. (Veikkaus, 2018.)

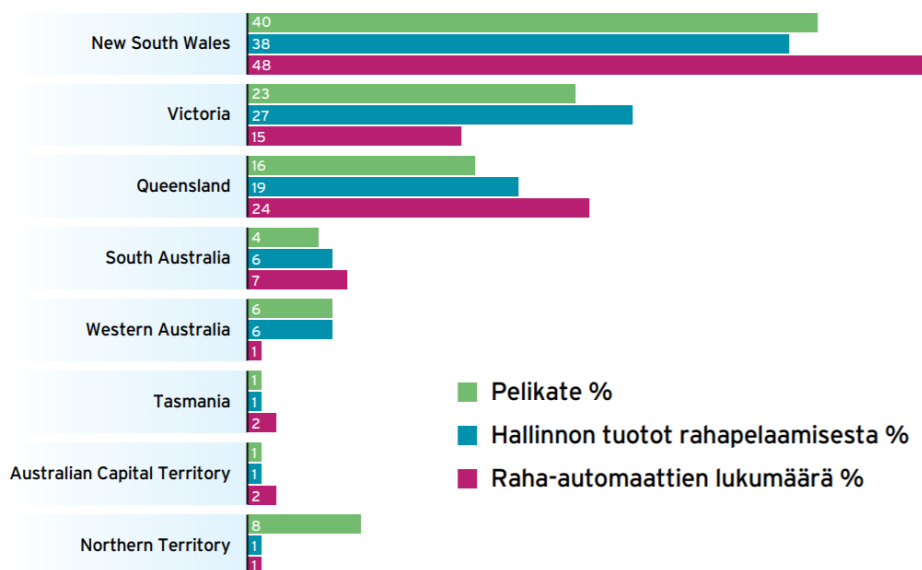
### 3.5 Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys muissa maissa

Tässä kappaleessa vertaillaan uhkapelaamisen merkitystä edunsaajille ja yhteiskunnalle Singaporessa ja Australiassa. Nämä kaksi valtiota ovat valittuna sen takia, koska ne ovat ainoat valtiot, joissa pelataan henkilöä kohden laskettuna enemmän kuin Suomessa. Tässä kappaleessa käydään läpi päällisin puolin kyseisten valtioiden uhkapelaamisen markkinoita sekä samoja olennaisia tietoja kuin tutkielman kappaleen 3 tietoja Suomeen liittyen.

#### 3.5.1 Australia

Raijaksen (2019, s. 47–51) ja Australian hallituksen uhkapelaamista tutkivan yksikön AIHW (2021) mukaan australialaiset ovat ylivoimaisesti eniten pelaava kansakunta maailmassa. Yli 18-vuotiaat australialaiset häviävät vuositasolla uhkapeleihin 23,7 miljardia Australian dollaria eli noin 14,6 miljardia euroa. Lukema on peli-ikäistä henkilöä kohden noin 770 euroa. Australiassa uhkapelaamisesta saatuja tuloja ei ”korvamerkitä” samaan tyyliin kuin Suomessa, vaan menevät suoraan valtion budjettiin. Australian valtio perustelee tätä sillä, että riippuvuutta uhkapelien tuotoista ei pääsisi syntymään eri organisaatioiden tuottajille. Uhkapelaamisesta saatuja tuloja pyritään samalla tavalla kuin Suomessa käyttämään urheilun ja nuorison hyväksi sekä päihde- ja mielenterveyspalveluiden edistämiseksi.

Australiassa on uhkapelialalla käytössä lisenssipohjainen rahapelijärjestelmä. Jokainen osavaltio ja territorio saavat osuutensa uhkapelaamisesta lisenssimaksujen, verotuksen ja erilaisten sakkojen kautta. Territoriot ja osavaltiot saivat vuosina 2016–2017 yhteensä noin 6 miljardia Australian dollaria eli keskimäärin noin 24 prosenttia territorio- tai osavaltiokohtaisesta pelikatteesta. Territorioiden ja osavaltioiden saamat osuudet vaihtelevat suuresti aina Northern Territoryn 4 prosentista South Australian 33 prosenttiin. Australiassa on pyritty viime vuosikymmenen aikana hillitsemään uhkapelaamisen taloudellista merkitystä ja rahapelituottojen kasvattamista, koska osavaltiot ja territoriot ovat olleet todella voimakkaasti riippuvuussuhteessa uhkapelaamiseen (AIHW, 2021).



**Kuvio 16.** Pelikatteiden ja raha-automaattien osuus kokonaismäärästä osavaltioittain ja territorioittain (Raijas, 2019).

Kuviosta 16 voimme nähdä osavaltioitten ja territorioitten saamat uhkapelien tuotot sekä prosentuaalisen osuuden hallinnolle tulleiden uhkapelaamisen tuotoista. Sekä prosentuaalisen osuuden rahapeliautomaattien kokonaismäärästä. Peliautomaattien kokonaismäärä on Australiassa noin 196 200 kappaletta. Raijaksen (2019, s. 47–51) mukaan Northern Territory on territorioista ja osavaltioista ainut, joka hyötyy merkittävästi vähemmän uhkapelaamisesta kuin muut osavaltiot ja territoriot. New South Wales alueella uhkapelaamiseen hävitään suhteesta merkittävästi enemmän kuin muualla Australiassa. Kyseinen osavaltio tuottaa 40,2 prosenttia koko Australian kokonaispelikatteesta. New South Walesin osavaltion hallitukselle kertyy tuottoa noin 2,2 miljardia Australian dollaria. Tämä kattaa 38 prosenttia kaikkien territorioitten ja osavaltioitten hallintojen uhkapelaamisesta saatujen tulojen osuudesta. Kyseisellä alueella on myös huomattavasti enemmän rahapeliautomaatteja muuhun Australian osavaltioihin ja territorioihin verrattuna.

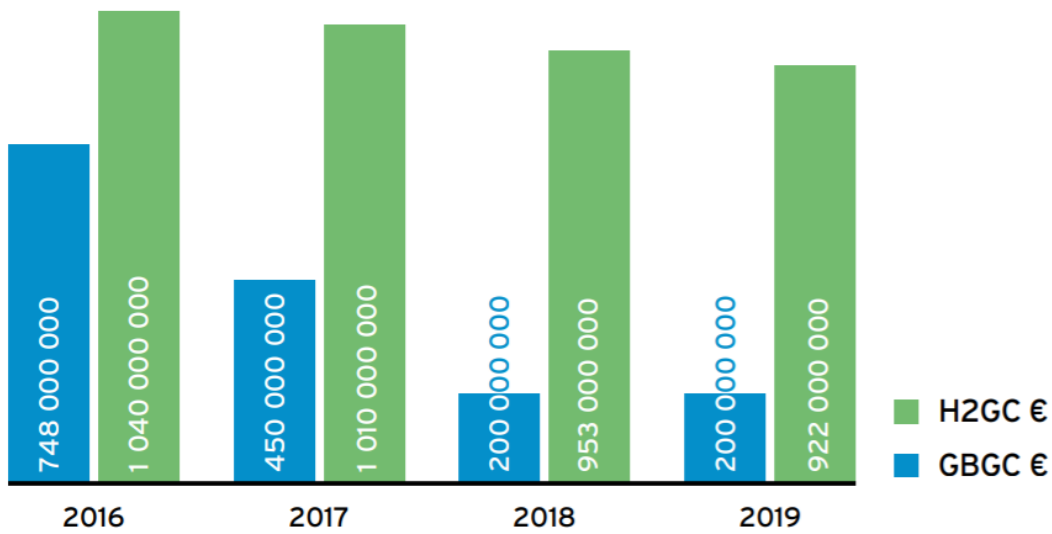
### **3.5.1.1 Valvonta ja sääntely**

Raijaksen (2019, s. 47–51) mukaan Australiassa uhkapelaamista on ohjannut aiemmin valtion omistama organisaatio *Totalisator Agency Boards*, mutta uhkapelaamista on nykyään enemmän ja enemmän yksityistetty ja sääntelyä purettu. Australiassa ei ole käytössä yhtä uhkapelaamisen kattavaa sääntelyelintä tai uhkapelaamisenlakia niin kuin Suomessa, mutta niitä voidaan kuitenkin asettaa liittovaltion tasolla. Jokaisella kahdeksalla territorioilla ja osavaltioilla on omat uhkapelaamisen säädös, sääntelyelimensä ja lakinsa.

Monessa osavaltiossa ja territoriossa uhkapelaamisen ja alkoholin sääntelemineen kuuluu saman päättävän elimen toimipiiriin. Nettikasinot ovat australialaisille kiellettyjä vuonna 2001 voimaan astuneen lain voimalla. Laki kieltää myös pelien mainonnan Australiassa. Muiden nettiuhkapelien tarjoaminen edellyttää tietyn territorion ja osavaltion myöntämää lisenssiä. Ainoastaan Northern Territoryn alueella internetpelaaminen on kokonaan laillista ja sitä saavat tehdä ainoastaan ulkomaalaiset vierailijat ja turistit. (AIHW, 2021; Raijas, 2019, s. 47-51.)

### **3.5.1.2 Laittoman uhkapelaamiseen puuttuminen**

Vuodesta 2016 Raijaksen (2019, s. 47–51) mukaan Australian laittomaan uhkapelaamisen myötä verovaroja ja laittomasti pelattuja euroja on arviolta monta sataa miljoonaa. H2GC ja GBGC ovat kaksi Australian markkinoita tutkivaa konsultointiyritystä joiden mukaan vuodesta 2016 ulkomaalaisten peliyhtiöiden koko ja vaikutus Australian markkinoilla on merkittävä.



