

Karri Ikola

**VERKOSSA PELATTAVIIN RAHAPELEIHIN  
LIITETTYJÄ ONGELMIA - MITEN  
RAHAPELISIVUSTOT HUOMIOIVAT NE**



## TIIVISTELMÄ

Ikola, Karri

Verkossa pelattaviin rahapeleihin liitettyjä ongelmia - miten rahapelisivustot huomioivat ne

Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2018, s

Tietojärjestelmätiede, kandidaatin tutkielma

Ohjaaja: Seppänen, Ville

Rahapelaaminen on siirtynyt viimeisten vuosikymmenten aikana voimakkaasti kohti verkkoa. Vaikka rahapelaaminen verkossa mahdollistaa monia asioita, niin se kasvattaa monia rahapeleihin liittyviä ongelmia, synnyttäen myös uusia ongelmia. Luonteeltaan rahapelaaminen verkossa on anonyymia ja aiheuttaa epävarmuutta käyttäjilleen. Tässä tutkielmassa tullaan käsittelemään verkossa pelattavia rahapelejä, niihin liitettyjä ongelmia sekä rahapelisivustoja. Tämän tutkielman tarkoituksena on selvittää, mitä ongelmia liittyy verkossa pelattaviin rahapeleihin sekä miten rahapelisivustojen säännöt ja sopimusehdot ottavat nämä ongelmat huomioon. Tutkimus suoritetaan pääosin kirjallisuuskatsauksena, mutta tutkimuksessa käytetään myös tapaustutkimusta. Tutkimuksessa havaitaan, että verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyy moninaisia ongelmia, jotka on määritelty tarkemmin tässä tutkielmassa. Rahapelisivustojen havaitaan ottavan verkossa pelattaviin rahapeleihin liitettyjä ongelmia huomioon hyvin. Jotkin ongelmakohdat vaativat kuitenkin tarkkaavaisuutta, niin sivustolta itseltään kuin sen käyttäjältä.

Asiasanat: verkossa pelattavat rahapelit, internet, rahapelisivusto, rahapeliongelmat

## ABSTRACT

Ikola, Karri

Problems involved in internet gambling - How online gambling sites take them into consideration

Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2018, p

Information Systems, Bachelor's Thesis

Supervisor: Seppänen, Ville

Gambling has been moving towards the internet over the last few decades. While online gambling make possible many things, it causes growth to multiple problems involved in gambling and gives birth to new problems as well. Online gambling is anonymous by its nature and causes uncertainty for its users. This thesis will deal with online gambling, problems associated with them, and gambling sites. The purpose of this study is to research what problems are related to online gambling and how the rules and terms of online gambling sites take into account these issues. The research is mainly performed as a literature review, but case study is also used. It is noticed in the thesis that online gambling is associated with a variety of problems, which are defined in detail in this thesis. Gambling sites are found to take into account the problems that are associated with online gambling well. However, some issues require attention, from the site itself and from its user.

Keywords: online gambling, internet, gambling site, problems with gambling

## KUVIOT

KUVIO 1 Rahapelaaminen verkossa.....	11
--------------------------------------	----

## TAULUKOT

TAULUKKO 1 Veikkaus.....	21
TAULUKKO 2 Unibet.....	22
TAULUKKO 3 NordicBet.....	23
TAULUKKO 4 Coolbet.....	24

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	6
2 YLEISTÄ VERKOSSA PELATTAVISTA RAHAPELEISTÄ.....	9
2.1 Rahapelaaminen.....	9
2.2 Rahapelaaminen verkossa.....	10
2.3 Verkossa pelattavien rahapelien ympäristö.....	11
2.4 Rahapelaaminen Suomessa.....	12
3 VERKOSSA PELATTAVIEN RAHAPELIEN ONGELMIA.....	13
3.1 Verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyviä ongelmia.....	13
3.2 Huijausyritykset.....	15
3.3 Rahapelisivustot osana rikollista toimintaa.....	16
3.3.1 Kyberrikokset.....	16
3.3.2 Rahanpesu.....	17
3.4 Identiteettivarkaus.....	17
3.5 Epäreilut pelit.....	18
3.6 Talletuksien ja voittojen piilottaminen ja palauttamatta jättäminen.....	18
3.7 Ongelmapelaajat ja alaikäiset pelaajat.....	19
3.7.1 Ongelmapelaajat.....	19
3.7.2 Alaikäiset pelaajat.....	20
4 KUINKA RAHAPELISIVUSTOJEN SÄÄNNÖT OTTAVAT HUOMIOON VERKOSSA PELATTAVIIN RAHAPELEIHIN LIITETTYJÄ ONGELMIA.....	21
4.1 Veikkaus.....	22
4.2 Unibet.....	23
4.3 NordicBet.....	24
4.4 Coolbet.....	25
4.5 Rahapelisivustot kokonaisuudessaan.....	26
5 YHTEENVETO.....	29

# 1 JOHDANTO

Rahapelit ovat aina kiinnostaneet ihmisiä. Rahapeliin pelaamisella on hyvin perusteellinen syy: mahdollisuus voittaa. Monet unelmoivat päävoiton osumisesta kohdalle, osa kokee tärkeäksi rahapelaamisen tuoman sosiaalisen mielihyvän, osa taas nauttii sen tuomista älyllisistä haasteista ja osalle se on tärkeää sen mielialaan tuoman vaikutuksen vuoksi. (Binde, 2012.)

Teknologia on jo pitkän aikaa ollut suuressa roolissa koskien rahapeliin kehittymistä ja luonut rahapeleille uusia markkinamahdollisuuksia. Yksi kasvaneista rahapeliin muodoista on verkossa pelattavat rahapelit, mille internet tarjoaa täysin uuden standardin. Vuonna 2013 24 % kaikista Suomen laillisesta rahapelaamisesta tapahtui internetissä (Salonen & Raisamo, 2015). Muutamien vuosikymmenien aikana verkossa pelattavat rahapelit ovat kasvaneet moninaiseksi kansainväliseksi toimialaksi, johon on pääsy merkittäväällä osalla maailman ihmisistä.

Rahapeliin ympärillä ei tapahdu kuitenkaan ainoastaan positiivisia asioita. Rahapeleihin sisältyy paljon epävarmuutta ja epäselvyyksiä – jotkut kokevat, että jopa rikollista toimintaa. Esimerkiksi Gambling Commissionin (2015) vuonna 2014 tekemässä tutkimuksessa 4000 vastaajasta 41,2 % koki, että rahapelit Britanniassa on toteutettu reilusti ja ovat luotettavia. Samassa tutkimuksessa kuitenkin yhtä suuri osa, 41,2 %, koki, että maan rahapeleihin liittyy rikollista toimintaa. (Gambling Commission, 2015.)

Vapaa-aika- ja viihdeteollisuudessa verkossa pelattavien rahapeliin markkinaa on promotoitu turvallisten riskien paikkana, jossa kuluttajat voivat ottaa osaa sattumanvaraisten aktiviteettien loistokkuuteen. Internetin maantieteellinen epämääräisyys yhdistettynä valtiopohjaisten lakien rajallisuuteen ovat kuitenkin luoneet sivustojen sääntelystä vaikeaa, mistä johtuen mahdollisuuksia rikolliselle toiminnalle on paljon. (Banks, 2012.) Verkossa pelattaviin rahapeleihin ei ole mitään maailmanlaajuisia lainsäädäntöä ja on koettu, että jotkin sivustot voivat käyttää kyseenalaisia metodeja asiakkaiden saamiseksi (Gainsbury, 2012).

Ympäristönä verkossa pelattavat rahapelit koetaan epävarmana ja rahapelisivustojen luotettavuutta on kyseenalaistettu (Wood & Williams, 2009). On ollut useita tapauksia, joissa rahapelisivustot eivät ole maksaneet voittoja,

ovat huijanneet pelaajia tai ovat piilotelleet talletuksia (Games and Casino, 2006). Rahapelisivustoihin on havaittu kohdistuvan myös moninaista rikollista toimintaa (McMullan & Rege, 2010).

Tässä tutkielmassa käsitellään verkossa pelattaviin rahapeleihin kohdistettuja ongelmia sekä sitä, miten rahapelisivustot ottavat nämä ongelmat huomioon. Aiempaa tutkimusta hyväksi käyttäen selvitetään millaisia ongelmia verkossa pelattaviin rahapeleihin yhdistetään ja tutkitaan millaisia nämä ongelmat ovat luonteeltaan. Tutkielmassa selvitetään myös miten suomalaisille tuttujen rahapelisivustojen säännöt ja sopimusehdot huomioivat näitä ongelmakehoita. Tutkimusongelmaan tullaan vastaamaan seuraavien tutkimuskysymyksien avulla, jotka ovat:

- Mitä ongelmia yhdistetään verkossa pelattaviin rahapeleihin?
- Kuinka nämä ongelmat on otettu huomioon rahapelisivustojen säännöissä?

Tutkielma suoritetaan pääosin kirjallisuuskatsauksena, mutta tutkielmassa käytetään myös tapaustutkimusta, jossa hyödynnetään laadullista aineistoa. Kirjallisuuskatsauksessa tarkoitus on etsiä ja käsitellä verkosta löytyviä tieteellisiä julkaisuja ja käyttää näitä oman aihepiirin tutkimiseen ja tutkimusongelmiin liittyviin kysymyksiin vastaamiseksi. Lähdekirjallisuutta etsitään Google Scholarin avulla, sekä Jyväskylän yliopiston kirjaston tietokannoista, koska ne tarjoavat aiheeseen liittyviä tieteellisiä julkaisuja. Tiedonhakuprosessiin kuuluu myös jo lähdekirjallisuudeksi valittujen aineistojen lähteiden tarkastelu, sillä ni. Lähdekirjallisuutta kerätään myös verkossa pelattavia rahapelejä valvovien tahojen, kuten Gambling Commission, verkkosivuilta. Tiedonhakua suoritettaessa huomattiin, että rahapelaamista on tutkittu ennestään paljon, mutta suuri osa tutkimuksesta liittyen rahapelaamisen ongelmiin on keskittynyt rahapelaamisen psykologisiin ongelmiin ja niihin liittyviin yhteiskunnallisiin haittoihin. Tästä syystä lähteinä on käytetty osittain myös lehtien julkaisemia uutisia, sillä tietyin osin aihetta käsitteleviä tieteellisiä julkaisuja ei ollut saatavilla.

Tutkielmassa hyödynnetään myös välineellistä tapaustutkimusta tutkittaessa rahapelisivustoja yksityiskohtaisemmin. Tapaustutkimuksessa tutkittavaa tapausta halutaan ymmärtää osana tiettyä ympäristöä (Eriksson & Koistinen, 2014). Rahapelisivustoja tutkitaan ongelmakesteisten asiakysymysten kautta, joilla pyritään selvittämään valittuihin tapauksiin, rahapelisivustoihin, liittyviä erityispiirteitä. Ongelmakesteisten asiakysymysten kautta tehdään havaintoja valituista rahapelisivustoista ja kerätään laadullista aineistoa, jonka avulla rahapelisivustoihin liitettyjä ongelmia pohditaan tarkemmin. Aineisto kerätään valittujen rahapelisivustojen säännöistä, sopimusehdoista ja tiedoista, mitkä löytyvät näiden rahapelisivustojen verkkosivuilta

Aihetta on tarpeellista tutkia, koska rahapelaaminen on siirtynyt paljon kohti verkkoa ja kasvanut kovaa vauhtia (Swartz, 2005). Banksin (2017) mukaan empiirinen näyttö osoittaa, että rahapelaamiseen liittyen on olemassa useita uhkia, joita tulisi käsitellä, jotta rahapelien voidaan katsoa olevan lainmukaista,

rehellistä ja oikeudenmukaista. Rahapelaamisen ympärille on muodostunut monien myyttien kautta kuva paheellisena, kriminogeenisena toimintana. Akateemisessa tietämyksessä on huomattavia puutteita, jonka myötä puolitotuudet ja valheelliset tiedot vaikuttavat yhä yleiseen näkemykseen rahapeleistä. (Banks, 2017). Rahapelejä käsitteleviä tutkimuksia lukiessani havaitsin, että aiheeseen liittyy suhteellisen vähän tutkimusta. Aihetta on käsitelty paljon ongelmapelaamisen näkökulmasta, mutta huomattavasti vähemmän liittyen muihin ongelmakohtiin. Muita rahapeleihin liittyviä ongelmia koskien ei löytynyt paljoa akateemista tietämystä, vaan ne ilmenivät tapahtuneiden ongelmallisten tapausten raportoinnin kautta.

