

# Veikkauksen vastuullisuus rahapelien järjestäjänä

Johanna Lipponen  
yhteiskuntavastuupäällikkö

Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan  
-seminaari 22.11.2007  
Kulttuurikeskus Caisa



# Rahapeliyhtiön yhteiskuntavastuun erityispiirteitä

Taloudelliset vaikutukset	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yleishyödyllisten toimintojen tukeminen</li><li>• Toiminnan taloudelliset kerrannaisvaikutukset</li></ul>
Pelit ja niiden markkinointi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sosiaaliset näkökohdat huomion ottavan sisällön tarjoaminen</li><li>• Vastuulliset mainonta- ja markkinointikäytännöt</li></ul>
Vastuu pelaajista	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kuluttajansuoja ja tietoturvallisuus</li><li>• Peliongelman ennaltaehkäisy</li><li>• Alaikäiset pelaajat</li></ul>
Omat toimintakäytännöt, rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmä	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hyvä hallinnointi, toiminnan läpinäkyvyys ja avoimuus</li><li>• Kattava sidosryhmäyhteistyö</li></ul>
Rikollisen taloudellisen toiminnan ehkäisy	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vilpin ehkäisy</li><li>• Rahanpesun ehkäisy</li></ul>

# Veikkauksen yhteiskuntavastuuohjelma 1/2

- Laaja asiakaskunta, pienet panokset
- Veikkauskortti - tunnistettu pelaaminen
- Tarjoamaa kehitetään sosiaalisesti vastuullisella tavalla -> pelaamisen rajoitteet
- Eettinen arviointimalli tuotekehitysprosessissa
- Markkinointiviestinnän tiukat eettiset ohjeet
- Informoi pelaamisen liittyvistä riskeistä omaa henkilökuntaa, myyjäverkostoa sekä pelaajia

# Veikkauksen yhteiskuntavastuuohjelma 2/2

- Tiedottaa mistä peliongelmaan saa apua -> Peluuri
- Rahoittaa Peluuria sekä STM:n tekemää tutkimustoimintaa
- Pyrkii torjumaan rikollista toimintaa sekä auttamaan rahanpesun vastaisessa toiminnassa
- Edellyttää vastuullisuutta yhteistyökumppaneilta
- Toimii ympäristövastuun edistämiseksi, Green Office-yhteistyö
- Tavoitteena maltillinen tuotonkasvu
- Vastuullisuus osaksi kaikkea yhtiön tekemistä

# Kattava jälleenmyyntiverkosto

- 85 % veikkauspeleistä myydään asiamiesverkoston kautta
- 3 200 myyntipaikkaa ympäri Suomen
- 15 000 veikkausmyyjää, joiden koulutuksesta Veikkaus huolehtii
- Internet-pelaaminen aloitettiin 1997
  - suosio kasvaa koko ajan

# Veikkauskortti



- Edistää tunnistautunutta pelaamista
- Myönnetään 18-vuotiaalle
  - täydellinen hetu <- väestörekisterikeskus
  - pysyvä kotipaikka Suomessa
  - pankkitilinumero, jota tarvitaan voitonmaksua varten
  - vain yksi kortti kerrallaan käytössä

# Pelaamisen rajoitteita sosiaalisten haittojen ennaltaehkäisemiseksi

- Yhtiön 2005 asettamat ikäraajat
  - 15 vuotta myyntipisteissä
  - 18 vuotta sähköisissä kanavissa
- Alle 18-vuotiaat eivät saa tilata Veikkaus-korttia
- Yöaikaan pelaaminen ei ole mahdollista - myöskään netissä
- Veikkaus ei myy pelejä luotolla

2005



SUOMALAISEN  
VOITTA AINA.

www.veikkaus.fi

**K15**

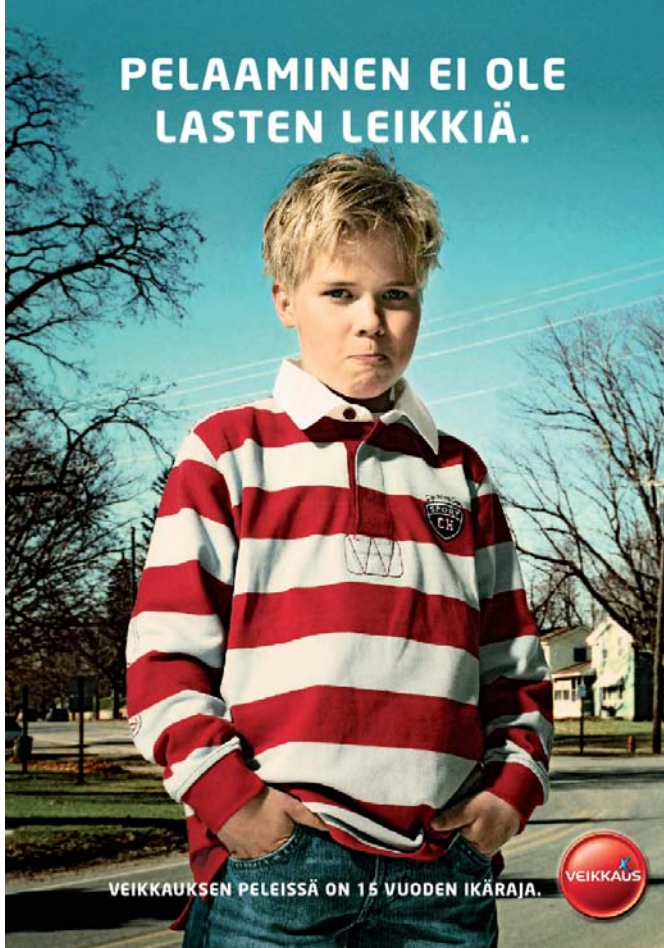
**PELAAMINEN  
MYyntIPAIKASSA  
EDELlyTTÄÄ  
VÄHINTÄÄN  
15 VUODEN  
IKÄÄ.**

29.1.2008


Veikkaus/vastuullisuus/Johanna  
Lipponen

2006

**PELAAMINEN EI OLE  
LASTEN LEIKKIÄ.**



VEIKKAUKSEN PELEISSÄ ON 15 VUODEN IKÄRAJA.



turvaluokitus

VEIKKAUS

# Pelirajoitteita netissä

- Pelitilin saldon yläraja 5 000 euroa
- Päivittäinen maksimipelaamisrajoitus 3 000 euroa
  - tässä taustalla riskienhallinnalliset syyt
- Live-vedon päivä- ja vetokohtainen rajoitus
  - 100 euroa/pvä, 20euroa/veto
- Nettiarpojen päivittäinen pelaamisrajoitus 100 euroa/pvä
- Omavalintainen määräaikainen pelikielto 3 kk
  
- Omavalintainen pelinesto loppupäiväksi
- Asiakaskohtainen omavalintainen pelaamisrajoitus
  - 1 vrk
  - 7 vrk
  - 30 vrk
    - asiakas itse määrittää euromäärän

Vastuullisen rahapelaamisen edistäminen on kokonaisvaltaista ja pitkäjänteistä kehittämistyötä sekä käytännön toimia.

Se edellyttää jokaisen veikkauslaisen sekä pelimyynnin parissa toimivan aktiivista osallistumista ja panosta sekä jatkuvaa vuoropuhelua sidosryhmien kanssa.

# Veikkauksen yhteiskunnallinen merkitys



Suomalainen voittaa aina  
Opetusministeriö jakaa yli  
miljoona euroa joka päivä  
suomalaisen kulttuurin;  
taiteen, liikunnan, tieteen ja  
nuorisotyön tukemiseen