**Kuvio 17.** Konsulttiyritysten H2GC ja CBGC arviot euroissa ulkomaisen uhkapelimarkkinoiden koosta Australiassa vuosilta 2016–2019 (Raijas, 2019).

Kuviosta 17 voimme konsulttiyhtiöiden arvioiden perusteella nähdä ulkomaalaisten uhkapelimarkkinoiden vaikutuksen Australian uhkapelimarkkinoilla euroissa. Australiassa sääntelyn ja valvonnan keventämisen myötä ulkomaalaisten laittomien ja laillisten uhkapeilyhtiöiden osuus markkinoista on lisääntynyt merkittävästi. Australian eri osavaltioiden päättävät elimet, ja Australian hallitus on pyrkinyt vähentämään ulkomaalaisten peilyhtiöiden vaikutusta Australiassa valistamalla ihmisiä rahapelilaeista, perustamalla uusia valvovia elimiä ulkomaisen uhkapelaamisen valvonnalle ja pyrkimällä vähentää ulkomaalaisten peilyhtiöiden mahdollisuutta mainostaa Australiassa. Nykypäivänä Australiassa valvotaan laitonta uhkapelaamista tarkasti ja australialaisia kehoitetaan ilmiantamaan laittomaksi epäilemiä uhkapelimaailmaa ja -tarjontaa osavaltion päättävällä elimelle. Australiassa ei ole toistaiseksi vielä käytössä verkkosivustojen blokkauksia tai maksujen blokkauksia, mutta niiden käyttöönottoa tutkitaan ja hyötyä tutkitaan parhaillaan.

### 3.5.1.3 Rahapelityypit

Raijaksen (2019, s. 47–51) mukaan Australiassa uhkapelaaminen jaetaan kolmeen osaan: Vinttikoiira- ja hevoskilpailu, muu uhkapelaaminen ja urheiluedonlyönti. Hevos- ja vinttikoirakilpailuja hoitavat kilparadoilla toimivat myyntipisteet ja välittäjät. Muuhun uhkapelaamiseen kuuluvat kasinot, pelikoneet, lotto, keno, raaputusarvat ja uhkapeliarpajaispelit. Urheiluedonlyöntiin kuuluvat kiinteäkertoimiset vedonlyöntipelit.

Australiassa uhkapelaamisen kokonaisliikevaihdosta pelataan eniten uhkapeliautomaateilla eli noin 69 prosenttia, kasinoilla noin 12 prosenttia sekä vinttikoiira- ja hevoskilpailuissa 11 prosenttia. Vuoden 2016 aikana Australiassa laskettiin olevan 197 122 rahapelikonetta, mikä oli noin 2,5 prosenttia koko maailman laillisten rahapelikoneiden määrästä. Uhkapelaamisessa on todistettu rahapeliautomaattien suurella esiintyvyydellä olevan selkeä merkitys peliongelmiin runsaalle esiintyvyydelle. Uhkapelien kokonaiskulutus oli Australiassa kyseisenä aikajaksona 23,7 miljardia Australian dollaria eli noin 14 miljardia euroa ja siitä noin 51 prosenttia tulee rahapeliautomaateista eli noin 7,4 miljardia euroa.

### 3.5.2 Singapore

Singapore Legal Advice (2020) mukaan uhkapeliä Singaporessa säätelevät muutamat säädökset, kuten Private Lotteries Act, Common Gaming Houses Act ja Remote Gambling Act. Singapore Pools on ainoa toimija, jolla on laillinen lupa järjestää arpajaisia maassa. Kasinot ovat sallittuja Singaporessa integroitujen lomakeskusten muodossa, kuten Marina Bay Sands ja Resorts World Sentosa, joissa kasino on integroitu suureen lomakeskukseen. Siihen muun muassa kuuluu hotelli sekä kokoustilat, viihdeohjelmat ja teemapuistot, ylellinen vähittäiskauppa ja fine dining -tyylinen ruokailupaikka. Yhdistykset saavat käyttää peliautomaatteja niille varatuissa tiloissa yksityisistä arpajaisista annetun lain mukaisesti.

### 3.5.2.1 Historia

Singapore Legal Advice (2020) mukaan vuonna 1923 rahapelit laillistettiin hetkeksi silloisessa Britannian siirtomaassa Singaporessa, mutta kokeilu johti peliriippuvuuteen ja lisääntynyt rikollisuus sekä rahapelit kriminalisoitiin uudelleen kolmen vuoden kuluessa.

Seuraavina vuosikymmeninä laillisen rahapelite toiminta Singaporessa rajoittui valtion ylläpitämään Singapore Pooliin arpajaisissa ja Singapore Turf Clubiin hevostilpailuissa. Kuitenkin parlamentin istunnossa vuonna 2005 18. huhtikuuta Singaporen pääministeri Lee Hsien Loong ilmoitti hallituksen päätöksestä kehittää kaksi kasinoa ja niihin liittyviä hotelleja ja ostoskeskuksia Marina Southiin ja Sentosaan. Ennen integroitujen lomakeskusten kehittämistä paikalliset pelasivat ensisijaisesti risteilyaluksilla, jotka purjehtivat Singaporen hallinnan ulkopuolella olevilla kansainvälisillä vesillä. Nämä risteilykasinot houkuttelivat edelleen niitä, joita pelotti 100 Singaporen dollarin pääsymaksu maakasinoihin.

Hallitus totesi, että hankkeen tavoitteena oli vahvistaa Singaporen matkailualaa, joka oli kohdannut kovaa kilpailua alueen muista kohteista, erityisesti läheisistä Bangkokista ja Hongkongista, jotka ovat sittemmin myös harkinneet kasinoiden laillistamisen aloittamista Singaporessa. Malesiassa on pitkään ollut Genting Highlandsissa laillinen Casino cum -teemapuisto, joka osoittautui suosituksi singaporelaisten matkailijoiden keskuudessa. Singaporen sijoittajien odotettiin luovan noin 35 000 työpaikkaa suoraan ja välillisesti. Kasinoiden lisäksi kyseisiin kohteisiin tulisi muita mukavuuksia, kuten hotelleja, ravintoloita, ostos- ja kongressikeskuksia, teattereita, museoita ja teemapuistoja. Teollisuuden odotettiin sijoittavan 7,1 miljardia dollaria integroituihin lomakohteisiin.



### 3.5.2.2 Uhhapelaamisen taloudellinen merkitys Singaporessa

CNA (2021) mukaan nykypäivänä yhä harvemmat Singaporen asukkaat pelaavat uhhapelejä, mutta mahdollisten ongelmapelaajien ja patologisten pelaajien määrä on vähän nousussa. Vuoden 2020 tehdyn tutkimuksen mukaan vain 44 prosenttia vastaajista pelasi enää uhhapelejä, kun vastaava luku oli vuonna 2017 noin 52 prosenttia. Ongelmapelaamisen pelaamisaste oli 1,2, kun se vuonna 2017 oli 0,9 prosenttia. Kolmen vuoden välein suoritettava kysely osoitti myös, että pelaajien keskimääräiset kuukausittaiset vedonlyöntisummat putosivat vuoden 2017 luvusta 30 Singaporen dollarista 15 dollariin. Vuoteen 2020 noin 89 prosenttia pelaajista lyö vetoa 100 Singaporen dollarilla tai vähemmän kuukaudessa.

Yhtenä selityksenä uhhapelaamisen suosion laskuun on koronapandemian alkaminen, mutta lieventääkseen verkkopelaamisen ja elektronisten pelien uhhapelaamisen riskejä, erityisesti pandemian aikana, Singaporen uhhapelaamisen päättäväelin tehostaa yleisön valistustoimia ongelmapelaamisen riskeistä.

CNA (2021) mukaan vuoden 2020 kyselyssä 44 prosenttia singaporelaisista vastaajista ilmoitti osallistuneensa ainakin yhteen rahapelitoiminnan muotoon. Luvut laskivat vuodesta 2017 useimmissa väestöryhmissä ja rahapelituotteissa, kuten Lotto, TOTO ja sosiaalinen uhhapelaaminen. Suurin osa uhhapelaajista sanoi aloittaneensa uhhapelaamisen 18–24-vuotiaana, samoin kuin vuoden 2017 kyselyssä.

Types of Games	2017
	(%)
<b>All Games</b>	<b>52</b>
4D	42
TOTO	36
Singapore Sweep	18
Social Gambling	21
Sports Betting	2
Jackpot Machines in Local Casinos (IRs)	1
Jackpot Machines in Local Clubs	1
Jackpot Machines in Cruises/Outside Singapore	2
Table Games in Local Casinos (IRs)	1
Table Games in Cruises/Outside Singapore	1
Horse Betting	1
Online Gambling	1

**Taulukko 5.** Singaporelaisten eniten pelaamat uhkapelit prosentuaalisesti (CNA, 2021).

Taulukosta 5 voimme havaita, että 4D eli Lotto säilyi suosituimpana pelimuotona ja seuraavana TOTO. Vuoden 2020 aikana vain 0,3 prosenttia ilmoitti pelaavansa verkossa, kun taas vuoden 2017 vastaava luku oli 0,1 prosenttia. Singaporen vastaavista luvuista voimme havaita, että pelitottumukset ovat melko samankaltaisia kuin Suomessa, mutta verkkouhkapelaamisen määrä on huomattavasti suositumpaa Suomessa.