Odotan tutkielman esittävän selkeästi erilaiset verkossa pelattaviin rahapeleihin liitetyt ongelmat ja kuvailemaan tarkemmin olennaisia asioita koskien näitä ongelmia. Tutkimus on ensimmäinen tutkimus, jossa ongelmia pyritään ymmärtämään paremmin tutkimalla rahapelisivustoja. Tutkimuksen tarkoituksena on vähentää epävarmuutta ja lisätä tietoisuutta koskien verkossa pelattavia rahapelejä ja rahapelisivustoja.

Tutkielmassa määritellään rahapelaaminen ja rahapelaaminen verkossa luvussa 2. Luvussa 3 tullaan ensin esittelemään erilaiset verkossa pelattaviin rahapeleihin liitetyt ongelmat. Tämän jälkeen kyseiset ongelmat määritellään tarkemmin. Luvussa 4 tutkitaan tapaustutkimusta hyödyntäen miten rahapelisivustot ottavat huomioon näitä ongelmakohtia ongelmakeskeisten asiakysymysten kautta. Luku 5 on tutkielman viimeinen luku, missä tutkielmassa saadut tulokset muodostetaan ja käsitellään mahdollisia jatkotutkimusaiheita.



## 2 YLEISTÄ VERKOSSA PELATTAVISTA RAHAPELEISTÄ

Tässä luvussa määritellään, mitä rahapelaamisella ja rahapelaamisella verkossa tarkoitetaan. Luvussa esitellään rahapelaamisen historiaa, käsitellään tarkemmin rahapelaamista verkossa ja kuvaillaan, millainen on verkossa pelattavien rahapelien ympäristö. Luvussa käsitellään myös rahapelaamista Suomessa.

### 2.1 Rahapelaaminen

Uhkapelaaminen on yksi harvoista sosiaalisista aktiviteeteista, jota on tapahtunut melkein koko ihmiskunnan historian ajan ja melkein jokaisessa eri kulttuurissa (McMillen, 1996). Ensimmäiset todisteet uhkapelaamisesta ovat muinaisesta Kiinasta vuodelta 2300 eKr. (Gambling, 2017; McMillen, 1996). Uhkapelaaminen on universaalia. McMillenin (1996) mukaan uhkapelaamisella ei ole mitään olennaista määritelmää, vaan sen merkitys voi muuttua huomattavasti yhteiskunnallisen ja historiallisen kontekstin mukaan. Yleensä uhkapelaamisella tarkoitetaan mitä tahansa aktiviteettia, jossa voidaan ottaa jokin riski. Käytäntönä on kuitenkin kuvata uhkapelaaminen suppeammin rahapelaamisena ja erottaa se muista riskinottoaktiviteeteista (McMillen, 1996). McMillenin (1996) mukaan yleinen tapa määritellä rahapelaaminen on rahoitustapahtumien kautta, missä panostetaan rahaa tai jokin rahanarvoinen asia jonkin epävarman tulevaisuuden tapahtuman puolesta. Arpajaislain 3 § mukaan rahapeleillä tarkoitetaan sellaisia arpajaisia, joista pelaaja voi voittaa rahaa.

Rahapelaaminen ja sen tarjonta ovat yleistyneet maailmalla jatkuvasti. Viime vuosikymmenien aikana suuren yleisön pääsy rahapeleihin ja rahapelien sosiaalinen hyväksyntä ovat kasvaneet rahapelien lainsäädännön lisääntyessä (Gainsbury, Russell, Hing, Wood, Lubman & Blaszczynski, 2015). Vuonna 1994 perustettiin ensimmäinen virtuaalinen kasino, jonka myötä alkoi rahapelien siirtyä kohti verkkoa (Gambling, 2017).

## 2.2 Rahapelaaminen verkossa

Gainsburyn (2012) kertoo, että verkossa pelattavat rahapelit, *internet gambling*, ovat nopeasti kehittyvässä tilassa. Termiä *internet gambling* käytetään keskenään vaihtoehtokelpoisesti termin *online gambling* kanssa ja sillä tarkoitetaan kaikkea rahapelaamista, mikä tapahtuu internetin välityksellä. Tähän sisältyy rahapelaaminen käyttäen mitä tahansa laitetta, kuten tietokonetta, matkapuhelinta muita vastaavia laitteita, jotka ovat yhteydessä internetiin. (Gainsbury, 2012.)

Verkossa pelattavilla rahapeleillä on maailmanlaajuinen yleisö, mutta ei mitään yhtenäistä lainsäädäntöä, joka kattaisi koko maailman. Useilla valtioilla on heidän omat paikalliset lakinsa, jotka säätelevät rahapelejä. (Gainsbury, 2012.) Jotta rahapelisivusto voi tarjota asiakkaille palveluitansa laillisesti, sillä tulee olla asianomaisen viranomaisen myöntämä lisenssi. Joillain alueilla on erityinen lainsäädäntö, joka mahdollistaa rahapelejä valvovan viranomaisen lisensoida rahapelisivustoja ja säännellä heidän lisenssillään toimivia rahapelisivustoja. (GamblingSites, 2018). Lisensoidulla rahapelisivustolla tarkoitetaan sivustoa, joka toimii jonkin viranomaisen tahon sääntelyn alla. Valvottujen sivustojen koetaan olevan turvallisempia käyttäjille ja tarjoavan legimitettä rahapelaamiseen verkossa. (Gainsbury, 2012.)

Gainsburyn (2012) mukaan yksi suurimmista muutoksista rahapelaamisessa viimeisen 15 vuoden aikana on lisääntyvä mahdollisuus pelata rahapelejä verkossa. Internetin ja tietokoneiden kehitystä seuraten, ensimmäiset rahapelisivustot tulivat 1990-luvulla. Ensimmäisen aidon rahapelisivuston on varmistettu tulleen voimaan marraskuussa 1993. (Gainsbury, 2012.) Ensimmäiset verkossa pelattavat rahapelit tarjosivat arvontoja, bingoa, pokeria, urheilu- tai rallivedonlyöntiä ja verkossa toimivan kasinon (Wood ym., 2009).

Verkossa pelattavan rahapelaamisen synnyttyä rahapelisivustojen määrä kasvoi kovalla vauhdilla joka vuosi. On väitetty, että vuonna 1994 rahapelisivustoja oli 30. (Swartz, 2005.) Vuonna 1998 taas kerrotaan olleen 90 verkossa toimivaa kasinoa, 39 sivustoa tarjoamassa arvontoja, 8 sivustoa tarjoamassa bingoa ja 53 tarjoamassa urheiluvonlyöntiä (Basham & White, 2002).

Varhaisen markkinan räjähdysten jälkeen kasvu rahapelisivustojen määrässä on laantunut, kun suuremmat yritykset ovat ostaneet ja liittäneet pienempiä sivustoja osaksi omaa toimintaansa (Gainsbury, 2012). On arvioitu, että vuonna 2006 oli noin 2300 lisenssillä toimivaa rahapelisivustoa (Ranade, Bailey & Harvey, 2006). Casino Cityn (2017) mukaan määrä ei ole kasvanut kovin paljoa, sillä helmikuussa 2017 lisensoituja sivustoja on arvioitu olevan 3555. Suomen kielellä palveluitaan tarjoavia lisensoituja sivustoja on tarjolla arviolta 386. (Casino City, 2017).

Suuri osa rahapelejä tarjoavista yrityksistä eivät omista mitään paikkakohtaisia toimipisteillä, vaan keskittyvät tarjoamaan rahapelejä asiakkaille vain verkossa (Wood ym., 2009). Tällaisten rahapelisivuston perustamis- ja käyttökustannukset ovat huomattavasti pienemmät kuin

paikkakohtaisissa liiketiloissa toimivilla yrityksillä, mikä tekee verkossa pelattavista rahapeleistä erittäin tuottoisan liiketoimen viihde- ja vapaa-aikateollisuudelle (Clarke & Dempsey, 2001). Vakiintuneen valtakunnallisen aseman saaneet rahapelien tarjoajat eivät aluksi halunneet vaarantaa heidän paikkakohtaisia lisenssejään johtuen verkossa pelattavien rahapelien harmaasta statuksesta (Wood ym., 2009). Tämä näkemys on kuitenkin muuttunut, sillä nykyään myös monet valtakunnalliset rahapeliyritykset tarjoavat palveluitaan verkossa. Myös pelaajat ovat siirtyneet kohti verkkoa, sillä rahapelaamisen verkkoon siirtymisen myötä käyttäjät pelaavat rahapelejä useimmiten kotonaan. (Gainsbury, 2012.)

### 2.3 Verkossa pelattavien rahapelien ympäristö

Verkossa pelattavat rahapelit aiheuttavat epävarmuutta käyttäjilleen, osittain johtuen sen anonyymista luonteesta. Valtiollisesti rajoittamattomana ja verkkoperusteisena toimintana se asettaa riskejä käyttäjilleen. (Wood ym., 2009.) Monet rahapelisivustot toimivat lisenssin alaisena ja seuraavat tarkkaan asetettuja vaatimuksia asiakkaiden suojaamiseksi. (Gainsbury, 2012.) Kuitenkin Euroopan Unionin toimikunta on laskenut, että Euroopassa on enemmän kuin 12 500 sivustoa toiminnassa ilman minkäänlaista lisenssiä. Näitä sivustoja ja heidän toimintansa rehellisyyttä ei valvo mikään viranomaisen taho, mikä antaa sivustoille mahdollisuuden toimia millä tahansa petollisella tavalla. (Gainsbury, 2012.)

