

## Lisenssijärjestelmän käyttöönoton vaikutukset Ruotsin uhkapelimarkkinaan ja uhkapeliyhtiöihin

Markus Lindberg



<b>Tekijä</b> Markus Lindberg	
<b>Koulutusohjelma</b> Liiketalouden koulutusohjelma	
<b>Opinnäytetyön nimi</b> Lisenssijärjestelmän käyttöönoton vaikutukset Ruotsin uhkapelimarkkinaan ja uhkapelilyhtiöihin	<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 60+3
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää vuoden 2019 alussa monopolijärjestelmästä lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutuksia Ruotsin uhkapelimarkkinaan, siinä toimiviin uhkapelilyhtiöihin ja Ruotsin valtion uhkapelituottoihin. Työn tavoitteena oli saada ajankohtaista tietoa tapauksesta heti sen tapahtumisen jälkeen, ymmärtää uhkapelimarkkinaa ja lisenssijärjestelmää kokonaisvaltaisemmin sekä myös pohtia, miten saatua tietoa voisi soveltaa myös kotimaan uhkapelimarkkinalla.</p> <p>Työ toteutettiin laadullisin menetelmin tapaustutkimuksena, jossa tapauksena toimi lisenssijärjestelmän käyttöönotto ja tutkimuksen kohteiksi valikoitui kolme Ruotsin pörssiin listautunutta uhkapelilyhtiötä, Betsson AB, Kindred Group Plc ja LeoVegas AB. Lisäksi tutkittiin myös tapauksen vaikutuksia kokonaismarkkinaan, entisiin monopolilyhtiöihin sekä valtion tuloihin. Opinnäytetyössä käytettiin enimmäkseen sekundäärilähteitä, kohdeyritysten taloudellisia lukuja tutkittiin vuosikertomuksista saadulla aineistolla, kun taas viitekehyyksenä toiminutta tapausta ja sen kontekstia pyrittiin kuvaamaan tarkasti monipuolisen aineiston pohjalta, vuosikertomusten, lakitekstien, valtion julkaisujen, aikaisempien tutkimusten ja erilaisten mediajulkaisujen lisäksi aineistoa saatiin myös suoraan Ruotsin uhkapeliviranomaiselta.</p> <p>Opinnäytetyön tulokset osoittavat tutkitun tapauksen selkeästi negatiiviset taloudelliset vaikutukset kohdeyrityksiin, etenkin niiden liikevaihto ja liikevoittoprosentti kärsivät selvästi lisenssijärjestelmän käyttöönoton tuomasta sääntelystä, kohdeyritysten markkinointikustannukset eivät kasvaneet runsaasti uhkapelimarkkinoinnin avaamisesta huolimatta, vaan kahdella kolmesta yrityksestä ne jopa laskivat. Ruotsin valtion uhkapelituottoihin tapaus vaikutti pohjimmiltaan positiivisesti, mutta koronaviruspandemian vaikutukset jäivät vielä selvittämättä. Monopolilyhtiöiden tulokseen tapaus ei lopulta juurikaan vaikuttanut, kokonaismarkkinan tilanne taas on mielenkiintoinen, sillä lukujen valossa markkina kasvoi, mutta analyysin perusteella se kuitenkin supistui, todennäköisesti virheellisten aikaisempien arvioiden takia.</p> <p>Opinnäytetyön tulosten perusteella Suomellekin voisi olla sekä taloudellisista syistä, että pelihaittojen torjunnan kannalta kannattavaa siirtyä monopolijärjestelmästä lisenssijärjestelmään, mutta tämä olisi tehtävä kaikkien osapuolten kannalta järkevästi, kiristämättä liikaa sääntelyä.</p>	
<b>Asiasanat</b> uhkapeli, lisenssijärjestelmä, uhkapelilyhtiöt, tapaustutkimus, Ruotsi	

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
1.1	Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus .....	2
1.2	Tutkimusongelma ja rajaus .....	2
1.3	Opinnäytetyön rakenne .....	2
2	Uhkapelaaminen Ruotsissa.....	4
2.1	Historia.....	4
2.2	Uhkapelimarkkinan tila ennen lisenssijärjestelmän käyttöönottoa.....	6
2.3	Uusi uhkapelilaki .....	10
3	Uhkapelilisenssijärjestelmä .....	13
3.1	Ruotsin uhkapelimarkkinan lisenssit.....	13
3.2	Uhkapelilisenssien hinnat.....	14
3.3	Uhkapelivero .....	14
3.4	Lisenssijärjestelmän käyttöönotto Ruotsissa .....	16
3.5	Uhkapelimarkkinoinnin avaamisen vaikutukset .....	18
3.6	Spelpaus.....	19
3.7	Lisenssijärjestelmän valvonta.....	21
4	Tutkimusmenetelmät .....	25
4.1	Laadullinen tutkimus .....	25
4.2	Tapaustutkimus.....	26
4.3	Kohdeyritykset ja mittarit .....	27
5	Tutkimuksen tulokset.....	30
5.1	Betsson AB .....	30
5.2	Kindred Group Plc.....	33
5.3	LeoVegas AB .....	36
5.4	Ruotsin valtio ja entiset monopoliyhtiöt Svenska Spel ja ATG .....	40
5.5	Ruotsin uhkapelimarkkina lisenssijärjestelmään siirtymisen jälkeen .....	43
6	Pohdinta.....	47
6.1	Yhteenveto ja johtopäätökset .....	47
6.2	Suomen tilanteen pohdinta.....	50
6.3	Jatkotutkimusehdotukset.....	52
6.4	Tutkimuksen luotettavuus ja oman työskentelyn pohdinta .....	52
	Lähteet .....	54
	Liitteet.....	61
	Liite 1. Ruotsin uhkapelimarkkinan koko 2001-2018.....	61
	Liite 2. Opinnäytetyössä mitatut kohdeyritysten tulokset 2015-2019.....	62
	Liite 3. Maksettu uhkapeliveron määrä lisenssinhaltijan mukaan vuodelta 2019.....	63

# 1 Johdanto

Internetin yhdistettyä tietokoneet toisiinsa maailmanlaajuisesti, vaikutti se myös uhkapelialaan merkittävästi ja vuonna 1994 perustetun ensimmäisen online-kasinon lanseeraamisesta asti ala on ollut jatkuvien muutosten kohteena. Näistä muutoksista ovat useimmiten vastanneet eri maiden valtiolliset sääntelyelimet, joiden syyt ovat vaihdelleet pelihaittojen torjumisesta pelkoon rahavirtojen valumisesta ulkomaille. Osassa maista on yritetty kieltää pelaaminen kokonaan, kun taas toisissa on pyritty sääntelemään markkinaa eri tavoin, tässä opinnäytetyössä tätä sääntelyä tarkastellaan lisenssijärjestelmän kautta, joka on ollut viime aikoina suurimman osan erityisesti Euroopan maista suuntana.

Entisenä ammattipelaajana olen seurannut uhkapelialaa tarkasti jo vuosituhannen alkuvuosista asti ja seuraan sitä edelleen aktiivisesti. Kun aikaisemmin myös Suomesta tuttuun monopolijärjestelmään luottaneessa länsinaapurissamme tehtiin päätös ottaa käyttöön kaikille toimijoille avoin lisenssijärjestelmä vuoden 2019 alusta lähtien, kiinnostuin heti asiasta, olen muutenkin seurannut Ruotsin tilannetta uhkapelialalla jo pitkään, erityisesti, koska huomattavan moni suurista ja keskikokoisista toimijoista Euroopan uhkapeliamarkkinalla tulee Ruotsista. Myös vaikutus Suomen tilanteeseen kiinnosti, Suomenkin tilanne uhkapelimonopolin suhteen elää jatkuvasti ja lukuisissa asioissa edelleen seurataan Ruotsin mallia. Vuonna 2019 myös oma monopoliyhtiömme Veikkaus on saanut painetta muun muassa tuloksen priorisoinnista peliongelmaisten kustannuksella (Talouselämä 2019) ja toistuvasta liian aggressiivisesta markkinoinnista (Helsingin Sanomat 2019) ja poliitikotkin ovat nostaneet esille tarpeen tarkastella monopolin tilaa lähemmin esimerkiksi sen jakamien rahojen korvamerkkaamisen eri kohteille toisin kuin hallituksen päättämien verovarojen jakamisen. Kohteet ja jakoperusteet ovat olleet ainakin osittain hyvin kyseenalaisia, kuten Liberan raportti (2017) kertoo. Suomen uhkapeliamarkkinan tilanne ei ole aivan täysin verrattavissa Ruotsin vastaavaan, Suomessa monopolilla on vielä suurempi osuus kokonaismarkkinasta, eikä muita kotimaisia uhkapeliyrityksiä ole Ahvenanmaan PAF:a lukuun ottamatta, mutta myös Suomen kantilta on kuitenkin erittäin kiinnostavaa seurata, miten lisenssijärjestelmän käyttöönotto vaikuttaa Ruotsin uhkapeliamarkkinaan.

Aihe on hyvin ajankohtainen koko Euroopassa useiden maiden jo siirryttyä lisenssijärjestelmään ja monien muiden seuratessa perässä joko jo tehtyjen päätösten tai alustavien esitysten muodossa. Esimerkiksi Hollanti ja Saksa ovat tulevien vuosien aikana siirtymässä lisenssijärjestelmään, Suomen jäädessä Norjan kanssa yksin puolustamaan monopolijärjestelmiään. Myös EU:n tavoitteena oleva digitaalinen sisämarkkina voisi antaa painetta Suomen monopolijärjestelmän purkamiseen, vaikka tähän asti pelihaittojen torjuminen onkin riittänyt syyksi uhkapelimonopolin ylläpitämiseen.

## 1.1 Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus

Uhkapelilisenssijärjestelmä on otettu Ruotsissa käyttöön vasta vuoden 2019 alusta lähtien eikä sitä ole vielä ehditty juurikaan tutkia, joten tilanne on erityisen otollinen tapauksen tarkastelemiseen. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on ymmärtää kokonaisvaltaisesti lisenssijärjestelmän käyttöönoton merkitys ja sen tuomat muutokset uhkapelimarkkinaan. Uhkapelimarkkina on äärimmäisen kilpailtu ja erityislaatuinen markkina sen haittoja aiheuttavan, mutta paljon tuloja tuovan luonteensa takia ja tämä tasapainottelu tuo siihen myös mielenkiintoisen lisänsä. Tutkimuksen tavoitteena on tutkia, miten lisenssijärjestelmän käyttöönotto on vaikuttanut Ruotsin uhkapelimarkkinaan, uhkapelimarkkinalla toimiviin pörssiyhtiöihin ja entisiin monopoliyhtiöihin sekä valtion tuloihin uhkapelimarkkinasta.

## 1.2 Tutkimusongelma ja rajaus

Opinnäytetyön päätutkimusongelma:

- Miten lisenssijärjestelmän käyttöönotto on vaikuttanut Ruotsin uhkapelimarkkinaan ja uhkapelilyhtiöihin?

Alaongelmat:

- Ovatko vaikutukset olleet erilaisia valtionyhtiöihin kuin julkisiin pörssiyhtiöihin ja millä tavalla?
- Minkälaisia eroja on ollut vaikutuksissa pörssiyhtiöihin?
- Miten valtion tuotot ovat muuttuneet?
- Olisiko vastaavan järjestelmän käyttöönotto mahdollista Suomessa ja mitä vaikutuksia sillä olisi?

Opinnäytetyö on rajattu koskemaan vain Ruotsin uhkapelimarkkinaa ja Ruotsin pörssiin listautuneita uhkapelilyhtiöitä. Tutkimuksen kohteena olleet yritykset on rajattu niin, että mukaan on otettu vain ensisijaisesti uhkapeliä tarjoavat yhtiöt, joilla on riittävän suurta toimintaa Ruotsin uhkapelimarkkinalla. Esimerkiksi enimmäkseen alustaratkaisuja muille pelintarjoajille tarjoavat yhtiöt on rajattu opinnäytetyön ulkopuolelle, vaikka ne tarjoaisivat myös itse pelejä, samoin niin sanottua affiliate-toimintaa harjoittavat eli pelaajia uhkapelisivustoille ohjaavat yhtiöt on rajattu tutkimuksesta pois muiden uhkapelialalla toimivien, mutta peliä tarjoamattomien yritysten ohella.

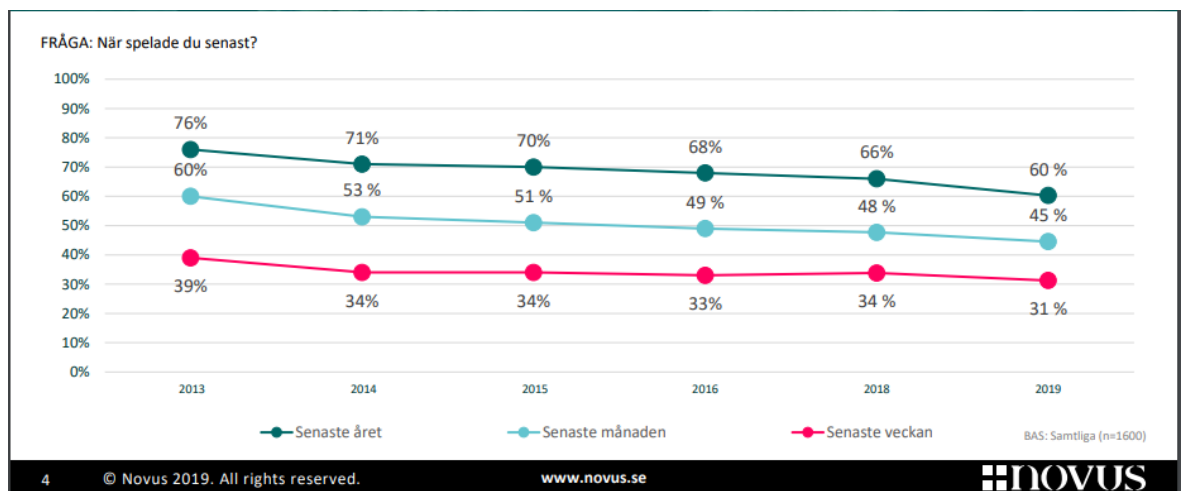
## 1.3 Opinnäytetyön rakenne

Opinnäytetyö on rakennettu perinteisen tutkielman rakennemallia seuraten, jakautuen kuuteen päälukuun. Opinnäytetyö on toteutettu laadullisella menetelmällä, tutkimusstrategiana on käytetty tapaustutkimusta. Ensimmäisessä luvussa lukija johdatetaan aiheeseen,

selvitetään työn tavoitteet ja tarkoitus sekä määritetään tutkimusongelmat ja rajataan tutkimuksen kohteet. Johdannon jälkeen, toisessa ja kolmannessa luvussa keskitytään opin-  
näytetyön teoriaosaan eli viitekehykseen ja tietoperustaan. Toisessa luvussa tarkastellaan Ruotsin uhkapelimarkkinaa ja kolmannessa selvitetään uhkapelilisenssijärjestelmää. Neljäs ja viides luku käsittelevät itse tapaustutkimuksen empiiristä osaa, neljännessä luvussa esitellään kohteena olevat yritykset ja käytetyt tutkimusmenetelmät sekä mittarit. Viidennessä luvussa taas esitellään työn tulokset. Viimeinen kuudes luku on tutkimuksen pohdintaosio johtopäätöksineen, jossa myös tarkastellaan tutkimuksen luotettavuutta ja omaa työskentelyä sekä mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

## 2 Uhhapelaaminen Ruotsissa

Uhhapelaaminen on Ruotsissa suosittu ajanviette ja sillä on myös pitkät juuret maassa. Ruotsin peliviranomaisen Spelinspektionenin tilaamassa ja Novuksen toteuttamassa vuosittaisessa tutkimuksessa selviää, että 60 prosenttia ruotsalaisista on pelannut jotain uhhapeliä edellisen vuoden aikana, yli 30 prosenttia edellisen viikon aikana ja vain 17 prosenttia ei ole pelannut ollenkaan. Pelaamisen yleisyys on kuitenkin ollut selkeässä laskussa, kuten kuviosta 1 voidaan huomata, kaikissa kategorioissa pudotusta on tullut kuudessa vuodessa selkeästi. Uhhapelaaminen on selvästi suosittumpaa miesten kuin naisten keskuudessa ja vanhemmat ihmiset ovat myös todennäköisempiä pelaajia kuin nuoremmat. (Spelinspektionen 2019, 4-5.) Suosituimpia pelejä Ruotsissa ovat olleet arpajaiset, numeropelit, kuten lotto ja hevospelit. Yleisintä uhhapelaaminen on edelleen kivijalkaliikkeissä, 48 prosenttia ruotsalaisista vastaa tutkimuksessa pelaavansa näin, seuraavaksi suosituinta on matkapuhelimella pelaaminen, jota harrastaa 29 prosenttia, ennen tietokoneen avulla pelaamista, 19 prosenttia. Myös verkossa pelataan enimmäkseen samoja pelejä, suosituimmat ovat siinäkin kategoriassa numeropelit, arpajaiset ja hevospelit, mutta myös vedonlyönti on lähes yhtä yleistä. (Spelinspektionen 2019, 14-16.) Ylivoimaisesti suurin osa verkossa pelanneista ilmoittaa pelanneensa Svenska Spelin pelejä, noin 63 prosenttia, seuraavaksi suosituin on ATG 17 prosentin osuudella, muiden jäädessä 4 prosenttiin tai alle. 25 prosenttia verkossa ei tiennyt, missä oli pelannut. (Spelinspektionen 2019, 19.)



Kuvio 1. Ruotsalaisten pelaamisen yleisyys (Novus 2019)

### 2.1 Historia

Uhhapelaaminen Ruotsissa on mitä luultavimmin perua jo ainakin viikinkien ajoilta, erään legendan mukaan jopa maakiista Norjan kanssa 1000-luvulla ratkaistiin noppapelin avulla

(Gambling.com 2018). Ruotsissa oli järjestetty arpajaisia erilaisiin erityistarkoituksiin jo ainakin 1700-luvun alkupuolella, esimerkiksi vuonna 1715 patsaan pystyttämiseksi Kustaa Aadolfin torille Tukholmaan. Valtiollisen uhkapelaamisen historian Ruotsissa voidaan sanoa alkaneen vuosisadan loppupuolella, vuonna 1771 valtiojohto ilmoitti arpajaisten perustamisesta ja kun kaksi vuotta myöhemmin suoritettiin ensimmäinen numerolottoarvonta, arpajaiset sijoitettiin erityisen viraston alle. Näitä arpajaisia järjestettiin säännöllisesti vuoteen 1840 asti. (Svenska Penninglotteriet AB 1970.) Varsinainen arpajaisyhtiö perustettiin vuonna 1897, kun eräät yksityishenkilöt etsivät rahoitusta Tukholman mesuille ja päätyivät ehdottamaan arpajaisia. Hallituksen hyväksyttyä hakemuksen syntyi valtion lottoyhtiön Penninglotterietin esiaste Lotteriexpeditionen, joka ryhtyi järjestämään raha-arpajaisia, joiden tuotoilla rahoitettiin erilaisia ennalta määrättyjä kulttuuritarkoituksia.

Vuonna 1934 perustettiin vedonlyöntiyhtiö AB Tipstjänst hillitsemään laitonta vedonlyöntiä urheilukilpailujen yhteydessä, katsottiin että yhden laillisen yhtiön kautta uhkapelejä olisi mahdollista tarjota turvallisemmissa ja säännöstellymmissä muodoissa, joten Tipstjänst saikin yksinoikeuden järjestää vedonlyöntiä Ruotsissa. Joitakin vuosia myöhemmin Ruotsin valtio otti monopoliaseman haltuunsa, kun ensin vuonna 1939 Penninglotteriet siirtyi valtiolle ja vuonna 1943 valtio otti haltuunsa Tipstjänstin osake-enemmistön.

Arpajais- ja vedonlyöntiyhtiöt yhdistettiin vuonna 1997 yhdeksi valtion monopoliyhtiöksi, Svenska Speliksi ja uuden arpajaislain myötä hallitus sai mahdollisuuden myöntää kolikkopelien pelaamista koskevia lupia ravintoloissa tarjoilulupien kanssa, joten Svenska Spel alkoi tarjota peliautomaatteja Jack Vegas -nimikkeellä. Svenska Spel siirtyi myös verkkoon aloittamalla online-pelien tarjoamisen Vakioveikkauksen, Jokerin, Loton ja Kenon muodossa vuonna 1998. Sen lisäksi perustettiin uusi tytäryhtiö Casino Cosmopol, jonka tehtäväksi tuli perustaa Ruotsiin kansainvälisiä kasinoita. Näistä ensimmäinen avattiinkin Sundsvalliin vuonna 2001 ja kahden vuoden sisällä avattiin kasinot myös Malmössä, Göteborgissa ja Tukholmassa. Svenska Spel lanseerasi online-pokerin vuonna 2006 ja kymmenen vuotta myöhemmin pelattaviksi tulivat myös uudet pelimuodot, kuten e-urheilu ja fantasiaurheilu. Vuonna 2014 Svenska Spel otti käyttöön pakollisen rekisteröitymisen kaikissa peleissään, lukuun ottamatta Lottoa ja Casino Cosmopolia. Vuonna 2018 Svenska Spelin peliliiketoiminta jaettiin kolmeen erilliseen liiketoiminta-alueeseen uutta uhkapelilakia silmällä pitäen. AO Tur käsittäisi onnenpelit eli numeropelit ja arpajaiset, esimerkiksi Lotto ja Keno. AO Sport & Casino sisältäisi urheiluvedonlyönnin ja nettikasinon ja AO Casino Cosmopol ja Vegas saisivat jatkaa normaalisti. (Svenska Spel 2020.)

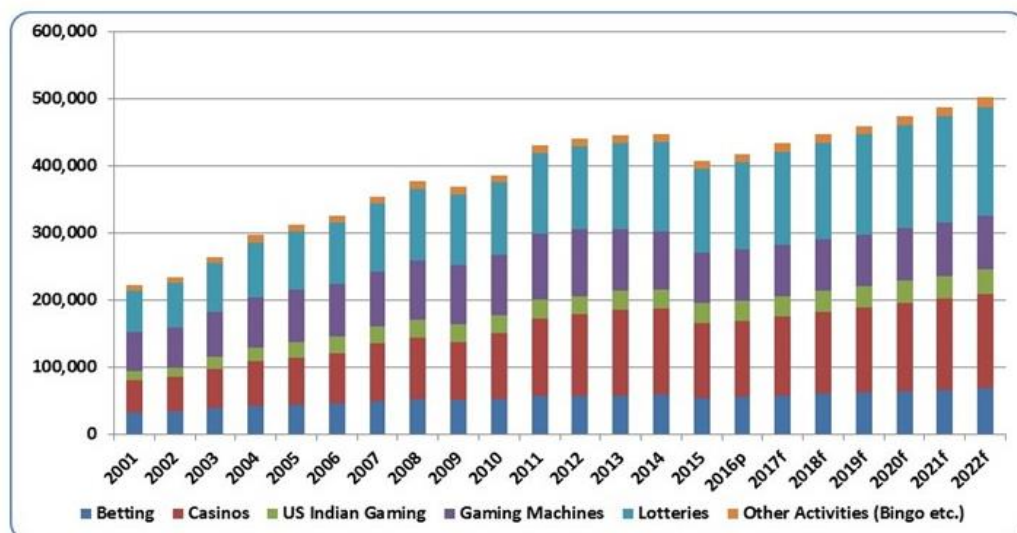


Myös hevosista vedonlyönti on ollut Ruotsissa hyvin suosittua, nykyaikaisessa muodossaan se aloitettiin vuonna 1923, kun totalisaattori eli toto saapui Ruotsiin ja ravi- ja laukkatojen annettiin järjestää vedonlyöntiä hevosista. Toto-pelejä tarjottiinkin lähinnä vain ratojen yhteydessä siihen asti, kunnes vuonna 1974 perustettiin peliyhtiö ATG ja hevospelit avattiin pelattaviksi maan kaikissa postitoimistoissa. ATG:lla oli monopoliasema hevospeleissä vuoden 2018 loppuun asti, mutta toisin kuin muut monopoliyhtiöt, se ei ole valtion omistama, vaan omistajina ovat pysyneet alusta asti Ruotsin raviurheilun keskusliitto ja laukkaurheiluliitto. (ATG 2020.)

## 2.2 Uhkapelimarkkinan tila ennen lisenssijärjestelmän käyttöönottoa

Maailmanlaajuinen uhkapelimarkkina on kasvanut voimakkaasti 2000-luvulla ja sen enustetaan kasvavan myös tulevaisuudessa, erityisesti verkossa ja mobiililaitteilla pelaamisen ansiosta. Kuviossa 2 nähdään tämän vuosituhatosen muutokset markkinan koossa ja myös segmentteihin eriteltyinä, uhkapelimarkkina on kaksinkertaistunut vajaassa kahdeskymmenessä vuodessa ja sen odotetaan kasvavan 500:n miljardiin dollariin vuoteen 2022 mennessä. Verkkopelaamisen suosion kasvusta huolimatta, suosituimmat pelaamisen muodot ovat pysyneet samoina, kasinot, Pohjois-Amerikan intiaanikasino mukaan lukien ja erilaiset arpajaiset ovat säilyttäneet edelleen johtoasemansa. (GBGC 2017.)