### 3.5.2.3 Uhkapelaamisen kulutusmäärät Singaporessa

CNA (2021) mukaan useimmat vuoden 2020 kyselyn pelaajista sanoivat käyttävänsä vedonlyöntiin kuukaudessa keskimäärin 100 Singaporen dollaria eli noin 75 euroa tai alle kuukausituloistaan riippumatta. Vain noin 0,3 prosentilla pelaajista keskimääräinen kuukausipanous oli yli 1 000 Singaporen dollaria eli noin 750 euroa. Tämän ryhmän vastaajilla on kuukausitulot 4 000 Singaporen dollaria eli noin 3000 euroa tai enemmän. Uhkapelaamisen huonon itsehillinnän omaavien pelaajien osuus on yleensä korkea urheiluviedonlyönnissä sekä pöytäpeleissä risteilyillä tai Singaporen ulkopuolella. Singaporen uhkapelaamisen lukuihin tehdyt tilastot eivät ole kauhean tarkkoja, koska ihmiset ovat todella vastahakoisia ilmoittamaan todelliset pelimääränsä näissä kyselyissä ja haastatte- luissa, joten Singaporen uhkapelaamisen liittyvät luvut ovat vain suuntaa-antavia.

## 4 Uhkapelaaminen ammattipelaajan näkökulmasta

Tässä osassa käydään läpi empiirinen tutkimus. Empiirinen tutkimus sisältää haastattelututkimuksen, sen tulokset ja niiden analysoinnin. Tutkimuksen alussa on suunnittelu ja toteutustavat sekä tutkimukseen käytetyt tutkimusmenetelmät. Empiirisessä tutkimuksessa primäärinen eli ensisijainen aineistona käytetään *kvalitatiivista* eli laadullista tutkimusmenetelmää ja kvantitatiivisen tutkimusmenetelmän sekoitusta. Teoriaa hyödynnetään empiirisessä tutkimuksessa käytännössä eli teoriaosuus toimii empiirisessä tutkimuksessa pohjana (Heikkilä, 2008, s. 12–16; Hirsjärvi, 2013, s. 139–164). Tutkimusmenetelmillä tarkoitetaan empiirisessä tutkimuksessa aineiston hankintatekniikoita ja metodeja. Tutkimusmenetelmät jaetaan usein kolmeen ryhmään: kvalitatiiviseen, kvantitatiiviseen ja näiden yhdistelmään. *Kvantitatiivisella* eli määrällisellä tutkimuksella pyritään saamaan vastaus tilastollisilla tuloksilla. Edellä mainitussa tutkimusmuodossa tuloksista muodostetaan numeroita tai numerosarjoja, joita hyödynnetään havaintokuvaoiden avulla. *Kvalitatiivisella* eli laatuun perustetulla tutkimuksella analysoidaan merkityksien ja kirjoitettujen tekstien, puheiden tai kuva-aineistojen merkityksiä ja niiden välistä suhdetta.

Laadullisessa tutkimuksessa lähtökohtana toimii todellisen elämänkuvaus ja siinä valitaan tarkoin tietty kohdejoukko eli rajataan ulos satunnaisotosten menetelmä. Kvalitatiivisessa tutkimusmenetelmässä pyritään mahdollisimman kokonaisvaltaisesti tutkimaan kohdetta. Kvalitatiivisessa tutkimustavassa on tyypillistä, että tutkimussuunnitelma muovaantuu tutkimusta tehdessä ja tutkimuksen on siis oltava joustava sekä sitä muutettavissa olosuhteitten mukaan. Tutkimukset voivat olla nykypäivänä joko kvalitatiivisia tai kvantitatiivisia, mutta niiden on mahdollisuus olla myös näiden yhdistelmä tutkimusmenetelmä. Tässä tavassa yhdistyy siis kummankin tavan elementtejä. (Ronkainen, 2013, s. 80–83; Hirsjärvi, 2013, s. 139–164.) Empiirisen osuuden jälkeen käydään läpi tutkimustulokset ja niiden analysointia sekä koko tutkielman viimeisenä osuutena on pohdinta ja loppupäätelmät.

Tämä Pro gradu -tutkielman empiriaosuus on tehty *puhelinhaastattelun, teemahaastattelun ja kirjoituspöytä tutkimuksen* sekä osaksi virtuaalisia haastattelutapoja hyödyntämällä. Teemahaastattelu sopii tutkimusmenetelmänä parhaiten, koska tutkimus sisältää usean pääteeman ja haastattelutilanteet ovat tehty tiettyä kysymysrunkoa käyttäen ja spontaanisti henkilöitä haastatellen. Teemahaastattelu ohjautuu jokseenkin järjestelmällisesti haastattelutilanteessa, mutta antaa joustavuutta haastattelijalle ja kohderyhmälle tilaa vapaampaan keskustelutilanteeseen. Teemahaastattelu tehdään useammalle Suomessa uhka- ja rahapelaamisen parissa ammatikseen työskentelevälle henkilölle ja uhkapelaajalle *Liite 2* mukaista kysymysrunkoa hyödyntäen.

Tutkimuksessa selitetään ja pyritään saamaan vastaus kaikkiin tavoitteisiin. Kirjoituspöytä tutkimuksella tutkimuksessa saadaan selvyys uhkapelaamisesta, sen taloudellisesta tilanteesta ja uhka- sekä rahapelaamisen vaikutuksesta Suomen talouteen. Samassa pyritään myös vertaamaan saatua tulosta Australian ja Singaporen vastaaviin tuloksiin, jossa uhkapelataan asukasta kohden Suomea enemmän.

#### **4.1 Haastattelut**

Jokainen haastateltava on tutkielmassa anonyyminä, jotta he pystyivät haastatteluissa vastaamaan mahdollisimman totuudenmukaisesti.

*Haastattelu nro 1* suoritettiin 5.1.2022 puhelimitse. Kyseinen henkilö, eli Herra A on uhkapeliammattilainen, eli hän saa siis yli 90 prosenttia tuloistaan uhkapelivoitoista. Kyseisen henkilön kanssa käytettiin *Liite 2* -haastattelurunkoa, mutta arvokkaan lisätiedon saamiseksi kyseiselle henkilölle esitettiin myös jatkokysymyksiä. Kyseinen henkilö on ollut uhkapeliammattilainen jo yli 10 vuotta, joten hänen tietonsa alasta ja uhkapelaamisesta oli todella arvokasta. Herra A on koulutukseltaan ainoastaan lukion käynyt. Hän aloitti ammattikorkeakoulututkimuksen, mutta lopetti korkeakouluopintonsa jo ensimmäisenä vuonna kesken pokerissa menestymisen vuoksi.

*Haastattelu nro 2* suoritettiin 5.1.2022 puhelimitse. Kyseinen henkilö eli Herra F on entinen uhkapeliammattilainen. Hänellä on alasta yli 10 vuoden kokemus, ja merkittävä omaisuus kerryttynä uhkapelialan voitoista. Kyseinen henkilö lopetti uhkapelialalla ammatikseen pelaamisen muutama vuosi sitten, koska oli siihen mennessä jo hankkinut loppuelämänsä varten riittävän omaisuuden. Nykyisin hän pärjää sijoituksillaan, ja niistä saamalla tuloillaan. Kyseisen henkilön kanssa hyödynnettiin *Liite 2* -haastattelurunkoa sekä myös hänelle esitettiin jatkokysymyksiä. Herra F:llä on ammattikorkeakoulututkinto. Herra F suoritti tutkinnon uhkapeliuran päätyttyä, jotta voisi varallisuudestaan huolimatta tehdä normaaleja päivätöitä, mikäli uhkapeliura ei jatkuisikaan myöhemässä vaiheessa.

*Haastattelu nro 3* suoritettiin 7.1.2022 puhelimitse. Kyseinen henkilö eli Herra C on uhkapeliammattilainen ja saa 70 prosenttia tuloistaan uhkapeleistä saaduilla voitoilla. Kyseisen henkilön kanssa käytettiin *Liite 2* -haastattelurunkoa, mutta myös hänelle esitettiin jatkokysymyksiä tarpeen tullen. Kyseinen henkilö on myös ollut 10 vuotta uhkapelialalla ja näistä ammattilaisena lähes koko ajanjakson. Herra C on koulutukseltaan käynyt lukion. Hänen puheidensa mukaan ainoa asia, minkä takia hän jatkoi opiskeluaan lukioon asti, oli matematiikan suuri kiinnostus mikä auttaa häntä nykypäivänä myös uhkapelaamisessa hyvin paljon. Hän sanoi myös vanhempiensa painostaneen häntä käymään lukion loppuun, vaikka ei hän sillä todistuksella tule mitään ikinä tekemään.

Jokainen henkilöistä oli samaa mieltä, että koulutuksella ei ole ollut heidän tapauksessaan suurta merkitystä uhkapelaamisessa menestymiseen. Heistä jokainen mainitsi myös, että muutamat aineopinnot, kuten matematiikka ja siihen liitettävä todennäköisyyslaskenta sekä muutamat muut lukiokurssit toivat hyötyä varsinkin internetissä pelattavassa pokerissa. Kaikki muu lähtee kuitenkin itsestä ja pelkällä matematiikalla ei todellakaan menesty uhkapeleissä. Uhkapelaaminen vaatii ammattilaistasolla paljon laskelmointia ja rauhallista luonnetta, jotta menestyminen olisi todennäköisempää.