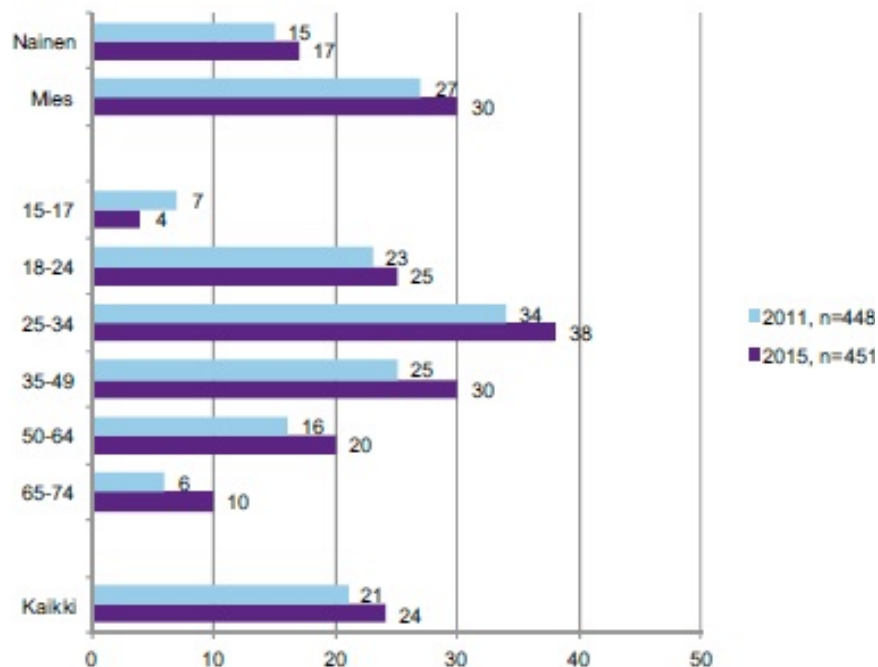
Kaikissa valtioissa ei ole lainsäädäntöä koskien verkossa pelattavia rahapelejä (Wood, ym., 2009) Verkossa pelattaviin rahapeleihin ei olla onnistuttu kehittämään mitään selkeää standardia, tai edes käytäntöjä, jotka olisivat tehokkaita ja soveltuisivat laaja-alaisesti käytettäväksi (Gainsbury, 2012). Woodin, ym. (2009) mukaan erilaisten erimielisyyksien syntyessä pelaajan ja sivuston välille, ovat pelaajan apukeinot usein varsin rajalliset. Sivustot toimivat ulkomaisen toimivallan alla ja niitä säätelevät lait ovat usein löyhiä. Monet rahapelisivustot pyrkivät vähentämään huolenaiheita koskien pelien rehellisyyttä käyttämällä kaupallisia tietokoneohjelmistoja hyvämaineisilta yrityksiltä. Pelaajien keskuudessa vallitsee kuitenkin suuri epäileväisyys sivustoja kohtaan. (Wood ym., 2009.) Verkossa pelattavia rahapelejä käsittelevä akateeminen tietämys on puutteellista, jonka myötä puolitotuudet ja valheelliset tiedot vaikuttavat yleiseen näkemykseen rahapeleistä verkossa (Banks, 2017).

Verkossa pelattavia rahapelejä vältellään useista syistä. Yleisimpiä syitä ovat huoli turvallisuudesta, luottamuksen puute maksujärjestelmään sekä palvelun tarjoajan laillisuus (Ipsos Reid, 2005; Woodruff & Gregory, 2005). Verkossa pelattavien rahapelien kannalta hyväksi koettuja käytäntöjä on todettu olevan asiakastyytyväisyys, asiakaspalvelu, turvallisuus ja yksityisyys, sivuston luotettavuus ja kolmannen osapuolen hyväksyntä (Gainsbury, Parke & Suhonen, 2012).

## 2.4 Rahapelaaminen Suomessa

Suomalaiset ovat pelaajakansaa. Suomessa pelataan rahapelejä enemmän kuin missään muussa Euroopan maassa. Vuonna 2015 Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tekemässä tutkimuksessa 15-74-vuotiaista suomalaisista 80 prosenttia oli pelannut rahapelejä 12 viime kuukauden aikana. (Salonen ym., 2015.) Pelaaminen on pysynyt melkein samana vuosi vuodelta, sillä 2007 ja 2011 prosentti oli 78 (Turja, Halme, Mervola, Järvinen-Tassopoulos & Ronkainen, 2012).

Suomessa rahapelaaminen verkossa on kasvanut vastaavalla tavalla kuin muualla maailmassa. Vuonna 2015 24 prosenttia oli pelannut rahapelejä verkossa 12 viime kuukauden aikana, kun taas vuonna 2011 prosentti oli 21. (Salonen ym., 2015). Kuviossa 1. esitellään rahapelaaminen verkossa 12 viime kuukauden aikana vuosina 2011 ja 2015. Prosenttiosuudet koostuvat 15-74-vuotiaista vastaajista sukupuolen ja ikäryhmän mukaan (Salonen ym., 2015).



KUVIO 1 Rahapelaaminen verkossa

### **3 VERKOSSA PELATTAVIEN RAHAPELIEN ONGELMIA**

Gainsbury (2012) kuvailee monia erilaisia verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyviä ongelmia. Tässä luvussa tullaan esittämään Gainsburyn (2012) kuvailemia ongelmia ja määritellään nämä ongelmat erillisiin kokonaisuuksiin. Tätä lukua seuraavissa luvuissa 3.2 - 3.7 tutkitaan yksityiskohtaisemmin näitä erillisiä kokonaisuuksia ja tarkastellaan, mitä niihin olennaisesti liittyy.

#### **3.1 Verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyviä ongelmia**

Yleisimmin ongelmat verkossa pelattavissa rahapeleissä koostuvat erilaisista erimielisyyksistä sivuston kanssa, mitkä ovat saaneet alkunsa jostain muusta toiminnasta. Tällaisia mahdollisia erimielisyyksiin johtavia tapauksia on tapahtumat, joissa rahapelisivustot eivät ole maksaneet voittoja, ovat huijanneet pelaajia epäreilulla peleillä tai ovat varastaneet pelaajien talletuksia ja henkilökohtaista tietoa. (Gainsbury, 2012.)

Gainsburyn (2012) mukaan verkossa pelattavien rahapelien yhteydessä on tapahtunut useita suoria huijausyrityksiä. Ihmisille on esimerkiksi lähetetty sähköpostia jostain erikoistarjouksista. Vastineeksi käyttäjän tulisi kirjautua ja antaa sivustolle tai sivustolta varastetulle kirjautumisnäkykymälle pankkitietonsa. Huijausyrityksissä ihmisiä houkutellessa myös lataamaan erilaisia haittaohjelmia, joilla käyttäjät voisivat saada jonkinlaisia pelillisiä etuja. (Gainsbury, 2012.)

Viranomaiset ovat huolissaan verkossa pelattavien rahapelien käytöstä rahanpesussa. Sivustojen paljous, nopeus, kansainvälinen ulottuvuus ja ulkomainen sijainti tekevät rahapelit haavoittuvaiseksi rahanpesulle. (United States General Accounting Office, 2002.) Sivustoja voidaan käyttää esimerkiksi säilyttämään laittomia rahasummia, ennen kuin ne siirretään eteenpäin. Sivustot mahdollistavat myös rahasummien kierrättämisen ja nostamisen myöhemmin rahapelivoitoina. (Gainsbury, 2012.) Sivustoja voidaan käyttää myös muun rikollisen toiminnan välineenä (McMullan ym., 2010).

Gainsburyn (2012) mukaan identiteettivarkaus on potentiaalinen uhka verkossa pelattavissa rahapeleissä. Eräät sivustot ovat myyneet asiakkaiden tietoja eteenpäin puhelinpalvelukeskuksiin. On myös ollut tapauksia, joissa sivustolle on hakeroitu sisäpiiriläisen avustamana ja useita yksilöllisiä tietoja, kuten maksukortin ja pankkitunnuksen tiedot, on varastettu ja käytetty rikolliseen toimintaan. (Gainsbury, 2012.) Esimerkiksi vuonna 2011 rahapelisivustoon nimeltä Betfair hakkeroiduttiin ja 2,3 miljoonan asiakkaan maksukorttitiedot ja osoitteet vuotivat ulkopuolisille. Turvallisuusmurto pysyi huomaamattomana kuukauden, eikä siitä edes informoitu asiakkaita. (Finextra, 2011.)

Rahapelisivustojen käyttäjät voivat kohdata vaikeuksia pelitilillä olevien rahojen nostamisessa. Eräässä tapauksessa Yhdysvalloissa toimiva rahapelisivusto vakuutteli asiakkailleen, että käyttäjien rahat kuuluvat käyttäjille, eikä sivustolle. Käyttäjät eivät kuitenkaan saaneet rahojaan nostettua ja myöhemmin selvisi, että sivusto oli siirtänyt käyttäjien rahoja sivuston omistajille. (Vardi, 2011.) On myös mahdollista, että rahapelisivustot hakeutuvat konkurssiin eivätkä palauta käyttäjien talletuksia ja tilien saldoja (Gainsbury, 2012).

Gainsburyn (2012) mukaan verkossa pelattavat rahapelit tarjoavat käyttäjilleen helppokäyttöisen pääsyn rahapelien pariin. Tästä johtuen rahapeleihin voi päästä käsiksi helpommin erilaiset haavoittuvaiset ryhmät, kuten ongelmapelaajat ja alaikäiset. Tämä on huolestuttavaa, sillä nuorella iällä harrastetut rahapelit yhdistetään ongelmapelaamiseen. Verkossa pelattavat rahapelit on myös yleisesti yhdistetty ongelmapelaamiseen. (Gainsbury, 2012.)

Gainsburyn (2012) esittelemät verkossa pelattaviin rahapeleihin kohdistuneet ongelmat voidaan eritellä seuraavanlaisiin kokonaisuuksiin:

- Huijausyritykset
- Rahapelisivustot osana rikollista toimintaa
- Identiteettivarkaus
- Epäreilut pelit
- Talletuksien ja voittojen piilottaminen ja palauttamatta jättäminen
- Ongelmapelaajat ja alaikäiset käyttäjät

Verkossa pelattaviin rahapeleihin liitetyt ongelmat ovat kaikki osittain rinnastettavissa rikolliseen toimintaan ja ovat näin ollen osittain päällekkäisiä toistensa kanssa. Esimerkiksi rahapelisivustoihin osana rikollista toimintaa liittyy huijausyrityksiä, identiteettivarkauksia ja osittain myös muiden eriteltyjen kokonaisuuksien ongelmia. Ongelmat on kuitenkin eritelty omiin kokonaisuuksiin niiden toisistaan poikkeavien piirteiden vuoksi.

## 3.2 Huijausyritykset

Rahapelaamisen kasvun myötä verkossa on ilmentynyt useita petollisia rahapeleihin liittyviä verkkorikoksia. Verkkorikokset ovat useimmiten erilaisia

rahapelihuijauksia, jotka perustuvat toimintatapaan, jossa rahapelisivustot tai yksityiset henkilöt pyrkivät ottamaan rahaa muilta ihmisiltä maksamatta voittoja. (Griffiths, 2010.) Griffithsin (2010) mukaan yleisimmät käytetyt huijauskeinot ovat arvonta- ja palkintohuijaukset, valesivustot, vedonlyöntisovellushuijaukset, bonushuijaukset ja "twofer"-huijaukset. Huijauskeinoista arvonta- ja palkintohuijauksia suoritetaan yksityisten henkilöiden toimesta, kun taas muut huijauskeinot yhdistetään rahapelisivustoihin.

Arvonta- ja palkintohuijauksissa on omaista, että ihmisiin otetaan yhteyttä esimerkiksi sähköpostilla, jossa kerrotaan vastaanottajan voittaneen arvonnassa ja hänen tulisi ottaa yhteyttä lunastaakseen palkintonsa. Henkilön ottaessa yhteyttä häntä pyydetään maksamaan jokin hallinto- tai siirtomaksu saadusta voitosta tai lähettämään tietoja pankkitilistään, jonne voitot voitaisiin siirtää. Voittoja ei kuitenkaan tulla koskaan saamaan ja jo suoritettuja maksuja ei tulla palauttamaan. Siinä tapauksessa, että henkilö on antanut pankkitilinsä tietoja, voivat huijarit varastaa jopa suoraan tietonsa antaneen henkilön pankkitililtä. (Griffiths, 2010.) Arvonta- ja palkintohuijaukset eivät

Joissain tapauksissa rahapelisivusto on luotu puhtaasti petolliseen tarkoitukseen toimimaan valesivustona. Valesivuston tarkoituksena on kerätä varoja potentiaalisilta asiakkailta tulleista talletuksista ja siirtää varat suoraan perustajien henkilökohtaisille tileille. Sivustot ovat poistettu muutamassa päivässä ja omistajat kadonneet kerätyiden varojen kanssa. (McMullan ym., 2010.) Griffithsin (2010) mukaan yksi yleisimmistä tavoista on, että huijarit varastavat olemassa olevilta rahapelisivustoilta osia ulkoasusta ja luovat aidon ja luotettavan näköisen sivuston. Valesivusto perustuu ideaan, että monet pelaajat ovat tehneet päätöksen pelata jo ennen kuin ovat kirjautuneet sisään. Tällöin halu pelata ylittää kyvyn suhtautua epäilevästi sivustoon. (Griffiths, 2010.)