**Global Gambling GGY By Region (US\$m) 2001 – 2022f**



Source: GBGC Global Gambling Report – 12<sup>th</sup> edition 2017

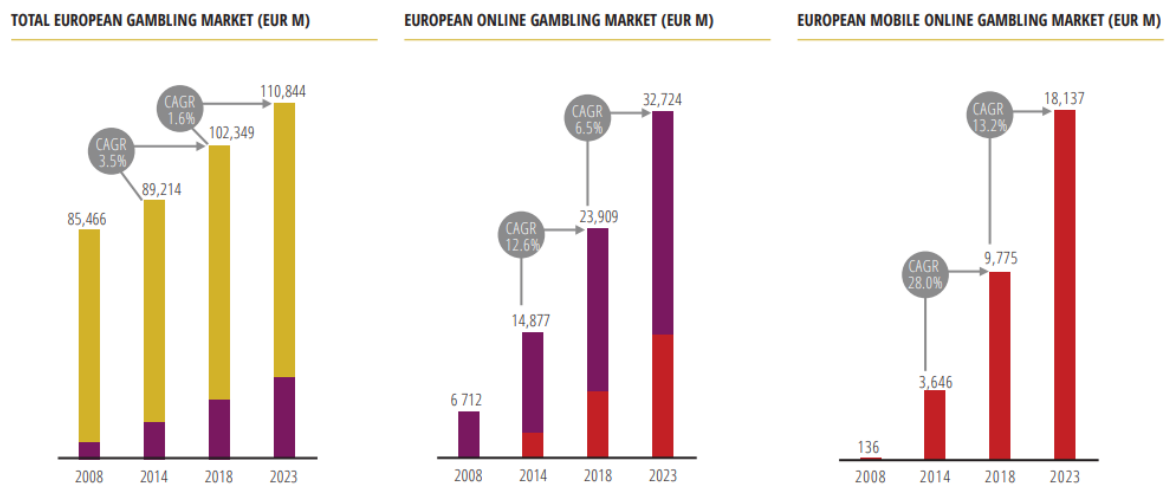
Kuvio 2. Maailman uhkapelimarkkinan koko (GBGC 2017)

Euroopassa uhkapelimarkkina on muuttunut viime vuosina huomattavasti, vielä vuonna 2009 suuressa osassa maista, kuten Ranskassa, Espanjassa, Portugalissa, Pohjoismaissa ja useissa Itä-Euroopan maissa uhkapelaaminen oli valtion monopolin käsissä tai vaihtoehtoisesti esimerkiksi Saksan, Irlannin, Sveitsin ja Kreikan tapaan, siihen ei kohdistettu minkäänlaista säännöstelyä ainakaan verkossa pelaamisen osalta. Kuvioista 3 nähdään, kuinka kymmenessä vuodessa lähes kaikki EU:n ja Euroopan talousalueen valtiot ovat siirtyneet tai siirtymässä verkkopelaamista säännöstelevään lisenssijärjestelmään, ainoastaan Suomi ja Norja ovat ylläpitäneet valtion uhkapelimonopolin vuoteen 2019 ilman suunnitelmaa lisenssijärjestelmän käyttöönotosta. Irlannissa, Hollannissa ja Slovakiassa on käynnistetty muutostyöt lisenssijärjestelmään siirtymisestä. (EGBA 2019.) Saksassa hyväksyttiin lakimuutos lisenssijärjestelmään siirtymisestä vuoden 2021 heinäkuussa, verkossa uhkapelaaminen on vedonlyöntiä lukuun ottamatta ollut aikaisemmin lähes kaikissa osavaltioissa periaatteessa kiellettyä, mutta EU:n sisäisten pelintarjoajien uhkapelien pelaamisesta ei ole kuitenkaan pelaajille tullut sanktioita, muutoksen voimaantuloon asti aiotaan Saksassa soveltaa entistä tiukempaa valvontaa. (iGB 2020.) Sloveniassa tilanne ei ole täysin selkeä, markkinan avaamista ajanut lakiesitys ehdittiin jo hyväksyä, ennen kuin se viikkoa myöhemmin ajettiin alas. Käytännössä valtion monopoli hallitsee ainakin urheiluvedonlyöntiä ja arpajaisia, mutta arvioiden mukaan ulkomaiset toimijat hallitsevat kuitenkin 85 prosenttia verkossa pelaamisen markkinasta. (Acasino 2019.)



Kuvio 3. Uhkapelisäännöstely Euroopassa (EGBA 2019)

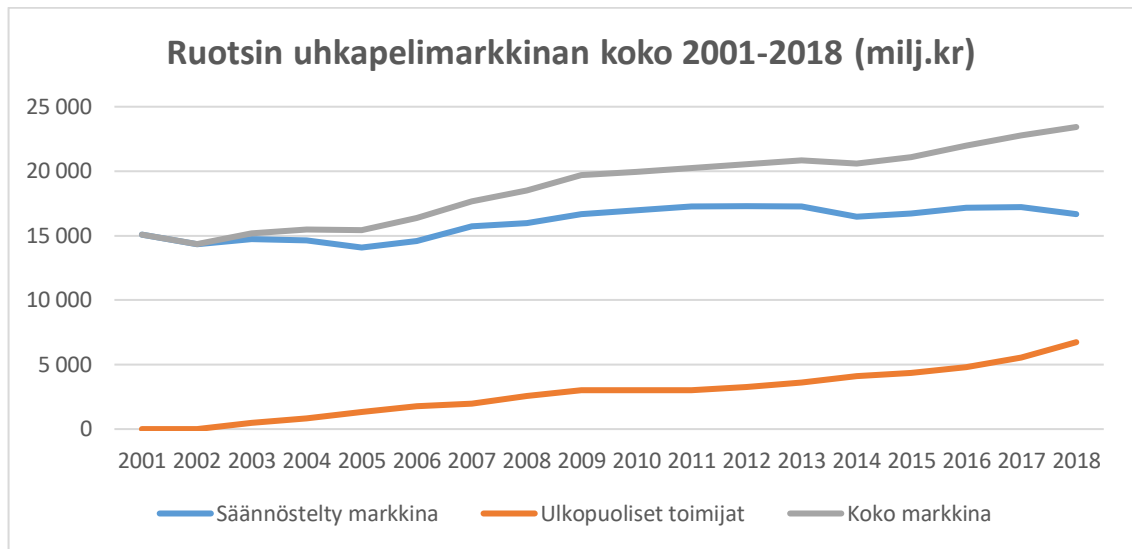
Euroopan uhkapelimarkkina oli vuonna 2018 arvostetun H2GC-analyyssiyrityksen mukaan hieman yli 100 miljardin euron arvoinen. 77 prosenttia Euroopan uhkapelimarkkinasta oli edelleen kivijalkaliikkeissä pelaamista ja 23 prosenttia pelaamisesta tapahtui verkossa. Verkossa tapahtuvasta uhkapelaamisesta selvästi suosituimmat segmentit olivat vedonlyönti ja kasinopelit. Kuvio 4 esittää Euroopan uhkapelimarkkinan koon, verkossa ja mobiililaitteilla tapahtuvan pelaamisen määrän, sekä näiden keskimääräisen vuosittaisen kasvun. Kuten kuvioista 4 huomataan, uhkapelaamisen kokonaismarkkina Euroopassa on kasvanut melko hitaasti ja kasvun odotetaan ennusteen mukaan hidastuvan myös jatkossa. Verkossa tapahtuva pelaaminen on kasvanut nopeasti ja kasvattanut osuuttaan kokonaismarkkinasta reilusti kasvaen 2014-2018 välillä vuosittain 12,6 prosenttia, kun kokonaismarkkina kasvoi samana aikana vain 3,5 prosenttia vuosittain. Verkkopelaamisen ennustetaan kasvavan jatkossakin kokonaismarkkinaa nopeammin, mutta kuitenkin selvästi aikaisempaa hitaammin. Mobiilipelaaminen on ollut nopeimmin kasvava uhkapelimarkkina ja sen osuus verkkopelaamisesta on noussut kymmenessä vuodessa 2 prosentista yli 40 prosenttiin ja sen odotetaan kasvavan verkossa tapahtuvan uhkapelaamisen markkinaa selvästi nopeammin myös jatkossa ja ottavan verkkopelaamisesta yli 50 prosentin osuuden tulevina vuosina. (LeoVegas 2019, 10-12.)



Kuvio 4. Euroopan uhkapelimarkkina 2008-2023 (H2GC & LeoVegas)

Ruotsin uhkapelimarkkina oli valtion monopolin hallussa ainakin teoreettisella tasolla vuoden 2018 loppuun asti, mutta vaikka uhkapelimarkkina onkin kokonaisuudessaan kasvanut, valtion monopoliyhtiöiden osuus markkinasta on pienentynyt ja ulkopuolisten toimijoiden osuus taas kasvanut huomattavasti. Ruotsin peliviranomaisen, Spelinspektionenin, liitteessä 1 uhkapelimarkkinan toimijoiden liikevaihtoa kuvaavien tilastojen mukaan, vuonna 2018 valtion monopolin ulkopuolisten toimijoiden hallussa oli jo lähes 30 prosenttia koko Ruotsin uhkapelimarkkinasta. Näiden tilastojen perusteella on laadittu kuvio 4, joka selvittää Ruotsin uhkapelimarkkinan muutosta vuodesta 2001 vuoteen 2018, ennen

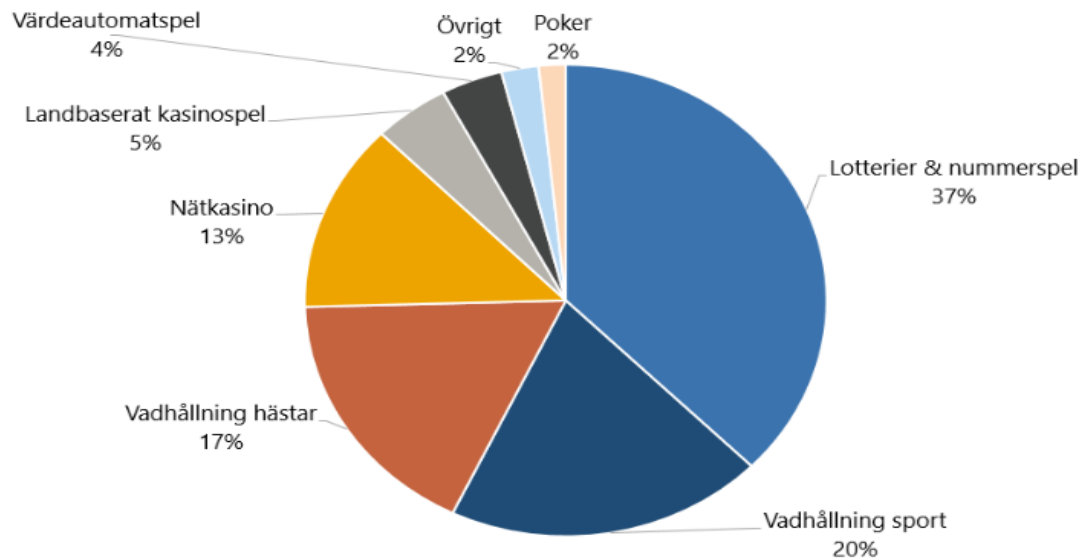
lisenssijärjestelmän käyttöönottoa. Kuviosta 5 nähdään kokonaismarkkinan voimakas kasvu läpi kuluvan vuosituhatteen ja huomataan myös valtion monopoliyhtiöiden kokonaiskasvun olleen huomattavasti heikompaa, viimeisten kymmenen vuoden aikana käytännössä olematonta. Vuonna 2018 säänneltyjen toimijoiden liikevaihto onkin samalla tasolla kuin 2009. Kokonaismarkkinan kasvu on siis ollut sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden kasvun ansiota ja niiden liikevaihto onkin noussut viidessätoista vuodessa reilusti, päättyen jo aikaisemmin mainittuun lähes 30 prosentin osuuteen koko markkinasta. (Spelinspektionen 2019a.)



Kuvio 5. Ruotsin uhkapelimarkkinan koko 2001-2018

Valtionkonttorin selvityksen mukaan, Ruotsin uhkapelimarkkinasta valtion monopoliyhtiöllä Svenska Spelillä oli vuonna 2018 37 prosentin osuus ja hevospelien monopoliyhtiöllä ATG:lla 17 prosentin osuus. Voittoa tavoittelemattomien järjestöjen markkinaosuus oli 16 prosenttia ja ravintolakasinoitten 1 prosentti. Sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden osuus oli hieman alle 30 prosenttia. (Statskontoret 2019:6, 27.) Näiden sääntelemättömien toimijoiden osuuksien erittely ei tässä vaiheessa onnistu, koska ne eivät ole olleet Ruotsin lain piirissä, eivätkä ole julkistaneet Ruotsin lukemiaan, suurimpina pidettiin kuitenkin esimerkiksi Kindrediä, Betssonia, Bet 365:a, LeoVegasia ja Betfairia, jotka ovat kaikki kotoisin Ruotsista tai Isosta-Britanniasta (LeoVegas 2019, 12). Ruotsin valtion uhkapelituotot olivat säännöstellyn markkinan tapaan pysyneet paikallaan noin 6 miljoonassa kruunussa, vaikka kokonaismarkkina olikin kasvanut selkeästi. Aikaisemmin kuviossa 1 esitettyjen ruotsalaisten uhkapelaamisen yleisyyttä kuvanneiden tietojen mukaan aikaisempaa harvempi pelaa uhkapelejä, joten aikaisempaa pienempi osa ruotsalaisista pelaa yhä enemmän rahaa uhkapeleihin. Vuonna 2018 verkossa tapahtuva uhkapelaaminen ohitti markkinaosuudessa kivijalkapelaamisen Ruotsissa, suurimmaksi osaksi taustalla on säänte-

mättömien toimijoiden markkinaosuuden kasvu, mutta myös monopoliyhtiöissä verkkopeelaamisen osuus on kasvanut. Kuviossa 6 tarkastellaan Ruotsin uhkapelimarkkinaa pelityypeittäin, arpajaiset ja numeropelit ovat myös markkinaosuudeltaan suurimmat 37 prosentin osuudella, urheiluedonlyönti ja hevospelit seuraavaksi suurimpia 20 ja 17 prosentin osuuksillaan. Nettikasino on eniten kasvava segmentti 13 prosentin osuudellaan ja pienemmillä osuuksilla tulevat vielä kivijalkakasinot, peliautomaatit, pokeri ja muut pelit. (Statskontoret 2019:6, 30-34.)



Kuvio 6. Ruotsin uhkapelimarkkina 2018 pelityypeittäin (Spelinspektionen & H2GC)

### 2.3 Uusi uhkapelilaki

Ruotsin valtiovarainministeriö julkaisi 5.4. 2018 tiedotteen, jonka mukaan maassa otettiin 1.1.2019 käyttöön laki uudelleen säännellystä uhkapelimarkkinasta ja kaksi päivää myöhemmin parlamentti hyväksyi sen. Pelitutkimuksia oli tehty Ruotsissa jo 14 vuotta ja ministeri Ardalán Shekarabin mukaan Ruotsi oli pakotettu ottamaan uhkapelimarkkinan kontrolli takaisin, koska monopoliyhtiöiden ulkopuoliset toimijat olivat kaapanneet jo liian suuren osan markkinasta, joten Ruotsin valtion osuus uhkapelistä saaduista tuotoista ei ollut kasvanut samassa suhteessa markkinan kanssa. Shekarabin mukaan uhkapeliä käytettiin myös rikolliseen toimintaan ja sääntelemättömillä toimijoilla kuluttajansuoja tai uhkapeliongelmaksiin suhtautuminen eivät olleet toivotulla tasolla. (Finansdepartementet 2018.)

Ruotsin uusi uhkapelilaki tuli voimaan vuoden 2019 alusta ja avasi säännellyn uhkapelimarkkinan yksityisille toimijoille monopoliyhtiöiden rinnalle. Uusi laki jakoi markkinan kolmeen osaan, edelleen valtion monopolin hallinnassa oleviin kivijalkakasinoihin ja peliautomaatteihin, voittoa tavoittelemattomiin arpajaisiin ja bingoihin sekä kaikille uhkapelilisenssin saaneille toimijoille avoimeen kaupalliseen osaan.

Valtiolle myönnetty sektori käsittää kivijalkakasinot, joita saa olla Ruotsissa maksimissaan neljä ja peliautomaatit, jotka eivät Ruotsissa voi antaa voittoja rahana. Kasinoilla saa tarjota erilaisia kasinopelejä, peliautomaatteja ja pokerivariantteja. Asiakkaiden tulee rekisteröityä kasinoille aina käydessään, kasinojen täytyy pitää kirjaa kävijöistä rikosten estämiseksi ja havaitsemiseksi sekä sen lisäksi myös kameravalvonnalla tarkkailla tilojaan. (Gambling Act 2018:1138.)

Valtion peliyhtiö Svenska Spel hallinnoi kaikkia Ruotsin peliautomaatteja, näitä Vegas-peliautomaatteja voi sijaita kasinojen lisäksi hotelleissa ja ravintoloissa, jos näillä on alkoholi-lisenssi sekä myös bingon yhteydessä, peliautomaattien enimmäismäärä Ruotsissa on 7500 kappaletta. Peliautomaattien tarjoamiseen vaaditaan kaupallisen uhkapelaamisen lisenssi paikan omistajalta, automaatteja hallinnoivan Svenska Spelin valtiollisen lisenssin lisäksi. Peliautomaatit eivät voi maksaa voittoja rahana, vaan esimerkiksi poletteina tai vastaavina. Vegas-peliautomaattien panokset voivat olla vain 1-6 kruunua ja maksimivoitot 600 kruunun arvoisia, Vegas-automaatteja voi yhdessä paikassa olla enintään viisi ja peliautomaatit mahdollistaakseen ravintolan liikevaihto on oltava vähintään miljoona kruunua. Peliautomaattien tuotto ei myöskään saa ylittää ravintolan muuta myyntiä. (Svenska Spel 2020a.)

Toinen sektori, yleisen edun tarkoitukseen järjestetty uhkapelaaminen tarkoittaa tässä voittoa tavoittelemattomien yhdistysten tai rekisteröityjen uskonnollisten yhteisöjen järjestämää arpajaistoimintaa tai bingoa. Näiden järjestöjen tarkoituksena tulee olla yleisen hyödyn edistäminen maassa ja niiden toiminta ei saa olla riippuvaista uhkapelituloista, nämä järjestöt eivät tarvitse uhkapelilisenssiä tarjotakseen arpajaisia tai bingoa. Bingoa tällaiset järjestöt voivat tarjota, jos palkinnot ovat nähtävissä paikalla ja voidaan olettaa bingon tuovan kohtuullista voittoa, etusijalla ovat järjestöt, jotka ajavat lasten ja vammaisten asiaa. Arpajaisia voi järjestää kunnallisesti oikeushenkilö, joka toimii kunnan alueella ja arpajais-ten järjestäjän tulee olla rekisteröitynyt voidakseen näitä tarjota.

Kolmas ja tämän tutkimuksen kannalta tärkein sektori on kaupallinen uhkapeli, johon vaaditaan aina asiaankuuluva uhkapelilisenssi. Sillä tarkoitetaan verkossa järjestettäviä kasinopelejä, bingoa ja onlinepeliautomaatteja sekä kaikkea vedonlyöntiä, myös hevospelejä. Myös ravintolat, hotellit ja muut, jotka tarjoavat peliautomaatteja sekä erilaiset korttipeliturnaukset ja tavarapalkintoja tarjoavat pelikoneet sisältyvät tähän, samoin kuin kansainvälisillä aluksilla tapahtuva uhkapelin tarjoaminen. Näillä aluksilla voi uhkapelilisenssillä tarjota kasinopelien lisäksi erilaisia peliautomaatteja, palkintoina voi olla poletteja, tavaroita tai ainoana poikkeuksena, myös käteistä rahaa. Korttipeliturnauksissa on tarkat säännöt

pelaajien määrästä ja niiden järjestäjät eivät saa järjestää muuta uhkapeliä, eivätkä ottaa panosten lisäksi muita maksuja pelaajilta. Vedonlyöntiin ja verkossa tarjottaviin peleihin lissenssin tarvitsevat yksityisten toimijoiden lisäksi myös entiset monopoliyhtiöt Svenska Spel ja ATG.

Uhkapelin tarjoajien tulee rekisteröidä kaikki pelaajat ja ainoastaan ihmiset, joilla on vakituinen osoite Ruotsissa, voivat rekisteröityä verkkopelaajiksi. Rekisteröityessään pelaajien tulee todistaa henkilöllisyytensä ja kaikki pelaajien rahaliikenne rekisteröidään myös, pelintarjoajat voivat ottaa talletuksia vastaan vain maksupalvelulaissa sovitulla tavalla. Pelaajat eivät voi siirtää rahaa toisilleen.

Kaikkien pelintarjoajien tulee varmistaa, että pelaajia suojellaan sosiaalisilta ja terveydellisiltä ongelmilta ja ongelmapelaamista valvotaan tarkkailemalla asiakkaiden pelikäyttäytymistä. Pelejä ei voi tarjota alle 18-vuotiaille ja kasinot ovat kiellettyjä alle 20-vuotiailta. Vedonlyöntiä ei saa myöskään tarjota alaikäisten tapahtumista. Verkossa tapahtuvassa uhkapelaamisessa pelaajien tulee asettaa raja maksimitalletuksille ja peliautomaateissa pelaajien tulee asettaa tappioraja, jota ei ole mahdollista ylittää. Pelintarjoajat eivät saa tarjota pelaamista luotolla. Myös erilaiset bonukset ja rahapalautukset eivät ole enää sallittuja, lukuun ottamatta ensitalletusbonusta, jonka voi tarjota pelaajien osallistuessa peliin ensimmäistä kertaa. Pelintarjoajien tulee tarjota verkossa työkalu, jolla pelaajat voivat arvioida omaa pelikäyttäytymistään ja tarjota pelaajille myös mahdollisuus sulkea itsensä pois peleistä rajoitetuksi ajaksi tai toistaiseksi. Toistaiseksi peleistä sulkeminen tarkoittaa vähintään kahdentoista kuukauden aikaa. Kaikkien pelintarjoajien tulee myös liittyä uhkapeliviranomaisen ylläpitämään ohjelmaan, Spelpausiin, joka antaa pelaajille mahdollisuuden sulkea itsensä kaikkien säänneltyjen toimijoiden peleistä kokonaan, joko määrätyksi ajaksi tai toistaiseksi. Spelinspektionen, Ruotsin uhkapeliviranomainen, ylläpitää peleistä suljettujen pelaajien rekisteriä ja vahtii Spelpausin toimintaa.

Uhkapelien markkinoinnin kuluttajille tulee lain mukaan olla maltillista eikä sitä voi kohdistaa alle 18-vuotiaisiin. Suoramarkkinointia ei saa kohdistaa pelaajiin, jotka ovat sulkeneet itsensä pois uhkapeleistä ja uhkapeliongelmassa auttavasta tahosta tulee myös olla maininta uhkapelimarkkinoinnissa, lukuun ottamatta radiomainoksia. Uhkapelirytysten logoja tai muita uhkapeliaiheisia mainoksia ei saa olla alaikäisille suunnatuissa sponsorituotteissa. Sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden mainontaa ei saa näkyä televisiossa tai kuulua radiossa. (Gambling Act 2018:1138.)

### 3 Uhkapelilisenssijärjestelmä

Uhkapelilisenssijärjestelmällä tarkoitetaan uhkapelialalla käytettyä järjestelmää, jossa rahapeliin toimeenpaneminen edellyttää lisenssiä kaikilta uhkapeliyrityksiltä. Järjestelmää valvoo uhkapeliviranomainen, Ruotsin tapauksessa Spelinspektionen, joka myöntää lisenssit, valvoo lisenssinhaltijoiden toimintaa, tutkii väärinkäytöksiä ja tarvittaessa rankaisee niistä. Aikaisemmassa monopolijärjestelmässä rahapelaamisen tarjoamisesta vastasivat yksinoikeudella valtionyhtiö Svenska Spel ja hevospeliyhtiö ATG sekä erilaiset voittoa tavoittelemattomat järjestöt. ATG jakoi tuottoonsa hevosurheilun tukemiseen, järjestöjen järjestämien arpajaisien tuotto käytettiin liikuntajärjestöjen toimintaan ja Svenska Spelin tuotot taas tilitettiin valtiolle. Valtionyhtiö Svenska Spel ei ollut vuoden 2019 alkuun asti verovelvollinen, mutta hevosurheilun omistama ATG joutui maksamaan valtiolle arpajaisveroa 35 prosenttia tuotoistaan. Lisenssijärjestelmässä molempien tulee hakea lisenssi tarjoamiinsa peleihin, ja molemmat ovat myös kaikkien muiden kaupallisten toimijoiden tapaan uuden 18 prosentin uhkapeliveron alaisia. (ATG 2019, 47; KKV 2019; 37.)

#### 3.1 Ruotsin uhkapelimarkkinan lisenssit

Ruotsin uhkapelilisenssijärjestelmä kattaa kuusi erilaista lisenssiä ja joitakin niiden yhdistelmiä:

- Valtion omistamien pelien lisenssi - voi hakea vain valtionyhtiö Svenska Spel, sisältää kivijalkakasinolla tarjottavat kasinopelit, korttipelit ja peliautomaatit, kaikki peliautomaatit ja jotkut arpajaiset, esimerkiksi raaputusarvat.
- Yhteisen hyvän pelien lisenssi - voittoa tavoittelemattomat järjestöt voivat hakea, kattaa erilaiset arpajaiset ja bingon, kaikissa tapauksissa ei tarvitse hakea lisenssiä, vaan kunnallinen rekisteröinti saattaa riittää
- Kaupallisen kivijalassa tarjottavan uhkapelin lisenssi - alkoholia tarjoavat ravintolat ja hotellit sekä huvipuistot voivat hakea, kattaa Svenska Spelin omistamien peliautomaattien tarjoamisen omissa tiloissa, sekä joitain kasinopelejä ja korttipeliturnauksia
- Kansainvälisillä vesillä tarjottavan uhkapelaamisen lisenssi - kansainvälisillä aluksilla toimivat uhkapelin tarjoajat voivat hakea, käytännössä siis PAF, sisältää tarjoajan omat peliautomaatit ja rajoitetusti kasinopelejä
- Kaupallisen verkossa tarjottavan uhkapelin lisenssi - kaikki toimijat, jotka täyttävät lakisääteiset vaatimukset voivat hakea, kattaa nettikasinopelit, nettipeliautomaatit, nettipokerin ja nettibingon



- Vedonlyöntilisenssi - jälleen kaikkien lakisääteisten vaatimusten täyttävien toimijoiden haettavissa, lisenssi kattaa kaiken verkossa ja maissa tarjottavan vedonlyöntin, myös hevospelit

Samat kaupalliset toimijat voivat siis hakea kahta viimeistä lisenssiä, myös yhdessä, vedonlyöntilisenssin saanut toimija ei ole velvoitettu, mutta voi tarjota myös kivijalassa vedonlyöntiä agentin kautta, agentti ei tarvitse omaa lisenssiä, mutta joutuu rekisteröitymään uhkapeliviranomaiselle. Uhkapelilisenssit ovat tarkoitettu ainoastaan B2C toimijoille ja alusta- tai peliohjelmistotoimittajat eivät ole oikeutettuja lisenssiin, mutta kaikkien hakijoiden pelijärjestelmien tulee olla riippumattoman ja arvostetun testauslaitoksen sertifioimia ja uhkapeliviranomaisen teknisten määräysten mukaisia. Lisenssejä myönnetään toimijoille, joilla katsotaan olevan riittävä tietotaito, kokemus ja organisaatio toiminnan pyörittämiseen ja oletettavasti toimivat lakien ja määräysten rajoissa. Lisenssin hakijoiden tulee toimittaa ruotsin kielellä itse hakemusten lisäksi suuri määrä erilaisia dokumentteja liiketoimintasuunnitelmiseen ja taloudellisine selvityksineen. Lisenssi on mahdollista saada enintään viideksi vuodeksi kerrallaan, uhkapeliviranomainen voi tarvittaessa myöntää sen myös lyhyemmäksi ajaksi. (ICLG 2019; Gambling Act 2018:1138.)