## 4.2 Haastatteluiden tulokset

Tässä kappaleessa käydään kaikkien haastateltavien vastaukset läpi yksitellen kysymys kerrallaan. Kappaleessa on tarkoitus katsoa, miten haastateltavien vastaukset tukevat toisiaan tai eroavat toisistaan ja miten uhkapeliammattilaisten näkemykset eroavat tai myötäilevät aikaisemmin kirjoitettua teoriaosuutta.

### 4.2.1 Ammattipelaajien uhkapelaaminen

Kaikki kolme haastateltavista henkilöistä sanoivat pelaavansa enemmän netissä kuin kivijalkapelipaikoilla kautta. Ainoastaan Herra F sanoi pelaavansa suurimman osan uhkapelaamisistaan Veikkauksen kautta. Hän on lopettanut uhkapelaamisen ammatikseen ja siirtynyt normaaliin päivätyöhön ja uhkapelaamisen viihdekäyttäjäksi. Herra F mainitsi myös, että mikäli hän jatkaisi vieläkin uhkapelaamista ammatikseen, pelaisi myös hän ulkomaisilla pelimarkkinoilla kuten Herra A ja Herra C.

Heistä kaikki pelaavat suomalaisilla perinteikästä lottoa ja nykypäivän muotona Eurojackpot-peliä. Kumpikin aktiivinen ammattiuhkapelaaja Herra A ja Herra C sanoivat tekevänsä suurimman osan omaisuudestaan internetin välityksellä pelattavasta livepokerista ja sen eri muodoista. Kaikki haastateltavista sanoivat myös veikkaavansa urheilua. Sitä miksi jokainen haastateltavista sanoi aktiiviuransa aikana pelanneensa nimenomaan nettipokeria, perusteltiin jokaisen haastateltavan puolelta nopealla rahansaannilla. Nettipokerilla on mahdollisuus rikastua erittäin nopeasti, jos on hyvä siinä mikä on jokaisen haastateltavan kohdalla täyttynyt. Kaikki heistä sanoivat, että viimeisen 10 vuoden aikana ostettu tavara tai omaisuus on ostettu uhkapelirahoilla saaduista voitoista.

### 4.2.2 Uhkapelialalla menestymisen salaisuus

Herra A sanoi uhkapelialalla menestymisen salaisuudekseen hyvän loogisen päättelykyvyn sekä laskelmoivan ja rauhallisen luonteen. Myös ammatikseen tällä hetkellä pelaava Herra C sanoi uhkapelialalla menestymisen salaisuudeksi myös samat piirteet.

Herra F, joka oli haastateltavista ainut entinen ammattiuhkapelaaja, puhui myös menneinä vuosina hyötynensä samoista piirteistä luonteessaan. Myös jokainen heistä mainitsi, että raha saa erilaisen käsitteen, kun pelataan isoista summista. Siinä vaiheessa rahaa tulee ajatella lähinnä pelimerkkeinä, koska muussa tapauksessa uhkapelaaminen alkaa rasittaa pelaajaa liikaa henkisesti, kun hän häviää joskus isoja summia rahaa.

Herra F sanoi entisenä uhkapeliammattilaisena, että hänen nykypäivän menestymisen salaisuus huomattavasti pienemmillä summilla kuin uhkapelaamisen ammattiurallaan, että veikkaa urheilussa pelkästään niitä urheilulajeja ja liigoja, joista tietää lähes kaiken. Hän on seurannut monia joukkueita sekä liigoja yli 10 vuotta ja pystyy tätä kautta sanomaan miten tietyt pelaajat ja joukkueet pelaavat keskenään lähes 100 prosentin todennäköisyydellä tietyissä urheilulajeissa.

### **4.2.3 Ammattipelaajien pelimäärät ja pelipaikat**

Jokainen haastateltavista sanoi pelanneensa uhkapeliammattilaisena ulkomaisilla pelintarjoajilla yli 98 prosenttia kaikesta uhkapelaamisistaan. Uhkapelimarkkinat ovat edullisemmat pelaajille ulkomaisilla pelintarjoajilla yhden mielestä sekä siellä on enemmän tarjontaa pelien ja kilpapelaaajien osalta. Ulkomaiset pelintarjoajat tekevät pelaajien kanssa myös Rakeback-sopimuksia. Kyseinen sopimus tarkoittaa sitä, että pelatessasi nettipokerissa yhden käden, maksat siitä sivustolle jonkun pienen summan kokonaispöytästä. Rakeback tulee tässä kohtaa todella taloudelliseksi, kun uhkapelaaja saa joka kuukausi pelaamisestaan nettipokerin jaoista takaisin sovitun prosentuaalisen summan. Tämä voi tarkoittaa samaa määrää, minkä työssäkäyvä henkilö ansaitsee kuukaudessa normaaleista päivätöistä. Pelkästään jo tämän perusteella ammatikseen uhkapelaavan ei kannata pelata ammatikseen Veikkauksella, koska Suomessa ei myös tämänkaltaisia diilejä tehdä.

Ainoastaan Herra F pelaa Veikkauksella suurimman osan uhkapelaamisistaan. Hän perusteli tätä sillä, että haluaa tukea pienistä pelaamisistaan suomalaisia Veikkauksen välityksellä. Kaikki pelaajat perustelivat myös ulkomaalaista pelaamista sillä, että Veikkauksella pelaavat eivät vain yksinkertaisesti pysty tekemään niin suuria tuloja kuin ulkomaisilla sivustoilla pelaavat. Tämä johtuu siitä että markkinat ovat paljon suppeammat.

### **4.2.4 Uuden mahdollisen arpajaislain vaikutukset ammattilaisten uhkapelaamiseen**

Herra A antoi vastauksessaan 3 eri vaihtoehtoa, mitkä hän näkee kaikki mahdollisiksi vaihtoehtoiksi, jos ja kun arpajaislaki muuttuu. Jos Suomessa kielletään kokonaan ulkomaisilla pelisivustoilla pelaaminen tai se tehdään niin hankalaksi, että sitä on vaikea toteuttaa, on edessä muutto mahdollinen ulkomaille. Yksi vaihtoehto on siirtyä myös pelaamaan vain Veikkaukselle, mutta tämä ei ole missään nimessä ammattilaiselle kannattavaa.



Eräs vaihtoehto on, mikä on hänen mielestään realistisin vaihtoehto nykytilanteessa, koska EU:n lakien perusteella ulkomaisilla pelisivustoilla pelaamista ei pystytä kokonaan estämään, on nettilompakon kautta rahan kierrättäminen takaisin omalle sivustolle. Käytännössä nykytilanne tulee muuttumaan vain niin, että raha pitää kierrättää ensin nettilompakkoon ja sieltä takaisin pankkitilille. Herra A mainitsi, että ulkomailta ostaa joko asunto, hankkia nettikansalaisuus tai tehdä merkittävä määrä sijoituksia saadakseen kansalaisuuden. Hän ei ole vielä vakavasti tätä asiaa tutkinut, koska ei pidä kyseistä tapahtumaa kovin realistisena vaihtoehtona.

Herra F sanoi, että nykytilanteeseen se ei vaikuta hänelle, koska hän pelaa muutenkin suurimman osan pelaamistaan rahoista Veikkauksella. Entisenä ammattilaisena hän sanoi, että olisi varmasti muuttanut jo ulkomaille, mikäli olisi jatkanut pelaamista. Ulkomaista Malta olisi ollut hänen mielestään suotuisin vaihtoehto pelaajalla. Siellä pelaaja pystyy pelaamaan verottomasti EU:n sisällä ja ulkopuolella. Nykyään, jos Suomesta lähtee pelaamaan esimerkiksi Yhdysvaltoihin, tulisi maksaa veroa voitoistaan, mutta Maltalla ei tarvitse.

Herra C sanoi suunnitelleensa myös Herra A kaltaisesti useampaa vaihtoehtoa. Hän varmasti muuttaa ulkomaille talvikausiksi, jos tilanne Suomessa hankaloituu eli jos arpajaislaki tulee voimaan.

#### **4.2.5 Ammattilaisten näkökulma Veikkauksen toiminnasta ja Veikkauksella pelaamisesta**

Nykyisellään Veikkauksen toiminta ei ole kilpailukykyistä ulkomaisiin uhkapeliyhtiöihin verrattuna. Tämän takia jokainen pelaajista sanoo, että uusi arpajaislaki on tulossa voimaan. Veikkauksen on pakko muuttaa tilannetta pärjätäkseen kilpailussa ja saadakseen verkon puolella menettämänsä uhkapelien tuotot. Esimerkiksi nettipokerissa on jokaisen vastaajan mielestä liian vähän pelaajia ja vedonlyönnissä liian huonot vedonlyöntikertotimet.

Herra F, joka vastaajista pelaa eniten nykypäivänä Veikkauksella, sanoo pelaavansa tietyt veikkauskohteet edelleenkin vain ulkomaisilla pelintarjoajilla, koska ne ovat Veikkauksella niin heikko tasoiset. Herra F totesi myös Veikkauksen puolustukseksi, että Veikkaus on mennyt kyllä parempaan suuntaan siitä mitä se oli vuosia sitten. Nykyään Veikkauksella on se parempaa, että omille asiakkaille tarjotaan hyviä arvontoja, joista Herra F sanoo voittaneensa useamman kerran monen sadan euron arvoiset festariliput. Muuten myös Herra F sanoo Veikkauksen häviävän ulkomaisille uhkapelintarjoajille.