Vedonlyöntisovellushuijaukset perustuvat ideaan, jossa sivusto tarjoaa asiakkaille sovelluspaketteja, joiden väitetään tunnistavan mahdollisuuksia voittaa rahaa vedonlyönnillä. Sovelluksia markkinoidaan esittämällä viime vuodelta tilastoja, kuinka paljon sovelluksella oltaisiin tehty tuottoa, mikäli sitä oltaisiin käytetty. Sovellukset eivät kuitenkaan tarjoa asiakkaalle luvattua etua, vaan sisältävät pelkästään suuria maksuja. (Griffiths, 2010.)

Monet rahapelisivustot tarjoavat asiakkaille kannusteita saadakseen pelaajan pelaamaan sivustolla. Nämä ovat laillisia kannustekeinoja, joita käytetään asiakkaiden hankkimiseksi. Näistä laillisista kannustekeinoista yleisimpiä ovat erilaiset bonukset, esimerkiksi talletuksien yhteydessä. (Griffiths, 2010.) Bonukset ovat houkutteleva tapa asiakkaalle saada hieman suurempi pohjakassa, jolla pelata. Niihin sisältyy erilaisia ehtoja, jotka voivat kuitenkin vaatia todella suuren määrän pelaamista sivustolla, ennen kuin mahdolliset voitot ovat nostettavissa (Griffiths, 2010). Sivustot voivat myös vedota voittoja nostettaessa bonuksen väärinkäyttöön, jättäen asiakkaan saamat voitot maksamatta (Griffiths, 2010). Toisaalta bonukset toimivat myös reiluna markkinointikeinona uusien asiakkaiden saamiseksi, eikä niitä voi tuomita automaattisesti huijauskeinoksi.

Yksi häikäilemätön huijauskeino on "twofer"-huijaus, jossa rahapelisivustot pyrkivät huijaamaan jo aiemmin huijatuksi tullutta pelaajaa uudelleen (Griffiths, 2010). Huijareilla on tallessa pelaajan tiedot aiemmasta rekisteröitymisestä ja tieto siitä, että pelaajaa on aiemmin onnistuttu huijaamaan. Huijarit alkavat toisen rahapelisivuston nimissä lähetellä houkuttelevia tarjouksia pelaajan saamiseksi sivustolle. Pelaajan tартtuessa mahdolliseen syöttiin, tehdään jokin huijaus uudelleen. (Griffiths, 2010.)

### **3.3 Rahapelisivustot osana rikollista toimintaa**

Rikoksen ja rahapelien välillä on havaittu olevan yhteys. Smith, Wynne ja Hartnagel (2003) argumentoivat, että rahapeleihin liittyvät rikokset liittyvät joihinkin neljästä erillisestä luokasta: laitton rahapelaaminen, rikokset liittyen ongelmapelaamiseen, fyysisissä rahapelipaikoissa tapahtuvat rikokset ja perheväkivalta. Smithin ym. (2003) listasta puuttuu kuitenkin yksi rahapeleihin liittyvä rikos: verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyvät rikokset. Tämä johtuu luultavammin siitä, että rahapelien siirtymä verkkoon tapahtui kunnolla vasta 2000-luvulla ja verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyvät rikokset ovat ilmiönä tuoreempi.

Verkossa rahapelejä pelaavat henkilöt ovat houkuttelevia kohteita rikollisille ja voivat joutua kyberrikoksen uhriksi (Griffiths, 2010). Verkossa pelattaviin rahapeleihin on havaittu liittyvän toimintaa, jossa rikollisten ja rikollisten järjestöjen on havaittu käyttäneen rahapelisivustoja tai toimineen niiden kanssa yhteistyössä edistääkseen muuta rikollista toimintaa. Tapauksiin kuuluu huijauksia, varkauksia, rahanpesua ja rahankiristystä. (McMullan ym., 2010.) Useat esimerkkitapaukset ovat osoittaneet, että rahapelisivustot ovat soveltuvia rahanpesuun ja muuhun vilpilliseen toimintaan, jolla voidaan rahoittaa yhä muuta rikollisuutta. (McMullan ym., 2010.)

#### **3.3.1 Kyberrikokset**

Tyypiltään rahapelisivustoille ominaisia kyberrikoksia on useita. Tietokoneohjelmistoja on manipuloitu lainvastaisiin tarkoituksiin, esimerkiksi asentamalla salasanojen murtajia tai ohjelmistoja sivustoihin, joilla saa edun muihin pelaajiin ja palveluntarjoajaan (McMullan ym., 2010). Sivustoilta on myös varastettu taloudellista tietoa palveluntarjoajilta ja rikolliset ovat suorittaneet salaisia rahatapahtumia asiakkaiden nimissä käyttäen heiltä omaksuttua identiteettiä (McMullan ym., 2010). Rikolliset voivat myös pyrkiä varastamaan pelaajilta rahaa tartuttamalla heidän tietokoneensa sivuston kautta ja vaatimalla korvausta tartunnan poistamisesta (Griffiths, 2010). Rahapelisivustoihin onkin kohdistunut useita yrityksiä vahingoittaa järjestelmää, kyberhyökkäyksiä ja yrityksiä asentaa haittaohjelmia (McMullan ym., 2010).



### 3.3.2 Rahanpesu

Rahanpesu määritellään Suomen rikoslain 32 luvun 6 §:n mukaan toiminnaksi, jossa joku ottaa vastaan, käyttää, muuntaa, luovuttaa, siirtää, välittää tai pitää hallussaan rikoksella hankittua omaisuutta peittääkseen tai häivyttääkseen hyödyn tai omaisuuden laittoman alkuperän. Rahanpesu on tunnistettu yleisesti kansainvälisesti merkittäväksi huolenaiheeksi. Rahanpesun kannalta yksi kasvava uhka on ollut verkossa pelattavien rahapelien nopea lisääntyminen ja kasvu (Gainsbury, 2012).

Monia rahapeliyhtiöitä on tuomittu veropetoksista ja rahanpesusta. Jotkin raportoidut tapaukset ovat sisältäneet monimutkaisia ja tarkoin suunniteltuja rakenteita, joihin kuuluu organisoidun rikollisuuden elementtejä. (McMullan ym., 2010.) Rahanpesijöiden on havaittu toimivan tekemällä yhteistyötä rahapelisivuston kanssa, manipuloimalla tilejä, suorittamalla pienempiä rahanvaihtoja, lahjomalla muita pelaajia toimimaan heidän puolestaan, piilottelemalla rahansiirtoja useiden rahapeli- ja pankkitilien välillä sekä tarvittaessa uhkailemalla. Rahanpesijat näyttäisivät kykenevän yhä toimimaan, huolimatta siitä, että rahoitustapahtumat ovat tarkasti raportoituja. (McMullan ym., 2010.)

### 3.4 Identiteettivarkaus

Identiteettivarkaus on rikos, jossa käytetään varastettua henkilöllisyyttä hyväksi jonkin toisen rikoksen toteuttamisessa. Identiteettivarkaus liitetään usein osaksi seuraavia rikoksia: maksukorttihuijaukset, moninaiset taloudelliset rikokset ja erilaiset puhelinmyynti- tai internet-huijaukset. (Newman & McNally, 2005.) Internet on vaikuttanut merkittävästi identiteettivarkauksien kasvuun johtuen sen anonyymista luonteesta ja sen tarjoamista mahdollisuuksista saada tietoja muiden henkilöiden identiteeteistä. (Newman ym., 2005.)

Verkossa pelattavat rahapelit tarjoavat hyvän alustan identiteettivarkauksille. Rahapelisivustoihin onkin kohdistunut useita identiteettivarkauksia (McMullan ym., 2010). Pelaajilta on varastettu käyttäjänimiä, osoitteita, puhelinnumeroita, henkilötunnuksia sekä luottokortti ja pankkitilitietoja. Tämä on toteutettu hakkeroitumalla suoraan rahapelisivustoihin tai hyödyntämällä erilaisia houkutuskeinoja, joiden johdosta käyttäjät ovat voineet luovuttaa tietojaan. (McMullan ym., 2010.) Käytetyt houkutuskeinot ovat hyvin vastaavia aiemmin huijausyrietyksien yhteydessä esitettyjen houkutuskeinojen kanssa (ks. alaluku 3.2). Näitä tietoja on myöhemmin käytetty monissa laittomissa ostoksissa ympäri maailman, myyty rikolliseen käyttöön ja varastettu rahaa pelitileiltä. (McMullan ym., 2010.)

### 3.5 Epäreilut pelit

Verkko on täynnä erilaisia kertomuksia käyttäjien rahapelisivustoilla kokemasta epäreilusta kohtelusta. Reilun pelin käytäntöihin ja huijaamiseen liittyen koetaan merkittäviä huolenaiheita verkossa rahapelejä pelaavien kesken (Wood ym., 2009). Vuonna 2016 Iso-Britanniassa rahapelisivustot joutuivat tutkinnan kohteeksi potentiaalisesti epäreiluista toimintatavoista. Epäreiluja toimintatapoja oli useita. (Financial Times, 2016.) Voittavia vetoja oltiin mitätöity ja pelaajia oltiin pakotettu pelaamaan sivustolla kauemmin voidakseen nostaa voittonsa. Sivustoilla koettiin olevan toiminnassaan laaja harkintavalta, jonka mukaan he voivat mitätöidä vetoja tai muuttaa kertoimia vetojen asettamisen jälkeen. (Financial Times, 2016.) On myös havaittu, että jotkin sivustot käyttävät korkeampaa rahan palautusastetta ilmaisten kokeilukierrosten aikana, mikä antaa pelaajalle virheellistä informaatiota pelistä (Sevigny, Cloutier, Pelletier & Ladouceur, 2004).

### 3.6 Talletuksien ja voittojen piilottaminen ja palauttamatta jättäminen

Sivustojen, jotka hyödyntävät elektronisia rahansiirtoja, palveluiden hyväksynnän puolesta tärkeimpiä seikkoja ovat verkossa koettu asiakastyytyväisyys ja turvallisuus (Gainsbury ym., 2012). Osa taas jättäytyy pelaamasta rahapelejä johtuen luottamuksen puutteesta maksujärjestelmään (Ipsos Reid, 2005; Woodruff ym., 2005). Luottamuksen puute on ymmärrettävää, sillä monet rahapelisivustot ovat jättäneet maksamatta asiakkaille heidän voittojaan. Games and Casino -sivusto pitää listaa rahapelisivustoista, joita tulisi välttää. Listalla on useita sivustoja, jotka yksinkertaisesti jättävät maksamatta asiakkaille voittoja. Banksin (2012) mukaan rahapelisivustot voivat käyttää myös säännöissä määrittelemiään epämääräisiä ehtoja, joilla voidaan päättää erimielisyyksissä pelaajaa vastaan. Jotkin sivustot ovatkin jättäneet voittoja maksamatta vedoten epämääräisiin seikkoihin (Games and Casino, 2018). Ongelmaa lisää vielä se, että joidenkin sivustojen toimipiste sijaitsee eri maassa kuin heitä valvovan viranomaisen, jonka lisenssin alla sivusto toimii (Gainsbury, 2012). Tämä tekee sivustojen toiminnan valvomisesta vieläkin haasteellisempaa.