### **3.2 Uhkapelilisenssien hinnat**

Uhkapelilisenssien hinnoittelussa on hyvin suurta hajontaa ja kaikilla erilaisilla lisensseillä ja niiden uusimisilla tai muuttamisilla on eri hinnat, peliautomaattilisenssin saa halvimmillaan 2 800 Ruotsin kruunulla, kun taas yhdistetty vedonlyönti- ja kaupallinen nettipelilisenssi maksaa jo 700 000 kruunua. Kaikkien lisenssinhaltijoiden tulee myös maksaa uhkapeliviranomaiselle vuosittainen valvontamaksu, joka määräytyy toimijan koon mukaan, halvimmillaan se on alle 10 miljoonan kruunun pelikatteella 30 000 kruunua vuodessa ja suurimmillaan yli 500 miljoonan kruunun pelikatteella 500 000 kruunua. Tämän lisäksi uhkapelintarjoajien, jotka eivät ole toimineet Ruotsissa kahtatoista vuotta kuukautta, tulee maksaa lisäksi 450 000 kruunua jokaista lisenssiä kohti. Jokainen lisenssinhaltija, entiset monopoliyhtiöt mukaan lukien, on velvollinen maksamaan valtiolle pelikatteestaan 18 prosentin peliveron, ainoastaan voittoa tavoittelemattomien järjestöjen yhteisen hyvän pelien lisenssillä tarjoamat arpajaiset ja bingot eivät ole verovelvollisuuden piirissä. (ICLG 2019; Gambling Act 2018:1138.)

### **3.3 Uhkapelivero**

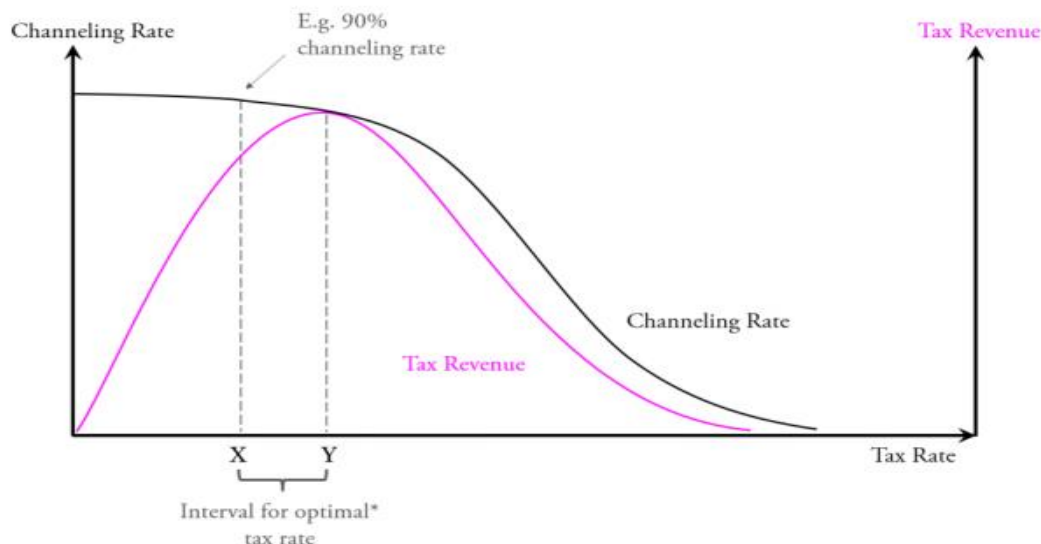
Valtiovarainministeriön direktiivi (2015:95) esittää, että valtiovallan ja yleishyödyllisten tarkoitusten rahoitus tulisi myös lisenssijärjestelmässä säilyttää niin hyvin kuin mahdollista ja

verkossa uhkapelaamisen kysyntää tulisi kanavoida turvallisille ja kontrolloiduille pelintarjoajille eli siis lisensoituille toimijoille. Uhkapeliverotuksella pystytään sääntelemään näitä tavoitteita, jotka ovat ristiriidassa toisiinsa nähden. Valtion erityistutkijan lisäksi myös verkopelintarjoajien toimialajärjestö BOS antoi ulkopuoliselle toimijalle tehtävän selvittää, mikä olisi optimaalinen uhkapeliveron osuus Ruotsin uhkapelimarkkinalla. Tämä Copenhagen Economicsin suorittama tutkimus selvitti Euroopan muiden maiden lisenssijärjestelmien verotuksen ja arvioidun kanavoinnin kautta sekä BOS:n jäsenyrityksille suunnatun kyselyn avulla, millä uhkapeliveron määrällä molemmat Valtiovarainministeriön asettamat tavoitteet olisivat suurimmillaan. Kuvio 7. esittää uhkapeliverosta saatavien verotulojen laskentakaavan ja hahmottaa kuinka verotulojen määrä putoaa, jos veroaste, kanavointi tai volyyymi pienenee. Kanavointi saadaan parhaimmilleen silloin kun kustannukset toimijoille ovat mahdollisimman pienet, eli kun veroaste asetetaan nolnaan, mutta silloin taas valtio ei saa lainkaan tuloja verotuksen muodossa. Verotuksen ollessa korkea, toiminnan kustannukset kasvavat, suuri osa uhkapeliyhtiöistä ei näe lisenssin hankkimista enää kannattavaksi, ja sitä kautta kanavointiaste laskee suuremman osan uhkapelintarjoajista toimiessa järjestelmän ulkopuolella, jolloin myös volyymit pienenevät ja verotuksesta saatavat tulot vähenevät, koska toimijat eivät ole enää verotuksen piirissä.



Kuvio 7. Uhkapeliveron tuotot. (Copenhagen Economics)

Eli veroasteen on pysyttävän riittävän korkealla taatakseen verotuloja, mutta kuitenkin myös riittävän matalalla pitääkseen kanavoinnin ja sitä kautta myös volyymin riittävän korkealla. Tutkimuksen aineiston perusteella selvisi, että verotulot alkavat kääntyä laskuun, kun veroaste ylittää 20 prosenttia, jolloin suurempi osa toimijoista joutuu jättämään lisenssin hankkimatta kannattamattomana. Kuvio 8. selvittää miten veroaste ja kanavointi vaikuttavat verotuloihin. Kuviossa 8. verotulot ovat suurimmillaan pisteessä Y, jossa kanavointi on 85 prosenttia ja veroaste on 20 prosenttia. Jos Ruotsin hallitus haluaisi priorisoida hieman enemmän kanavointia, kuin maksimoida verotuloja, esimerkiksi asettamalla halutun kanavointiasteen 90 prosenttiin, kuvion 8. mukaan pisteeseen X, jossa veroaste olisi 15 prosenttia, putoaisivat verotulot jonkin verran, mutta kanavointi olisi korkeammalla, jolloin suurempi osa pelaamisesta tapahtuisi turvallisemmassa ja kontrolloidummassa ympäristössä.



Kuvio 8. Kanavoinnin ja verotulojen suhde (Copenhagen Economics)

Tutkimuksen mukaan optimaalinen veroaste olisi siis 15-20 prosenttia, kuviossa 6, välillä X-Y, riippuen Ruotsin valtiovallan tärkeysjärjestyksestä. Myös hallituksen asettaman erityistutkijan komissio päätyi samaan tulokseen, koska lopulliseksi uhkapeliveroprosentiksi määritettiin 18 prosenttia. (Copenhagen Economics 2016.)

### 3.4 Lisenssijärjestelmän käyttöönotto Ruotsissa

Syyskuussa 2015 Ruotsin hallitus päätti asettaa erityistutkijan selvittämään miten Ruotsin uhkapelimarkkina tulisi uudelleen säännellä, sillä ehdolla, että uudelleen säännelty markkina perustuisi joka tapauksessa lisenssijärjestelmään, jossa kaikille toimijoille annettaisiin mahdollisuus hankkia uhkapelilisenssi ja luvattomat toimijat suljettaisiin pois. Lähtökohdana oli, että pelaamisen tulisi olla rajoitettua, kuluttajansuojan pitäisi olla korkea ja sosiaaliset näkökohdat, kuten maltillinen markkinointi ja peliongelman ehkäisy sekä hoitaminen tulisi ottaa huomioon. Ruotsin uhkapelilainsäädäntö oli pahasti vanhentunut, voimassa ollut arpajaislaki oli tullut voimaan jo vuoden 1995 alussa, eikä se toiminut uudenlaisen markkinan tarpeisiin riittävän hyvin. Ulkomaisten sääntelemättömien toimijoiden osuus markkinasta oli kasvanut reilusti verkkopelaamisen myötä, eivätkä ne olleet Ruotsin lainsäädännön piirissä, joten myöskään niiden kuluttajansuoja ja valvonta eivät kuuluneet Ruotsin valtiolle. Suuri osa EU-maista oli jo avannut uhkapelimarkkinan kaupallisille toimijoille lisenssijärjestelmän muodossa ja Ruotsinkin päätettiin lähtevän tähän suuntaan tulevassa muutoksessa. (Finansdepartementet Dir. 2015:95, 1-3.) Ruotsin monopolijärjestelmä ei myöskään ollut täysin EU-oikeuden mukainen ja vaihtoehtoisiksi jäivät monopolin tiukentaminen tai lisenssijärjestelmän käyttöönotto. (KKV 2019, 31.)

Vuoden 2017 maaliskuussa erityistutkijaksi valittu Håkan Hallstedt toimitti komissionsa 1340-sivuisen selvityksen lisenssijärjestelmään siirtymisestä ministeri Shekarabille. Selvitys painotti sitä, kuinka monimutkaista niin monimuotoisen avatun uhkapelimarkkinan hallintaa on verrattuna kansallisten markkinoiden normaaliin sääntelyyn, minkä takia hallitusta kehoitettiin asettamaan riippumaton tarkastaja seuraamaan ja arvioimaan alan kehitystä ja uuden lisenssijärjestelmän vaikutuksia, tärkeimpinä kysymyksinä markkinoiden kehittämisen, kanavointi, kuluttajansuoja, turvallisuus, kansanterveys ja verotulot. Selvityksessä myös huomautetaan sen hetkisen lainsäädännön olleen lähinnä suoja- tai kieltolainsäädäntö, joka perustui puhtaasti fyysiseen pelitoimintaan ja oli vanhentunutta eikä vastannut sen hetkistä, eikä varsinkaan tulevaa pelimarkkinaa. Tutkimuksessa asetettiin tavoitteeksi 90 prosentin kanavointi, eli tällöin vain 10 prosenttia uhkapelimarkkinasta olisi sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden käsissä ja näille toimijoille ehdotettiin kovia rangaistuksia pelien tarjoamisesta Ruotsin markkinoille. (SOU 2017:30, 21-25.)

2017 joulukuussa Ruotsin hallitus toimitti lakineuvostolle tutkittavaksi lakiesityksen uudesta uhkapelilaista ja lisenssijärjestelmään siirtymisestä, lakineuvoston tuli tarkastaa, etteivät lakiesitys ja siinä esitetyt muutokset muihin lakeihin olisi ristiriidassa voimassa olevan lain kanssa. Lakiesityksessä pyydettiin lakineuvostolta lausuntoa uuden uhkapelilain käyttöönottamisesta ja yli kymmenen muun lain muuttamisesta. (Finansdepartementet 2017.)

Huhtikuussa 2018 hallitus julkaisi lakiesityksen uudesta uhkapelilaista ja lisenssijärjestelmään siirtymisestä. Lakiesityksen mukaan kaikkien Ruotsin uhkapelimarkkinoiden toimijoiden tuli hankkia uhkapelilisenssi ja toimijat, joilla ei oikeaa lisenssiä ollut, suljettaisiin. Lakia sovellettaisiin kaikkiin Ruotsissa tarjottaviin peleihin, myös internetin kautta tarjottaviin peleihin, jotka on suunnattu Ruotsin markkinoille. Uhkapelimarkkina jaettaisiin kolmeen osaan, kaupalliseen, voittoa tavoittelemattomaan ja valtiolliseen osaan, joista kaupalliseen osaan oli kaikkien toimijoiden mahdollista hakea lisenssiä. Kaupallisten lisenssinhaltijoiden tulisi maksaa pelikatteestaan 18 prosenttia uhkapeliveroa, voittoa tavoittelemattomiin peleihin sovellettaisiin edelleenkin verovapautta. Uhkapelitoimintojen olisi asetettava korkeat turvallisuusvaatimukset ja vahva kuluttajansuoja sekä lisenssinhaltijoiden tulisi suojella asiakkaita liialliselta pelaamiselta, pelien mainostamisesta tulisi myös noudattaa korkeita vaatimuksia. Uusi valtion uhkapeliviranomainen perustettaisiin päättämään lisensseistä ja valvomaan kaikkea uhkapelitoimintaa, rangaistuksia kaikista rikkomuksista tiukennettaisiin, erityisesti sopupelien järjestämisestä. Uusi uhkapelilaki tulisi voimaan vuoden 2019 ensimmäisenä päivänä ja uhkapelilisenssihakemuksia voitaisiin alkaa jättämään 1. elokuuta 2018 jälkeen. (Prop. 2017/18:220, 1.)

Uusi uhkapelilaki tuli voimaan 1.1.2019. Jo ensimmäisenä mahdollisena hakupäivänä 22 yhtiötä jätti uhkapelilisenssihakemuksensa, niiden joukossa myös entiset monopoliyhtiöt (European Gaming 2018). Maaliskuussa 2020 aktiivinen uhkapelilisenssi on 96 toimijalla, joista verkkopeleihin ja vedonlyöntiin lisenssejä on 70 toimijalla, kivijalassa tarjottaviin peliautomaatteihin, kasinopeleihin ja korttipeliturnauksiin 22 toimijalla, kansainvälisillä vesillä tarjottavaan uhkapeliin kahdella toimijalla, Ahvenanmaan peliyhtiö Pafilla sekä Bell Casinolla Göteborgin alueelta. Lisäksi Svenska Spelillä on lisenssi valtion tarjoamiin arpajaisiin ja peliautomaatteihin ja Casino Cosmopolilla on lisenssi kivijalkakasinoihin. Lisenssejä on myönnetty hyvin vaihtelevin kestoin, osalla hakijoista lisenssi umpeutuu viiden vuoden päästä, toisilla jo vuoden päästä hakemisesta ja muilla siltä väliltä. 43:lla, eli suurimmalla osalla kaupallisista toimijoista, on verkkopelien ja vedonlyönnin lisenssin yhdistelmä, varsinkin suuremmilla peliyhtiöillä on usein molemmat lisenssit. Ainoastaan verkossa tarjottaviin peleihin lisenssejä on voimassa 23 toimijalla ja pelkkiä vedonlyöntilisenssejä on vain neljällä toimijalla. Lisenssijärjestelmän voimassaoloaikana peliviranomainen on joutunut myös peruuttamaan yhden lisenssin. (Spelinspektionen 2020.)

### **3.5 Uhkapelimarkkinoinnin avaamisen vaikutukset**

Lisenssijärjestelmä kokonaisuudessaan oli suuri muutos Ruotsin uhkapelimarkkinalle ja osittain myös yhteiskunnalle, kaupallisille toimijoille avattu mahdollisuus markkinoida uhkapeliä Ruotsissa oli varmasti näistä näkyvin. Helmikuussa 2019, vain kuusi viikkoa lisenssijärjestelmään siirtymisen jälkeen, ministeri Shekarabi kutsui uhkapelimarkkinointia hillitsemättömän aggressiiviseksi ja sanoi ruotsalaisten olevan siihen kyllästyneitä. Shekarabi kutsui lisenssinhaltijat kokoukseen ja vaati maltillisempaa markkinointia, varoittaen mahdollisista tiukennuksista uhkapelimarkkinointiin. Myös pelialan toimialajärjestöt olivat samaa mieltä pelimainonnan liiallisuudesta, koska suuri osa ihmisistä oli häiriintynyt pelimainonnasta esimerkiksi kaapeli-tv:ssä ja mainosradiossa ja kannustivatkin jäseniään monipuolistamaan ja maltillistamaan markkinointiaan. (SVT 2019.) Maaliskuussa 2019 toimialajärjestöt BOS ja Sper esittelivät ministerille ohjeet vastuulliseen markkinointiin Ruotsin uhkapelialalle, niissä kerrottiin seikkaperäisesti, mikä olisi missäkin tilanteessa ja mitä markkinointikanavia käyttäen sallittua mainontaa ja mikä ei. Kaikkien järjestöjen jäsenten tulisi noudattaa näitä ohjeita ja rikkomuksista ilmoitettaisiin viranomaisille. (Sper 2019.) Tämä ei kuitenkaan riittänyt Shekarabille, joka uhkasi uudestaan lainsäädännön tiukentamisella (SVT 2019a). Huhtikuussa hallitus määräsi komission tutkimaan uusien työkalujen ja kieltojen mahdollisuuksia aggressiivisen ja haitallisen markkinoinnin vähentämisessä. Komission tehtävänä oli myös tarkentaa sääntelyohjeistusta tiukemman markkinointikontrollin käyttöön otossa ja arvioida mahdollisia tuotekieltoja ja lähetyusrajoituksia. Svenska

Spelin pääjohtaja määräsi lisäksi entisen monopoliyhtiön lopettamaan kaiken kasinoaiheisen mainonnan välittömästi. (SBC 2019.) Syyskuussa Sper ilmoitti ohjeistuksen toimineen positiivisesti ja uhkapelimarkkinoinnin vähentyneen ja maltillistuneen (iGB 2019). Marraskuussa, kun numeroiden mukaan uhkapelimarkkinointi oli vuoden siinä vaiheessa laskenut 16 prosenttia edelliseen vuoteen verrattuna, Shekarabi julisti kuitenkin edelleen tavoitteitaan ankarasti uhkapelimainontaa rajoittavasta tiukennetusta lainsäädännöstä (Expressen 2019.)

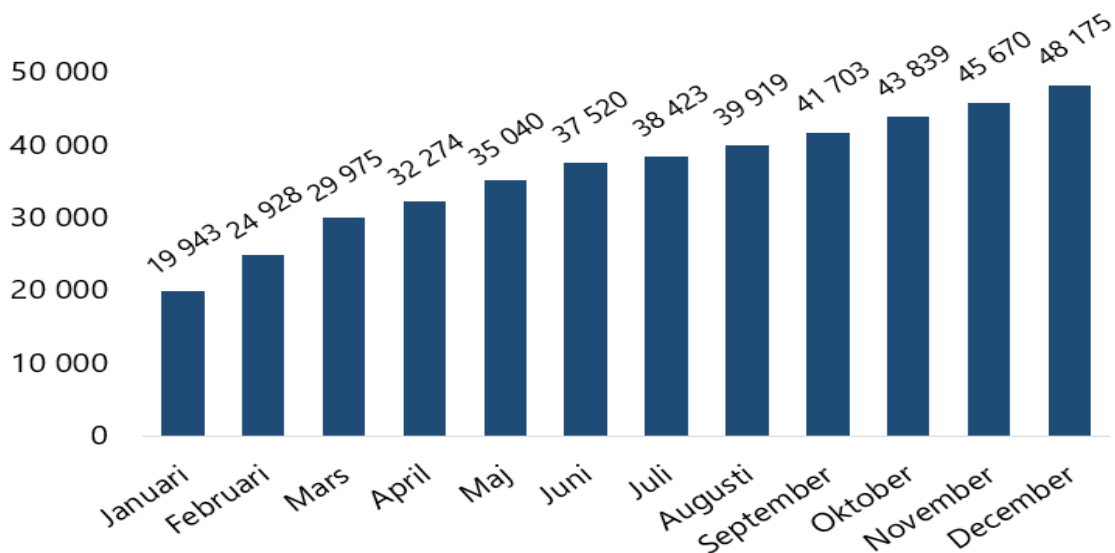
Urheilun seuraajille toinen näkyvä muutos oli uhkapelilisenssin hankkineiden uhkapeliyhtiöiden sponsoroinnin salliminen urheilusarjoille ja seuroille. Lähes kaikki oletettavasti yleisöä kiinnostavat urheilijat, sarjat ja seurat ovat ainakin harkinneet uhkapeliyhtiötä sponsoriksi, esimerkiksi Ruotsin jalkapallon kaksi ylintä sarjatasoa solmivat Kindred Groupin kanssa kuusivuotisen 900 miljoonan kruunun arvoisen sponsorisopimuksen, jossa on optio myös kuudesta lisävuodesta yhteensä 1,8 miljardin kruunun hintaan, korotus aikaisempaan Svenska Spelin kanssa solmittuun sopimukseen oli huomattava. (LawInSport 2019.) Myös jääkiekon pääsarja sai pääsponsorin uhkapeliyhtiöstä, kun se solmi kolmen vuoden sopimuksen Betssonin kanssa (SHL 2019). Jo ennen uhkapelimarkkinan avaamista ja lisenssijärjestelmään siirtymistä jotkut uhkapeliyhtiöt olivat kuitenkin jo tehneet yhteistyötä tai sponsoroineet yksittäisiä ruotsalaisia urheilijoita, näkyvimpänä esimerkkinä Ruotsin tunnetuin urheilija Zlatan Ibrahimovic. Sponsorintimarkkinan avauduttua osa urheilijoista ja järjestöistä on kuitenkin myös kieltäytynyt uhkapeliyhtiöiden sponsoroinnista, valtion TV-yhtiö SVT ei hyväksynyt uhkapelimainoksia Euroviisukarsintoihin, samoin hiihtäjä Charlotte Kalla ja jalkapallomedia Offside kieltäytyivät yhteistyöstä uhkapeliyhtiöiden kanssa. (LawInSport 2019.)

### **3.6 Spelpaus**

Ruotsin uhkapeliviranomainen otti lisenssijärjestelmään siirtymisen yhteydessä käyttöön myös uuden omaehtoisen pelaamisen rajoittamisen järjestelmän, Spelpausin. Spelpaus on uhkapeliviranomaisen valvoma rekisteri, johon liittymällä pelaaja voi sulkea itsensä pois kaikesta Ruotsissa tapahtuvasta lisensoidusta kaupallisesta uhkapelistä, Spelpausin kautta ei voi sulkea itseään valikoivasti pois vain joistakin pelityypeistä tai pelintarjoajista, vaan se tapahtuu aina kokonaisvaltaisesti. Pelikiellon keston voi valita yhden, kolmen tai kuuden kuukauden pituiseksi tai vaihtoehtoisesti jatkumaan toistaiseksi, silloin kiellon voi poistaa aikaisintaan kahdentoista kuukauden jälkeen. Pelikieltoa ei voi keskeyttää sen ollessa voimassa. Kaikkien lisenssinhaltijoiden on liityttävä mukaan järjestelmään ja varmistettava, että se toimii ja pelaaja ei pysty enää pelaamaan uhkapelejä rekisteröidyttyään

Spelpausiin. Spelpausiin liittyessä pelaaja kieltää myös itsensä kohdistuvan suoramarkkinoinnin. Ruotsissa, pelataksaan verkossa, peliautomaateilla, kivijalkakasinoin tai vedonlyöntiä, pelaajan tulee aina tunnustautua henkilökohtaisesti ja samalla pelijärjestelmän tulee ottaa yhteyttä Spelpaus-rekisteriin ja tarkastaa, onko kyseisellä pelaajalla pelaamisen esto päällä. (Spelpaus 2020.) Tällä hetkellä ainoa tapa vahvistaa pelikielto on sähköinen henkilöllisyystodistus, Spelinspektionen kuitenkin tarkastelee muitakin mahdollisuuksia. Sähköisen henkilöllisyystodistuksen voi hankkia omasta nettipankista jokainen, jolla on ruotsalainen sosiaaliturvatunnus. Muille kuin nettipankin käyttäjille on myös mahdollista hankkia henkilökortti, joka sisältää myös sähköisen henkilöllisyyden. (Skatteverket 2020.) Spelpaus toimii kaikkeen verkossa tapahtuvaan pelaamiseen, Casino Cosmopolin kivijalkakasinoin, peliautomaatteihin ja vedonlyöntiin. Sen ulkopuolelle jäävät kuitenkin erilaiset arvat, paikalliset bingot ja hevospelit sekä kasinopelit ravintoloissa ja tavarapalkintoja tarjoavat peliautomaatit. Myöskään kansainvälisillä aluksilla tarjottava uhkapeli ei kuulu Spelpausin piiriin, eivätkä tietenkään sääntelyn ulkopuoliset lisensoimattomat uhkapeliyhdistöt. (Spelpaus 2020.)

Spelpausiin liittyneiden itsensä uhkapeleistä sulkeneiden ihmisten määrä kasvoi melko tasaisesti läpi vuoden 2019, kuviosta 9. näemme, että vuoden loppuun mennessä rekisteröityneitä oli jo lähes 50 000. Heti tammikuussa 2019, kun rekisteri avattiin, siihen oli liittynyt jo lähes 20 000 ruotsalaista, varsinkin ensimmäisinä kuukausina uusien rekisteröintien määrä kasvoi reilusti ja kesän hiljaisempien kuukausien jälkeen loppuvuodesta rekisteröitymisiä tuli taas huomattavasti.



Kuvio 9. Spelpausiin liittyneiden lukumäärän kasvu 2019 (Spelinspektionen)

Kaikista vuoden 2019 aikana Spelpaus-rekisteriin liittyneistä 76 prosenttia oli miehiä ja 24 prosenttia naisia. Suurin osa, 75 prosenttia liittyneistä, oli sulkenut itsensä pois peleistä toistaiseksi, eli vähintään kahdeksitoista kuukaudeksi. Kuuden kuukauden pelikiellon oli

ottanut 11 prosenttia, kolmen kuukauden 8 prosenttia ja kuukauden tauon vain 6 prosenttia. (Spelinspektionen 2020a.) Spelpausin käyttöönottoaminen ei sujunut kaikilta lisensoiduilta pelintarjoajilta aivan saumattomasti ja uhkapeliviranomainen joutuikin vuoden 2019 aikana sakottamaan kolmea eri yritystä virheistä Spelpausin käyttöönottoaneiden pelaajien kanssa ja sen edellyttämän suoramarkkinoinnin lopettamisessa yhteensä yli 7 miljoonalla kruunulla. Yhden pelintarjoajan lisenssin perumisessa oli myös osittain kyse välinpitämättömyydestä Spelpausin noudattamiseen. (Spelinspektionen 2020b.)

### **3.7 Lisenssijärjestelmän valvonta**

Ruotsin hallitus asetti uhkapelimarkkinan sääntelyn ja valvonnan uudelleen järjestellyn ja nimetyn uhkapeliviranomaisen, Spelinspektionenin, tehtäväksi. Aikaisemman arpajaisviranomaisen tehtävät olivat silloisen monopolijärjestelmän takia huomattavasti vähäisempiä, joten uusi uhkapeliviranomainenkin oli täysin uudenlaisen tehtävän edessä ja oli selvää, että viranomaisenkin menetelmiä ja prosesseja olisi kehitettävä koko ajan informaation lisääntyessä. Uhkapeliviranomainen aloittikin toimintansa jo edellisen vuoden aikana, ensin avaamalla uhkapelilisenssien hakuprosessin elokuussa 2018 ja erilaisilla tiedotustoimilla syksyn aikana. Spelinspektionen osallistui yli kahteenkymmeneen uhkapelivalvonnalle merkitykselliseen eri konferenssiin ja seminaariin ja esiintyi paljon kansallisissa ja kansainvälisissä tiedotusvälineissä sekä julkaisi useita uutisia, lehdistötiedotteita ja tiedotuskirjeitä peliyhtiöille lisenssijärjestelmän säännöistä ja niiden noudattamisesta.