Herra C oli sitä mieltä, että Veikkaus ei ole missään tilanteissa hänelle varteenotettava vaihtoehto. Hän testasi pelata 1 päivän Veikkauksella, ja hän tienasi sinä päivänä 50 prosenttia vähemmän kuin ulkomaalaisilla pelintarjoajilla.

#### **4.2.6 Paras mahdollinen vaihtoehto uhkapelialalle Suomessa ammattipelaajien näkökulmasta**

Jokainen vastaajista oli sitä mieltä, että tilanteen Suomessa pitäisi pysyä ennallaan. He eivät myöskään haluaisi, että Suomi avaisi rajansa kokonaan ulkomaalaisille pelintarjoajille. Peleistä saadut tulot menisivät edelleenkin suomalaisten tukemiseen. Veikkaus tukee nuorisoa ja kulttuuria sekä paljon muuta, joten suomalainen uhkapelaaminen on hyvä pitää Suomen päättävien elimien käsissä. Pelaajien mukaan myös ulkomaisten peliyhtiöiden liiallinen pääsy markkinoille toisi paljon ongelmia, ja ongelmapelaajien määrä lisääntyisi heidän mielestään liikaa.

Herra F oli sitä mieltä, että nykyisestä tilanteesta poiketen ruokakaupoista, huoltoasemilta ja kaikkialta muualta missä on mahdollisuus pelata raha-automaatteja, pitäisi ottaa raha-automaatit kokonaan pois. Ne pitäisi siirtää pelkästään valvottuihin pelitiloihin, jotta muun muassa eläkeläiset ja ongelmapelaajat eivät pelaisi kaikkia rahojaan. Herra F perheellisenä käy lähes joka päivä samassa ruokakaupassa ja hän on todennut, että samat henkilöt ovat aina pelaamassa. Kun miettii, mikä heidän todennäköisyytensä on voittaa pelikoneista, pitäisi pelikoneet ottaa ehdottomasti joka paikasta pois.

#### **4.2.7 Uhkapelaaminen ja sijoittaminen**

Jokainen vastaajista sanoi uransa alussa pelanneensa jännityksen, ja sen tuoman mieluisan tunteen takia. Myöhemmin kun huomattiin, että pelaamisella voidaan pärjätä, lisääntyi pelaaminen. Herra F oli sitä mieltä, että kun riskit tiedostaa, että on mahdollisuus hävitä myös eikä odota liikoja on uhkapelaaminen mukavaa. Herra C sanoi miettineensä uransa alussa sijoittamista ja uhkapelaamista, mutta huomasi saavansa sen rahan tienatua minkä saisi 10–20 vuodessa sijoittamisesta melkein 2 viikossa pelaamisella. Päätös oli helppo tehdä, kumman vaihtoehdoista Herra C valitsee. Herra A ja Herra C nykyisinä pelaamisen ammattilaisina sanoivat, että sijoittaminen alkaa kyllä ajan myötä, kun autot, asunnot, koirat ja kissat ovat hankittuna. Jokainen vastaajista on peliurallaan siinä vaiheessa, että he ovat hankkineet loppuelämäkseen riittävän elintason. Herra A ja C nykyisinä ammattilaisina olivat sitä mieltä, että vaikka he häviäisivät kaikki pelitiliensä tuotot, olisi heillä taloudellinen tilanne loppuelämäksi taattu. Kumpikin heistä oli myös sitä mieltä, että jos he häviävät liikaa, loppuu kummallakin ammatikseen pelaaminen.

#### **4.2.8 Paras mahdollinen maa asua ammattiuhkapeleajan näkökulmasta**

Suomessa ei ollut nykytilanteesta kenenkään vastaajan mielestä valittamista. Jos tilanne muuttuu, muuttaisivat Herra A ja C esimerkiksi Maltalle asumaan, sen suotuisan verotuksensa takia. Iso-Britannia olisi myös yksi vaihtoehto, mutta heistä jokainen toivoo, että ei tarvitsisi muuttaa nykytilannetta. Nykytilanteessa Herra F sanoo Suomen olevan tällä hetkellä itselleen paras paikka, mutta ammattipelaajana Malta oli paras vaihtoehto.

#### **4.2.9 Arpajaislain voimaan tulon seuraukset ammattipelaajalle**

Vastaaja A oli sitä mieltä, että jos arpajaislaki kieltäisi hänen pelaamisensa ulkomaisilla sivustoilla, tulisi nettilompakon käyttö rahojen kierrättämisaikana varten otettavimmaksi vaihtoehdoksi. Jos tilanne menee hankalaksi, olivat Herrat A ja C valmiita myös hankkimaan asunnon ulkomailta, jonne siirtää niin sanotusti omaisuutensa, jotta pelaaminen voi jatkua nykyiseen tapaan. Kaikki heistä sanoivat myös laittomien ratkaisuiden olevan todennäköisempiä, kuin Veikkaukselle pelaamisen täysipäiväinen siirtäminen.

Herra A oli sitä mieltä, että ammatikseen uhkapelaavia ei ole Suomessa paljon ja he pitivät siksi keskenään yhteyttä. Yleensä yksi heistä keksii järkevän ratkaisun kaikille ja muut seuraavat perässä. Ainoastaan Herra F, kuka on vain viihdekäyttäjänä enää uhkapelialalla, nielisi sen muutoksen ja jatkaisi pelaamistaan pelkästään Veikkauksella. Herra C oli vastaajista ainut, kuka olisi mielellään valmis muuttamaan myös ulkomaille asumaan ja tämä uusi arpajaislaki helpottaisi hänen päätöstään siinä vaiheessa. Kumpikin nykyisistä ammattilaisista, eli Herra A ja Herra C olivat sitä mieltä, että nettikansalaisuus on myös yksi vaihtoehto. Nettikansalaisuus hankitaan netin välityksellä jostain päin maailmaa ja pystytään näin kansalaisuutta vaihtamalla säilyttämään nykytilanne. Jokainen heistä oli myös sitä mieltä, että ratkaisu riippuu siitä, tuleeko uusi arpajaislaki voimaan, mutta sen näkee tulevaisuudessa.

## 5 Johtopäätökset

Tämän Pro gradu -tutkielman tarkoituksena oli tutkia uhkapelaamisen taloudellista merkitystä Suomessa pelaajien ja edunsaajien kannalta. Suomessa vallitsee edelleenkin valtion monopolijärjestelmä uhkapelialalla ja ainoastaan valtio-omisteinen Veikkaus Oyj saa järjestää uhkapelaamista arpajaislain mukaan Manner-Suomessa. Jos vertaa muihin maihin niin ainoastaan Norjassa on Euroopassa samanlainen suljettu järjestelmä uhkapelialalla kuin Suomessa. Muissa Euroopan maissa markkinat on avattu ulkomaisille uhkapelintarjoajille osittain tai kokonaan. Tutkielmaa tehdessä tuli yllättävän vähän haasteita vastaan tiedon löytämisen puolesta, koska aihealueeni uhkapelaaminen on muuttuvan arpajaislain ja Veikkauksen toiminnan takia hyvin ajankohtainen asia.

Tutkimuskysymykseen vastauksena voidaan todeta, että uhkapelaamisella on todella merkittävä taloudellinen vaikutus Suomessa Veikkauksen edunsaajille ja suomalaisille. Veikkauksen tuotoista menee merkittävä osuus tällä hetkellä Suomalaiseen kulttuuriin, urheiluun, taiteeseen, tieteeseen, nuorisotyöhön, sotaveteraaneille ja paljon muun hyvän tukemiseen. Nyt kun suomalaista pelaamista ollaan rajoittamassa, on se kaikki raha pois edellä mainituista tukikohteista. Nyt Suomen hallituksella ja Veikkauksella tulee olemaan uhkapelaamisen rajoittamisen myötä iso ongelma edessä, että millä pystytään rahoittamaan nykyiset tukikohteet. Suomessa uhkapelaamista pyritään rajoittamaan merkittävästi lisäämällä pakollista tunnistautumista rahapeliautomaatteihin ja maksimirajoja pelaamiseen, mutta ei ajatella sitä asiaa, että ongelmapelaaminen ei juurikaan ole silti vähentynyt. Jatkuva uhkapelaamisen rajoittaminen tulisi lopettaa, koska sillä ei ole ongelmapelaamisen ja peliriippuvaisuuden kannalta merkittävää vähentävää tekijää ja säilyttää nykyinen markkinatilanne. Toivon ammattiuhkapelaajien kannalta ja suomalaisen pelikulttuurin kannalta, että uusi arpajaislaki ei tule voimaan vaan nykyinen markkinatilanne ja vapaus valita pelintarjoaja, säilyy ennallaan. Nykyisessä järjestelmässä ongelmatilanteeksi on myös muodostunut se, että osa tukea saavista järjestöistä on täysin riippuvaisia Veikkaukselta saamistaan tuista.

Nykyisen monopolijärjestelmän sulkeminen täysin ulkomaalaisilta uhkapeliyhtiöiltä ei tule olemaan kannattava ratkaisu. Veikkaus tulee saamaan osan miljoonista tässä tapauksessa lisää kassansa, mutta Veikkaus ei pysty kieltämään rahan kierrättämistä kolmansien tahojen kautta takaisin kotimaahan, joten uuden arpajaislain säätämällä ei ole mitään merkitystä. Nykyisen valinnanvapauden takia on myös merkittävää, että pelaajilla säilyy vapaus valita peliyhtiönsä parhaimman vaihtoehdon perässä. Ulkomaisten peliyhtiöiden vaikutusta on pyritty tekaistuilla tutkimuksilla uhkapeliongelmien lisääntymisen kautta pitämään pohjana uudelle arpajaislaille, mutta ongelmapelaamista tulee aina olemaan ja jokaisen henkilön tulee itse päättää missä vaiheessa lopettaa pelaaminen.