Verkossa toimivat yritykset voivat hakeutua konkurssiin siinä missä muutkin yritykset. Konkurssin tarkoituksena on realisoida velallisen koko omaisuus ja maksaa saaduilla tuotoilla velkojille avoimia velkoja pois (Suomen Perintätoimisto, 2018). Pankeilla on asiakkaiden rahojen varalle konkurssin tapauksessa talletussuoja, jonka tehtävänä on turvata tallettajien saatavien takaisinmaksu asiakalle, jos talletuspankki ei itse pysty maksamaan talletuksia (Finanssivalvonta, 2018). Vastaavia suojia ei kuitenkaan ole rahapeliyhtiöillä. Iso-Britannialainen Gambling Commission (2018) on esimerkiksi säättänyt, että rahapeliyhtiöiden tulee pitää asiakkaiden varoja erillisellä tilillään, mutta se ei

kuitenkaan takaa, että rahat on saatavilla konkurssin tapauksessa. Jopa suuret ja arvostetut yritykset ovat hakeutuneet konkurssiin ja sulkeneet sivunsa jättäen käyttäjien pelitilien saldot hyvittämättä (Gainsbury, 2012).

### 3.7 Ongelmapelaajat ja alaikäiset pelaajat

Rahapelit ja internet ovat monille tapa viettää aikaa ja kokea elämyksiä. Griffithsin (2003) mukaan internetiä pelaamiseen käyttävätkin usein sellaiset henkilöt, joilta pääsy rahapelien pariin voitaisiin muuten estää. Näihin ryhmiin kuuluvat ongelmapelaajat ja alaikäiset pelaajat.

#### 3.7.1 Ongelmapelaajat

Rahapelit ja internet voivat aiheuttaa riippuvuutta (Griffiths, 2003). Ongelmapelaamista on luonnehdittu vaikeutena rajoittaa rahapelaamiseen käytettyä rahaa ja/tai aikaa, mikä johtaa haitallisiin seuraamuksiin pelaajalle ja pelaajan lähipiirille (Gainsbury ym., 2012). Ongelmalliselle rahapelaamiselle luonteenomaista on epärealistinen optimistisuus pelaajan puolesta. Kaikki vedot lyödään tavoitteena hyvittää tappiot, mikä voi johtaa kuitenkin velan kasvamiseen. Samanaikaisesti rahapelit ottavat vallan henkilön ajattelusta ja mielessä pyörii ajatus siitä, että ongelmat ratkaistaisiin isolla voitolla. (Griffiths, 2004.)

Verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyy useita erilaisia syitä, jotka voivat lisätä ongelmapelaamisen riskiä. Näitä ovat pelaamisen huomattava kätevyys ja pääsyn helppous; kotona pelaamisen suhteellinen mukavuus; suurempi anonyymisyys; pelaamisen eristäytyneisyys; käyttöliittymän immerstiivinen luonne; tieto siitä, että pelaajat pelaavat elektronisella rahalla; mahdollisuus pelata useita pelejä samanaikaisesti; ja mahdollisuus verkkopelaajille pelata huumausaineiden vaikutuksen alaisena (Griffiths, 1996; Griffiths, 1999; Griffiths, 2003; Griffiths & Parke, 2002; Griffiths & Wood, 2000; King, 1999; King & Barak, 1999; LaRose, Mastro & Easton, 2001; Schull, 2005; Shaffer, 1996).

Rahapelejä ei ole perinteisesti nähty yleisenä terveysongelmana, vaikka sen mahdolliset haitat terveydelle tulisi huomioida vakavasti. Ongelmapelaamisen sosiaaliset haitat ja terveyshaitat ovat suuria niin yksilöllisellä kuin yhteiskunnallisella tasolla. Henkilökohtaisia haittoja voi olla mm. ärtyisyys, mielialojen vaihtelu, ongelmat ihmissuhteissa, toistuvat poissaolot töistä, perhesuhteiden laiminlyönti ja vararikko. (Griffiths, 2004.) Mahdollisia terveyshaittoja voi koitua pelaajalle sekä hänen läheisilleen. Näitä ovat masennus, unettomuus, suolisto-ongelmat, migreeni sekä muut stressiperäiset ongelmat. Ongelmapelaaminen on myös yhdistetty korkeampaan itsemurhan mahdollisuuteen ja väkivaltaan kumppania kohtaan. (Griffiths, 2004.)

### 3.7.2 Alaikäiset pelaajat

Alaikäisten rahapelaaminen on suuri ongelma nykypäivän yhteiskunnassa. Rahapelaaminen on useimmissa valtioissa alaikäisiltä kiellettyä, mutta vaikuttaa johtavan myös muihin rikollisiin toimintatapoihin, kuten laittomien huumeiden käyttöön tai alkoholin väärinkäyttöön (Griffiths ym., 2000). On myös havaittu, että alaikäiset voivat altistua aikuisia herkemmin ongelmapelaamiselle (Fisher & Balding, 1993; Lesieur & Klein, 1987).

Alaikäisillä, joilta evättäisiin muuten pääsy rahapeleihin, on mahdollisuus rahapeleihin verkon välityksellä. Alaikäisille tai nuorille aikuiselle rahapeleistä voi koitua erilaisia haittoja. Kognitiivinen kehitys, asenteet ja näkemykset puoltavat korkeampaa todennäköisyyttä riskinottokäyttäytymiseen. He voivat kokea olevansa älykkäämpiä ja haavoittumattomampia kuin muut ja he ovat alttiimpia mainonnalle. (Monaghan & Derevensky, 2008.)

On havaittu, että tärkeimmät tekijät alaikäisten rahapeliongelmien synnylle ovat pääsy aktiviteetin pariin ja tapahtumien toistuminen (Griffiths ym., 2000). Alaikäisten ongelmapelaamiseen liittyy useita tuhoisia seurauksia, kuten ystävien menettäminen, perhesuhteiden katkeaminen, akateeminen epäonnistuminen, ja rikolliset teot rahoittaakseen toimeentuloa (Gupta & Derevensky, 1997).

## **4 KUINKA RAHAPELISIVUSTOJEN SÄÄNNÖT OTTAVAT HUOMIOON VERKOSSA PELATTAVIIN RAHAPELEIHIN LIITETTYJÄ ONGELMIA**

Tässä luvussa käsitellään, kuinka tietyt rahapelisivustot ottavat säännöissään ja sopimusehdoissaan huomioon esiteltyjä verkossa pelattaviin rahapeleihin liitettyjä ongelmia (ks. luku 3). Tarkastelu on suoritettu välineellistä tapaustutkimusta hyödyntäen. Välineellisessä tapaustutkimuksessa halutaan ymmärtää jotain ilmiötä yksittäisten tapausten kautta (Eriksson ym., 2014).

Rahapelisivustoja tutkitaan ongelmakeskeisten asiakysymysten kautta, joilla pyritään selvittämään valittuihin tapauksiin, rahapelisivustoihin, liittyviä mahdollisia ongelmia. Rahapelisivustoja tapauskohtaisesti tutkimalla pyritään ymmärtämään paremmin verkossa pelattaviin rahapeleihin liitettyjä ongelmia. Ongelmakeskeisten asiakysymysten kautta tehdään havaintoja valituista rahapelisivustoista ja kerätään laadullista aineistoa, jonka avulla rahapelisivustoihin liitettyjä ongelmia pohditaan tarkemmin.

Tarkasteltaviksi tapauksiksi on valittu Suomessa yleisesti käytettyjä ja suomalaisille pelaajille tuttuja rahapelisivustoja. Tarkastelu kohdistuu neljään rahapelisivustoon, jotka ovat Veikkaus, Unibet, NordicBet, Coolbet ja tapahtuu kyseisten rahapeliyhtiöiden verkkosivuilla. Tarkastelu suoritetaan seuraavien ongelmakeskeisten kysymysten kautta:

- Löytyykö sivustoilta huijausyrityksiin liitettäviä piirteitä?
- Kuinka hyvin tietoturvaan on varauduttu?
- Kuinka käyttäjien tietoja käsitellään ja mihin niitä voidaan käyttää?
- Miten mahdollinen rikollinen toiminta on otettu huomioon?
- Kuinka erimielisyyksissä toimitaan?
- Onko asiakkaiden varat turvassa ja heidän saatavillaan koska tahansa?
- Kuinka pelaajien ikärajaa valvotaan?
- Millä keinoin ongelmapelaaminen otetaan huomioon?

Laadullinen aineisto kerätään valittujen rahapelisivustojen säännöistä, sopimusehdoista ja tiedoista, mitkä löytyvät näiden rahapelisivustojen verkkosivuilta. Tarkasteltaessa rahapelisivustoja on pyritty käyttämään vastaavia termejä, joita rahapelisivusto itse käyttää tarkasteltujen kohtien ilmaisemisessa. Aineistoa kerätessä on tarkasteltavaksi pyritty valitsemaan parhaiten ongelmakohtaisiin asiakysymyksiin vastaavia kohtia. Vastaavasti tarkastelusta on rajoitettu asiakysymyksiä epämääräisesti sivuavia kohtia. Tällä on pyritty siihen, että aineisto on mahdollisimman johdonmukainen ja keskenään vertailukelpoinen rahapelisivustojen välillä.

## 4.1 Veikkaus

Veikkaus Oy (jäljempänä Veikkaus) on valtion kokonaan omistama yhtiö, jolla on yksinoikeus rahapeliin järjestämiseen Suomessa. Veikkaus tarjoaa asiakkailleen rahapelejä arpajaislain, Veikkauksen rahapeliin toimeenpanosta annetun valtioneuvoston asetuksen sekä Veikkauksen rahapeliin pelisäännöistä annetun sisäministeriön asetuksen nojalla. Suomessa rahapelijärjestelmä on monopoli. Rahapelejä saavat toimeenpanna vain arpajaislaissa mainittu peliyhteisö, Veikkaus. Veikkaus ei saa tarjota pelejään ulkomaille. (Avellan, 2013.)

Taulukossa 1 on esitetty miten Veikkaus vastaa verkossa pelattaviin rahapeleihin kohdistettuihin ongelmiin. Tiedot on kerätty Veikkauksen verkkosivuilta.

### TAULUKKO 1 VEIKKAUS

**Huijausyrityksien** Ei.

**piirteitä**

**Tietoturvaan** Hyvä. Tietoja ja palvelua suojataan mm. palomuurin, fyysisten  
**varautuminen** laittilojen suojaamisen, kulunvalvonnan, käyttöoikeuksien ja salaustekniikoiden sekä edellä mainittujen aktiivisen valvonnan kautta.

**Asiakastietojen** Käsitellään henkilötietolain mukaan. Asiakastiedot ovat vain  
**käsittely** Veikkauksen ja sen yhteistyökumppanien käytössä. Suojataan asiattomalta pääsylvä. Tarpeettomat tiedot anonymisoidaan tai hävitetään tietoturvallisesti.

**Rikollisen** Veikkauksella on rikosten ja muiden väärinkäytösten selvittämiseksi  
**toiminnan** lakisääteinen velvoite. Mahdollisuus ilmoittaa sivustolla  
**huomiointi** rahanpesuepäilystä.

**Toiminta eri-** Erimielisyyksissä sovelletaan Suomen lainsäädäntöä. Palvelujen  
**mielisyyksissä** käyttämistä ja sopimusehtoja koskevat erimielisyydet ratkaistaan Helsingin käräjäoikeudessa.

**Asiakkaiden** Asiakkaalla lakisääteiset oikeudet. Veikkaus ei kuitenkaan vastaa  
**varojen** vahingosta, joka aiheutuu ”ylivoimaisesta esteestä”, joka on  
**turvallisuus** kohtuullisten vaikutusmahdollisuuksien ulkopuolinen tapahtuma, joka estää viivästyttää tai vaikeuttaa palvelun tarjoamista. Esimerkkinä mainittu häiriö sähkö- tai tietoliikenneyhteyksissä.