Uhkapeliviranomainen tekee laajaa yhteistyötä eri tahojen kanssa, markkinointia koskevien määräysten noudattamisessa se jakaa valvontavastuun Ruotsin kuluttajaviraston kanssa ja keväällä 2019 se teki myös yhteistyö- ja tietojenvaihtosopimuksen Maltaan ja Gibraltarin uhkapeliviranomaisten kanssa, mikä on valvontaelimelle tärkeää, koska useilla Ruotsissa uhkapeliä tarjoavalla yrityksellä on globaali pelintarjoamiseen vaadittava lisenssi, teknistä laitteistoa ja joillain myös kotipaikka Maltalla. Myös Gibraltar myöntää näitä yleisiä pelilisenssejä ja on Maltaan lisäksi toinen Euroopan suurin toimija tällä alalla. Euroopan ulkopuolella toimijat löytyvät lähinnä Karibian saarten veroparatiiseista ja myös nämä eurooppalaiset toimijat sijaitsevat verotuksen ja lainsäädännön kannalta suotuisissa paikoissa.

Uhkapeliviranomaisen kirjaamat prioriteetit pelivalvonnan ja sääntelyn suhteen vuodelle 2019 olivat:

- Rahanpesun vastaiset toimenpiteet, joissa seurataan uhkapelilyhtiöiden riskiarvioita ja asiakastietoja



- Uhkapeliviranomaisen kansainvälisen yhteistyön kehittäminen, erityisesti sopimuksilla muiden maiden valvontaviranomaisten kanssa
- Pelien kanavointi lisensoituille toimijoille rahapelivalvonnan avulla ja uusia menettelytapoja lisensoimattomia toimijoita vastaan kehitetään maksupalvelujen tarjoajien ja internet-palveluntarjoajien kautta
- Lisensoituista toimijoista ja lisensoimattoman uhkapelin riskeistä yleisölle tiedottaminen
- Yhteistyö muiden kansallisten viranomaisten kanssa kuluttajien suojelemiseksi
- Sosiaalisen suojelun näkökohdat, rahayhtiöiden huolenpitovelvollisuuden ja yhteyden seuraaminen Spelpaus-ohjelmaan, jolla voi omaehtoisesti rajoittaa kaikkea pelaamistaan
- Kansallisen strategian ja säännösten kehittäminen sopupelien torjumista ja havaitsemista varten

(Spelinspektionen 2019b)

Spelinspektionen valvoo siis käytännössä lähes kaikkea uhkapeliin liittyvää Ruotsissa, lukuun ottamatta voittoa tavoittelemattomien järjestöjen arpajaisia, jotka ovat kuntien vastuulla, ja henkilökohtaisen datan käsittelyä. Uhkapeliviranomainen voi peruuttaa myöntämänsä lisenssin, jos lisenssinhaltija on syyllistynyt vakavaan rikkomukseen, jos kyseessä on vähäisempi rikkomus, voidaan antaa varoitus ja mahdollisesti sakkorangaistus. Lisenssi voidaan perua myös, jos lisenssi on hankittu antamalla väärää informaatiota, jos lisenssinhaltija ei ole aloittanut uhkapelintarjoamista yhden vuoden sisällä lisenssin myöntämisestä tai ei ole käyttänyt lisenssiä uhkapelintarjoamiseen kuuden peräkkäisen kuukauden aikana. Lisenssi perutaan lisäksi tilanteissa, joissa lisenssinhaltija on ilmoittanut, ettei aio käyttää sitä toimintaansa tai jos lisenssinhaltija on mennyt konkurssiin tai selvitystilaan. Uhkapeliviranomainen voi puuttua uhkapelintarjoajien toimintaan myös, jos ne ovat rikkoneet rahanpesuun tai terrorismin rahoittamiseen liittyviä sääntöjä. Jatkuvien rikkomusten kohdalla uhkapeliviranomainen voi peruuttaa toimijan lisenssin tai lisensoimattomien toimijoiden tapauksessa määräyksen toiminnan lakkauttamisesta. Vähäisemmissä rikkomuksissa varoitus ja mahdollinen sakkotuomio voi olla aiheellinen.

Uhkapeliviranomainen voi määrätä internet-palveluntarjoajan kehittämään selkeästi esillä olevan varoitusviestin lisensoimattomien uhkapelintarjoajien nettisivuille näytettäväksi niillä vierailtaessa. Viestissä tulee kertoa, että pelintarjoajalla ei ole uhkapelilisenssiä Ruotsissa, eikä se näin ollen ole Ruotsin valvonnan alainen ja lisäksi pelaaja on verovelvollinen mahdollisista voitoistaan. Uhkapeliviranomaisella on myös oikeus pyytää hallinto-

oikeutta käskemään maksupalveluntarjoajaa estämään rahaliikenne pelitileille, joita käytetään rahansiirtoihin lisensoimattomilta pelintarjoajilta. Hallinto-oikeus käsittelee tapaukset kiireellisesti.

Oman valvontansa lisäksi uhkapeliviranomainen voi nimittää erityistutkijoita suorittamaan määrättyjä valvontatehtäviä. Näillä tutkijoilla on oikeus päästä käsiksi uhkapelintarjoajien tiloihin, tietoihin ja järjestelmiin. Heidän tulee pyydettyä saada kaikki tarvittava informaatio, dokumentit ja avustus, mitä tarvitaan tutkimuksen kohteen valvontaan. Ruotsin poliisin tulee tarjota tarvittava avustus, jos toimenpiteet eivät ole toteutettavissa ilman sitä. Muiden kuin verkkopelien tarjoajien tapauksissa uhkapeliviranomainen voi palkata testi-asiakkaita selvittämään tarjoaako lisenssinhaltija mahdollisesti uhkapeliä alaikäisille. Testiasiakkaiden vierailujen tulokset eivät kuitenkaan välttämättä oikeuta toimenpiteisiin.

Tahallisesti tai törkeän laiminlyönnin takia lisensoimattomia uhkapelejä tarjoavat tai niitä mainostavat toimijat voivat saada sakkoja ja enintään kahden vuoden vankeustuomion. Erityisen vakavissa tapauksissa vankeusrangaistuksen kesto voi olla kuudesta kuukaudesta kuuteen vuoteen. Pelituloksien manipuloinnista rangaistukset ovat myös samat. Pienimmistä rikkomuksista saatujen huomautusten tai varoitusten lisäksi uhkapeliviranomainen voi määrätä myös sakkorangaistuksen. Sakkorangaistusten tulee olla kooltaan vähintään 5 000 kruunua ja enintään 10 prosenttia lisenssinhaltijan edellisen vuoden liikevaihdosta. Rikkomuksen tapahtuessa lisenssinhaltijan toiminnan ensimmäisenä vuonna, liikevaihto voidaan arvioida, ainoastaan lisenssin alaisesta toiminnasta saatu liikevaihto otetaan huomioon. Maksuliikenteen estojen rikkomuksesta tai sääntöjen vastaisen maksun hyväksymisestä sakkorangaistus on 5 000 - 10 000 000 kruunua. Sakkorangaistuksen kooka arvioidaan rikkomuksen vakavuuden ja keston kautta. Uhkapeliviranomainen voi myös jättää sakkorangaistuksen antamatta, huomioiden olosuhteet ja jos sakkorangaistus vaikuttaa liialliselta rikkomukseen nähden. Myöhästymismaksu on enimmillään 100 000 kruunua ja kaikki maksut tulee suorittaa 30 päivän kuluessa. Kaikki maksut maksetaan valtiolle. (Gambling Act 2018:1138.)

Maaliskuussa 2020 Ruotsin uhkapeliviranomainen oli antanut uhkapelilain rikkomuksista lisenssinhaltijoille 28 varoitusta tai huomautusta, näistä 24 sisälsi myös sakkorangaistuksen, joka pienimmillään 100 000 kruunua ja suurimmillaan 100 000 000 kruunua. Yhteensä sakkorangaistuksista on kertynyt valtion kassaan 226 300 000 kruunua. Sakkorangaistukset on määrätty vuonna 2019, lukuun ottamatta Casino Cosmopolin saamaa 8 miljoonan kruunun sakkorangaistusta terrorismin rahoittamisen ehkäisyn laiminlyönnistä vuonna 2018 ja Spoonikerin tänä vuonna saamaa sadan miljoonan kruunun sakkorangaistusta kiellettyjen bonusten sekä laittomien arpajaisten tarjoamisesta. 28 tapauksesta

12 koski vedonlyöntiä urheilutapahtumista, joissa valtaosa osallistujista oli alaikäisiä, 8 koski kiellettyjen bonusten tarjoamista ja 3 kappaletta Spelpaus-järjestelmään yhdistäytymisen laiminlyöntiä. Laittomista arpajaisista oli määrätty kaksi varoitusta ja yksittäisiä varoituksia tai huomautuksia tuli rekisteröimättömän myyjän kautta pelintarjoamisesta, jo mainitusta terrorismin rahoittamisen ehkäisyn laiminlyönnistä, väärästä informaatiosta vedonlyönnistä arpajaisten tuloksesta ja pelintarjoamisen aloittamatta jättämisestä. Uhkapeliviranomainen on myös määrännyt 11 lisensoimatonta verkkopelintarjoajaa, jotka ovat selvästi kohdistaneet pelintarjoamistaan ruotsalaisiin asiakkaisiin, esimerkiksi tarjoamalla sivustojaan ruotsin kielellä ja ruotsin kruunuilla, lopettamaan toimintansa välittömästi. (Spelinspektionen 2020b.)

Suurimpana toimenpiteenään uhkapeliviranomainen on peruuttanut yhden uhkapelilisenssin. Spelinspektionen oli saanut useita vihjeitä puutteista huolenpitovelvollisuudessa ja rahanpesun vastaisissa toimenpiteissä SafeEnt Limitedin toiminnassa. Yrityksellä oli kaupallinen uhkapelilisenssi verkkopelaamisen ja vedonlyönnin tarjoamiseen, mutta kävi ilmi, että se oli rikkonut uhkapelilakia monilla eri tavoilla. SafeEnt ei ollut alun perin asettanut pelaajille pakolliseksi talletusrajoja ja sitten kun se nämä rajat asetti, se ei ottanut yhteyttä pelaajiin, jotka asettivat korkeat talletusrajat, vaikka laki näin vaatii. Se ei myöskään ottanut ongelmapelaamisen takia yhteyttä pelaajiin, jotka hävisivät huomattavan suuria summia ja huolimatta talletusrajoista, pelaajat pystyivät silti tallettamaan suurempia summia tileilleen. SafeEnt oli myös laiminlyönyt rahanpesun ehkäisyyn vaadittavia toimia, eikä ollut tehnyt minkäänlaista riskinarviointia, jonka avulla olisi pystynyt toimenpiteisiin rahanpesua vastaan. Se ei myöskään tehnyt minkäänlaisia asiakastarkastuksia rahanpesun suhteen. Uhkapeliviranomainen totesi, että suuria summia pelanneilta asiakkailta olisi pitänyt vaatia selvitys heidän rahojensa alkuperästä. Nämä laiminlyönnit rikkoivat selvästi rahanpesulakia. Myös kiellettyjä bonuksia jaettiin monilla eri tavoilla ja laittomia arpajaisia järjestettiin ja uhkapeliviranomaisella ei ollut muuta mahdollisuutta, kuin peruuttaa toimijan lisenssi ja lopettaa sen toiminta Ruotsissa. (Spelinspektionen 2019c.)

## 4 Tutkimusmenetelmät

Tässä luvussa esitellään käytettyjä tutkimusmenetelmiä sekä avataan mitä tapausta on tutkittu, ja mitkä ovat olleet tutkimuksen kohteet. Tämän opinnäytetyön kohdalla ensimmäinen asia, mistä lähdettiin liikkeelle, oli tekijää erityisesti kiinnostanut aihe, Ruotsin uhkapelimarkkinaan kohdistunut merkittävä muutos. Uhkapelimonopolista lisenssijärjestelmään siirtyminen oli selkeästi yksittäinen tapaus, joten tutkimusstrategiaksi valikoitui jo aluksi tapaustutkimus ja tutkittava tapaus oli siis heti selvillä. Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena, eli laadullisena empiirisenä tutkimuksena ja sen lähtökohta oli aineistolähtöinen, joten se ei sitonut tutkijaa yhteen ennalta asetettuun tulkintatapaan, kuten Häikiö & Niemmaa (2015, 53) asian ilmaisevat.

Tutkimukset kohteiksi valikoituvat kolme ruotsalaista pörssinoteerattua uhkapeliyhtiötä, kun asiaan hieman tarkemman perehtymisen jälkeen selvisi, kuinka kohteet ja tutkimus rajattaisiin. Näiden peliyhtiöiden lisäksi tutkittiin myös tapauksen vaikutuksia Ruotsin yhteiskuntaan ja uhkapelimarkkinaan laajemmin. Laadullisen tutkimusotteen periaatteiden mukaan tutkimuksessa pyrittiin kuvaamaan tutkittua tapausta mahdollisimman tarkasti ja ymmärtämään sen vaikutuksia, keskittyen kuitenkin ensisijaisesti tapauksen taloudellisiin vaikutuksiin. Tapauksen vaikutusten kohdeyritysten toimintaan mittareina käytettiin erilaisia taloudellisia tunnuslukuja ja niiden muutoksia ennen ja jälkeen tapauksen. Opinnäytetyön tarkoituksena ei varsinaisesti ollut luoda uutta teoriaa, koska tapaus on vahvasti riippuvainen kontekstistaan, mutta tavoitteena oli kuitenkin vaikutuksia selvittämällä mahdollistaa tulosten käyttäminen hyväksi myös muissa vastaavissa tapauksissa eri konteksteissa.

Tutkimuksen aineistona on käytetty enimmäkseen sekundääriaineistoa, eli jo olemassa olevia aineistoja (Kananen 2019, 29). Näitä ovat olleet lakitekstit, kirjat, uhkapeliyhtiöiden vuosikertomukset, valtion julkaisut, aikaisemmat tutkimukset sekä erilaiset mediajulkaisut. Myös Ruotsin uhkapeliviranomaisen edustajalta saatiin sähköpostitse aineistoa, tärkeimpänä kaikkien toimijoiden maksamien uhkapeliverojen määrät.

### 4.1 Laadullinen tutkimus

Tarja Heikkilän (2014, 14-15) mukaan tutkimusote voi olla määrällinen tai laadullinen tutkimusongelmasta ja tarkoituksesta riippuen ja niitä voi myös joissain tapauksissa käyttää toisiaan täydentäen. Heikkilä (2014, 15) esittää laadullisen tutkimuksen pyrkivän selittämään ja ymmärtämään tutkimuskohdettaan, laadullisessa tutkimuksessa rajoitutaan

yleensä pieneen määrään tapauksia ja analysoidaan niitä tarkasti, eikä pyritäkään tilastollisiin yleistyksiin. Kvantitatiivisessa eli määrällisessä tutkimuksessa taas pyritään saavuttamaan suuresta määrällisestä aineistosta tilastollisia yleistyksiä, saaden usein selvitettyä vallitsevan tilanteen, mutta ei siihen johtaneita syitä. Pirkko Anttila (2014, 7.3.1) kuvaa laadullisen tutkimusotteen ideaksi jonkin ilmiön seikkaperäisen kuvailun, asian saattamisen ymmärrettäväksi tai todellisuutta vastaavasta aineistosta uuden teorian kehittämisen. Anttilan (2014, 7.3.1) mukaan laadullinen tutkimusote etenee induktiivisesti käytännöstä yleiselle tasolle, eli empiriasta teoriaan. Tämän tutkimuksen kannalta oli selkeää, että vaikka tutkitaankin paljon numeraalisia aineistoja, tutkimus on kuitenkin laadullista, koska opin- näytetyössä pyritään selittämään ja ymmärtämään uhkapelillisensijärjestelmää, siihen siirtymistä ja sen vaikutuksia kohdeyrityksille ja yhteiskunnalle.

## 4.2 Tapaustutkimus

Laine, Bamberg & Jokinen (2015, 9) esittävät tapaustutkimuksen käsitettä käytetyn usein virheellisesti viittaamaan erilaisiin tutkimusmetodeihin, mahdollisesti englannin kielestä käännettynä virheenä, he kuitenkin määrittelevät tapaustutkimuksen menetelmän sijaan tutkimusstrategiaksi, jonka sisällä voidaan käyttää erilaisia aineistoja ja menetelmiä. Eriksen & Koistinen (2014, 4) kuvaavat tapaustutkimuksen tarkastelevan yhtä tai useampaa tapausta, tavoitteena määritellä, analysoida ja ratkaista tapaukset. Anttila (2014, 9.2.1) määrittelee tapaustutkimuksen tarkoituksiksi saada mahdollisimman kokonaisvaltainen seikkaperäinen ja tarkka kuvaus tutkimuksen kohteista ja sen avulla saadaan esiin oleellisia tekijöitä, prosesseja ja vuorovaikutussuhteita. Anttila (2014, 9.2.1) toteaa tapaustutkimusta käytettävän myös usein niin sanottuna valmistelevana tutkimuksena jatkotutkimuksia varten, mainiten tapaustutkimuksen heikkoutena usein heikon yleistettävyyden.

Yinin (2015, 1) mukaan tapaustutkimus on suositeltu tutkimusstrategia silloin, kun tutkimuksessa pyritään vastaamaan kysymyksiin ”miten” ja ”miksi”, kun tutkijalla on hyvin vähän kontrollia tapahtumista ja kun keskitytään tämän ajan elävän elämän ilmiöihin. Yin (2015, 10) ottaa myös esiin huolen tapaustutkimuksen heikosta tieteellisestä yleistettävyydestä, hän selittää asian kuitenkin niin, että samoin kuin tieteellisiä faktojakaan ei saa yhdestä kokeesta, ei yhdestä tapaustutkimuksestakaan saa universaalia totuutta, mutta molemmista voi saada teoreettisia ehdotuksia. Tapaustutkijan tavoite ei siis ole tilastollinen yleistäminen vaan tapauksen ymmärtäminen ja mahdollisesti myös analyttinen yleistäminen.

Yin (2015, 38-44) esittää myös, että tapaustutkimusta voi tehdä neljällä eri tavalla, yhden tai useamman tapauksen tutkimuksia ja näiden tapausten sisällä yhden tai useamman

kohteen tutkimuksia. Myös Laine ym. (2015, 10-11) esittävät, että tapaustutkijan on tärkeää erottaa tutkimuksen kohde tutkittavasta tapauksesta, heistä tapaustutkimuksen voi aloittaa kahdella tavalla, joko kiinnostavasta tapauksesta aloittaen tai kohteesta lähtien. Tutkija pyrkii usein sanomaan kohteesta jotain konkreettista tai teoreettista, tapauksena ja havaintoyksikköinä voivat toimia esimerkiksi ihmisyksilöt, kaupunki, organisaatiot tai vaikka koulut. Tässä opinnäytetyössä tapauksena toimii yksittäinen yhteiskunnallinen ilmiö ja havaintoyksikköinä eli kohteina toimivat uhkapeliyritykset.

Eriksson & Koistinen (2014, 7) esittävät tapaustutkimuksen olevan usein lähestymistavaltaan kontekstuaalista, tapauksen ymmärtämistä osana tiettyä ympäristöä. Kontekstin muodostaa tutkittavan tapauksen ympäristö, sen historiallinen tausta, toimiala, kulttuuriympäristö tai vallitseva poliittinen tilanne. Risto Eräsaaren (2015, 149) mukaan asian tai ilmiön kontekstuaalinen ymmärtäminen tarkoittaa, että asian tarkastelussa on otettava huomioon asian kuuluminen tiettyyn asiayhteyteen ja sen johtuminen tietystä tapahtumakulusta, pelkkä kontekstin osoittaminen ei vielä riitä paljastamaan sen vaikutuksia. Eriksson & Koistinen (2014, 8) huomauttavat tapauksen kuvaamisen ja analysoinnin kontekstissaan olevan tärkeää, koska juuri konteksti tekee siitä ymmärrettävän. Konteksti ja toimijat ovat molemmin suuntaisessa vuorovaikutuksessa ja muovaavat toisiaan. Opinnäytetyössä tapauksen konteksti on erittäin tärkeässä osassa, tapauksen toimiala, jossa pyritään sääntelemään toimintaa vahvasti haittojen ehkäisyksi ja samalla kuitenkin maksimoimaan voittoja, on hyvin erityislaatuinen ja sen lisäksi aika, milloin tapaus tapahtuu, on hyvin oleellinen osa kontekstia, vuosia aikaisemmin verkossa tapahtuva uhkapelaaminen ei olisi vielä ollut kasvanut niin suureksi ja vaikutukset olisivat voineet olla hyvinkin erilaisia. Kaikki uhkapelimarkkinat ovat hyvin erilaisia, joten tapahtumapaikka vaikuttaa myös hyvin vahvasti, samoin kuin historiallinen konteksti ja poliittinen ympäristö, esimerkiksi siirtyäkö lisenssijärjestelmään tiukasta monopolista vai täysin vapaasta sääntelemättömästä markkinasta. Näiden kaikkien seikkojen takia, tutkittu tapaus ja sen vaikutukset ovat erittäin kontekstuaalisia, eivätkä sen takia suoraan yleistettävissä tai siirrettävissä toisessa ajassa tai markkinassa tapahtuvaan samanlaiseen tapaukseen. Opinnäytetyö pyrkii kuitenkin antamaan teoreettisia ehdotuksia, joita voisi hyödyntää esimerkiksi Suomen tilanteessa, jossa Veikkauksen monopoliasemasta on alettu keskustelemaan viime aikoina entistä enemmän, kontekstien ollessa kuitenkin jokseenkin samanlaisia, joistakin selkeistä eroista huolimatta.

### **4.3 Kohdeyritykset ja mittarit**

Tutkimuksen kohdeyrityksiksi valikoituivat Betsson AB, Kindred Group Plc ja LeoVegas AB. Tutkimuksen kohteiksi haluttiin valita Ruotsin uhkapelimarkkinalta suuria ruotsalaisia

uhkapelejä tarjoavia yrityksiä, jotka ovat listautuneet Tukholman pörssiin. Tukholman pörssissä on lukuisia uhkapelialan yrityksiä, mutta lopulta rajausten sisään jäi vain nämä kolme valittua uhkapeliyhtiötä. Ulkopuolelle rajattiin kaikki paitsi uhkapelintarjoajat. Pelialustojen valmistajat, affiliate-yhtiöt, markkinointiyhtiöt ja muut uhkapelialan toimijat eivät sopineet tähän tutkimukseen, koska haluttiin tietoa nimenomaan pelintarjoajista, niiden ollessa suorimmin tapauksen vaikutuksen kohteina. Opinnäytetyötä laatiessa huomattiin myös, että kohdeyritykset olivat kärkipäässä myös Ruotsin uhkapelimarkkinan suurimpien kaupallisten toimijoiden listalla, mikä oli oikein sopivaa tutkimuksen luonnetta ajatellen.

Kindred Group Plc on ruotsalaisen Anders Strömin Lontoossa vuonna 1997 Unibet-nimellä perustama verkkouhkapeliyhtiö. Nykyisin se tarjoaa uhkapelejä ympäri maailmaa multibrändisellä strategialla, kolmellatoista eri kuluttajabrändillään. (Kindred 2020.) Kindred rakentaa itse pelialustansa ja ohjelmistonsa sekä kohdistaa pelitarjontaansa ensisijaisesti harrastepelaajille, profiloituen erilaiseksi innovatiiviseksi, asiakaslähtöiseksi ja luotettavaksi uhkapeliyhtiöksi. Kindredin pelikate jakautuu tasaisesti kasinopelien ja vedonlyönnin kesken, muiden pelien ottaessa viiden prosentin osuuden, se tähtää kasvuun erityisesti säännellyillä markkinoilla ja ne kattoivat vuonna 2019 Kindredin pelikatteesta jo noin 60 prosenttia. (Kindred 2020a.) Betsson AB on hyvin pitkän linjan ruotsalainen uhkapeliyhtiö, se tarjosi pelejä kivijalassa Ruotsissa jo vuonna 1963, mutta on vuodesta 2006 keskittynyt uhkapelien tarjoamiseen vain verkossa. Myös Betsson on suuri globaali pelintarjoaja, se hakee kasvua varsinkin yritysostoilla ja omistaa lukuisia eri uhkapelibrändejä ympäri maailmaa. (Betsson 2020.) Betssonin pelikatteesta 75 prosenttia tulee kasinopeleistä ja 24 prosenttia vedonlyönnistä, se on myös kehittänyt itse alustateknologiaa, tarjoten sitä nykyisin myös kolmansille osapuolille molemmilla segmenteillä (Betsson 2020a). LeoVegas AB, kohdeyrityksistä nuorin, on vuonna 2011 Ruotsissa perustettu uhkapeliyhtiö, joka keskittyy kasinopeleihin ja erityisesti mobiilipelaamiseen. Muiden kohdeyritysten tapaan myös LeoVegas suunnittelee itse pelialustansa ja on sekin lähtenyt tarjoamaan uhkapeliä useammalla brändillä, mutta hieman pienimuotoisemmin kuin muut kohdeyritykset. LeoVegasin pelikatteesta hieman yli puolet tulee säännellyiltä markkinoilta, 92 prosenttia kasinopeleistä ja 8 prosenttia vedonlyönnistä. LeoVegas on kasvanut koko olemassaolonsa todella nopealla tahdilla ja sen tavoite onkin olla markkinoiden innovatiivisin ja nopeimmin kasvava yritys ja lopulta nettikasinosegmentin globaali markkinajohtaja. (LeoVegas 2020.)

Tutkimuksen empiirisessä osassa tutkitaan tapauksen taloudellisia vaikutuksia kohdeyrityksiin. Siinä onnistuakseen, tarvitaan mittareita, millä seurata näitä vaikutuksia. Opinnäytetyössä on tarkasteltu ajallisesti vuosia 2015-2019, sitä aikaisemmat tapahtumat eivät ole huomattavan tärkeitä lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutuksia tarkastellessa, mutta

viiden vuoden aikavälin tarkastelu tuo kuitenkin mahdollisuuden huomioida yritysten aikaisempaa suuntaa mitattavissa asioissa. Opinnäytetyössä on pyritty ensinnäkin mittaamaan kohdeyritysten liiketoiminnan kokoa ja lisenssijärjestelmän käyttöönoton vaikutuksia siihen, tämä on toteutettu liikevaihtoa kuvaavilla mittareilla. Tarkastelun kohteena on ollut liikevaihdon lisäksi yritysten liikevaihto Pohjoismaiden alueella ja sen osuus kokonaisliikevaihdosta. Lisäksi on tutkittu vaikutuksia yritysten kustannuksiin, markkinoinnin avaamisen takia markkinointikustannukset oli tärkeä ottaa mukaan ja myös maksettujen uhkapeliverojen osuutta liikevaihdosta mitattiin. Yritysten kannattavuutta mitattiin liikevoittoprosentilla. Opinnäytetyössä tutkittiin myös vaikutuksia entisten monopoliyhtiöiden Svenska Spelin ja ATG:n liiketoiminnan kokoon ja kannattavuuteen sekä siihen, miten lisenssijärjestelmään siirtyminen on vaikuttanut Ruotsin valtion uhkapelimarkkinalta saamiin tuloihin ja uhkapelimarkkinaan kokonaisuudessaan.