Suomessa pelataan kolmanneksi eniten koko maailmassa asukasta kohden lasketun pelaamisen mukaan heti Australian ja Singaporen jälkeen. Suomalaiset ovat nyt ja aina pelaavaa kansaa, koska se kuuluu pitkälti meillä kulttuuriin pelata rahapelikoneita, lottoa ja kenoa. Nuoruudestani lähtien historiassa on aina ollut uhkapelaamista arpajaisten muodossa, jonka jokainen meistä on mieltänyt oikeaksi, eikä kukaan ole ajatellut sen olevan väärin. Mielestäni suomalaista pelikulttuuria ei tarvitse muuttaa ja hankalaksi tehty rahapelaaminen automaateilla tulisi lopettaa. Viime vuosina tehtyjen tutkimusten mukaan peliriippuvaisten ja ongelmapelaajien määrä ei ole tippunut merkittävästi mihinkään, joten ihmisten tulisi saada laittaa kauppareissunsa jälkeiset vaihtorahat peliautomaattiin, mikäli näin haluaa ilman mitään tunnistautumista. Suurin osa suomalaisista ei kuitenkaan ole peliriippuvaisia ja nykyjärjestelmän kiristäminen ei ole ratkaisuna peliongelman kitkemiselle.

Nykyisessä maailmassa Veikkauksella ei ole mitään mahdollisuuksia selvitä kilpailusta tai pystyä vastaamaan kilpailuun. Veikkauksen ainoa mahdollinen tapa saada internetin puolelta uhkapelimarkkinan loppuosuus on saada uusi arpajaislaki voimaan, millä estetään ulkomaisilta peliyhtiöiltä nostettujen rahojen tapahtuminen erilaisilla maksublokeilla. Suomalainen Veikkaus ei pysty muulla tavalla menestymään digitaalisella puolella ulkomailta tulleelle kilpailulle.

Viime vuosina tehtyjen tutkimusten mukaan Veikkaus on menettänyt ja tulee menettämään lisää markkinaosuuttaan joka vuosi, kun digitaalinen pelaaminen internetin puolella lisääntyy. Uhhapelaamista viihdekäyttävien ja ammatikseen pelaavien kannalta on toivottavaa, että uusi arpajaislaki ei mene läpi, jotta jokainen pystyy valitsemaan jatkossa parhaan mahdollisen uhhapelikertoimen, pelisivuston ja pelikohteen itselleen. Ongelmapelaajien kannalta en myöskään toivo, että markkinat aukeaisivat kokonaan, koska se tulee varmasti lisäämään ongelmapelaamista ja laitonta pelintarjontaa Suomessa niin kuin Australiassa on tapahtunut. Paras vaihtoehto kaikille on poistaa suomalaisten pelaamisen rajoittaminen ja säilyttää nykyiset lait koskien uhhapelaamista. Ammattipelaajien ei tarvitse muuttaa ulkomaille ja minun ei tarvitse tunnistautua ruokakauppareissuni jälkeen kortilla pelikoneeseen, jos haluan pelata siihen vaihtorahani.

## 6 Pohdinta

Tässä Pro gradu –tutkielmassa onnistuttiin hyvin vastaamaan kaikkiin tutkimuskysymyksiin ja -ongelmiin. Tutkielmaa tehdessä ainoaksi ongelmaksi nousi välillä suomenkielisen lähdemateriaalin löytäminen, mutta tästä selvittiin moitteita. Tutkielmani aihe oli todella mielenkiintoinen ja ajankohtainen.

Yhteenvedona voin sanoa nykyisestä tilanteesta Suomessa, että kaikkien paitsi Veikkauksen kannalta olisi parasta säilyttää nykyinen tilanne uhkapelialalla. Suomalaiset voivat Suomessa pelata rahansa Veikkauksella ja verot sekä tuki menevät suomalaisten hyväksi. Toisaalta ammattilaiset voivat pelata netissä rauhassa, missä ikinä päättävätkin pelata maksimaalisen voitontavoittelun perässä. Veikkauksen tulee lopettaa nykyinen pelinrajoittaminen ja toivotaan, että uusi arpajaislaki ei tule voimaan.

Tutkielmaa tehdessä löysin jatkotutkimuskohteita, joista tutkielmaa voi jatkaa seuraavilla aihealueilla:

- Mitä tapahtuu Suomen uhkapelimarkkinoille, jos valtion monopolijärjestelmä poistetaan?
- Suomen uhkapelimarkkinat uuden arpajaislain jälkeen
- Koronaviruspandemian ja uhkapelaamisen rajoittamisen vaikutukset edunsaajille ja pelaajille.
- Suomen uuden arpajaislain vuonna 2021–2022 vaikutukset suomalaisille ja Suomen valtiolle ja Veikkaukselle.



## Lähteet

- AIHW. (2021). Gambling in Australia. Noudettu 17.1.2022 osoitteesta:  
<https://www.aihw.gov.au/reports/australias-welfare/gambling>
- Casino. (2021). Latest Casino and Gaming Industry News. Noudettu 29.10.2021 osoitteesta.
- CAN. (2021). Fewer Singapore residents gambling; number of potential problem gamblers remains low. Noudettu 2.1.2022 osoitteesta: <https://www.channelnewsasia.com/singapore/gambling-singapore-survey-4d-toto-sports-betting-2072046>
- EGBA. (2021). Analysis: Multi-Licensing has become Europe's Preferred Online Gambling Regulation, But Few Monopolies Remain. Noudettu 6.11.2021 osoitteesta: <https://www.egba.eu/news-post/analysis-multi-licensing-has-become-europes-preferred-online-gambling-regulation-but-few-monopolies-remain/>
- EGBA. (2019). EGBA Publishes Overview Map Of Europe's Licensing Models. Noudettu 6.11.2021 osoitteesta: <https://www.egba.eu/news-post/egba-publishes-overview-map-of-online-gambling-licensing-models-in-europe/>
- EGBA. (2019). The UK is the biggest online market. Noudettu 14.11.2021 osoitteesta: [www.egba.eu/eu-market/](http://www.egba.eu/eu-market/)
- FINTOTO Oy. (2016). Vuosikertomus 2016. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta: [https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/fintoto/fintoto\\_oy\\_lopputilitys\\_tilinpaaatos\\_2016.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/fintoto/fintoto_oy_lopputilitys_tilinpaaatos_2016.pdf)
- FINTOTO Oy. (2015). Vuosikertomus 2015. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta: [https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/fintoto/hippos\\_vuosikertomus2015.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/fintoto/hippos_vuosikertomus2015.pdf)
- Gambling Guru. (2019). Suomen rahapelitoiminta – tilannekatsaus elokuu 2021. Noudettu 25.11.2021 osoitteesta: <https://gamblingguru.blog/>
- Heikkilä, T. (2008). Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita Oy. s. 10–21.
- Hirsjärvi, Sirkka. (2013). Tutki ja kirjoita. 15.–17. painos. Porvoo: Tammi Oy. s. 110–200.

- Juva, Ilkka. (2003). Veikkaus fakta 2003 - Suomalainen voittaa aina. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. s. 18–19.
- Järvinen-Tassopoulos Johanna. (2018). Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017. Helsinki: Suomen Yliopistopaino Oy. s. 49–56.
- Kinnunen, Jani. (2010). Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. Helsinki: Yliopistopaino. s. 19–21.
- Kotakorpi, Kaisa & Roukka Tomi & Matti Viren. (2016). Rahapelien verotus ja rahapelien käyttö Suomessa. Noudettu 7.11.2021 osoitteesta: [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131568/YP1604\\_Kotakorpiym.pdf?sequence=1](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131568/YP1604_Kotakorpiym.pdf?sequence=1)
- Mattila, Matti. (2020). Ruotsin vapautuneet rahapelimarkkinat – Ruotsin rahapelimarkkinoiden vapautuminen. Noudettu 21.09.2019 osoitteesta: [https://mattimattila.fi/ruotsin\\_vapautuneet\\_rahapelimarkkinat.html](https://mattimattila.fi/ruotsin_vapautuneet_rahapelimarkkinat.html)
- Merikallio, Annukka & Risto, Rautee. (2009). Rahapelien kahdet kasvot. Karisto: Annukka Merikallio Oy. s. 8–36.
- Nouw. (2020). Uhkapelaaminen vuonna 2020. Noudettu 1.11.2021 osoitteesta: <https://nouw.com/kasinoaikurit/uhkapelaaminen-vuonna-2020-mita-minun-pi-36886786>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (2021). Rahapeliteoiminnan tuotot. Noudettu 5.11.2021 osoitteesta: <https://okm.fi/rahapeliteoiminnan-tuotonjakokausvoittovarat>
- Opintokeskus Sivis. (2020). Järjestöarvioinnin ilmansuuntia. Arvioinnin tiedonkeruun menetelmiä. Haastattelu. Noudettu 22.09.2019 osoitteesta: <https://www.ok-sivis.fi/jarjestoarvioinnin-ilmansuuntia/arvioinnin-tiedonkeruun-menetelmia/haastattelu.html>
- PELUURI. (2021). Mitä rahapeliongelma on?. Noudettu: 29.11.2021 osoitteesta: <https://www.peluuri.fi/pelaajalle/peliongelma>
- Raento, Pauliina. (2012). Rahapelaaminen Suomessa. Tallinna: Gaudeamus. 7–11.
- Raijas, Anu. (2019). Rahapelijärjestelmät – Suomi ja muut maat. Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 4/2019. Noudettu 10.12.2021 osoitteesta: <https://www.kkv.fi/uploads/sites/2/2021/11/2019-kkv-selvityksia-4-2019-rahapelijarjestelmat.pdf>