**Ikärajan valvonta** Veikkaus huolehtii, että alle 18-vuotiaat eivät pelaa. Rekisteröityminen edellyttää henkilöllisyyden todentamista tunnistuspalvelun kautta tai

**Keinot ongelmala-  
pelaamista varten**

Veikkauksen hyväksymällä henkilöllisyysasiakirjalla.

Ennen rahansiirtoa on asetettava rahansiirtorajat. Tappiorajat nopearytmisiin peleihin. Aikamuistuttaja muistuttaa ajankäytöstä 60 minuutin kuluttua kirjautumisesta. Erilaisia pelinestokeinoja. Seuraa pelikäyttäytymistä, eikä suuntaa suoramarkkinointia pelaajille, joiden pelaaminen on riskialtista. Peluuri-palvelu pelihaittoja kokeville on hyvin esillä.

Veikkaus esiintyy tarkastelussa luotettavana sivustona, mikä on täysin ymmärrettävää, sillä yritys on valtion omistama. Jokainen tarkastelussa käsitelty kohta on otettu huiomioon rahapelisivuston säännöissä. Veikkauksen rahapelite toiminta on voimakkaasti valvottua lainsäädännön keinoin ja erilaisia haittoja pyritään ehkäisemään hyvin. Vuonna 2009 tapahtuneessa arpajaislain uudistuksessa yhdeksi nimenomaiseksi lain tarkoituksiksi kirjattiin haittojen vähentäminen. Tarkoituksena on taata osallistuvan oikeusturva, estää rahapelaamiseen liittyvät väärinkäytökset ja rikokset sekä vähentää rahapelaamiseen osallistumisesta aiheutuvia sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. (Avellan, 2013.)

**4.2 Unibet**

Unibet on vuonna 1997 perustettu vedonlyöntisivusto, joka kuuluu Kindred Groupiin, yhteen maailman suurimmista verkkorahapeliyhtiöstä. Kindred Group on rekisteröity Maltalle. Unibet toimii Malta Gaming Authorityn valvonnassa. Taulukossa 2 on esitetty miten Unibet vastaa verkossa pelattaviin rahapeleihin kohdistettuihin ongelmiin. Tiedot on kerätty Unibetin verkkosivulta.

**TAULUKKO 2 Unibet**

<b>Huijausyrityksen piirteitä</b>	Ei. Tarjoavat bonuskampanjoita, joiden säännöt ja ehdot määrittellään erikseen. Pelaaja voi itse päättää osallistuuko bonukseen vai ei. Rehellisyyden varmistamiseksi pelit (kasino, bingo, ym.) toimivat satunnaislukugeneraattorilla.
<b>Tietoturvaan varautuminen</b>	Verkkosivustolle tai sieltä lähetetyt tiedot salataan 128-bittisellä Secure Socket Layer (SSL) teknologialla. Järjestelmien turvallisuutta testataan useasti. Tunkeilijan havaitsemisjärjestelmä (IDS) valvoo verkkoliikennettä hyökkäysten ja tunkeutumisten varalta.
<b>Asiakastietojen käsittely</b>	Noudattaa tietosuojalakea. Henkilökohtaiset tiedot ovat Unibetin työntekijöiden käytettävissä konsernin sisäisesti. Paljastetaan kolmansille osapuolille vain tilinomistajan suostumuksella tai lain vaatiessa.
<b>Rikollisen toiminnan huomiointi</b>	Oma petososasto ja kehittyneet järjestelmät, jotka havaitsevat ja estävät epäilyttävää toimintaa. Epäilyttävässä toiminnassa mukana olevat tilit lakkautetaan ja tutkitaan. Tilitapahtumia tarkastellaan rahanpesun estämiseksi.
<b>Toiminta erimielisyyksissä</b>	Erimielisyydet käsitellään sähköpostin välityksellä. Mikäli vastausta ei pidetä tyydyttävänä, voidaan lähettää pyyntö luottamukselliseen

<b>Asiakkaiden varojen turvallisuus</b>	välimieskäsittelyyn Maltan peliviranomaiselle. Unibet ei ota vastuuta tilinomistajan vahingoista, mikäli vahingon aiheuttaja on jokin taloudellinen menetys.
<b>Ikärajan valvonta</b>	Ei hyväksy alle 18-vuotiaita pelaajia. Asiakkailta kysytään henkilöllisyystiedot ja henkilöllisyyden todistavat asiakirjat.
<b>Keinot ongelma- pelaamista varten</b>	Erilaisia vastuullisen pelaamisen työkaluja, kuten itsearviointitesti, itselle asetettava talletusraja tai pelaamisen esto, asiakas voi estää pelisivuston laitteelta. Toimii yhteistyössä ilmaiseksi apua peliongelmiin tarjoavan Gambling Therapyn kanssa, johon voi sivuston kautta ottaa yhteyttä.

Unibet selviytyi tarkastelusta hyvin, eikä suurempia epäkohtia ilmennyt verkossa pelattavien rahapelien ongelmiin liittyen. Jokainen tarkasteluun liittyvä kysymys sai vastauksen rahapelisivuston säännöistä.

### 4.3 NordicBet

NordicBet on toimintansa verkossa vuonna 2002 aloittanut rahapelisivusto, jonka omistaa ruotsalainen Betsson AB. Betsson AB on yksi maailman suurimmista pelialan yrityksistä, joka sijoittaa ja hallinnoi rahapeliyhtiöitä. Pelisivustoa ylläpitää BML Group Ltd. NordicBetin on lisensoinut ja heidän toimintaansa valvoo Malta Gaming Authority. NordicBetin pelifilosofiaan kuuluu tarjota pelaajille etenkin vedonlyöntikohteita paikallisurheilusta. Taulukossa 3 on esitetty miten NordicBet vastaa verkossa pelattaviin rahapeleihin kohdistettuihin ongelmiin. Tiedot on kerätty NordicBetin verkkosivulta.

#### TAULUKKO 3 NordicBet

<b>Huijausyrityksen piirteitä</b>	Erilaisia bonuksia, joiden ottaminen on vapaaehtoista. Bonuksien väärinkäyttöön liittyen on erikoisia epätavallisen pelaamisen tulkintoja, joiden puitteissa talletukset voidaan pidättää tai tili sulkea.
<b>Tietoturvaan varautuminen</b>	Ei mainintaa.
<b>Asiakastietojen käsittely</b>	Asiakastietoja käsitellään tietosuojalain mukaisesti. Voivat luovuttaa henkilö- ja maksutietoja kolmansille tahoille osana henkilöllisyyden varmentamista tai lain vaatiessa.
<b>Rikollisen toiminnan huomiointi</b>	Kaikki tilitapahtumat tarkastetaan ja epäilyttävät tapahtumat raportoidaan asianomaisille. Epäiltäessä käyttäjää laittomasta toiminnasta tili voidaan sulkea.
<b>Toiminta erimielisyyksissä</b>	Voi ottaa yhteyttä sivustoon soittamalla, sähköpostilla tai live-chatissa. Mikäli ratkaisu ei miellytä, niin voi ottaa yhteyttä Malta Gaming Authorityyn. Sovelletaan Maltan lakia.
<b>Asiakkaiden varojen turvallisuus</b>	Asiakkaiden varat pidetään erillisellä pankkitilillä. Varoja ei ole suojattu maksukyvyttömyystilanteessa, eikä voida palauttaa konkurssin tapauksessa. Voivat vähentää pelitililtä rahat, jotka on saatu käyttämällä sivustoa tavalla, johon sitä ei ole tarkoitettu, saadaksesi rahaa.



<b>Ikärajan valvonta</b>	Ei hyväksy alle 18-vuotiaita pelaajia. Pyydetään tarvittavia asiakirjoja henkilöllisyyden varmistamiseksi. Tekevät mahdollisesti myös kolmannen osapuolen hakuja nimestä, joilla verrataan henkilötietoja muihin tietokantoihin.
<b>Keinot ongelma- pelaamista varten</b>	Itsearviointi, itse asetettava talletusraja ja mahdollisuus jäädyttää pelitili tietyksi ajaksi.

NordicBet ottaa huomioon kohtalaisesti tarkastelussa määriteltyjä verkossa pelattaviin rahapeleihin liitettyjä ongelmia. NordicBetilla ei ollut mainintaa tietoturvaan varautumisesta ja joihinkin kohtiin liittyi hieman epämääräisiä tulkintoja. NordicBet mainitsee heillä olevan oikeus vähentää rahat, jotka on saatu käyttämällä sivustoa tavalla, johon sitä ei ole tarkoitettu, mukaan lukien rahan saamiseksi. Toimintatapa on epämääräisesti määritelty ja herättää hieman epäilyksiä varojen turvallisuudesta. Banksin (2012) mukaan rahapelisivustot voivat käyttää epämääräisiä ehtoja päättämään pelaajaa vastaan, koska pelaajan katsotaan olevan ammattilainen.

#### 4.4 Coolbet

Coolbet on vuonna 2016 nettisivunsa avannut rahapeliivusto, jonka tuotemerkin omistaa virolainen yritys Stay Cool OÜ. Coolbet on lisensoitu ja valvottu Viron Vero- ja Tullihallituksen toimesta, mikä säätelee sekä virolaisia että muiden maiden asiakkaita. Taulukossa 4 on esitetty miten Coolbet vastaa verkossa pelattaviin rahapeleihin kohdistettuihin ongelmiin. Tiedot on kerätty Coolbetin verkkosivulta.

##### TAULUKKO 4 Coolbet

<b>Huijausyrityksen piirteitä</b>	Paljon erilaisia bonuksia ja ilmaiskierroksia, joille on erikseen määritellyt ehdot. Bonuksen ottaminen vapaaehtoista.
<b>Tietoturvaan varautuminen</b>	Mainitaan asianmukaiset tekniset ja fyysiset suojatoimet, muttei eritellä tarkemmin mitä ne ovat. Eivät takaa vahinkoja, jotka voivat aiheutua sivuston käytöstä.
<b>Asiakastietojen käsittely</b>	Operaattoria sitoo Viron laki henkilötietojen suojasta ja tietoja käsitellään tämän lain mukaisesti. Henkilötietoja voidaan luovuttaa Coolbetin ja heidän yhteistyökumppaneiden käytettäväksi. Paljastetaan kolmansille osapuolille tilinomistajan suostumuksella tai lain vaatiessa.
<b>Rikollisen toiminnan huomiointi</b>	Kaikki talletukset tarkistetaan rahapesun ja terroristirahoituksen ehkäisemiseksi. Noudattaa rahapesua ja terroristirahoitusta estäviä lakeja.
<b>Toiminta eri- mielisyyksissä</b>	Erimielisyydet käsitellään operaattorin kanssa. Mikäli ratkaisu ei ole tyydyttävä, asiakas voi ottaa yhteyttä Viron Vero- ja Tullihallinnolle.
<b>Asiakkaiden varojen turvallisuus</b>	Ei ole vastuussa mistään kustannuksista tai vahingoista, joita saattaa aiheutua sivuston käytöstä tai peleihin osallistumisesta. Mainitsevat heillä olevan tukeva varallisuuspuskuri ja ovat budjetoineet ensimmäiset vuodet tappiolliseksi.
<b>Ikärajan valvonta</b>	Ei hyväksy alle 18-vuotiaita pelaajia. Henkilötiedot kysytään ja pyydetään lähettämään tarvittavat dokumentit, kuten kopio

	henkilökortista, kotiosoitteen vahvistus, jne. Tarvittaessa ylimääräisiä vahvistustapoja.
<b>Keinot ongelma- pelaamista varten</b>	Henkilökohtaiset pelaamisen työkalut, kuten pelaamisen itsearviointitesti, tappioraja tai tietyn pituinen aikalisä pelaamisesta. Esillä linkkejä useisiin eri ongelmapelaamiseen apua tarjoaviin organisaatioihin.