## 5 Tutkimuksen tulokset

Tässä luvussa analysoidaan tutkimuksen tuloksia. Kohdeyritysten vuosikertomuksista on poimittu ja laskettu edellisessä luvussa esiteltyjen mittarien avulla lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutuksia yritysten taloudellisiin lukuihin, jotka on esitetty liitteessä 2. Liite 2 sisältää myös entisten monopoliyhtiöiden tulokset sekä Ruotsin valtion uhkapelituotot viime vuosilta. Nämä on laskettu Svenska Spelin ja ATG:n vuosikertomuksista sekä Ruotsin uhkapeliviranomaiselta saatujen tilastojen maksettujen uhkapeliverojen määrästä avulla. Tämä taulukko on liitteenä 3.

### 5.1 Betsson AB

Betssonin liikevaihto oli vuonna 2015 3,7 miljardia Ruotsin kruunua, kuviosta 10 ja liitteen 2 tilastoista huomataan, että seuraavina vuosina se kasvoi melko tasaisesti, 10-15 prosenttia vuosittain, mutta vuonna 2019 liikevaihto kääntyiikin vajaan viiden prosentin laskuun noin 5,2 miljardiin kruunuun. Pohjoismaiden liikevaihto kasvoi 1,8 miljardin kruunun tasolta tasaisesti 11-12 prosenttia vuodessa, kunnes vuonna 2019 putosi huimat 20 prosenttia noin kahteen miljardiin kruunuun. Pohjoismaiden liikevaihto oli siis kasvanut hieman hitaammin kuin kokonaisliikevaihto ja se laski kokonaisliikevaihtoa huomattavasti enemmän vuonna 2019. Pohjoismaiden pudotus oli noin 500 miljoonaa kruunua, kun liikevaihto yhteensä laski vain alle 250 miljoonaa, joten muun maailman liikevaihto oli siis edelleenkin kasvussa, vaikkakin hieman aikaisempaa hitaammassa. Pohjoismaiden osuus liikevaihdosta on laskenut vuoden 2015 vajaasta 50 prosentista vuoden 2019 vajaaseen 40 prosenttiin, suurin pudotus tuli vuonna 2019, mutta jo sitä ennen kaksi edellistä vuotta oli laskussa.



Kuvio 10. Betssonin liikevaihto 2015-2019

Pohjoismaiden liikevaihdon laskun takana on suurimmaksi osaksi Ruotsissa vuoden 2019 alussa käyttöön otettu uhkapelilisenssijärjestelmä, Ruotsin uhkapelimarkkina on äärimmäisen kilpailtu ja vaikka uhkapelimarkkinointi avattiinkin kaupallisille toimijoille, sitä kuitenkin myös rajoitettiin paljon ja erilaiset bonukset ja muut rahapalautukset pelaajille kiellettiin ensitalletusbonusta lukuun ottamatta, mikä heikensi Betssonin vetovoimaa pelaajien silmissä. Myös uuden uhkapelilain velvoittamilla talletusrajoilla, oman pelaamisen testausjärjestelmällä ja Spelpaus-systeemillä, jolla lähes 50 000 ruotsalaista on sulkenut itsensä pois kaikista lisensoiduista uhkapeleistä, on varmasti ollut negatiivinen vaikutus. Betssonin liikevaihdosta noin 75 prosenttia tulee nettikasinosta ja sääntelytoimenpiteet ovat vaikuttaneet eniten juuri siihen segmenttiin. Kokonaisliikevaihdon kasvun hidastumiseen on vaikutuksensa ollut myös Hollannin ja Saksan uhkapelirajoitusten tiukentumisella matkalla kohti molemmissa maissa suunniteltua lisenssijärjestelmään siirtymistä vuonna 2021.

Betssonin markkinointikustannukset ja maksetut uhkapeliverot esitetään kuviossa 11 ja tarkemmat tilastot liitteessä 2. Betsson ei ole eritellyt maksamiaan uhkapeliveroja ennen vuotta 2017, joten sen suhteet tutkitaan vain aikaa välillä 2017-2019.

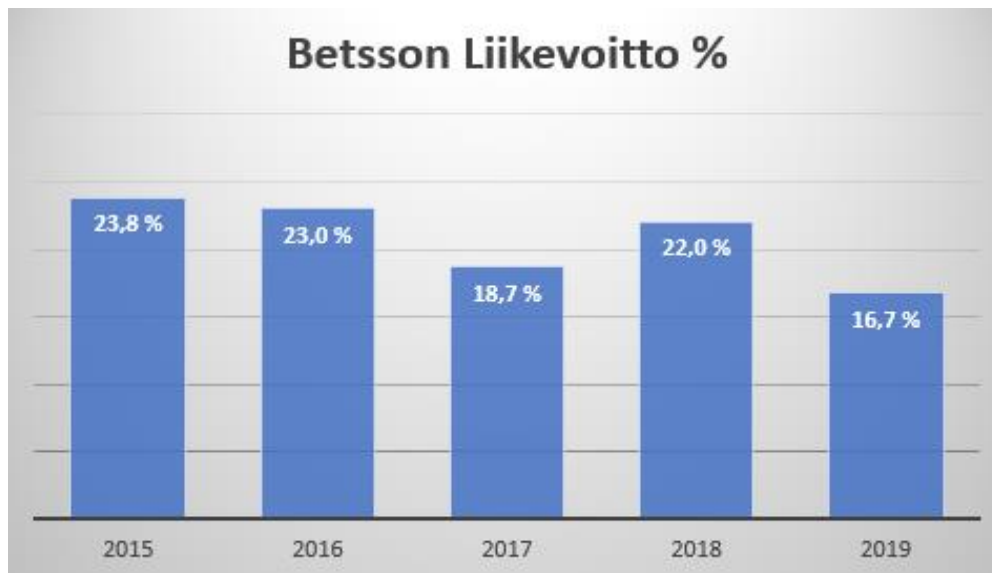


Kuvio 11. Betssonin markkinointikulut ja maksetut uhkapeliverot 2015-2019

Kuviosta 11 huomataan markkinointikulujen pysyneen käytännössä samoina suhteessa liikevaihtoon vuosina 2015-2017, mutta laskeneen vuonna 2018 yli 10 prosenttia 20,6 prosentista 18,3 prosenttiin. Lasku jatkui myös vuonna 2019, mutta selvästi hitaampana reilun 5 prosentin pudotuksena, markkinointikustannusten päätyessä 17,4 prosenttiin liikevaihdosta. Maksetut uhkapeliverot olivat 2017 4,3 prosenttia liikevaihdosta, seuraavana vuonna kasvua oli tullut 11 prosenttia ja vuonna 2019 nousua tuli huimat 43 prosenttia,

uhkapeliverojen oltua noin 7 prosenttia koko liikevaihdosta. Markkinointikulujen osuuden liikevaihdosta lasku vuonna 2018 selitty osittain Iso-Britannian tiukentuneella otteella uhkapelimainontaan ja johdon päätöksestä vähentää markkinointia alueella, vuonna 2019 Ruotsissa avattiin uhkapelimarkkinointi kaupallisille toimijoille, mutta markkinoinnin haluttiin olevan hillittyä. Ruotsin hallitus ei ollut tyytyväinen alkuvuoden uhkapelimainonnan määrään, mikä saikin toimialajärjestö BOS:n jäsenet, myös Betssonin hillitsemään mainontaansa. Italiassa kiellettiin uhkapelimainonta täysin vuonna 2019 ja myös Espanjassa tiukennettiin linjaa uhkapelimarkkinoinnin suhteen, nämä muutokset mahdollisesti näkyivät jo edellisenkin vuoden luvuissa, koska pudotus oli kuitenkin selvästi pienempi vuonna 2019. Vuonna 2019 markkinointikustannuksia nosti lisäksi sponsorisopimus Ruotsin jääkiekon pääsarjan kanssa ja ilman sitä ne olisivat olleet selkeästi matalammalla. Maksettuja uhkapeliveroja Betsson on raportoinut vasta vuodesta 2017, ne ovat luonnollisesti kasvaneet, kun useimmat maat, joissa yritys toimii, ovat siirtyneet lisenssijärjestelmään ja vuoden 2019 suuri kasvu onkin juuri Ruotsin lisenssijärjestelmän käyttöönoton vaikutuksia, lisäksi siihen vaikuttivat myös Italian ja Ison-Britannian verkossa tapahtuvan uhkapelin verotuksen korottamiset. Betssonin maksetun uhkapeliveron suhde liikevaihtoon vaikuttaa silti huomattavan pieneltä, ottaen huomioon, että yritys toimii yli kymmenellä säännellyllä markkinalla, joista Ruotsi, Iso-Britannia ja Italia varsinkin ovat tärkeitä markkinoita ja kaikkien säänneltyjen markkinoiden uhkapeliverotus on vähintään 15 prosenttia, useimmilla markkinoilla enemmän.

Betssonin liikevoittoprosentti viiden vuoden ajalta nähdään kuviosta 12. Liikevoittoprosentti on ollut erittäin hyvällä tasolla koko tarkastelujakson ajan, mutta on myös heilahdellut melko paljon. Vuosina 2015 ja 2016 Betssonin liikevoittoprosentti pysyi 23 prosentissa, mutta 2017 se putosi lähes 19 prosenttia päätyen hieman alle 19 prosentin osuuteen liikevaihdosta. Seuraavana vuonna nousua tuli lähes saman verran ja liikevoittoprosentti oli nyt 22. Vuonna 2019 tuli sitten taas heilahdus alaspäin ja pudotusta tuli 24 prosenttia, Betssonin viimeisimmän liikevoittoprosentin ollessa hieman alle 17. Heikomman vuoden 2017 jälkeen Betsson vaihtoi toimitusjohtajaa ja sen jälkeen alkoi tehostamaan toimintaansa, esimerkiksi vähentämällä työntekijöitä ja optimoimalla tuotekehitystä sekä markkinointia, pitäen kulurakenteen aikaisempaa matalammalla. Nämä muutokset saivatkin liikevoittoprosentin nousemaan reilusti vuonna 2018. Vuoden 2019 pudotus oli merkittävä, mutta myös odotettavissa, lisenssijärjestelmään siirtyminen Ruotsissa kasvatti kustannuksia merkittävästi ja erittäin kilpailtu markkina supisti marginaaleja. Euroopassa tehtiin paljon uhkapelialalle negatiivisia poliittisia päätöksiä, esimerkiksi Tanska ja Italia ilmoittivat uhkapeliveron korotuksista ja Hollanti ja Saksa tiukensivat rajoituksia ennen lisenssijärjestelmään siirtymistä. Reilusta laskusta huolimatta Betssonin liikevoittoprosentti pysyi kuitenkin korkeana, edellisen vuoden organisaatiomuutokset auttoivat siinä huomattavasti.



Kuvio 12. Betssonin liikevoitto % 2015-2019

## 5.2 Kindred Group Plc

Kindred Group ilmoittaa talouslukunsa Ison Britannian punnissa, vuonna 2015 sen kokonaisliikevaihto oli noin 354 miljoonaa puntaa ja Pohjoismaiden osuus siitä 45 prosenttia eli 160 miljoonaa puntaa. Kuviosta 13 nähdään, että yrityksen kokonaisliikevaihto kasvoi huomasti 2015-2018 välillä, vuonna 2016 kasvua tuli yli 50 prosenttia 544 miljoonaan puntaan, seuraavana vuonna lähes 40 prosenttia ja vuonna 2018 vielä yli 20 prosenttia päätyen hieman yli 907 miljoonaan puntaan. 2019 kasvua tuli kuitenkin ainoastaan 0,6 prosenttia, liikevaihdon ollessa 912 miljoonaa puntaa. Pohjoismaiden liikevaihto kasvoi 2016 myös noin 50 prosenttia ja seuraavana vuonna 24 prosenttia, päätyen hieman alle 300 miljoonan punnan tasolle. Vuonna 2018 Pohjoismaiden liikevaihto kasvoi enää kolmisen prosenttia ja viime vuonna se supistui noin 15 prosenttia, hieman alle 260 miljoonaan puntaan. Pohjoismaiden osuus on pudonnut viimeisen kolmen vuoden aikana hieman kiihtyvällä tahdilla 10-16 prosenttia vuosittain, noin 45 prosentista kokonaisliikevaihdosta vuoden 2019 28 prosenttiin.

Kindredin huima kasvu oli paljon nopeampaa kuin koko verkkouhkapelimarkkinalla, se oli kuitenkin selvästi hidastunut vuosittain ja olisi hidastunut myös vuonna 2019, jos markkinalla ei olisi tapahtunut muutoksia. Vuosina 2015 ja 2017 liikevaihtoa kasvattivat myös yritysosot, erityisesti vuoden 2017 brittiläisen 32Red-yhtiön hankinta. Ruotsin siirryttyä lissensijärjestelmään vuoden 2019 alusta, Kindredin Pohjoismaiden liikevaihto putosi reilusti tiukan sääntelyn takia, bonusten ja palautusten kielto, talletusrajat, Spelpaus ja muu verkkouhkapelin sääntely vaikuttivat myös Kindrediin. Pohjoismaiden liikevaihdon lasku vaikutti negatiivisesti kokonaisliikevaihtoon, supistaen kasvun lähes nollaan. Muun maail-

man liikevaihto kasvoi vieläkin, mutta aikaisempaa hitaammin, siinäkin vaikutuksensa olivat poliittisilla päätöksillä Euroopan uhkapelimarkkinalla. Lisäksi Kindredin liikevaihdosta lähes puolet tulee vedonlyönnistä ja vuodelta 2019 puuttuivat suuret urheilutapahtumat, joista lyödään paljon vetoa, kuten olympialaiset ja jalkapallon arvokisat, sekin heikensi osaltaan kokonaisliikevaihtoa.



Kuvio 13. Kindred Groupin liikevaihto 2015-2019

Kuviosta 14 huomataan, että Kindred Groupin markkinointikustannukset suhteessa liikevaihtoon olivat laskussa 2015-2017, laskien reilusta 22 prosentista liikevaihdosta 4,9 ja 8,3 prosenttia vuosittain noin 19 prosenttiin vuonna 2017. 2018 nähtiin 7,7 prosentin kasvu ja vuonna 2019 kasvua tuli jo 11 prosenttia. Vuoden 2019 markkinointikustannusten kasvu suhteessa liikevaihtoon selittyi ruotsalaisten urheiluliittojen kanssa tehdyillä sponsorisopimuksilla, Kindredin lanseerauksella Yhdysvaltain markkinoille ja jatkuneilla investoinneilla markkinoille, joissa Kindred pyrkii kasvattamaan markkinaosuuttaan, kuten Iso-Britannia. Tämä oli myös edellisen vuoden kasvun taustalla, yhdessä jalkapallon MM-kisojen markkinoinnin sekä 32Red-yhtiön hankinnasta tulleiden kulujen kanssa.

Kuvion 14 mukaan Kindred Group maksoi uhkapeliveroja vuonna 2015 10 prosenttia liikevaihdostaan. Seuraavina vuosina uhkapeliveron osuus liikevaihdosta kasvoi melko tasaisesti, hidastuen kuitenkin hieman vuosittain, kasvua tuli 26 prosenttia, 21 prosenttia ja 16 prosenttia vuosittain, päätyen 17,5 prosenttiin liikevaihdosta vuonna 2018. Vuonna 2019 uhkapeliverotuksen osuus liikevaihdosta oli jo yli 22 prosenttia ja kasvua tuli 28 prosenttia edellisvuoteen nähden. Uhkapeliveron vuosittain kasvavan osuuden liikevaihdosta syynä

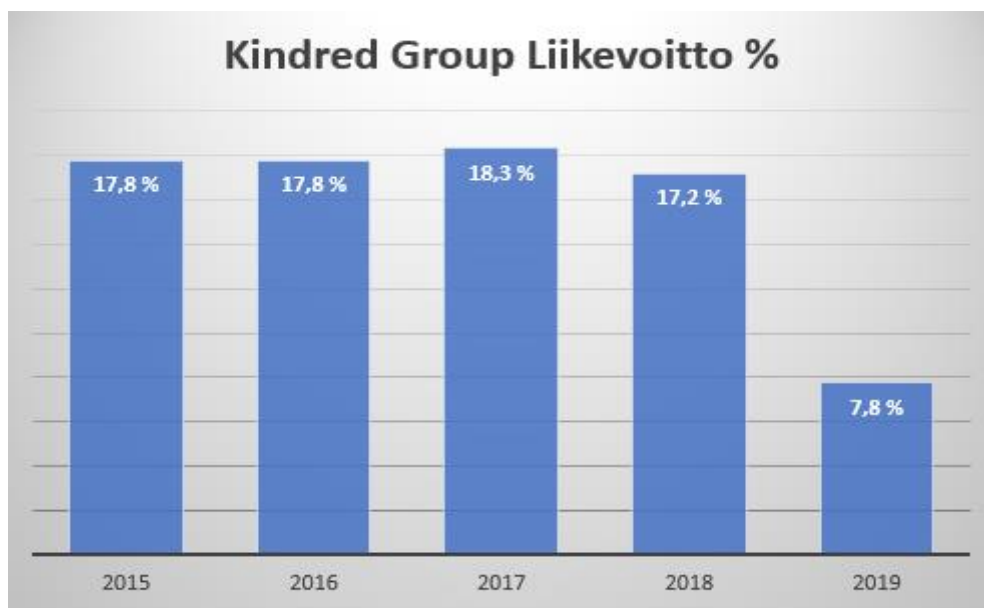
on Kindredin toiminnan siirtyminen enemmän ja enemmän säännellyille markkinoille. Varsinkin vuoden 2019 aikaisempia vuosia suurempi kasvu selittyy säänneltyjen markkinoiden osuuden kasvusta, vuonna 2018 liikevaihdosta 43 prosenttia tuli säännellyiltä markkinoilta ja vuonna 2019 niiden osuus oli jo 59 prosenttia liikevaihdosta. Suurin vaikutus säänneltyjen markkinoiden osuuden kasvuun oli Ruotsin siirtymisellä lisenssijärjestelmään ja uhkapeliveron piiriin, Pohjoismaihin maksetun uhkapeliveron määrä nousi lähes 15 miljoonaa punttaa ja liitteestä 3 näemme Kindredin maksaneen Ruotsiin saman verran uhkapeliveroa Spooniker-nimikkeellä. Kindredin maksamat uhkapeliverot kasvoivat myös muilla maantieteellisillä segmenteillä, eniten Länsi-Euroopassa, sen taustalla oli erityisesti yrityksen toiminnan kasvu Ranskassa, jossa uhkapeliverotus on järkyttävän korkeaa ja toimi myös eri tavalla kuin suurimmassa osassa muussa maailmaa. Kun muualla uhkapeliveroa maksetaan pelikatteesta, joka tarkoittaa lyötyjä panoksia vähennettynä maksetuilla voitoilla, Ranskassa veron osuus vuoden 2019 loppuun asti maksettiin ainoastaan lyötyjen panosten summasta, jolloin maksetun veron määrä saattoi jopa ylittää pelikatteen, marginaalien ollessa pieniä ja volyymin suurta. Ranska siirtyi vuoden 2020 alusta muiden maiden malliin, mutta esimerkiksi verkossa tapahtuvasta vedonlyönnistä joutuu pelintarjoaja maksamaan yhteensä 55,2 prosenttia kolmea eri uhkapeliveroa (iGB 2019a). Lisäksi uhkapeliverojen kasvuun suhteessa liikevaihtoon vaikutti myös Ison-Britannian korotus uhkapeliveroon.



Kuvio 14. Kindred Groupin markkinointikulut ja maksetut uhkapeliverot % 2015-2019

Kindredin liikevoittoprosentti pysyi kuvion 15 mukaan hyvällä tasolla ja erittäin tasaisena vuodet 2015-2018. Liikevoittoa tuli 17,2-18,3 prosenttia liikevaihdosta vuosittain, vuonna

2018 nähtiin jo hienoinen 6 prosentin lasku, mutta vuonna 2019 liikevoittoprosentti romahti 55 prosenttia hieman alle 8 prosentin tasolle. Kindredin aikaisempaa selvästi heikompaan tulokseen vaikutti varsinkin kustannusten kasvaminen huomattavasti liikevaihdon pysyessä samalla tasolla. Erityisesti kustannuksista kasvoivat maksetun uhkapeliveron määrä ja markkinointikustannukset, joita eriteltiin jo edellisessä kappaleessa, yhteensä niiden osuus liikevaihdosta oli vuonna 2019 jo huomattavan suuri, 45,5 prosenttia. Lisäksi myös hallinnolliset kulut kasvoivat reilusti, Kindred avasi 2018-2019 kaksi uutta toimistoa täysin uusiin sijainteihin, jonka ansiosta kustannukset infrastruktuuriin ja henkilöstöön kasvoivat huomattavasti, henkilökuntaa yritys palkkasi vuonna 2019 14 prosenttia lisää. Ylimääräisiä kustannuksia vuodelle toi myös USA:n lanseeraus, niiden uskotaan kuitenkin vähenevän jatkossa, kunhan toiminta maassa kasvaa.



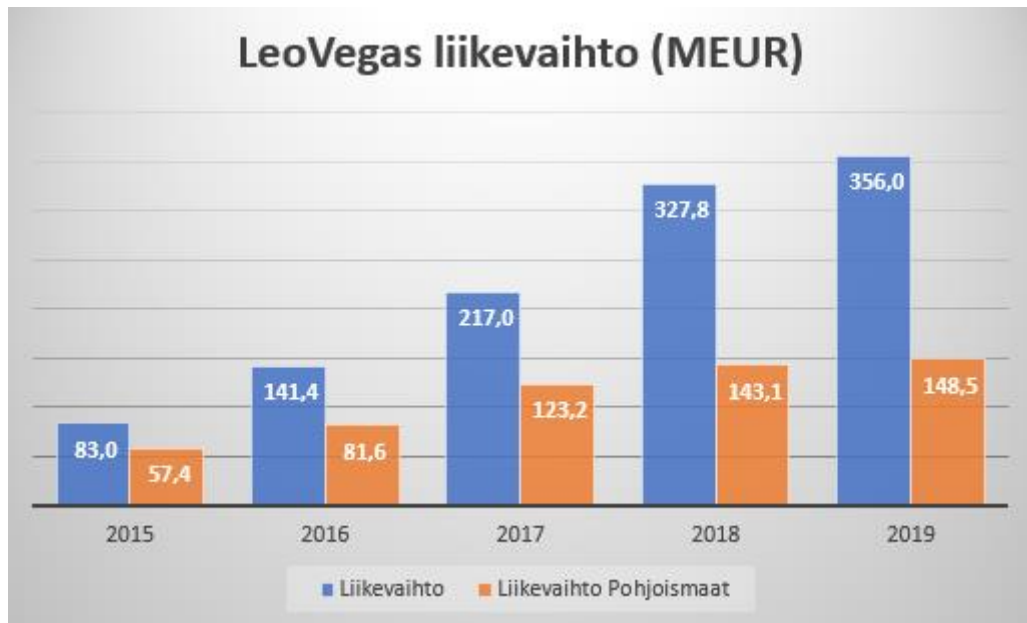
Kuvio 15. Kindred Groupin liikevoitto % 2015-2019

### 5.3 LeoVegas AB

LeoVegasin liikevaihto lähes nelinkertaistui kolmessa vuodessa vuoden 2015 83 miljoonasta eurosta vuoden 2018 328 euroon, kuten kuviosta 16 huomataan. Se nousi vuosittain yli 70 prosenttia 2016 ja yli 50 prosenttia kahtena seuraavana vuotena. Vuonna 2019 nousua tuli vielä hieman alle 9 prosenttia 356 miljoonaan euroon. Myös Pohjoismaiden liikevaihdon kasvu oli hurjaa vuosina 2016 ja 2017, 57 miljoonasta eurosta 123 miljoonaan euroon, yli 40 prosenttia ja yli 50 prosenttia vuosittain. 2018 nousua tuli vielä 16 prosenttia ja 2019 näki myös hienoisen vajaan 4 prosentin nousun lähes 150 miljoonaan euroon. Pohjoismaiden osuus liikevaihdosta oli laskussa koko tarkastelujakson ajan, lähtien vuoden 2015 lähes 70 prosentista kokonaisliikevaihdosta päätyen hieman yli 40 prosenttiin liikevaihdosta vuonna 2019. Vuosina 2016 ja 2018 Pohjoismaiden osuus supistui selvästi



17 prosenttia ja 24 prosenttia, kun taas 2017 ja 2019 se laski vain marginaalisesti 1,6 ja 4,5 prosenttia vuosittain.



Kuvio 16. LeoVegasin liikevaihto 2015-2019

LeoVegas on verrattain nuori yhtiö uhkapelimarkkinalla, aloitettuaan toimintansa vuonna 2012, se on pyrkinyt ensisijaisesti vahvaan kasvuun erityisesti mobiiliuhkapelaamiseen keskittymällä. LeoVegas on kasvuyhtiö, joka on 2015-2018 kasvanut markkinoimalla erittäin aggressiivisesti ja rakentamalla brändiään, joka liitetään pelaamiseen ja viihteeseen älypuhelimilla. Ensimmäiset yritysostonsa LeoVegas teki 2017 ja seuraavana vuonna se teki neljä yritysostoa lisää, hankkimalla myös nettikasinopelien livestriimaukseen keskittyvän CasinoGroundsin sekä esports-vedonlyöntiin keskittyvän Pixel.betin laajentaen repertuaariaan hieman uusille alueille ja kasvattaen liikevaihtoaan entisestään. Vaikka LeoVegas onkin vähentänyt riippuvaisuuttaan Ruotsin markkinasta, Pohjoismaiden osuus oli vuonna 2019 kuitenkin vielä yli 40 prosenttia. LeoVegas onnistui kuitenkin kasvattamaan myös Pohjoismaiden liikevaihtoaan kokonaisliikevaihdon lisäksi vuonna 2019 markkinatilanteen haastavuudesta huolimatta. Vuoden 2019 kasvua hidasti suurimpien markkinoiden, Ruotsin, Ison-Britannian ja Saksan muutokset, Ruotsissa lisenssijärjestelmään siirtyminen kasvatti kuluja ja kiristi kilpailua, Isossa-Britanniassa tiukennettiin uhkapelimarkkinointiin liittyvää sääntelyä ja nostettiin uhkapeliveroa ja Saksassa tärkeä maksupalveluntarjoaja suljettiin pois markkinalta, jolloin pelaajat joutuivat etsimään muita tapoja rahan siirtoihin. Kaikki nämä vaikuttivat kokonaisliikevaihtoon negatiivisesti ja Ruotsin tapaus hidasti Pohjoismaiden liikevaihdon kasvua huomattavasti.