- RAY. (2013). Vuosikertomus 2013. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray\\_vuosiraportti\\_2013.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray_vuosiraportti_2013.pdf)
- RAY. (2014). Vuosikertomus 2014. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray\\_vastuuvuosiraportti\\_2014.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray_vastuuvuosiraportti_2014.pdf)
- RAY. (2015). Vuosikertomus 2015. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray\\_vastuuvuosiraportti\\_2015.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray_vastuuvuosiraportti_2015.pdf)
- RAY. (2016). Vuosikertomus 2016. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray\\_vastuu\\_vuosiraportti\\_2016.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/ray/ray_vastuu_vuosiraportti_2016.pdf)
- Ronkainen, S. (2013). Tutkimuksen voimasanat. Sanoma Pro Oy. 55–154.
- Statista. (2020). Market value of online gambling worldwide 2019–2023. Noudettu 28.10.2021 osoitteesta: <https://www.statista.com/statistics/270728/market-volume-of-online-gaming-worldwide/>
- Sibakov, Jutta. (2021). Veikkauksen tulos pysyi viime vuoden tasolla, pandemian arvioidaan vaikuttaneen pelikatteeseen negatiivisesti 150 miljoonan euron verran. Helsingin Sanomat. Noudettu 8.11.2021 osoitteesta: <https://www.hs.fi/talous/art-2000008226872.html>
- Singapore Legal Advice. (2020). Gambling Legally (In Public or Online) in Singapore. Noudettu 2.1.2022 osoitteesta: <https://singaporelegaladvice.com/law-articles/when-is-gambling-illegal-in-singapore/>
- STAKES. (2007). Ongelmapelaaminen ja peliriippuvuus Suomessa. Noudettu 25.11.2021 osoitteesta: <https://www.slideserve.com/caia/ongelmapelaaminen-ja-peliriippuvuus-suomessa>
- Sullström, Heidi. (2014). Suomalaiset maailmanluokan uhkapelaajia – Yli 400 euroa vuodessa rahapeleihin. Yle. Noudettu 20.09.2019 osoitteesta: <https://yle.fi/uutiset/3-7160228>.

- Svap Infotech. (2021). Market Overview of Online Gambling Market. Noudettu 28.10.2021 osoitteesta: <https://blog.svapinfotech.com/casino-game-software-development/>
- THL. (2020). Huomattava osa rahapeleihin käytetystä rahasta tulee pelaajilta, jolla on peliongelma. Noudettu 26.11.2021 osoitteesta: <https://thl.fi/fi/-/huomattava-osa-rahapeleihin-kaytetysta-rahasta-tulee-pelaajilta-joilla-on-peliongelma>
- THL. (2020). Rahapelaaminen ja peliongelmat – Suomalaisten rahapelaaminen 2019. Noudettu 26.11.2021 osoitteesta: [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139636/Suomalaisten%20rahapelaaminen%20ja%20peliongelmat%202019\\_tilastoraportti%2017.4.20..\\_.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139636/Suomalaisten%20rahapelaaminen%20ja%20peliongelmat%202019_tilastoraportti%2017.4.20.._.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UMV-Lehti. (2021). Rahapelien yli 2 miljardin markkinat vapaana – Mutta kuinka pitkään? Noudettu 10.11.2021 osoitteesta: <https://mvlehti.net/2021/02/02/rahapelien-yli-2-miljardin-markkinat-vapaana-mutta-kuinka-pitkaan/>
- Veikkaus. (2021). Avustuskohteet. Mihin Veikkauksen pelien tuotto käytetään. Noudettu 20.08.2021 osoitteesta: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/avustukset/avustuskohteet>.
- Veikkaus. (2021). Historia. Uusi Veikkaus 2017. Noudettu 30.8.2021 osoitteesta: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys2017#!/yritystietoa/historia>.
- Veikkaus. (2021). Osavuosikatsaus tammi-kesäkuu 2021. Noudettu 29.11.2021 osoitteesta: [https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2021/veikkaus\\_osavuosikatsaus\\_2021.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2021/veikkaus_osavuosikatsaus_2021.pdf)
- Veikkaus. (2021). Veikkauksen tulos laski viime vuonna merkittävästi koronaepidemian vuoksi. Noudettu 8.11.2021 osoitteesta: [https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2021/03-maaliskuu/01\\_vuositulostiedote](https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2021/03-maaliskuu/01_vuositulostiedote)
- Veikkaus. (2020). Veikkaukselta valtiolle 1 212 miljoonaa euroa vuonna 2019 – pelihaitat ennallaan. Noudettu 7.11.2021 osoitteesta: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2020/03-maaliskuu/vuosiraportti-2019>

Veikkaus. (2018). Veikkaus Oy:n muutokset toimintaympäristössä ja uusi strategia. Tietelle osoitettujen rahapelitoiminnan voittovarojen edunsaajien vuotuinen info-tilaisuus. Noudettu 17.11.2021 osoitteesta: Osallistuminen strategiatyössä (okm.fi)

Veikkaus. (2013). Vuosiraportti 2013. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2013/vuosiraportti\\_2013.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2013/vuosiraportti_2013.pdf)

Veikkaus. (2014). Vuosiraportti 2014. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2014/vuosiraportti\\_2014.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2014/vuosiraportti_2014.pdf)

Veikkaus. (2015). Vuosiraportti 2015. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2015/vuosiraportti\\_2015\\_suomi.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2015/vuosiraportti_2015_suomi.pdf)

Veikkaus. (2016). Vuosiraportti 2016. Noudettu 23.11.2021 osoitteesta:  
[https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2015/vuosiraportti\\_2015\\_suomi.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2015/vuosiraportti_2015_suomi.pdf)

## **Liitteet**

### **Liite 1. Saatekirje**

Hei,

Nimeni on Mikko Virtanen ja suoritan Vaasan yliopistossa kauppätieteiden maisterin tutkintoa pääaineenani taloustiede. Tarvitsisin opintojeni loppuunsaattamiseksi apuasi ja tarvitsisin arvokasta tietoa Pro gradu -tutkielmaani varten. Tavoitteeni on haastattelun avulla hyödyntää arvokasta tietoa uhkapelaamiseen ja uhkapelaamisen taloudelliseen merkitykseen Suomessa liittyen Pro gradu -tutkielmassani. Haastatteluillani on tarkoitus selvittää ennalta valittujen haastateltavien mielipidettä Suomessa tapahtuvasta uhkapelaamisesta. Suomalaiset pelaavat keskimäärin 400 euroa vuositasolla yhtä henkilöä kohden laskettuna. Tavoitteeni on saada useampi ammatikseen uhkapelaava henkilö haastateltaviksi. Haastattelut toimivat samalla periaatteella kuin lumipallo -tekniikka eli jokainen haastateltava voi mainostaa lähipiiristään jotain henkilöä, joka sopisi haastateltavaksi ja olisi mahdollisesti halukas osallistumaan. Haastatteluun menee maksimissaan 30 minuuttia aikaa.

Käsittelen kaikkien haastateltavien vastaukset nimettöminä työssäni jokaisen henkilön yksityisyyden suojaamiseksi ja jotta jokainen haastateltava pystyisi vastaamaan mahdollisimman rehellisesti, kun heitä ei pystytä yhdistämään annettuihin vastauksiin.

## Liite 2. Haastattelukysymykset

### Uhkapelaamisen taloudellinen merkitys Suomessa

Tässä haastattelussa on tarkoitus selvittää uhkapelialan ammattilaisten mielipiteitä Suomen nykyiseen tilanteeseen uhkapelimarkkinoilla ja mahdollisiin muutoksiin.

Haastattelurunkona käytettiin seuraavia kysymyksiä:

- Miten kuvailisit omaa uhkapelaamistasi?
- Missä ja mitä pelaat? (Netissä ja/tai livenä)
- Mikä on salaisuutesi uhkapelialalla menestymiseen?
- Paljonko pelaat Veikkauksella vuositasolla vs ulkomaisilla pelintarjoajilla?
- Minkä takia valitset mieluummin ulkomaalaisen uhkapelintarjoajan kuin kotimaisen Veikkauksen?
- Arpajaislaki on mahdollisesti muuttumassa lähitulevaisuudessa mikä sulkee Suomen uhkapelimarkkinat lähes kokonaan ja vaikeuttaa huomattavasti digitaalisissa kanavissa pelaamista. Miten tämä muutos vaikuttaisi nykyiseen uhkapelaamiseen?
- Mitä mieltä olet nykyisen Veikkauksen toiminnasta?
- Mikä sinun mielestäsi paras vaihtoehto Suomen uhkapelimarkkinoille ja uhkapeleilijalle, kuten sinä?
- Miksi pelaat uhkapelejä? Mikset et sijoittaisi rahojasi esim. johonkin sijoituskohteeseen missä on positiivinen oletusarvo, kuten korkeakorkotili pitkällä aikavälillä?
- Missä maassa on sinun mielestäsi paras tilanne uhkapelialalla?
- Mitä tekisitte, jos arpajaislaki tulee voimaan?