Coolbet suoriutui tarkasteluun kuuluvista ongelmakohtista hyvin. Kaikkiin tarkastelussa suoritettuihin kysymyksiin löytyi vastaus. Mitään poikkeavia epäkohtia ei löytynyt ja he pyrkivät kuvailemaan toimintaansa muutenkin luottamusta herättävillä tavoilla. Asiakkaille on luottamuksen kannalta tärkeää, että he tuntevat merkin ja voivat luottaa siihen ja heidän palveluihin (Boniecki, 2016). Coolbet on tuotemerkkinä uusi, joten sen toiminnalle onkin tärkeää edistää luottamusta ja olla kaikin puolin positiivisesti esillä.

#### 4.5 Rahapelisivustot kokonaisuudessaan

Kaikki tarkastellut sivustot toimivat jonkin lisenssin alaisena, mikä säätelee sivuston toimintaa. Pelkästään tämä nostaa luottamusta sivustoja kohtaan. Palvelun tarjoajan laillisuus (Ipsos Reid, 2005; Woodruff ym., 2005) ja kolmannen osapuolen hyväksyntä lisäävät rahapelisivustojen luotettavuutta (Gainsbury ym., 2012).

Huijausyrityksiin liitettäviä piirteitä on bonukset, joita tarjoavat kaikki muut tarkastellut sivustot, paitsi Veikkaus. Bonusten ottaminen on vapaaehtoista ja niiden ehtoja on mahdollista tarkastella ennen bonuksen ottamista. Tämän vuoksi bonukset ilmenevät ennemmin asiakkaiden hankinnan keinona, kuin huijauksena. NordicBetillä bonuksien väärinkäyttöön oltiin liitetty erikoisia epätavallisen pelaamisen tulkintoja, joiden puitteissa talletukset voidaan pidättää tai tili sulkea. Banksin mukaan (2012) bonuksiin ja niistä saataviin voittoihin sisältyy riskejä, joissa epämääräisiä ehtoja käytetään päättämään pelaajaa vastaan ja mahdollisesti eväämään pelaaja voitoista.

Tietoturvaan varautuminen vaihteli. Veikkaus ja Unibet kuvailivat tarkemmin heidän käytössään olevia suojauskeinoja, mikä lisäsi luottamusta sivustoihin. NordicBet ei maininnut sivustoillaan mitään liittyen tietoturvaan varautumiseen. Coolbet mainitsi suojauskeinoja tarkemmin. Mikään rahapelisivustoista ei luvannut vastata vahingoista mahdollisissa tietoturvamurtumisissa. Veikkaus ja Coolbet huomioivat, että he eivät vastaa vahingoista tällaisissa tapauksissa. Rahapelisivustot ovat houkuttelevia kyberrikosten kohteita (Griffiths, 2010). Sivustojen tulisikin olla hyvin varautuneita mahdollisiin tietoturvaan. Turvallisuus koetaan tärkeäksi rahapelisivustojen valinnassa (Gainsbury ym., 2012) ja siihen tulisi kiinnittää enemmän huomiota.

Asiakastietoja käsitellään jokaisella tarkastellulla sivustolla paikallisen lain mukaisesti, mikä on yksityisyyden turvaamisen puolesta hyvä käytäntö ja lisää luotettavuutta (Gainsbury ym., 2012). Asiakastiedot ovat rahapelisivustojen ja

heidän yhteistyökumppanien käytössä. Kolmansille osapuolille tietoja ei luovuteta kuin lain vaatimana tai tilinomistajan suostumuksella. NordicBet poikkeaa muista hieman, sillä he käyttävät henkilöllisyyden varmentamiseksi tarvittaessa kolmansia tahoja, joille he voivat luovuttaa asiakkaiden henkilö- ja maksutietoja.

Rikollinen toiminta on huomioitu jokaisella tarkastellulla sivustolla hyvin ja kaikki sivustot mainitsevat selkeästi estävänsä rahanpesua. Jokainen sivusto tarkastaa tilitapahtumat, seuraa epäilyttävää toimintaa ja tarvittaessa sulkee epäilyttävät tilit. Coolbet mainitsee noudattavansa rahanpesun ja terroristirahoituksen estäviä lakeja ja Veikkauksella on rikosten ja muiden väärinkäytösten selvittämiseksi lakisääteinen velvoite.

Erimielisyyksissä tarkastellut sivustot noudattivat samankaltaista toimintatapaa. Ensin erimielisyys pyritään ratkaisemaan sivuston kanssa, mutta mikäli ratkaisua ei synny, niin ratkaisijana on sivuston toimintaa valvova viranomainen. Lakia ylläpitävän tahon oleminen mukana ratkaisemassa erimielisyyksiä lisää sivustojen luotettavuutta.

Tarkastellut rahapelisivustot vapauttivat kaikki itsensä vastuusta asiakkaiden varoille tapahtuvista vahingoista, mikäli vahingon synnyttäjänä on jokin poikkeuksellinen este tai taloudellinen menetys, kuten konkurssi. Coolbet mainitsi heillä olevan tukeva varallisuuspuskuri, mutta se ei takaa asiakkaiden varojen turvallisuutta. Veikkaus ilmoitti asiakkaalla olevan kuitenkin lakisääteiset oikeudet varoja koskien. Pelaajilla ei vaikuta olevan mitään takeita, että he voisivat periä saataviaan rahapelisivuston konkurssin tapauksessa. Vaikka rahapelisivustot ovat yrityksiä, niin säännöistä saa sen kuvan, että pelaajia ei kohdella kuin velkojia yrityksen hakeutuessa konkurssiin.

Jokaisella tarkastellulla sivustolla oli eriteltynä 18-vuoden ikäraja ja sivustot valvoivat ikärajaa toisiaan vastaavilla tavoilla. Kaikki sivustot vaativat pelaajia käymään läpi tunnistautumisen, johon sisältyy henkilötiedot ja tarvittaessa muita tietoja. Sivustojen ikärajan valvonta näyttäisi olevan hyvää. Sivustoilla on kuitenkin mahdollista pelata ennen henkilötietojen lähettämistä, mikä mahdollistaa joissain määrin alaikäisten pelaamisen. Henkilötietoja vaaditaan tarkemmin, kun pelaaja on tekemässä kotiutusta.

Ongelmapelaaminen huomioitiin todella hyvin, mikä ei ole yllättävää, sillä ongelmapelaamisen yhteiskunnalliset haitat ovat olleet paljon esillä. Tarkastelluilla rahapelisivustoilla oli useita samankaltaisia vastuullisen pelaamisen työkaluja ongelmapelaamista varten. Vastuullisen pelaamisen työkalut ovat keino helpottaa pelaajia pelaamaan vastuullisemmalla (Harris & Griffiths, 2017). Sivustot tarjosivat seuraavia vastuullisen pelaamisen työkaluja: itsearviointitesti, tappioraja, talletusraja ja aikalisä, jolla voitiin rajoittaa oma pelaaminen tietyksi ajaksi. Vapaaehtoisten panosrajojen asettamisella on havaittu olevan positiivinen vaikutus ajan ja rahan käyttämiseen rahapelisivustoilla (Auer & Griffiths, 2013). Useilla sivustoilla oli lisäksi esillä eri organisaatioita, jotka tarjoavat apua ongelmapelaamiseen. Keinot ongelmapelaamista varten vaativat kuitenkin pelaajaa tekemään ensimmäisen kontaktin. Veikkauksella oli myös proaktiivinen toimintatapa, jossa pelikäyttäytymistä seurataan, eikä suoramarkkinointia suunnata pelaajille, joiden pelaaminen on riskialtista. On havaittu, että yksilöityä palautetta antavat

vastuullisen pelaamisen työkalut voivat auttaa rahapelisivustojen asiakkaita pelaamaan vastuullisemmin (Auer & Griffiths, 2015).

## 5 YHTEENVETO

Tässä tutkielmassa on käyty läpi mitä verkossa pelattavien rahapeliä käsitteellä tarkoitetaan, mitä ongelmia liittyy verkossa pelattaviin rahapeleihin ja kuinka tiettyjen rahapelisivustojen säännöt huomioivat nämä ongelmat. Tutkielmassa on esitelty mitä rahapelaaminen on ja mitkä asiat ovat johtaneet verkossa pelattavien rahapeliä kasvuun. Tutkielmassa on käsitelty verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyviä ongelmia sekä kuvailtu niitä tarkemmin esimerkkien kautta. Tämän jälkeen on tarkasteltu yksityiskohtaisemmin neljää rahapelisivustoa ja sitä, miten ne ottavat huomioon verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyviä ongelmia sivustoillaan määritellyissä säännöissä ja sopimusehdoissa.

Tutkielma on suoritettu kirjallisuuskatsauksena, käyttäen lähdekirjallisuutena pääosin tieteellisiä julkaisuja, mutta osittain myös muita lähteitä. Tutkielmassa on käytetty myös välineellistä tapaustutkimusta tutkittaessa neljää valittua rahapelisivustoa ongelmakeskeisten asiakysymysten kautta. Tutkielman tavoitteena oli koostaa yhteen verkossa pelattaviin rahapeleihin liitettyjä ongelmia, joista osaa oltiin huomioitu aiemmissa tutkimuksissa enemmän kuin toisia. Tutkielman toisena tavoitteena oli lisätä tietoisuutta koskien verkossa pelattavia rahapelejä, mikä voisi johtaa pelaajien kokeman epävarmuuden tunteen vähenemiseen aiheen ympärillä.

Tutkielman luvussa 3 on käsitelty verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyviä moninaisia ongelmia, jotka voivat olla luonteeltaan hyvinkin erilaisia. Nämä ongelmat on määritelty tutkielmassa omiksi kokonaisuuksikseen, joita käsiteltiin tutkielmassa tasaveroisesti omissa alaluvuissaan. Tutkimuksessa havaitaan, että verkossa pelattaviin rahapeleihin yhdistettyjä ongelmia ovat huijausryitykset, rahapelisivustot osana rikollista toimintaa, identiteettivarkaus, epäreilut pelit, talletuksien ja voittojen piilottaminen ja palauttamatta jättäminen, ongelmapelaajat ja alaikäiset pelaajat. Kaikki ongelmat liittyvät osittain rikolliseen toimintaan, mutta niillä on toisistaan poikkeavia piirteitä, joiden perusteella ne voidaan erotella toisistaan. Verkossa pelattavat rahapelit ovat ympäristönä epävarma ja verkossa pelattavien rahapeliä ongelmat lisäävät pelaajien epävarmuutta aihetta kohtaan.

Tutkielman luvussa 4 on määritelty ongelma-keskeiset asiakysymykset, joiden avulla rahapelisivustoja tarkastellaan tapauskohtaisesti. Tuloksissa havaitaan, että suomalaisille tutut rahapelisivustot ottavat huomioon säännöissään ja sopimusehdoissaan pääosin hyvin verkossa pelattaviin rahapeleihin yhdistettyjä ongelmia. Ongelmakohtat on muutamaa poikkeusta lukuunottamatta huomioitu kaikki järjestelmällisesti ja hyvin. Erityisesti rahanpesuun ja ongelmapelaamiseen kiinnitetään huomiota, jotka ovat yhteiskunnallisesti vaikuttavia asioita. Yksittäisen pelaajan näkökulmasta tietoturvaan ja varojen turvallisuuteen liittyen oli hieman turvattomuutta lisääviä piirteitä. Toisaalta sivustot toimivat lainalaisesti, joten erimielisyyksien tapauksissa pelaaja voi turvautua rahapelisivustoa valvovan viranomaisen ratkaisuun.