LeoVegasin markkinointikustannusten osuus liikevaihdosta on ollut selkeässä laskussa koko tarkastelujakson. Muista tutkimuksen kohdeyrityksistä poiketen, LeoVegas laskee myös affiliate-toiminnan kulut markkinointikustannuksiinsa, joten lukemat eivät ole täysin verrattavissa muihin, ilman näitäkin ne tosin olisivat huomattavasti muita kohdeyrityksiä korkeammat yritysten erilaisen profiilin takia. Kuvion 17 mukaan LeoVegasin markkinointikustannukset olivat vuonna 2015 yli 54 prosenttia liikevaihdosta, niiden osuus liikevaihdosta laski seuraavana vuonna yli 21 prosenttia, mutta vuonna 2017 se pysyi paikallaan hieman yli 42 prosentissa liikevaihdosta. Vuonna 2018 laskua tuli noin 13 prosenttia ja 2019 hieman alle 10 prosenttia. Aggressiivisena kasvuyhtiönä LeoVegas pyrkii monikanavaisella ja datavetoisella markkinointistrategiallaan ensisijaisesti kasvattamaan markkinaosuuttaan olemassa olevilla markkinoilla ja saamaan jalansijaa uusilla markkinoilla tuloksen maksimoinnin sijaan, se seuraa päivittäin eri markkinointikanavien kannattavuutta ja pyrkii nopeasti joko lopettamaan tai uudelleen neuvottelemaan kannattamattomat markkinointi-investoinnit ja panostamaan kannattaviin. Tarkastelujakson aikana LeoVegas on kasvattanut suoraa digitaalista markkinointia ja pyrkii lisäämään orgaanista liikennettä sivustolle ja vähentämään erilaisten kumppanien kautta tulevaa liikennettä, josta koituu huomattavia kustannuksia yritykselle sen joutuessa maksamaan kumppaneilleen osuuden heidän kauttaan rekisteröityneiden asiakkaiden tuomista tuloista. Nämä kaikki ovat osaltaan vaikuttaneet LeoVegasin markkinointikustannusten laskuun suhteessa liikevaihtoon ja LeoVegasin nopea kasvu on myös vaikuttanut markkinointikulujen osuuden laskuun. Lisäksi muiden kulujen osuuden kasvaminen on pakottanut LeoVegasin hillitsemään markkinointikustannuksiaan pysyäkseen voitollisena.



Kuvio 17. LeoVegasin markkinointikulut ja maksetut uhkapeliverot % 2015-2019

LeoVegasin maksamat uhkapeliverot olivat vuosina 2015 ja 2016 melko marginaaliset suhteessa liikevaihtoon, uhkapeliverojen osuus oli vain 4 prosenttia. Vuonna 2017 uhkapeliverojen suhde kasvoi huomattavasti 74 prosenttia 7 prosenttiin liikevaihdosta, seuraavana vuonna kasvua tuli 30 prosenttia suhteessa liikevaihtoon ja vuonna 2019 uhkapeliverojen osuus oli jo 14 prosenttia liikevaihdosta, kasvaen edellisestä vuodesta 54 prosenttia. LeoVegas kohdistaa toimintansa ensisijaisesti säännellyille markkinoille ja markkinoille, joiden uskotaan siirtyvän sääntelyn piiriin lähitulevaisuudessa. Säänneltyjen markkinoiden osuuden kasvu liiketoiminnasta näkyy selkeästi myös maksettujen uhkapeliverojen osuuden kasvussa viimeisen kolmen vuoden aikana. 2017 LeoVegas hankki yritysostolla uhkapelilisenssin Italian markkinalle, mikä kasvatti uhkapeliveron osuutta liikevaihdosta huomattavasti. Vuoden 2019 uhkapeliverojen huima kasvu suhteessa liikevaihtoon oli pääosin seurausta Ruotsin lisenssijärjestelmään siirtymisestä, Pohjoismaiden osuus kokonaisliikevaihdosta oli 40 prosenttia ja Ruotsin osuus kotimarkkinana tästä huomattavan suuri, liikevaihdon kasvaessa vain hieman nosti Ruotsissa maksettu 18 prosentin vero pelikatteesta uhkapeliveron osuutta liikevaihdosta tuntuvasti. Myös toiminnan aloittaminen Espanjan säännellyillä markkinoilla kasvatti uhkapeliveron osuutta liikevaihdosta, samoin kuin uhkapeliveron korotukset Italiassa ja Ison-Britanniassa.

Kuvion 18 mukaan LeoVegasin liikevoittoprosentti vuonna 2015 oli käytännössä 0, vuonna 2016 se nousi 10 prosenttiin liikevaihdosta ja seuraavana vuonna laski noin 11 prosenttia päätyen hieman yli 9 prosentin osuuteen liikevaihdosta. Vuonna 2018 ja 2019 pudotusta tuli 36 ja 39 prosenttia, 2019 liikevoittoprosentin ollessa ainoastaan 3,6. Kasvu-yhtiönä LeoVegasin liikevoittoprosentti ei ole sen toiminnan kaikkein kriittisin mittari, mutta liikevoittoprosentti on kuitenkin säilynyt positiivisena koko tarkastelujakson, vaikka viimeiset kolme vuotta se onkin laskenut reilusti. Suurin vaikutus liikevoittoprosentin laskulle vuosina 2018 ja 2019 on ollut yritysostoihin liittyvien aineettomien hyödykkeiden ja ylijäämäämäärien poistot sekä liikearvon arvonalentumiset, liikevoittoprosentin ollessa laskusuunnassa viimeiset kolme vuotta, yrityksen käyttökateprosentti on kuitenkin kasvanut hieman vuosittain. Markkinointikustannusten ja muiden juoksevien kulujen vähentymisellä sekä maksettujen uhkapeliverojen ja henkilöstökulujen kasvulla on ollut omat vaikutuksensa liikevoittoprosentin muutokseen.



Kuvio 18. LeoVegasin liikevoitto % 2015-2019

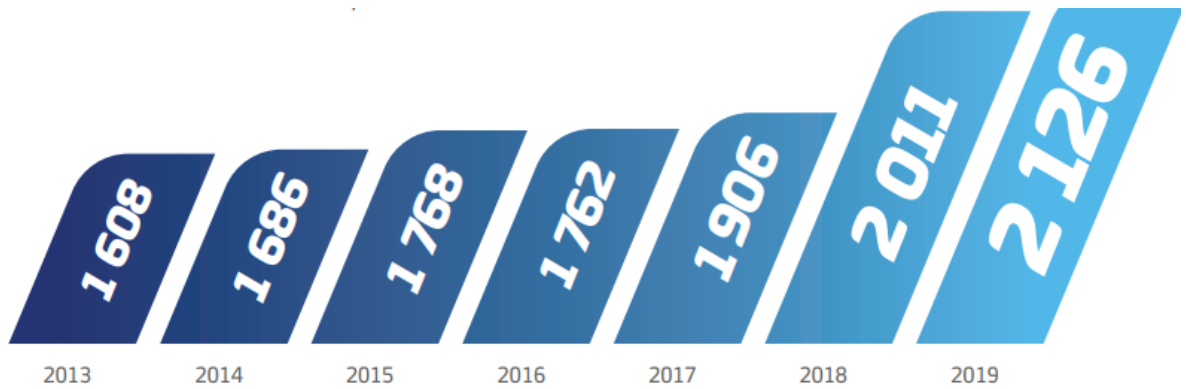
#### 5.4 Ruotsin valtio ja entiset monopoliyhtiöt Svenska Spel ja ATG

Lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutuksia entisten monopoliyhtiöiden, valtion uhkapeliyhtiön Svenska Spelin ja hevospeliyhtiön ATG:n liiketoimintaan on hieman haastavampi seurata, koska ne on tuotu nyt uhkapeliveron piiriin ja sitä kautta myös muuta raportointia on muutettu, joten tunnuslukujen ei voi tulkita samalla tavalla kuin aikaisemmin. Käytännössä näidenkin uhkapeliyhtiöiden liiketoiminnassa tärkein taloudellinen aspekti on se, kuinka paljon omistajat saavat tuloja, Svenska Spelin tapauksessa omistaja on vain valtio ja ATG:n tapauksessa hevosurheilujärjestöt.

Liitteen 2 tiedoista näemme, että Svenska Spelin liikevaihto on pysynyt suurin piirtein paikallaan edellisten viiden vuoden ajan 8,5-9 miljardissa kruunussa, myöskään lisenssijärjestelmään siirtyminen ei vaikuttanut juurikaan sen liikevaihtoon, laskua tuli ainoastaan noin 2 prosenttia. Svenska Spelin liikevoittoprosentti pysytteli myös tarkastelujakson 4 ensimmäistä vuotta lähes paikallaan hieman yli 50 prosentissa liikevaihdosta. Lisenssijärjestelmään siirtymisen jälkeen vuonna 2019 liikevoittoprosentti oli vain hieman alle 29 prosenttia, laskien edellisestä vuodesta 44 prosenttia. Tilanne ei kuitenkaan todellisuudessa ole tämä, sillä Svenska Spel oli ensimmäistä kertaa muiden uhkapeliyhtiöiden lailla verovelvollinen ja maksoi siis 18 prosentin uhkapeliveron, kun tämä valtiolle eli yhtiön omistajille maksettava osuus lisätään liikevoittoon, päästäänkin jo noin 47 prosentin liikevoittoon, joka on jo lähes samalla tasolla aikaisempien vuosien kanssa. Svenska Spel ilmoittaa maksaneensa yhteensä veroja vuonna 2019 2054 miljoonaa kruunua, aikaisemmin se ei siis ollut velvollinen maksamaan mitään veroja, joten jos koko tämän summan lisäisi ra-

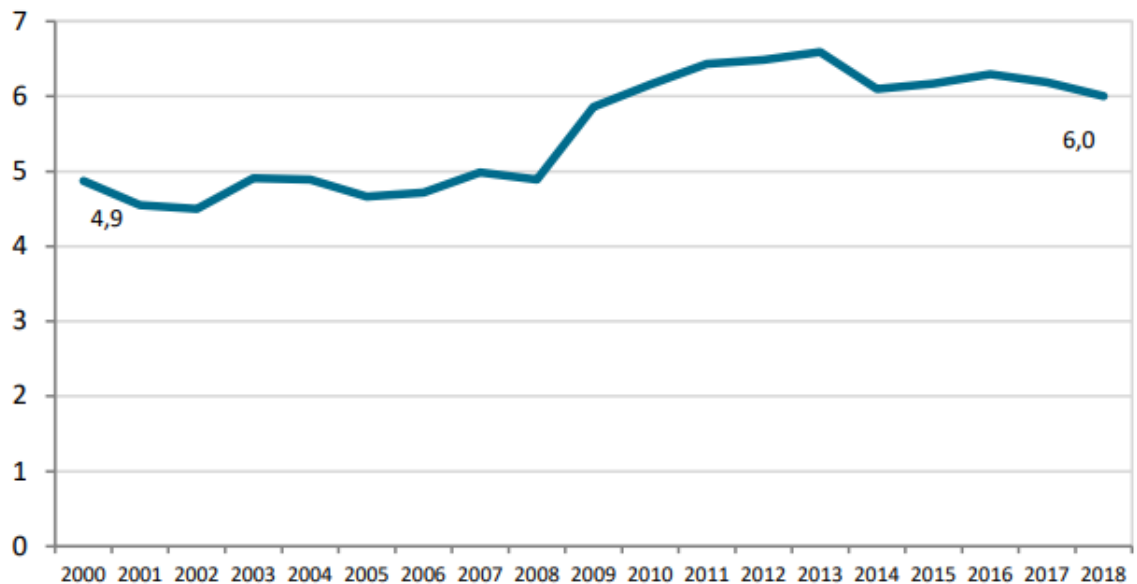
portoituun liikevoittoon, päästäisiin jo yli 52 prosenttiin liikevaihdosta eli hyvin aikaisempien vuosien tasolle. Svenska Spelin vuosikertomuksessa tilikauden voittona ja emoyhtiön osakkeenomistajille kuuluvana konsernin kokonaistuloksena on kirjattu 2,7 miljardia kruunua ja emoyhtiön vuosituloksena vajaat 1,6 miljardia kruunua, mutta ehdotus tilitettäväksi omistajille on kuitenkin vain 850 miljoonaa kruunua, jolloin yhteensä verojen kanssa valtiolle maksettava summa olisi 2,9 miljardia kruunua ja pudotusta edellisestä vuodesta tulisi huimat 35 prosenttia.

ATG:llä oli ennen lisenssijärjestelmään siirtymistä monopoliasema erilaisiin hevospelisiin Ruotsissa, sen omistavat hevosurheilujärjestöt, mutta Ruotsin valtiolla on kuitenkin yhtiöön määräysvalta, se tilittää vuosittain voittonsa näille järjestöille. Aikaisemmin ATG sai tarjota vain hevospeljä, mutta lisenssijärjestelmään siirryttäessä se alkoi tarjoamaan myös muuta vedonlyöntiä ja nettikasinopelejä. Vuodesta 2019 alkaen ATG on velvoitettu maksamaan 18 prosentin uhkapeliveroa pelikatteestaan ja yhtiöveroa veronalaisesta tulostaan, aikaisempina vuosina se on ollut ainoastaan velvollinen maksamaan arpajaisveroa 35 prosenttia nettopelituloistaan, mutta tätä veroa ei enää makseta. ATG:n maksama arpajaisvero oli vuonna 2018 lähes 1,5 miljardia kruunua ja hevosurheilulle tilitetty summa noin 2,1 miljardia kruunua. ATG:n kokonaisliikevaihto oli vuonna 2015 4,4 miljardia kruunua ja on kasvanut vuosittain 2-8 prosenttia päätyen 5,3 miljardiin kruunuun vuonna 2019. ATG:n liikevoittoprosentti oli tarkastelujakson alussa 70 prosenttia liikevaihdosta ja pysyi melkein samalla tasolla seuraavat kolme vuotta, laskien sinä aikana yhteensä reilut 5 prosenttia 66,5 prosenttiin liikevaihdosta. Vuonna 2019 liikevoittoprosentti romahti lähes 60 prosenttia noin 28 prosenttiin liikevaihdosta. ATG:n suhteen raportoinnissa ja myös voiton jakamisessa omistajille tuli muutoksia vuodelle 2019, joten vuoden 2019 liikevoittoprosenttia ei voi verrata aikaisempiin vuosiin. Vuonna 2019 rahojen tilittämisen omistajille sijaan, ATG osti oikeuksia, dataa ja palveluita hevosurheilujärjestöiltä ja antoi lisäksi niille lainaa, omistajat saivat vuonna 2019 yhteensä hieman alle 2,2 miljoonaa kruunua, mikä on marginaalisesti enemmän kuin edeltävänä vuonna. Raportoinnin muututtua vertailukelvottomaksi aikaisempiin vuosiin ja kilpailijoihin, lanseerasi ATG uuden mittarin kuvaamaan sen tulosta, voiton ennen omistajien kanssa tapahtuvia liiketoimia. Se auttaa hahmottamaan yrityksen tekemää tulosta paremmin sekä mahdollistaa vertailun ja kuten kuviosta 19 huomataan, eroaa merkittävästi aikaisemmin tarkastelemastamme liikevoitosta. ATG:n Ruotsin valtiolle maksamat uhkapeli- ja yhtiöverot vuodelta 2019 olivat yhteensä hieman yli 1,2 miljardia kruunua, eli aikaisempaan nähden se maksoi veroja selvästi vähemmän, maksettujen verojen määrä laski edellisvuodesta 15 prosenttia. Omistajille ja valtiolle maksettu summa oli vuonna 2019 yhteensä noin 3,4 miljardia euroa, edelliseen vuoteen verrattuna laskua tuli viisi prosenttia.



Kuvio 19. ATG:n voitto ennen omistajien kanssa tapahtuvia liiketoimia 2013-2019

Ruotsin valtio keräsi 2010-luvulla vuosittain reilut 6 miljardia kruunua uhkapelituloja, kuten kuviosta 20 nähdään. Vuoden 2018 tulot olivat tasan 6 miljardia ja jakautuivat Svenska Spelin tilittämään 4,5 miljardiin kruunuun, ATG:n arpajaisveroina maksamaan hieman alle 1,5 miljardiin kruunuun ja ravintolakasinoiden maksamiin hyvin pieniin yhteensä 14 miljoonan kruunun summiin, jotka eivät juurikaan kokonaistuloihin vaikuttaneet (Statskontoret 2019:6, 43). Valtion uhkapelitulot eivät siis ole kuvion 20 mukaan kasvaneet kymmenessä vuodessa, uhkapelin kokonaismarkkinan kuitenkin kasvaessa oli helppo ymmärtää valtion huoli tulojen karkaamisesta sääntelemättömien toimijoiden käsiin.



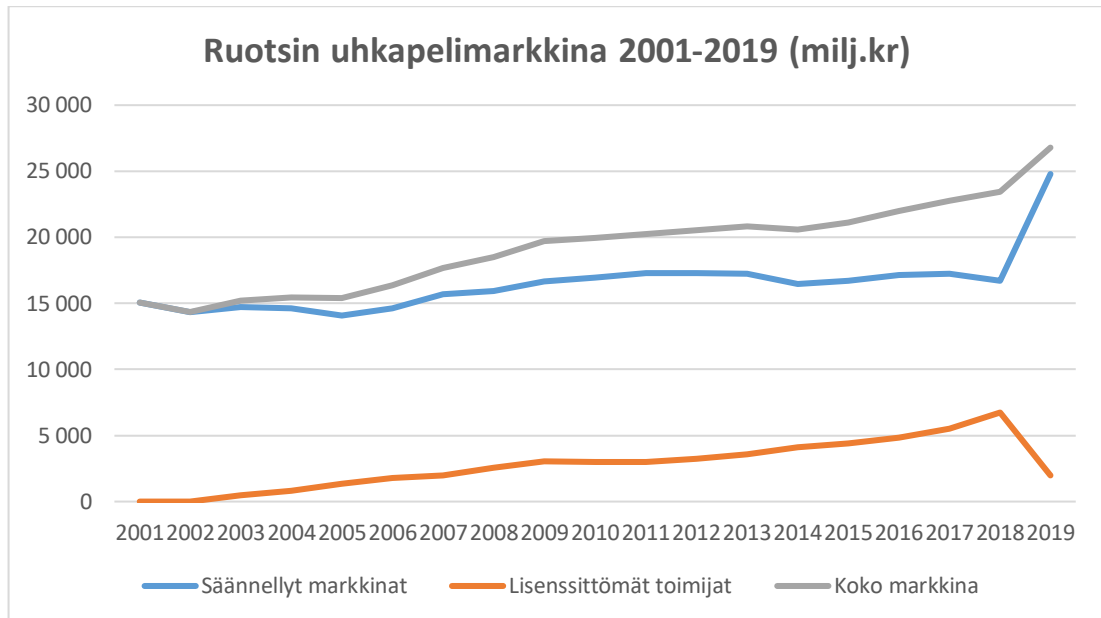
Kuvio 20. Ruotsin valtion uhkapelitulot miljardia kruunua 2000-2018

Vuodelle 2019 valtion uhkapelituloihin tuli suuria muutoksia lisenssijärjestelmään siirtymisen seurauksena, toimijoita ja muuttujia oli aikaisemman kahden sijaan huomattavasti enemmän. Uhkapeliverotus muuttui täysin, arpajaisvero poistui ja tilalle tuli uhkapelivero,

jota kaikkien lisenssinhaltijoiden tuli maksaa ja lisäksi entiset monopoliyhtiöt tuotiin yritysveron piiriin. Lisenssimaksuista ja vuosittaisista valvontamaksuista tuli myös valtion kassaan jonkin verran rahaa, samoin kuin sakkomaksuista, joita rikkomuksia tehneet uhkapeliyritykset joutuivat maksamaan. Svenska Spel tilitti lisäksi edelleen valtiolle rahaa voitostaan. Tästä tarkastelusta rajataan pois kaikki erilaiset sponsorisopimukset uhkapeliyhtiöiden ja yhteiskunnan väliltä, koska vaikka ne tuovatkin yhteiskunnalle rahaa, eivät rahat mene valtion kassaan. Liitteessä 2 on eritelty näitä valtiolle tilitettäviä maksuja ja liitteestä 3 nähdään kaikki valtiolle vuonna 2019 maksetut uhkapeliverot. Uhkapeliverojen yhteenlaskettu määrä oli siis 3,8 miljardia euroa ja Svenska Spelin sekä ATG:n maksamat yhtiöverot 776 miljoonaa kruunua. Spelinspektionen asetti sakkoja maksettavaksi valtiolle yhteensä 118 miljoonaa kruunua ja liitteen 3 tietojen sekä ICLG:n ilmoittaman hinnaston (ICLG 2019) perusteella melko suurpiirteisesti lasketut lisenssi- ja valvontamaksut olivat noin 60 miljoonaa kruunua. Svenska Spelin vuosikertomuksessaan esittämä ehdotus tilitettäväksi summaksi oli vain 850 miljoonaa kruunua, mikä tuntuu hyvin pieneltä summalta, varsinkin kun yritys on ilmoittanut tilittävänsä emoyhtiön voiton ja myös niin tehnytkin edellisinä vuosina. Emoyhtiön tulos oli hieman alle 1,6 miljardia kruunua, joten ehdotus on vain hieman yli puolet siitä ja esimerkiksi Ruotsin Valtionkonttori arvioikin Svenska Spelin maksamaksi summaksi 1,6 miljardia (Statskontoret 2020:8, 43). Svenska Spelin päättyessä tilittämään ehdotetun summan, Ruotsin valtion uhkapelitulot ovat noin 5,6 miljardia kruunua ja supistuvat arvion mukaan lähes 6 prosenttia, mutta jos Svenska Spel päättyisi-kin tilittämään kokonaan emoyhtiön voitot, nousisivat valtion uhkapelitulot yli 6 prosenttia 6,3 miljardiin kruunuun.

## **5.5 Ruotsin uhkapelimarkkina lisenssijärjestelmään siirtymisen jälkeen**

Spelinspektionenin ja veroviraston tietojen perusteella (Spelinspektionen 2020c) vuonna 2019 lisenssijärjestelmään siirtymisen jälkeen säännellyn uhkapelimarkkinan koko oli noin 24,8 miljardia kruunua. Uhkapeliviranomainen ilmoittaa myös, että H2GC:n mukaan sääntelyn ulkopuolisten lisensoimattomien toimijoiden osuus kokonaismarkkinasta oli arviolta 1,8-2,2 miljardia kruunua. Käytetään jatkossa tästä keskiarvoa eli 2 miljardia kruunua, kuten esimerkiksi myös Valtionkonttori (Statskontoret 2020:8, 26) on tehnyt omissa arvioissaan. Kuviosta 21 havaitaan muutos aiemmin kuviossa 4 nähtyyn kokonaismarkkinaan, säännellyt markkinat ovat kasvaneet todella reilusti, lähes 50 prosenttia, edellisvuoden 16,7 miljardista kruunusta. Sääntelyn ulkopuolinen markkina supistui aikaisemman arvion 6,7 miljardista kruunusta 70 prosenttia ja kokonaismarkkina kasvoi lähes 15 prosenttia edellisvuoden 23,4 miljardista kruunusta.

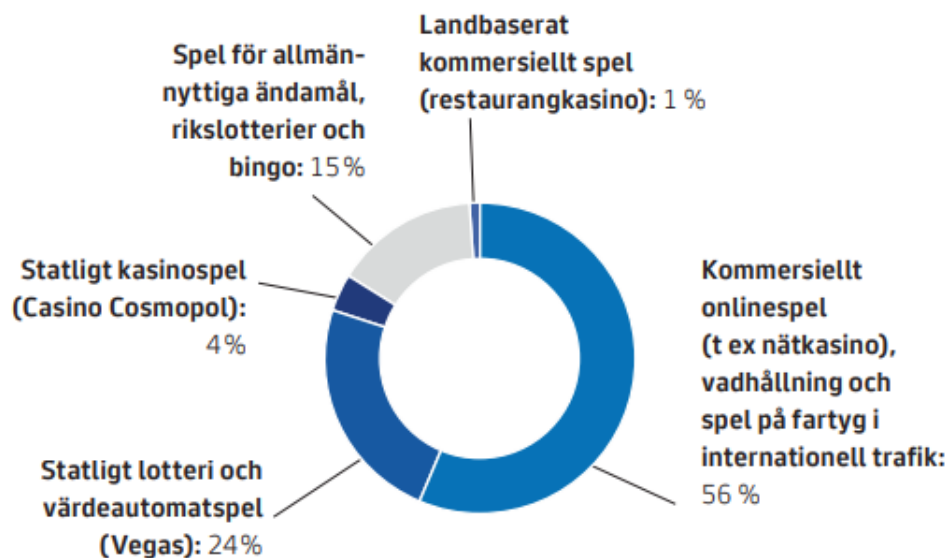


Kuvio 21. Ruotsin uhkapelimarkkinan koko 2001-2019

Nämä luvut eivät oikein mitenkään voi pitää paikkaansa, kun huomioidaan aikaisemmin tarkasteltujen yhtiöiden vuoden 2019 liikevaihtoja, entisistä monopoliyhtiöistä Svenska Spelin liikevaihto oli laskenut ja ATG:n noussut hieman, pörssiyrityksistä Betssonin ja Kindredin Pohjoismaiden liikevaihto oli laskenut huomattavasti ja LeoVegasilla se oli marginaalisesti kasvanut. Valtionkonttori huomauttaa omassa arviossaan (Statskontoret 2020:8, 27-28) bonusrajoitusten, suurten urheilutapahtumien puutteen ja Spelpausiin liittyneiden lähes 50 000 ruotsalaisen vaikuttavan negatiivisesti pelaamisen määrään ja uhkapelimarkkinan kokoon, heidän arvionsa on, että markkinan koko on säilynyt samana tai laskenut hieman. Spelinspektionenin analyttikko Magnus Granlund kertoo sähköpostissaan (13.3.2020.) olevansa Svenska Spelin arvion markkinan hienoisesta supistumisesta kannalla ja ATG:n arvioineen kokonaismarkkinan supistuneen jopa 13 prosenttia, minkä uskoolevan liikaa. Kaikki tahot ovat kuitenkin yhtä mieltä siitä, että uhkapelimarkkina ei ole kasvanut, vaan todennäköisesti supistunut ja siitä, että sen taustalla ovat virheelliset arviot aikaisemman sääntelemättömän markkinan koosta. Näin ollen uhkapelimarkkina kokonaisuudessaan ja etenkin sääntelemätön markkina on ollut selvästi aikaisempia arvioita suurempi vuonna 2018. Tästäkin syystä myös vuoden 2019 arvioita sääntelemättömän markkinan koosta tulee tarkastella kriittisesti, vaikka suurimmat ovatkin kaikki hankkineet Ruotsin uhkapelilisenssin ja toimivat sääntelyn piirissä.