### **Liite 3. Haastattelujen tulokset**

#### **Miten kuvailisit omaa uhkapelaamistasi?**

Herra A: Ammattipelaaja (yli 80 prosenttia tuloista tulee uhkapelaamisesta ja loput sijoittamisesta)

Herra F: Viihdekäyttäjä / Entinen ammattiuhkapelaaja

Herra C: Ammattipelaaja (70 prosenttia tuloista tulee uhkapelaamisesta ja loput sijoittamisesta)

#### **Missä ja mitä pelaat? (Netissä ja/tai livenä)**

Herra A: 99 prosenttia netissä eli nettipokeria, vedonlyöntiä vähän ja eurojaskaa

Herra F: 100 netissä, kesto lotto ja vedonlyönti

Herra C: 90 prosenttia netissä livepokeria eri muodoissa ja eurojaskaa. Silloin tällöin veikkaa myös jalkapalloa. Ennen tuli pelattua 70/30 suhteella kun ulkomaille pääsi pelaamaan isoihin turnauksiin, mutta nykypäivänä siirtynyt pelaamaan enemmän vain nettiin.

#### **Mikä on salaisuutesi uhkapelialalla menestymiseen?**

Herra A: Looginen päättelykyky. Laskelmoiva ja rauhallinen luonne.

Herra F: Pelaa pelkästään semmoisia sarjoja mitä itse seuraa ja mistä tietää paljon

Herra C: Looginen päättelykyky ja hyvä laskupää sekä hyvä ihmisten lukukyky.



**Paljonko pelaat Veikkauksella vuositasolla vs ulkomaisilla pelintarjoajilla?**

Herra A: Veikkauksella 1–2 prosenttia ja loput 98 prosenttia ulkomaisilla sivustoilla

Herra F: Ennen enemmän ulkomaisilla pelintarjoajilla, mutta nykyään Veikkauksella enemmän. Nykyään 70 Veikkauksella. Miksi nykypäivänä enemmän Veikkauksella? Nykypäivän kohteet enemmän perisuomalaisia ja hyviä monivetokohteita mitä Herra F suosii eniten ns. Prime Time vetokohteissaan.

Herra C: Voisi melkein sanoa, että 100 prosenttia ulkomaisilla paitsi eurojaska tulee laitettua veikkauksella, mutta kaikki mistä saan tuloni uhkapelaamisessa tulevat ulkomaisilta sivustoilta.

**Minkä takia valitset mieluummin ulkomaalaisen uhkapelintarjoajan kuin kotimaisen Veikkauksen?**

Herra A: Isommat mahdollisuudet voittaa. Pelit edullisemmat pelaajille ja enemmän tarjontaa.

Herra F: Ulkomaisilla pelintarjoajilla on Rakeback-diilejä eli jokaisesta pelatusta nettipokeriin pelatusta kädestä, pelaaja saa tietyn summan takaisin minkä esimerkiksi Veikkaus Oyj ottaa itselleen.

Herra C: Parempi tarjonta ja enemmän pelaajia.

**Arpajaislaki on mahdollisesti muuttumassa lähitulevaisuudessa mikä sulkee Suomen uhkapelimarkkinat lähes kokonaan ja vaikeuttaa huomattavasti digitaalisissa kanavissa pelaamista. Miten tämä muutos vaikuttaisi nykyiseen uhkapelaamiseen?**

Herra A: Jos ei pysty pelaamaan kuin Veikkauksella. Muutto ulkomailla.

Herra A: Siirtyä pelaamaan pelkästään Veikkaukselle, mutta ei kannattavaa ammattilaiselle.

Herra A: EU:n lakien puitteissa ei pysty estämään kokonaan ulkomaista pelaamista ja nettilompakkojen käyttö tulee lisääntymään millä siirretään rahat kolmannelle tarjoalle ja siitä omalle tilille.

Herra F: Nykyään ei vaikuta, koska ei pelaa enää amatikseen. Mutta jos pelaisi niin aika varmasti kiertäisi kolmansien osapuolten kautta rahat takaisin omalle pankkitilille.

Herra C: Tarvitsee siinä vaiheessa miettiä, jos tulee voimaan ja katsoa paras ratkaisu. Kämpä ulkomailtakaan ei olisi huono ratkaisu, kun sekin on käynyt mielessä sijoituskohteenä. En tule todellakaan siirtymään pelaamaan Veikkauksen sivustoille se on varma.

**Mitä mieltä olet nykyisen Veikkauksen toiminnasta?**

Herra A: Ei ole kilpailukykyinen ja sijoittuu vaihtoehtoissa aika pohjalle. Vedonlyöntiprosentit kehnot. Nettipokerissa liian vähän pelaajia. Tarjonnan vähyyys.

Herra F: Ei tuu pelattua tiettyjä vetoja edelleenkaan Veikkauksella, koska ei ole kilpailukykyinen. Nykypäivänä tarjonta on Veikkauksella parempaa kuin ennen ja siksi olen myös siirtymään. Keskimääräisesti huonompia kertoimia kuin ulkomaalaisilla pelintarjoajilla. Veikkauksella parempaa nykypäivänä kuin kilpailijoilla, että Veikkaus antaa arvontoja (Leffalippuja, Festarilippuja jne jne omille asiakkailleen.)

Herra C: Ei ole varteenotettava vaihtoehto. Hetken kokeilin pelata pelkäästä Veikkauksella, mutta tuloni putosivat merkittävästi päivän aikana, joten se jäi kokeiluksi.

**Mikä sinun mielestäsi paras vaihtoehto Suomen uhkapelimarkkinoille ja uhkapelaajille, kuten sinä?**

Herra A: Paras että ei menis läpi. Voi pelata missä haluaa. Ei menis miltään osin läpi ja säilyttäisi nykytilanteen.

Herra F: Säilyttäisi nykytilanteen. Veikkauksen kautta pystyy tukemaan nuorisoa ja kulttuuria jne jne. Pelikoneet pois kaupoista ja huoltoasemilta pelkäästä pelaamoihin.

Herra C: Säilyttää nykyisellään. Verotulot jäävät suomeen kaikkien muiden kohdalla paitsi ammattipelaajien kohdalla niin onhan se hyvä asia, kun niistä osa jaetaan sitten eteenpäin nuorisolle sun muualle.

**Miksi pelaat uhkapelejä? Mikset et sijoittaisi rahojasi esim. johonkin sijoituskohteeseen missä on positiivinen oletusarvo, kuten korkeakorkotili pitkällä aikavälillä?**

Herra A: Tuurilla pelasi alussa ja menesty hyvin ja pelaaminen lisääntyy sen myötä. Rahaa on tullut tarpeeksi, niin seuraava luonnollinen siirtymä on sijoittaminen.

Herra F: Jännityksen tunne. Kun asian tiedostaa, että on mahdollisuus hävitä nämä eikä odota liikaa niin veikkaaminen on mukavaa gigsien takia. Samalla tulee veikkauksen myötä seurattua urheilua enemmän.

Herra C: Alussa huomasin, että tässä pärjää hyvin ja rahan saanti on huomattavasti nopeampaa kuin sijoittamisessa. Riski hävitä on myös suurempi, joten siksi nykypäivänä sijoitan tietyn summan aina joka kuukausi eri kohteisiin. Mikäli häviäisin pelitileiltäni kaikki rahat, loppuisivat uhkapelaaminen siihen, mutta ainakaan vielä ei ole tarvinnut lopettaa.

### **Missä maassa on sun mielestä paras tilanne uhkapelialalla?**

Herra A: Suomessa ei valittamista tällä hetkellä nykytilanteessa, mutta jos muuttuu, niin tarvitsee mahdollisesti myös itse muuttaa muualle joko osittain tai kokonaan.

Herra A: Malta tai Iso-Britannia (ei rajoituksia).

Herra A: Suomessa jos menee pelaamaan Vegasiin, tulisi maksaa verot, mutta maltalla tai briteissä ei tarvitse maksaa veroja, jos käy pelaamassa Vegasissa.

Herra F: Maltalle mikäli uhkapelaisiin pelkästään. Nykytilanteessa vain suomi riittää.

Herra C: Malta. Verovapaata pelaamista ympäri maailmaa ymmärtääkseni, joten olen harkinnut tätä vaihtoehtoa yhdeksi maaksi, johon muuttaa.

### **Mitä tekisitte, jos arpajaislaki tulee voimaan?**

Herra A: Seuraavista vaihtoehtoista on lukenut:

- E-kansalaisuus eli netin kautta hankittava kansalaisuus jostain Euroopasta.
- Sijoituksia jossain minkä riittää jossain maissa.
- Kämpä jostain muusta maasta ja kirjat sinne.

Herra A: Suomessa on pieni ryhmä ammatikseen uhkapelaamista tekeviä ja jos radikaali arpajaislaki tulee voimaan niin yleensä joku heistä selvittää parhaimman ratkaisun ammatikseen uhkapelaamista tekeville ja muuta tekevät perässä!

Herra A: Jos radikaali vaihtoehto tulee voimaan, niin täytyy miettiä eri vaihtoehtoja.

Herra F: Kierrättäisin varmasti laittomia teitä pitkin ja jatkaisin nykyiseen tahtiin Suomessa pelaamista, mutta laittomasti. Nykytilanteessa nielisin paskan ja siirtyisin pelaamaan Veikkaukselle kokonaan.

Herra C: Muutto ulkomaille, mikäli kaikki rahaliikenne kielletään ulkomaisilta sivustoilta.