Tämän tutkielman tulokset voidaan nähdä suuntaa antavana kokonaisuutena verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyvistä ongelmista ja tapauksista, miten nämä ongelmat ilmenevät. Tuloksia voidaan mahdollisesti käyttää myös tarkastelemaan rahapelisivustoja ja kuinka ne huomioivat näitä ongelmia.

Tutkielmassa aihetta on tarkasteltu laajasti, mutta aiheen käsittely jää osittain pinnalliseksi. Aihetta ei tarkasteltu kovin yksityiskohtaisesti, vaan tutkielmassa on pyritty käsittelemään laajemman kokonaisuuden kaikki osat toisiaan vastaavalla tasolla, mikä osaltaan rajasi mahdollisuutta yksityiskohtaisempaan tarkasteluun. Tutkielman voidaan nähdä antavan kokonaisvaltaisen kuvauksen sekä käytännöllisiä esimerkkejä laajemmasta aiheesta.

Tutkielman mahdollisissa jatkotutkimusaiheissa voitaisiin perehtyä tutkimaan jotain verkossa pelattaviin rahapeleihin liittyvää ongelmaa yksityiskohtaisemmin. Esimerkiksi verkossa on paljon kokemuksia epäreiluista peleistä ja erimielisyyksistä rahapelisivustojen kanssa, mutta aihetta käsittelevää tieteellistä tutkimusta ei löytynyt.

## LÄHTEET

- Arpajaislaki 1047/2001. Annettu Helsingissä 21.12.2016. Saatavilla sähköisesti osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>
- Auer, M. & Griffiths, M. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers. An empirical study of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 29, 647-660.
- Auer, M. & Griffiths, M. (2015). The use of personalized behavioural feedback for problematic online gamblers: An empirical study. *Frontiers in Psychology*, 6, 1406
- Avellan, M. (2013). *Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2012*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2013.
- Banks, J. (2012). Edging your bets: Advantage play, gambling, crime and victimisation. *Crime Media Culture* 9(2) 171-187.
- Banks, J. (2017). Gambling and Crime: Myths and Realities. *Gambling, Crime and Society*, 225-237.
- Basham, P. & White, K. (2002). Gambling with our future? The costs and benefits of legalised gambling. *Vancouver: Fraser Institute*.
- Binde, P. (2012). Why people gamble: a model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies, Volume 13, 2013*, 81-97.
- Boniecki, P. (2016). Positioning of online betting services: A case study of finding the gap between companies' view versus customers' view. *KTH Industrial Engineering and Management Industrial Management*.
- Casino City (2017). Casino City – Site Preferences. Haettu 20.2.2017 osoitteesta [online.casinocity.com/preferences.cfm](http://online.casinocity.com/preferences.cfm).
- Coolbet. (2018). Säännöt ja Ehdot. Haettu 20.1.2018 osoitteesta <https://www.coolbet.com/fi/saannot-ja-ehdot>
- Coolbet. (2018). Tervetuloa Coolbetille. Haettu 20.1.2018 osoitteesta <https://www.coolbet.com/fi/welcome-to-coolbet>
- Coolbet. (2018). Tietoa Meistä. Haettu 20.1.2018 osoitteesta <https://www.coolbet.com/fi/tietoa-meista>
- Coolbet. (2018). Yksityisyys. Haettu 20.1.2018 osoitteesta <https://www.coolbet.com/fi/yksityisyys>
- Clarke, R. & Dempsey, G. (2001). The feasibility of regulating gambling on the internet. *Managerial and Decision Economics* 22(1-3): 125-132.
- Eriksson, P. & Koistinen, K. (2014). Monenlainen tapaustutkimus. Kuluttajatutkimuskeskuksen tutkimuksia ja selvityksiä 11, 2014.
- Financial Times. (2016). Online gambling industry faces inquiry into unfair practices. Haettu 12.1.2018 osoitteesta <https://www.ft.com/content/09fbf882-9764-11e6-a1dc-bdf38d484582>.
- Finextra. (2011, 30. marraskuuta). Betfair kept massive card data theft quiet. Haettu 15.7.2017 osoitteesta <http://www.finextra.com/news/fullstory.aspx?newsitemid=23022>.

- Fisher, S. & Balding, J. (1993). Gambling and pathological gambling in adolescence. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 277-287.
- Gainsbury, S. (2012). *Internet Gambling: Current Research Findings and Implications*. Springer.
- Gainsbury, S., Parke, J. & Suhonen, N. (2012). Consumer attitudes towards Internet gambling: Perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulation of online gambling sites. *Computers in Human Behavior* 29(2013) 235-245.
- Gainsbury, S., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. & Blaszczynski, A. (2015). How the Internet is Chancing Gambling: Findings from an Australian Prevalence Survey. *Springer Science+Business Media New York* 2013.
- Gambling. (2017). The History of Gambling. Haettu 24.2.2017 osoitteesta [www.gambling.net/history/](http://www.gambling.net/history/).
- Gambling Commission. (2018). How gambling businesses protect your money. Haettu 13.1.2018 osoitteesta <http://www.gamblingcommission.gov.uk/for-the-public/Your-rights/Protection-of-customer-funds.aspx>.
- Gambling Commission. (2015). *Survey data on public perceptions of gambling*. Victoria Square House.
- GamblingSites. (2018). Online Gambling Laws and Jurisdictions. Haettu 11.3.2018 osoitteesta <https://www.gamblingsites.com/online-gambling-jurisdictions/>
- Games and Casino. (2018). Blacklisted Casinos. Haettu 14.1. 2018 osoitteesta <http://www.gamesandcasino.com/blacklist.htm> .
- Griffiths, M. (1996). Gambling on the Internet: A brief note. *Journal of Gambling Studies*, 12(4), 471-473.
- Griffiths, M. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265-283.
- Griffiths, M. (2003). Internet Gambling: Issues, Concerns and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior*. July 2004, 6(6): 557-568.
- Griffiths, M. (2004). Betting your life on it: Problem gambling has clear health related consequences. *British Medical Journal*, 329, 1055-1056.
- Griffiths, M. (2010). Crime and gambling: A brief overview of gambling fraud on the Internet. *Internet Journal of Criminology* 2010.
- Griffiths, M. & Parke, J. (2002). The social impact of Internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20(3), 312-320.
- Griffiths, M. & Wood, R. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 199-225.
- Gupta, R. & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 13, 179-192.
- Harris, A. & Griffiths, M. (2017). A critical review of the harm-minimisation tools available for electronic gambling. *Journal of Gambling Studies*, 33, 187-221.



- Ipsos Reid (2005). Online poker in North America: A syndicated study. Haettu osoitteesta <http://www.ipsos-na.com>.
- King, S. (1999). Internet gambling and pornography: Illustrative examples of the psychological consequences of communication anarchy. *CyberPsychology and Behavior*, 2(3): 175-193.
- King, S. & Barak, A. (1999). Compulsive Internet gambling: A new form of an old clinical pathology. *CyberPsychology & Behavior*, 2(5): 441-456.
- LaRose, R., Mastro, D. & Eastin, M. (2001). Understanding Internet usage: A social cognitive approach to uses and gratifications. *Social Science Computer Review*, 19(4), 395-413.
- Lesieur, H. & Klein, R. (1987). Pathological gambling among high school students. *Addictive Behaviours*, 12, 129-135
- McMillen, J. (1996). *Gambling Cultures: Studies in history and interpretation*. Routledge, London and New York.
- McMullan, J. & Rege, A. (2010). Online crime and internet gambling. *Centre for Addiction and Mental Health*.
- Monaghan, S. & Derevensky, J. (2008). An appraisal of the impact of the depiction of gambling in society on youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(4), 537-550.
- Newman, G. & McNally, M. (2005). *Identity Theft Literature Review*. Raporttia ei julkaistu Yhdysvaltain oikeusministeriön toimesta, vaan NCJRS on laittanut valtion rahoittaman raportin saataville elektronisesti.
- NordicBet. (2018). Säännöt ja Ehdot. Haettu 20.1.2018 osoitteesta <https://www.nordicbet.com/fi/saannot-ja-ehdot>
- NordicBet. (2018). Tietoa NordicBetistä. Haettu 20.1.2018 osoitteesta <https://www.nordicbet.com/fi/about-us>
- Ranade, S., Bailey, S. & Harvey, A. (2006). *A literature review and survey of statistical sources on remote gambling*. London: Rseconsulting.
- Rikoslaki 39/1889. Annettu Helsingissä 4.3.2011. Saatavilla sähköisesti osoitteessa <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001>.
- Salonen, A. & Raisamo, S. (2015). *Suomalaisten rahapelaaminen 2015*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen raportti.
- Schull, N. (2005). Digital gambling: The coincidence of desire and design. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 597 (1), 65-81.
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M. & Ladouceur, R. (2004). Internet gambling: misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior* 21 (2005) 153-158.
- Shaffer, H. (1996). Understanding the means and objects of addiction: Technology, the Internet and gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12(4), 461-469.
- Smith, G., Wynne, H. & Hartnagel, T. (2003). *Examining police records to assess gambling impacts: a study of gambling-related crime in the city of Edmonton*. Report for the Alberta Gaming Research Institute.
- Suomen Perintätoimisto. (2018, 13. tammikuuta). Konkurssi. Haettu osoitteesta 13.1.2018 osoitteesta [https://www.suomenpt.fi/konkurssi/#Mika\\_konkurssi\\_on?](https://www.suomenpt.fi/konkurssi/#Mika_konkurssi_on?)
- Swartz, J. (2005). Online gambling has hit the jackpot. *USA Today*.

- Turja, T., Halme, J., Mervola, M., Järvinen-Tassopoulos, J. & Ronkainen, J. (2012). *Suomalaisten rahapelaaminen 2011*. Terveystieteiden tutkimuskeskuksen raportti.
- Unibet. (2018). Säännöt & Ehdot. Haettu 19.1.2018 osoitteesta <https://fi.unibet.com/general-info/terms>
- Unibet. (2018). Tietoa Unibetista. Haettu 19.1.2018 osoitteesta <https://fi.unibet.com/general-info/info/about-us>
- Unibet. (2018). Turvallisuustiedot. Haettu 19.1.2018 osoitteesta <https://fi.unibet.com/general-info/security>
- Unibet. (2018). Vastuullinen pelaaminen. Haettu 19.1.2018 osoitteesta <https://fi.unibet.com/general-info/whentostop>
- United States General Accounting Office. (2002). Internet Gambling: An overview of the Issues. *GAO-03-89*.
- Vardi, N. (2011, 20. lokakuuta). Feds call Full Tilt poker a massive ponzi scheme. Haettu 24.2.2017 osoitteesta <https://www.forbes.com/sites/nathanvardi/2011/09/20/feds-call-full-tilt-poker-a-massive-ponzi-scheme/#46ea8e943dc5>
- Veikkaus. (2018). Peliongelmiä Ehkäisy. Haettu 18.1.2018 osoitteesta <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/vastuullisuus/peliongelmiä-ehkäisy>
- Veikkaus. (2018). Veikkauksen Tietosuojaseloste. Haettu 18.1.2018 osoitteesta <https://www.veikkaus.fi/fi/tietosuojaseloste>
- Veikkaus. (2018). Veikkauksen Etuasiakkaan Sopimusehdot. Haettu 18.1.2018 osoitteesta <https://www.veikkaus.fi/fi/sopimusehdot>
- Wood, R. & Williams, R. (2009). Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. *Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre*, January 2009.
- Woodruff, C., & Gregory, S. (2005). Profile of Internet gamblers: Betting on the future. *UNLV Gaming Research and Review Journal*, 9, 1-14.