Kuvio 22 kertoo, kuinka Ruotsin säännelty uhkapelimarkkina on jakautunut lisensoitujen toimijoiden kesken lisenssityypeittäin. Kaupallinen verkossa tapahtuva uhkapeli ja vedonlyönti vie selvästi suurimman osuuden markkinasta, noin 56 prosenttia, kansalliset arpajai-

set ja peliautomaatit seuraavaksi suurimman, 24 prosentin osuuden, voittoa tavoittelemattomien toimijoiden järjestämät arpajaisilla ja bingoilla on 15 prosentin osuus markkinasta, kivijalkakasinoilla 4 prosenttia ja ravintolakasinoilla noin 1 prosentti. Numerot ovat mielenkiintoisia siinäkin mielessä, että verrattaessa aikaisemminkin esiin otettuun tutkimukseen ruotsalaisten pelaamisen yleisyydestä, ylivoimaisesti suosituimmat pelit olivat arpajaiset ja erilaiset numeropelit, vedonlyönnin ja kasinopelien tullessa kaukana takana. (Spelinspektionen 2019, 12-15.) Kaupallisia verkkouhkapelejä pelataan kuitenkin huomattavasti suuremmilla summilla kuin näitä yleisempiä pelejä ja näin ollen niiden osuus kokonaismarkkinasta on selvästi yli puolet. Valtionkonttorin laskelmien (2020:8, 31) mukaan Svenska Spelin osuus kokonaismarkkinasta on 34 prosenttia ja ATG:n 16 prosenttia, muiden kaupallisten verkkopelintarjoajien osuus yhteensä 28 prosenttia, voittoa tavoittelemattomien toimijoiden osuus 14 prosenttia ja lisensoimattomien sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden 7 prosenttia, ravintolakasinoiden jäädessä 1 prosenttiin. Liitteen 3 verotietoja vasten tarkasteltuna nämä arviot pitävät melko hyvin paikkansa, tosin arvioiden tarkkuutta etenkin sääntelemättömien toimijoiden kohdalla tulee tarkastella kriittisesti, kuten vuoden 2018 arvioista voitiin huomata.



*Källa: Preliminära siffror från Spelinspektionen*

Kuvio 22. Säännelty uhkapelimarkkina lisenssityyppien mukaan 2019 (Spelinspektionen)

Uutta lakia säättäessä ja lisenssijärjestelmään siirryttäessä yksi tärkeimmistä tavoitteista oli saada kanavointiaste mahdollisimman korkeaksi, eli sääntelyn alaisten toimijoiden osuus kaupallisesta kokonaismarkkinasta mahdollisimman suureksi, jolloin valtio pystyy kontrolloimaan paremmin koko markkinaa. Valtionkonttorin raportin (2020:8, 39) mukaan



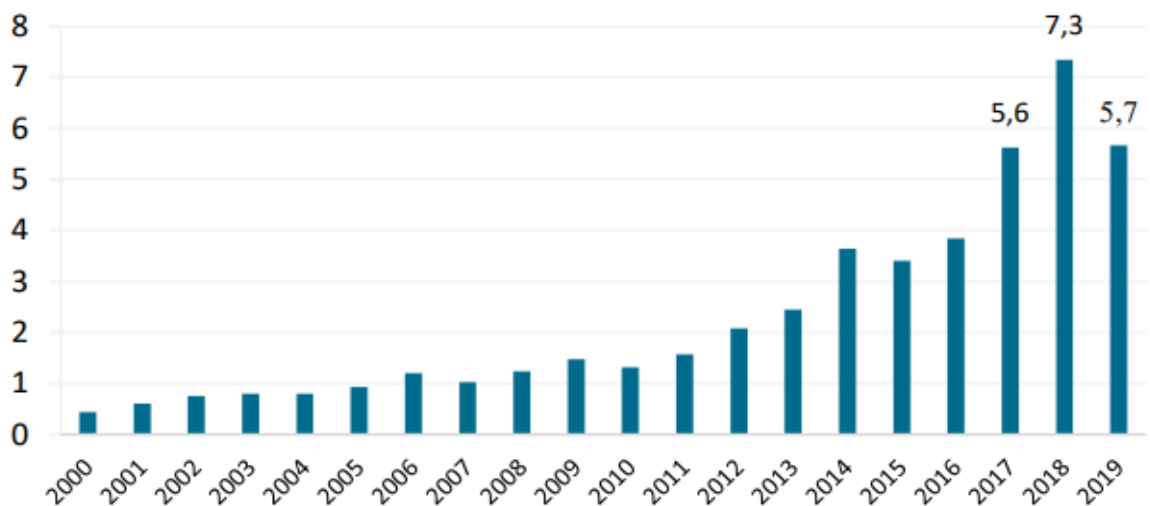
vuonna 2019 93 prosenttia Ruotsin pelimarkkinasta oli säännellyillä toimijoilla, kun edellisenä vuonna niiden osuus oli vain 70 prosenttia. Tosin tämä 70 prosentin osuuskin oli lopulta kaikkien tahojen mielestä liian suuri, koska sääntelemättömien toimijoiden osuutta oli aliarvioitu. Spelinspektionenin ilmoittaman H2GC:n arvion mukaan sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden osuus olisi 6,7-8,2 prosenttia, vuoden viimeisen neljänneksen lukemat olivat kuitenkin heidänkin arvioissaan korkeammat, 8,0-9,4 prosenttia koko uhkapelimarkkinasta. (Spelinspektionen 2020c.) Kanavointiasteen arvioitiin olevan kaupallisissa uhkapeleissä alle 50 prosenttia vuonna 2018 ja vuonna 2019 Valtionkonttorin ja Spelinspektionenin arvioiden mukaan koko vuoden kanavointiaste olisi ollut 88 prosenttia. Kaikki tahot ovat yksimielisiä siitä, että kanavointi heikentyi vuoden loppua kohti ja tutkimuksen kohteina olevien uhkapelilyhtiöiden mukaan valtio ei ollut onnistunut sääntelyn ulkopuolisen pelaamisen kitkemisessä. Verkkouhkapelin toimialajärjestö BOS:n tilaaman tutkimuksen mukaan todellinen kanavointiaste oli kuitenkin matalampi. Tutkimukseen saatiin tietoja uhkapeliviranomaiselta, pelintarjoajilta, kuluttajakyselystä ja haastatteluista sekä julkisista lähteistä. Tutkimuksen mukaan kanavointiaste olisi 81-85 prosenttia ja erityisesti nettikasinon ja vedonlyönnin segmenteissä kanavointi laski vuoden 2019 aikana noin neljänneksen. Kanavointiasteen uskotaan olevan laskussa jatkossakin. (Copenhagen Economics 2020.) Kaikki opinnäytetyön kohteena olleet yritykset toivovat valtiolta tiukempaa otetta suhtautumiseen sääntelyn ulkopuolisia toimijoita kohtaan ja se olisi myös Ruotsin etu, sääntelemättömät toimijat eivät maksa uhkapeliveroja, osallistu rahanpesun tai sopupelien torjumiseen, eivätkä myöskään Spelpausiin tai muuhun ongelmapelaamisen estämiseen ja niiden kuluttajansuoja on myös kyseenalainen, koska ne eivät ole Ruotsin lain vaikutusvallan alaisia. Toimialajärjestö BOS esittää avoimessa kirjeessään Ardan Shekarabille, että Ruotsin valtio, koko lisenssijärjestelmään siirtymisen alullepanijan, ministeri Shekarabin johdolla, on kuitenkin keskittynyt ensisijaisesti tiukentamaan lisensoitujen toimijoiden sääntelyä ja esitettyjen uusien tiukennusten myötä kanavointi heikkenee entisestään asiakkaiden siirtyessä pelaamaan lisensoimattomille toimijoille ja pelaajien lähtiessä, tietyn pisteen jälkeen, pelintarjoajatkin seuraavat perässä, lisenssijärjestelmän menettäessä lopulta merkityksensä. 15 toimitusjohtajaa suurimmista lisensoiduista toimijoista on jo allekirjoittanut tämän avoimen kirjeen ja kanavoinnin ollessa nyt jo huomattavasti alempana kuin tavoiteltu 90 prosenttia, Ruotsin valtio ja Shekarabi riskeeraavat entistä suuremman osuuden uhkapelimarkkinasta siirtyvän sääntelyn ulkopuolelle. (BOS 2020.)

## 6 Pohdinta

Tässä luvulla tehdään edellisessä luvussa esitetyistä tuloksista yhteenveto ja johtopäätökset sekä pohditaan miten lisenssijärjestelmään siirtyminen voisi vaikuttaa Suomen uhkapelimarkkinaan. Osiossa pohditaan myös jatkotutkimusehdotuksia ja tutkimuksen tekijän omaa työskentelyä sekä tutkimuksen luotettavuutta.

### 6.1 Yhteenveto ja johtopäätökset

Opinnäytetyön tutkimusongelmia mietittäessä, voidaan empiirisen tutkimuksen tuloksista todeta, että lisenssijärjestelmään siirtyminen vaikutti negatiivisesti kaikkien tutkimuksen kohteina olleiden yritysten toimintaan. Betssonin ja Kindredin kohdalla yritysten kasvu joko pysähtyi tai kääntyi laskuun, LeoVegasillakin kasvu hidastui huomattavasti. Uhkapeliveron osuus liikevaihdosta kasvoi luonnollisesti kaikilla kohdeyrityksillä. Markkinoinnin avaamisen epäiltiin kasvattavan mainontaa huomattavasti ja ruotsalaiset olivatkin alkuvuodesta jo hyvin kyllästyneitä uhkapelimainontaan, Betssonilla ja LeoVegasilla markkinointikustannusten osuus liikevaihdosta kuitenkin laski ja Kindredilläkin sen nousun selittivät suurimalta osin suuret sponsorisopimukset ja USA:n markkinoille lähtö. Kuten kuviosta 23 nähdään, etukäteisodotusten vastaisesti, kokonaisuudessaan uhkapelimarkkinointi Ruotsissa laski huomattavasti valtion, toimialajärjestön ja peliyhtiöiden kaikkien toimimalla sen eteen alkuvuoden jälkeen. Kaikkien kohdeyritysten kannattavuus liikevoittoprosentilla mitattuna laski, LeoVegasilla lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutus liikevoittoprosenttiin oli vähäisin, Kindredillä suurin.



Kuvio 23. Uhkapelimarkkinointi Ruotsissa 2000-2019 miljardia kruunua (Statskontoret)

Monopolyyhtiöiden kohdalla lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutukset olivat suurimpia raportoinnissa ja pelituottojen jakamisessa. Svenska Spelin liikevaihto laski hieman, mutta se oli ollut laskussa jo useamman vuoden, ATG:n liikevaihto oli ollut nousussa ja se nousi edelleenkin. Liikevoittoprosentin suoraan vertaaminen aikaisempaan oli molempien kohdalla mahdotonta, mutta lopulta selvisi molempien tehneen suunnilleen yhtä hyvää tulosta kuin edellisenäkin vuonna. On kuitenkin mielenkiintoista, että nämä valtion uhkapeliyhtiöt eivät kärsineet lisenssijärjestelmään siirtymisestä samalla tavalla kuin pörssiyhtiöt, toki kaikki niiden pelitoiminta ei olekaan samalla lailla kilpailtua kuin pörssiyhtiöillä. Esimerkiksi ATG:llä on edelleenkin lähes 100 prosentin osuus hevospelimestä ja Svenska Spelillekin jäi monopoliasema valtion omistamiin peleihin, esimerkiksi kivijalkakasinoihin, peliautomaatteihin ja raaputusarpoihin. Ne eivät kuitenkaan hävinneet ainakaan merkittävästi markkinaosuutta kaupallisten uhkapelien osalta, mihin on osansa vahvalla brändillä ja luotettavuudella valtion toimijana.

Valtion uhkapelituotot olisivat normaalitilanteessa kasvaneet, mutta Svenska Spel ehdotti tilittävänsä valtiolle vähemmän, kuin sen olisi pitänyt, ainoa mieleen tuleva teoria tämän taustalla on koronaviruspandemia ja sen vaikutus Ruotsin yhteiskuntaan, mutta varmaa tietoa tästä asiasta ei ole. Svenska Spel joutui kuitenkin lopulta peruuttamaan myös tämän aiemmin ehdotetun tilityksensä valtiolle kokonaan, koronaviruksen aiheuttamien taloudellisten ongelmien takia (Svenska Spel 2020b). Tutkimuksen tuloksista voidaan kuitenkin todeta valtion hyötynneen taloudellisesti lisenssijärjestelmään siirtymisestä ja myös pelihaittojen estäminen sekä rahanpesun ja sopupelien torjuminen oli varmasti aikaisempaa parempaa, kaikkien suurimpien toimijoiden tultua valtion sääntelyn piiriin. Myös kaikkien lisensoitujen toimijoiden otettua käyttöön Spelpaus-järjestelmän, lähes 50 000 siihen liittyneen ja itsensä kaikista sääntelyn alaisista uhkapeleistä sulkeneen ruotsalaisen voimelko varmasti uskoa vähentäneen peliongelmaisten pelaamista selvästi. Ruotsalaiset urheiluseurat ja -liitot saivat myös enemmän rahaa toimintansa pyörittämiseen peliyhtiöiden aikaisempaa suurempien sponsorointisopimusten myötä.

Ruotsin uhkapelimarkkinaan kohdistui lisenssijärjestelmään siirtymisen myötä tiukkoja sääntelytoimenpiteitä, bonusten tarjoamista rajoitettiin, talletus- ja tappiorajat asetettiin ja nettikasinossa lanseerattiin kolmen sekunnin sääntö. Myös suurten urheilutapahtumien puute ja Spelpausiin liittymällä itsensä kaikesta lisensoidusta uhkapelaamisesta sulkeneet lähes 50 000 ruotsalaista vaikuttivat negatiivisesti pelaamisen määrään ja pelimarkkinan kokoon. Tästä huolimatta Ruotsin uhkapelimarkkina kokonaisuudessaan kasvoi edellisen vuoden virallisesta arviosta 15 prosenttia, tosin kaikki tahot Valtionkonttorista ja uhkapeliviranomaisesta toimialajärjestöön ja uhkapeliyhtiöihin uskovat nyt vuoden 2018 arvioiden olleen virheellisiä ja todellisuudessa kokonaismarkkina olisi supistunut hieman tai pysynyt

samankokoisena. Jos markkinan koko ei olisi muuttunut lainkaan vuonna 2019, olisi siis vuoden 2018 uhkapelimarkkina ollut myös noin 26,8 miljardia kruunua 23,4 miljoonan sijaan. Säännellyn markkinan koko olisi pysynyt ennallaan, joten sääntelyn ulkopuolinen markkina olisi kasvanut aikaisemman arvion 6,7 miljardista kruunusta yli 10 miljardiin, näin ollen se olisi ollut 50 prosenttia arvioita suurempi. Muissa arvioissa kokonaismarkkinan arveltiin supistuneen hieman, jolloin edellisen vuoden sääntelemätön markkina olisi ollut vielä suurempi. Tämä asettaa epäilyksen varjon myös sen päälle, onko mahdollisesti myös vuoden 2019 arvio sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden osuudesta tehty alakanttiin.

Ruotsin tavoite 90 prosentin kanavoinnista on osoittautunut heidän käyttämillään keinoilla ylivoimaiseksi, kanavointiasteen ollessa valtion toimijoiden mukaan 88 prosenttia ja itsenäisen tutkimuksen mukaan 81-85 prosenttia. Jos Ruotsi tiukentaa toimiaan liikaa ja antaa kuitenkin sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden tarjota omia pelejään rauhassa, tulee kanavointiaste putoamaan ja valtion tulot sekä pelihaittojen torjuminen heikkenemään. Ruotsilla ei ole missään nimessä varaa tähän, vaan sen olisi otettava peliyhtiöiden ja toimialajärjestön huoli todesta ja tehtävä muutoksia kiristämällä sääntelemättömien toimijoiden kohtelua ensin verkkopalveluntarjoajien heidän pelisivustoilleen asettamalla ilmoituksilla laittomasta pelaamisesta, pelitutkimuksen mukaan 95 prosenttia edellisen 12 kuukauden aikana uhkapelejä pelanneista ruotsalaisista ei tiennyt, mistä tietää, pelaako lisensoidulla vai lisensoimattomalla uhkapelisivustolla. Tämän jälkeen keinoina olisi vielä kieltää maksupalveluntarjoajilta rahansiirrot lisensoimattomille pelisivustoille ja äärimmäisenä keinona pelivestojen blokkaminen. Samalla tulisi pitää lisensoitujen toimijoiden sääntely maltillisena, että ne pystyisivät kilpailemaan myös tarjonnallaan sääntelemättömien toimijoiden kanssa.

Opinnäytetyön päätutkimusongelma oli, miten lisenssijärjestelmän käyttöönotto vaikutti Ruotsin uhkapelimarkkinaan ja uhkapelilyhtiöihin. Tutkimusten tulosten ja asiaankuuluvien tahojen perusteella tapauksella oli negatiivinen vaikutus uhkapelimarkkinaan kokonaisuudessaan sekä lisenssin hankkineisiin uhkapelilyhtiöihin, lisensoimattomiin toimijoihin tapaus taas vaikutti todennäköisesti positiivisesti, niiden saatua selkeätä kilpailuetua sääntelyihin toimijoihin nähden ja valtion monopolilyhtiöihin tapaus ei lopulta vaikuttanut merkittävästi. Valtion uhkapelitulot kasvoivat hieman ja uhkapelimarkkinointi väheni lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutuksena. Näitä tuloksia ei kuitenkaan voi suoraan soveltaa muihin markkinoihin tapauksen ollessa vahvasti riippuvainen kontekstistaan ja markkinan tilanteen sekä toimintaympäristön pitäisi olla samankaltainen, että johtopäätöksiä voitaisiin soveltaa muualla.

## 6.2 Suomen tilanteen pohdinta

Suomessa Veikkauksella on monopoli kaikkeen uhkapelaamiseen, verkossa uhkapelejä tarjoaa myös moni muu sääntelemätön toimija, mutta niiden osuuden ei oleteta olevan vielä samaa luokkaa kuin Ruotsissa ennen lisenssijärjestelmään siirtymistä. Veikkauksen vuosikertomus esittää sen liikevaihdon eli pelikatteen olleen noin 1,7 miljardia euroa ja osuuden koko Suomen uhkapelimarkkinasta olevan 85 prosenttia. Kokonaismarkkinaksi arvioidaan 2 miljardia euroa ja muiden toimijoiden osuudeksi siitä 15 prosenttia. Veikkaus perustaa arvionsa H2GC:n analyysihin, samoin kuin myös Ruotsin valtiolliset toimijat. (Veikkaus 2020.) Ottaen huomioon kuinka pahasti alakanttiin sama analysointiyritys arvioi Ruotsin sääntelemättömän markkinan koon, on sama mahdollista myös Suomen kohdalla, vaikka Suomessa mahdollinen virhe ei todennäköisesti voi olla yhtä suuri, Ruotsissa on kuitenkin runsaasti uhkapeliyrityksiä ja uhkapelimarkkinointiin kulutettiin hurjia määriä rahaa.

Suomen uhkapelimarkkina on myös huomattavan erilainen verrattuna Ruotsiin, suurimpana erona peliautomaattien massiivinen osuus koko markkinasta. Suomessa peliautomaatit tuovat yli 40 prosenttia Veikkauksen pelikatteesta eli arvioidusta kokonaismarkkinasta Veikkauksen peliautomaattien osuus on yli 34 prosenttia, kun Ruotsissa kivijalkakasinoiden ulkopuolisten peliautomaattien osuus on vajaat 3 prosenttia koko markkinasta ja yhteensä kaikkien peliautomaattienkin osuus alle 5 prosenttia. Arvio sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden osuudesta koko uhkapelimarkkinasta oli 15 prosenttia eli noin 300 miljoonaa euroa, nämä käsittävät siis verkossa tapahtuvan vedonlyönnin, nettikasinon, nettingon sekä pokerin. Veikkauksen vedonlyönnin osuus oli 147 miljoonaa ja muut kasinopelit -segmentin 228 miljoonaa, mutta tähän sisältyy vielä Casino Helsingin pöytäpelien tulos, joten arvioidaan vedonlyönnin ja nettikasinopelien, -bingon ja -arpojen osuuden olevan noin 300 miljoonaa euroa. Jos Suomi haluaisi avata uhkapelimarkkinan ja siirtyä lisenssijärjestelmään, vedonlyönti ja muut verkossa tarjottavat pelit olisivat kaupallisille toimijoille avautuvat segmentit, muut säilyisivät edelleenkin Veikkauksen yksinoikeutena. Arvioiden ollessa kohdillaan ja kokonaismarkkinan pysyessä samankokoisena, olisi näiden kaupallisten pelien osuus arviolta noin 600 miljoonaa euroa eli 30 prosenttia kokonaismarkkinasta.

Veikkauksen liikevoittoprosentti vuonna 2019 oli 60 ja sille jäi kulujen ja verojen jälkeen miljardi euroa jaettavaksi yhteiskunnalle, sen lisäksi se maksoi arpajaisveroa pelikatteestaan 12 prosenttia, mikä oli vuonna 2019 noin 203 miljoonaa euroa, joten valtion uhkapelituotot olivat noin 1,2 miljardia euroa. Opinnäytetyötutkimuksen selvityksestä kävi ilmi, että

Ruotsissa entisten monopoliyhtiöiden liikevaihto ei kärsinyt lisenssijärjestelmään siirtymisestä, eikä Suomen kohdalla tilanteen pitäisi tämän suhteen olla kovinkaan erilainen, Ruotsissa sääntelyn ulkopuolisten toimijoiden ja kilpaillun markkinan osuus oli huomattavasti suurempi, kun taas Suomessa suurin osa Veikkauksen aikaisemmasta markkinasta pysyisi edelleen monopoliasemassa. Todennäköisesti Veikkauksen pelikate laskisi joitakin prosentteja, niin kuin se on viime vuosina laskenut. Markkinan pysyessä samankokoisena, Veikkaus maksaisi 100 miljoonaa euroa enemmän veroa ja sen kulut luultavasti kasvaisivat jonkin verran, eli mitä luultavimmin aikaisemman miljardin euron sijaan, yhteiskunnalle jaettava jäisi noin 800 miljoonaa euroa. Muiden toimijoiden maksamat uhkapeliverot ja -lisenssit toisivat valtion kassaan puuttuvat 100 miljoonaa euroa ja valtion tulot pysyisivät ennallaan. Siinä tapauksessa, että tällä hetkellä sääntelyn ulkopuolella olevien toimijoiden osuus markkinasta on arvioitu alakanttiin, valtion uhkapelituotot kasvaisivat aikaisemmasta.

Tässä kevyessä pohdinnassa tehdään tietenkin hyvin paljon oletuksia, eikä asia ole missään nimessä näin yksinkertainen, Suomen pitäisi onnistua tekemään sääntelystä veroasteineen riittävän tiukka ja samalla riittävän maltillinen, jotta kanavointiaste saataisiin korkealle ja suurin osa toimijoista lisenssin alle. Olisi myös tärkeää ottaa Ruotsista mallia pelihaittojen torjumisessa, mielestäni siellä on lisenssijärjestelmän käyttöönoton ja kaikkien suurimpien toimijoiden tultua samojen lakien alle, päästy huomattavasti parempaan järjestelmään, kuin Veikkauksen monopolissa tällä hetkellä. Veikkaus esimerkiksi ilmoittaa tunnistautuneen pelaamisen osuuden olevan tällä hetkellä 45 prosenttia ja tämä pitäisi ehdottomasti saada ylös. Myös vastine Spelpaus-järjestelmälle, jossa kerralla pystyy sulkemaan itsensä kaikilta pelintarjoajilta, auttaisi myös peliongelmaisten pelaamisen estämisessä ja muutenkin pelihaittoja torjutaan paremmin yhdessä kuin itsekseen muita toimijoita demonisoiden. Lisäksi yksi tärkeä muutos, minkä Suomi tarvitsisi, olisi veikkausvarojen siirtyminen jaettavaksi valtion budjetista verotulojen lailla, jotta ne saataisiin tehokkaammin oikeisiin kohteisiin, aikaisemmin esiin otetun Liberan (2017) erittäin kriittisen raportin lisäksi myös esimerkiksi Kotakorpi, Roukka & Viren kritisoivat artikkelissaan (2016) uhkapelituottojen korvamerkkaamista tehottomaksi ja monella tavalla haitalliseksi, toivoen rahapelituottojen käsittelemistä muiden verotulojen tapaan.

Tiivistettynä, uskoisin lisenssijärjestelmään siirtymisen olevan Suomelle kannattavaa taloudellisesti ja sosiaalisesti, jos siirtyminen tehtäisiin huolellisesti ottamalla huomioon kaikkien osallisten näkökulmat. Asiaa tulisi tutkia sekä valtion ja monopoliyhtiön, että kaupallisten uhkapelintarjoajien, pelaajien ja peliongelmaisten kannalta. Kaipaisin myös asiallista julkista keskustelua asiasta, jossa otettaisiin huomioon myös toisen puolen kanta ja oltaisiin valmiita muuttamaan omaa, jos todisteet antaisivat siihen aiheita.

### **6.3 Jatkotutkimusehdotukset**

Olisin hyvin kiinnostunut jatkotutkimuksista, joissa seurattaisiin tulevien vuosien muutoksia Ruotsin uhkapelimarkkinassa ja kohdeyrityksissä. Tapauksen vaikutusten jälkeen olisi mielenkiintoista nähdä, miten tilanne kehittyy, harmillisesti se ei ole oikein mahdollista tässä maailmantilanteessa, koska koronaviruspandemia on muuttanut taloustilanteen täysin erilaiseksi, kuin aikaisemmin, joten vertailua ei oikein voi ainakaan tältä vuodelta tehdä, mutta toivoisin jatkossa näkeväni tutkimusta aiheesta. Eniten kaipaisin kuitenkin perusteellista itsenäistä tutkimusta Suomen tilanteesta ja monopolijärjestelmän sekä mahdollisen lisenssijärjestelmän yksityiskohtaisesta vertailusta nimenomaan Suomessa. Myös sosiaalipuolen tutkimusta Ruotsin pelihaittojen torjumisesta monopolijärjestelmässä ja lisenssijärjestelmässä varmasti tarvittaisiin.

### **6.4 Tutkimuksen luotettavuus ja oman työskentelyn pohdinta**

Tutkimuksen yleisestä luotettavuudesta ja pätevyydestä puhuttaessa, tarkoitetaan tutkimuksen ja sen tulosten olevan valideja ja sen mittareiden olevan reliabeleita. Pirkko Anttilan (2014, 10.1.) mukaan validiteetilla tarkoitetaan perinteisesti tutkimusmenetelmän ja käytettyjen mittarien kykyä mitata sitä, mitä on tarkoituskin ja ovatko tehdyt tulkinnat luotettavia. Reliabiliteetilla tarkoitetaan taas mittauksen toistettavuutta ja Anttilan (2014, 10.2.1) mukaan laadullisessa tutkimuksessa myös analyysin arvioitavuutta ja uskottavuutta. Tässä tutkimuksessa tutkimusstrategiaksi valittiin tapaustutkimus ja sitä voi pitää validina tapauksen luonteen takia, myös valitut mittarit mittasivat haluttuja asioita ja yritysten vuosikertomuksista poimitut tunnusluvut olivat myös luotettavia. Aineisto on myös sellaisessa muodossa, että mittaukset on toistettavissa ja lukijalla on mahdollisuus seurata tutkijan päättelyä, raportin pohjalta esitettyihin tulkintoihin päätyminen on myös uskottavaa. Tutkimusta voidaan siis pitää luotettavana.

Omassa työskentelyssä oli jonkin verran haasteita, alkuun pääseminen tuntui vaikealta, aihe oli aluksi vielä laajempi ja tuntui ylitsepääsemättömältä, myös markkinadataa oli heikosti saatavilla maksuttomista lähteistä. Alun esteiden ylityksen ja aiheen tarkentumisen ja rajauksen jälkeen opinnäytetyön tekeminen sujui kuitenkin mukavasti, tosin tutkimukseen tarvittavien lukujen julkaisua sai odottaa vuosikertomusten julkaisuun asti, jotta voitiin käyttää koko vuoden lukuja. Tutkin todella paljon eri yritysten tuloslaskelmia ja tilinpäätöksiä ja voin sanoa oppineeni huomattavasti, mitä uhkapelilyhtiöiden kohdalla kannattaa tarkkailla ja mistä tietoja löytää. Ymmärrän myös uhkapelimarkkinaa todella paljon paremmin kuin aikaisemmin, vaikka olinkin sitä seurannut aktiivisesti jo pitkään. Mielestäni on-

nistuin kuvaamaan tapausta tarkasti ja koen että valitut tunnusluvut kuvasivat hyvin tapauksen vaikutuksia kohdeyrityksiin, mutta ne olisivat voineet olla vielä paremmat ja tulokset tarkempia, jos yritykset olisivat ilmoittaneet Ruotsin luvut erikseen. Sain mielestäni tutkimuksesta eheän kokonaisuuden ja tuloksetkin olivat uskottavat, vaikka kokonaismarkkinan kokoa ei lopulta voinutkaan kunnolla verrata edellisiin vuosiin, koska aikaisemmat arviot eivät todennäköisesti pitäneetkään paikkaansa. Minun oli ajoittain vaikeaa saada riittävästi työtunteja sisään, mutta koen että koronaviruspandemian aiheuttama koulujen sulkeminen ja etätöihin siirtyminen auttoi tässä prosessissa, aluksi en ollut oikein onnistunut työskentelemään kotona ja koululla tehdessä oli taas huomattavasti heikommat laitteistot, mutta koulujen sulkemisen jälkeen pääsin lopulta kotona työskentelyyn kunnolla kiinni ja kirjoittaminen alkoi luistaa mallikkaasti.



## Lähteet

Acasino 2019. Gambling law adopted in Slovenia and shot in 1 week. Luettavissa: <https://acasino.biz/casino-news/gambling-law-adopted-in-slovenia-and-shot-in-1-week/>. Luettu: 13.2.2020.

Anttila, P. 2014. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Luettavissa: <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#13.3%20Muut%20paimattomat%20l%C3%A4hteet>. Luettu: 23.4.2020.

ATG 2019. Års- och hållbarhetsredovisning 2018. Luettavissa: <https://omatg.se/wp-content/uploads/2019/10/atgar2018indexsve.pdf>. Luettu: 16.3.2020.

ATG 2020. Spel på hästar genom tiderna. Luettavissa: <https://www.atg.se/om-atg/spel-pa-hastar-genom-tiderna>. Luettu: 7.2.2020.

Betsson 2020. History. Luettavissa: <https://www.betssonab.com/en/history>. Luettu: 24.4.2020.

Betsson 2020a. Annual Report 2019. Luettavissa: <https://vp273.alertir.com/afw/files/press/betsson/202004063943-1.pdf>. Luettu: 24.4.2020.

BOS 2020. The protest against Shekarabi's measures is growing – now over a dozen CEO signatures. Luettavissa: <http://www.bos.nu/en/2020/05/05/the-protest-against-shekarabis-measures-is-growing-now-a-dozen-ceo-signatures/>. Luettu: 11.5.2020.

Copenhagen Economics 2016. Licensing system for online gambling – Which tax-rate yields both high channelization and high tax revenues? Luettavissa: <https://www.copenhageneconomics.com/dyn/resources/Publication/publicationPDF/8/368/1478078895/copenhagen-economics-2016-licensing-system-for-online-gambling.pdf>. Luettu: 30.3.2020.

Copenhagen Economics 2020. The degree of channelization on the Swedish online gambling market. Luettavissa: [http://www.bos.nu/wp-content/uploads/2020/04/Final\\_en\\_BOS\\_28april-1.pdf](http://www.bos.nu/wp-content/uploads/2020/04/Final_en_BOS_28april-1.pdf). Luettu: 11.5.2020.

Eriksson, P. & Koistinen, K. 2014. Monenlainen tapaustutkimus. Kuluttajatutkimuskeskus. Helsinki.

Eräsaari, R. 2015. Konteksti. Teoksessa Laine, M., Bamberg, J. & Jokinen, P. (toim.). Taustatutkimuksen taito. s. 149-170. Gaudeamus. Helsinki.

European Gaming 2018. Sweden receives 22 applications new gambling license. Luettavissa: <https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2018/08/03/25303/sweden-receives-22-applications-new-gambling-licnese/>. Luettu: 20.3.2020.

European Gaming & Betting Association 2019. EU/EEA online gambling licensing regulations. Luettavissa: <https://www.egba.eu/uploads/2019/04/EU-28-licensing-map-2009-2019.jpg>. Luettu: 13.2.2020.

Expressen 2019. Spelbranschen och regeringen har olika uppfattning om vad som är måttfull reklam. Luettavissa: <https://spel.expressen.se/nyhet/spelbranschen-och-regeringen-har-olika-uppfattning-om-vad-som-ar-mattfull-reklam>. Luettu: 26.3.2020.

Finansdepartementet Direktiv 2015:95. Omreglering av spelmarknaden. Luettavissa: <https://www.regeringen.se/4a767f/contentassets/53593e55f3ae4600890d764a9ebd7f62/omreglering-av-spelmarknaden-dir.-201595>. Luettu: 19.3.2020.

Finansdepartementet 2017. Lagrådsremiss. En omreglerad spelmarknad. Luettavissa: <https://www.regeringen.se/48dd31/contentassets/6f4cb7516cb444d6a4cc3f40b062cc84/en-omreglerad-spelmarknad.pdf>. Luettu: 20.3.2020.

Finansdepartementet 2018. Spelmarknaden omregleras – ett licenssystem införs. Luettavissa: <https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2018/04/spelmarknaden-omregleras--ett-licenssystem-infors/>. Luettu: 25.2.2020.

Gambling Act 2018:1138. Luettavissa: [https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/engelsk/oversatt-spellagen/english-spellagen-sfs-201\\_1138.pdf](https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/engelsk/oversatt-spellagen/english-spellagen-sfs-201_1138.pdf). Luettu: 25.2.2020.

Gambling.com 2018. The Re-Regulation of the Swedish Gambling Market Explained. Luettavissa: <https://www.gambling.com/news/the-re-regulation-of-the-swedish-gambling-market-explained-1512200>. Luettu: 28.1.2020.

GBGC 2017. Global gambling to reach US\$ 500 billion. Luettavissa: <https://www.gbgc.com/2017/06/13/global-gambling-to-reach-us-500-billion/>. Luettu: 11.2.2020.

Granlund, M. 13.3.2020. Analyttikko. Spelinspektionen. Sähköposti.

Heikkilä, T. 2014. Tilastollinen tutkimus. Edita. Helsinki.

Helsingin Sanomat 2019. Veikkaus veti kuohuttaneen radiomainoksensa pois, mutta vasta kun kampanja oli käytännössä ohi. Luettavissa: <https://www.hs.fi/talous/art-2000006194495.html>. Luettu: 1.10.2019.

Häikiö, L. & Niemenmaa, V. 2015. Valinnan paikat. Teoksessa Laine, M., Bamberg, J. & Jokinen, P. (toim.). Tapaustutkimuksen taito. s. 41-56. Gaudeamus. Helsinki.

iGaming Business 2019a. French Senate approves shift to GGR tax for gambling. Luettavissa: <https://www.igamingbusiness.com/news/french-senate-approves-shift-ggr-tax-gambling>. Luettu: 5.5.2020.

iGaming Business 2019. Sper claims marketing code has improved operator advertising. Luettavissa: <https://www.igamingbusiness.com/news/sper-claims-marketing-code-has-improved-operator-advertising>. Luettu: 26.3.2020.

iGaming Business 2020. German lawmakers approve new gambling regulations. Luettavissa: <https://www.igamingbusiness.com/news/german-lawmakers-approve-new-gambling-regulations>. Luettu: 13.5.2020.

International Comparative Legal Guides 2019. Gambling Laws and Regulations – Sweden. Luettavissa: <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/sweden>. Luettu: 17.3.2020.

Kananen, J. 2019. Opinnäytetyön ja pro gradun pikaopas. JAMK. Jyväskylä.

Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2019. Rahapelijärjestelmä – Suomi ja muut maat. Luettavissa: <https://www.kkv.fi/globalassets/kkv-suomi/julkaisut/selvitykset/2019/kkv-selvityksia-4-2019-rahapelijarjestelmat.pdf>. Luettu: 16.3.2020.

Kindred 2020. History timeline. Luettavissa: <https://www.kindredgroup.com/about/history/>. Luettu: 24.4.2020.

Kindred 2020a. Annual Report and Accounts 2019. Luettavissa: <https://www.kindred-group.com/globalassets/documents/investor-relations-related-documents/financial-reports/kindred-annual-report-2019-eng.pdf>. Luettu: 24.4.2020.

Kotakorpi, K. Roukka, T & Viren, M. 2016. Rahapelien verotus ja rahapeliuottojen käyttö Suomessa. Luettavissa: [http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131568/YP1604\\_Kotakorpiym.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131568/YP1604_Kotakorpiym.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Luettu: 12.5.2020.

Laine, M. Bamberg, J. & Jokinen, P. 2015. Tapaustutkimuksen käytäntö ja teoria. Teoksessa Laine, M., Bamberg, J. & Jokinen, P. (toim.). Tapaustutkimuksen taito. s. 9-40. Gaudeamus. Helsinki.

LawInSport 2019. How Sweden's new gaming and betting market works and its potential impact on the sports industry. Luettavissa: <https://www.lawinsport.com/topics/item/how-sweden-s-new-gaming-and-betting-market-works-and-its-potential-impact-on-the-sports-industry>. Luettu: 26.3.2020.

LeoVegas 2019. Årsredovisning 2018. Luettavissa: <https://leovegasgroup.com/media/1213/leovegas-a-rsredovisning-2018.pdf>. Luettu: 13.5.2020.

LeoVegas 2020. Årsredovisning 2019. Luettavissa: <https://leovegasgroup.com/media/1521/leovegas-a-rsredovisning-2019.pdf>. Luettu: 27.4.2020.

Libera 2017. Kultaiset kahleet – 10 askelta kohti vapaampaa kansalaisyhteiskuntaa. Luettavissa: [https://www.libera.fi/wp-content/uploads/2017/03/Kultaiset\\_kahleet\\_Libera\\_0417.pdf](https://www.libera.fi/wp-content/uploads/2017/03/Kultaiset_kahleet_Libera_0417.pdf). Luettu: 11.5.2020.

Regeringens proposition 2017/18:220. Luettavissa: <https://www.regeringen.se/496bc6/contentassets/38b921c8e432410ab67ffa68762ace8f/en-omreglerad-spelmarknad-prop.-201718220.pdf>. Luettu: 20.3.2020.

SBC News 2019. Swedish Government calls for review of “excessive” gambling advertising. Luettavissa: <https://www.sbcnews.co.uk/europe/2019/04/25/swedish-government-calls-for-review-of-excessive-gambling-advertising/>. Luettu: 25.3.2020.

Skatteverket 2020. Om e-legitimation. Luettavissa: <https://www.skatteverket.se/privat/etjansterochblanketter/allaetjanster/omelegitimation.4.18e1b10334ebe8bc80004811.html>. Luettu: 2.4.2020.

Spelbranschens Riksorganisation 2019. Svenska spelbranschens Riktlinjer för marknadsföring. Luettavissa: <https://www.sper.se/wp-content/uploads/2019/03/Svenska-spelbranschens-riktlinjer-f%C3%B6r-marknadsf%C3%B6ring-1-april-2019.pdf>. Luettu: 25.3.2020.

Spelinspektionen 2019. Allmänheten om spel 2019. Luettavissa: <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/statistik/enkatundersokning/allmanheten-om-spel-2019.pdf>. Luettu: 11.2.2020.

Spelinspektionen 2019a. Statistik. Luettavissa: <https://www.spelinspektionen.se/om-oss/statistik/>. Luettu: 13.2.2020.

Spelinspektionen 2019b. Tillsyn över efterlevnaden av spellagen. Luettavissa: <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/informationsdokument/tillsyn-over-efterlevnaden-av-sPELLAGEN.pdf>. Luettu: 24.3.2020.

Spelinspektionen 2019c. Återkallelse av licens. Luettavissa: <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/ovriga-dokument/beslut/aterkallad-licens/beslut-sa-feent.pdf>. Luettu: 24.3.2020.

Spelinspektionen 2020. Spelbolag med spellicens. Luettavissa: <http://www.spelinspektionen.se/licensansokan/bolag-med-sPELLICENS/>. Luettu: 20.3.2020.

Spelinspektionen 2020a. Spelpaus statistik. Luettavissa: <https://www.spelinspektionen.se/spelproblem1/spelpaus/spelpaus-statistik/>. Luettu: 2.4.2020.

Spelinspektionen 2020b. Beslut. Luettavissa: <https://www.spelinspektionen.se/Regler-och-beslut/beslut/>. Luettu: 24.3.2020.

Spelinspektionen 2020c. Spelbolag med svensk licens omsatte 24,8 miljarder kronor under 2019. Luettavissa: <https://www.spelinspektionen.se/press/nyhetsarkiv/spelbolag-med-svensk-licens-omsatte-248-miljarder-kronor-under-2019/>. Luettu: 9.5.2020.

Spelpaus 2020. Frågor och svar. Luettavissa: <https://www.spelpaus.se/fragor-och-svar>.  
Luettu: 2.4.2020.

Statens offentliga utredningar 2017:30. En omreglerad spelmarknad. Luettavissa:  
<https://www.regeringen.se/4969b7/contentassets/29291777554d47e49e717171e4eb5f83/en-omreglerad-spelmarknad-del-1-av-2-kapitel-1-21-sou-201730>. Luettu: 20.3.2020.

Statskontoret 2019:6. Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden. Delrapport 2 – Spelmarknaden före omregleringen. Luettavissa: <http://www.statskontoret.se/globalassets/publikationer/2019/201906.pdf>. Luettu: 7.5.2020.

Statskontoret 2020:8. Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden. Delrapport 3 Första året med den nya spelregleringen. Luettavissa: <http://www.statskontoret.se/globalassets/publikationer/2020/202008.pdf>. Luettu: 7.5.2020.

Svenska Hockeyligan 2019. Betsson ny huvudsponsor till SHL. Luettavissa:  
<https://www.shl.se/artikel/3yoxajdc-403dd/betsson-ny-huvudsponsor-till-shl>. Luettu:  
26.3.2020.

Svenska Penninglotteriet AB 1970. Penninlotteriet: historia, data, statistic och lite mer.  
STB AB Svenska Telegrambyrån.

Svenska Spel 2020a. Ett nöje som inte star på menyn! Luettavissa: <https://om.svenskaspel.se/om-oss/ombud-partner/vegas/>. Luettu 25.2.2020.

Svenska Spel 2020b. Svenska Spel-koncernen genomför åtgärder med anledning av coronaviruset. Luettavissa: <https://om.svenskaspel.se/koncernnyheter/svenska-spel-koncernen-genomfor-atgarder-med-anledning-av-coronaviruset/>. Luettu: 13.5.2020.

Svenska Spel 2020. Vår historia. Luettavissa: <https://om.svenskaspel.se/om-oss/var-historia/>. Luettu: 30.1.2020.

Sveriges Television 2019. Kritik mot spelreklam – Ardalan Shekarabi kallar till sig spelbolagen. Luettavissa: <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/kritik-mot-spelreklam-ardalan-shekarabi-s-kallar-till-sig-spelbolagen>. Luettu: 25.3.2020.

Sveriges Television 2019a. Shekarabi: Nya riktlinjerna mot spelreklam är inte tillräckliga. Luettavissa: <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/shekarabi-om-nya-riktlinjerna-mot-spelreklam-inte-tillrackligt>. Luettu: 25.3.2020.

Talouselämä 2019. Veikkaus pyrkii kasvattamaan nettipelaajiensa tappioita jättisummilla. Luettavissa: [https://www.talouselama.fi/uutiset/veikkaus-pyrkii-kasvattamaan-nettipelaajiensa-tappioita-jattisummilla-nimesi-parhaiksi-asiakkaiksi-keskimaarin-700-kk-haviaivat/990fb688-b329-3d09-8894-8a88a75f242b?\\_ga=2.104790726.757486766.1569916897-939770665.1567636226](https://www.talouselama.fi/uutiset/veikkaus-pyrkii-kasvattamaan-nettipelaajiensa-tappioita-jattisummilla-nimesi-parhaiksi-asiakkaiksi-keskimaarin-700-kk-haviaivat/990fb688-b329-3d09-8894-8a88a75f242b?_ga=2.104790726.757486766.1569916897-939770665.1567636226). Luettu: 1.10.2019.

Veikkaus 2020. Vuosi- ja vastuullisuusraportti 2019. Luettavissa: [https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2019/veikkaus\\_vuosi\\_ja\\_vastuullisuusraportti\\_2019.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2019/veikkaus_vuosi_ja_vastuullisuusraportti_2019.pdf). Luettu: 11.5.2020.

Yin, R.K. 2015. Case Study Research. Design and Methods. Sage Publications. Lontoo.

# Liitteet

## Liite 1. Ruotsin uhkapelimarkkinan koko 2001-2018

Omsättning efter utbetalda vinster, mnkr																		
	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Spelbolag</b>																		
ATG	3 194	3 046	3 196	3 263	3 310	3 376	3 521	3 544	3 776	3 813	3 909	3 700	3 625	3 660	3 750	4 021	4 145	
Svenska Spel	8 453	7 682	7 880	7 909	7 600	7 904	8 396	8 532	8 677	8 433	8 484	8 629	8 562	7 782	7 781	7 821	7 852	
Casino Cosmopol	33	304	720	853	922	1 002	1 153	1 224	1 198	1 190	1 203	1 186	1 167	1 159	1 180	1 172	1 128	
<b>Folkrörelsernas spel och lotterier</b>																		
Bingo	621	602	596	589	489	430	425	392	401	269	315	330	303	282	275	366	i.u.	
Rikslotterier	2 219	2 169	1 819	1 593	1 374	1 551	1 953	1 965	2 350	2 988	3 104	3 196	3 362	3 336	3 489	3 460	3 445	
Lokala & regionala lotterier	70	58	53	50	56	61	48	54	43	37	40	34	34	32	37	37	i.u.	
<b>Privata aktörer</b>																		
Restaurangkasino	473	486	457	381	328	279	208	245	228	216	212	212	196	195	210	197	i.u.	
Utländska aktörer			467	818	1 344	1 769	1 957	2 544	3 023	3 006	2 998	3 241	3 593	4 123	4 380	4 826	5 534	
<b>Reglerade marknaden</b>	<b>15 063</b>	<b>14 347</b>	<b>14 721</b>	<b>14 638</b>	<b>14 079</b>	<b>14 603</b>	<b>15 704</b>	<b>15 956</b>	<b>16 673</b>	<b>16 947</b>	<b>17 267</b>	<b>17 288</b>	<b>17 248</b>	<b>16 466</b>	<b>16 722</b>	<b>17 157</b>	<b>17 221</b>	<b>16 687</b>
<b>Totalt inkl. Utländska aktörer</b>	<b>15 063</b>	<b>14 347</b>	<b>15 188</b>	<b>15 456</b>	<b>15 423</b>	<b>16 372</b>	<b>17 661</b>	<b>18 500</b>	<b>19 696</b>	<b>19 952</b>	<b>20 265</b>	<b>20 529</b>	<b>20 842</b>	<b>20 570</b>	<b>21 102</b>	<b>21 983</b>	<b>22 755</b>	<b>23 426</b>



## Liite 2. Opinnäytetyössä mitatut kohdeyritysten tulokset 2015-2019

Kindred Group							
	Liikevaihto (GBP m)	Liikevaihto Pohjoismaat (GBP m)	Pohjoismaiden osuus	Markkinointikulut %	Peliverot	Liikevoitto %	
2019	912,8	258,6	28,3 %	23,1 %	22,4 %	7,8 %	
2018	907,6	306,5	33,8 %	20,8 %	17,5 %	17,2 %	
2017	751,4	297,0	39,5 %	19,3 %	15,1 %	18,3 %	
2016	544,1	239,9	44,1 %	21,1 %	12,4 %	17,8 %	
2015	354,1	160,3	45,3 %	22,2 %	9,9 %	17,8 %	
LeoVegas							
	Liikevaihto (MEUR)	Liikevaihto Pohjoismaat (MEUR)	Pohjoismaiden osuus	Markkinointikulut %	Peliverot	Liikevoitto %	
2019	356,0	148,5	41,7 %	33,3 %	14,0 %	3,6 %	
2018	327,8	143,1	43,7 %	36,8 %	9,1 %	5,8 %	
2017	217,0	123,2	56,8 %	42,3 %	7,0 %	9,2 %	
2016	141,4	81,6	57,7 %	42,8 %	4,0 %	10,3 %	
2015	83,0	57,4	69,3 %	54,3 %	4,1 %	0,6 %	
Betsson							
	Liikevaihto (MSEK)	Liikevaihto Pohjoismaat (MSEK)	Pohjoismaiden osuus	Markkinointikulut %	Peliverot	Liikevoitto %	
2019	5 173,0	2 026,8	39,2 %	17,4 %	6,9 %	16,7 %	
2018	5 419,8	2 517,5	46,5 %	18,3 %	4,8 %	22,0 %	
2017	4 716,5	2 258,1	47,9 %	20,6 %	4,3 %	18,7 %	
2016	4 117,3	2 013,8	48,9 %	20,0 %		23,0 %	
2015	3 722,0	1 801,8	48,4 %	20,2 %		23,8 %	

Svenska Spel			ATG		
	Liikevaihto MSEK	Liikevoitto %		Liikevaihto MSEK	Liikevoitto %
2019	8 579	28,7 %		5 306	28,3 %
2018	8 784	51,5 %		5 210	66,5 %
2017	8 980	52,4 %		4 832	69,8 %
2016	8 993	53,9 %		4 707	68,1 %
2015	8 961	53,5 %		4 404	70,6 %

Arvio Ruotsin valtion uhkapelituotoista (MSEK)	2019	2018	2017
Svenska Spelin tilittämät tulot (Svenska Spelin arvio)	850	4 478	4 691
Arpajaisvero (ATG ja ravintolat)	-	1 470	1 480
Uhkapelivero	3 806	-	-
Entisten monopoliyhtiöiden yhtiövero	776	-	-
Sakkomaksut	118	-	-
Uhkapelilisenssit ja valvontamaksut (tekijän arvio)	60	-	-
	5 610	5 948	6 171

# Liite 3. Maksettu uhkapeliveron määrä lisenssinhaltijan mukaan vuodelta 2019

Gambling Tax by licensee January - December 2019														
Licenseehavare	JANUARI	FEBRUARI	MARS	APRIL	MAI	JUNI	JULI	AUGUSTI	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DECEMBER	Total	GGR total
888 SWEDEN LIMITED	438 852	728 807	728 926	769 723	1 220 888	1 281 583	1 363 109	1 338 815	1 695 258	1 559 093	1 499 109	1 693 789	14 318 052	79 544 733
AB SVENSKA SPEL	84 792 638	78 384 493	92 352 327	91 608 207	93 133 338	69 556 940	75 447 574	84 886 044	85 859 156	91 211 400	105 034 434	111 169 458	1 064 426 017	5 913 477 872
AGH COMMUNICATIONS	610 600	430 087	213 405	99 157	311 472	201 416	150 907	114 246	57 779	64 990	58 927	55 211	2 368 197	13 156 590
AHA BINGO LIMITED	66 840	81 487	96 672	99 569	77 055	90 621	0	0	0	0	0	0	512 244	2 845 800
AKTIEBOLAGET TRAV OC	66 210 923	59 234 527	75 000 868	71 907 614	70 726 976	73 127 558	75 936 006	78 152 005	69 371 663	78 176 335	71 795 921	80 067 891	869 760 287	4 831 712 706
APOLLO ENTERTAINMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AUTO NORDIC LTD	389 767	414 649	17 559	339 220	323 958	403 795	231 458	241 351	245 541	180 485	218 959	223 487	3 233 239	17 956 883
Azalea Nöjesfält, Tony An	0	0	0	0	4 958	11 875	29 902	51 576	7 239	0	0	0	105 550	586 399
AXELS RESTAURANG AK	16 136	15 987	17 339	14 607	16 284	14 743	26 227	22 162	25 899	24 947	35 522	229 331	1 277 394	1 277 394
BALTIC CASINO AKTIEBO	30 568	22 388	25 027	13 185	14 743	23 420	21 998	22 945	16 099	27 839	17 840	259 429	1 441 272	1 441 272
BAYTON LTD	25 410	28 693	105 366	722 247	178 744	128 754	173 567	114 615	99 812	175 581	215 373	227 385	2 155 557	11 975 317
BELL CASINO AKTIEBOLA	12 214	154 318	197 487	196 745	234 405	245 978	344 560	291 679	186 422	217 256	194 994	220 781	2 496 839	13 871 328
BETFAIR INTERNATIONAL	1 187 804	1 720 560	1 049 115	1 401 396	1 028 888	973 511	519 644	840 345	1 065 647	817 714	883 827	556 914	12 045 365	66 918 694
BETHARD GROUP LIMITED	1 514 687	1 719 075	1 920 487	1 749 518	2 112 615	1 480 592	2 581 275	2 965 051	2 915 617	3 770 804	3 127 169	3 265 592	29 122 482	161 791 567
Betman Casinos AB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Betspann AB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BETSSON NORDIC LTD	2 797 083	4 395 341	3 540 513	3 807 459	2 973 758	3 485 106	2 198 999	2 350 061	3 118 152	2 613 210	2 151 068	3 023 220	36 453 980	202 522 111
BETWAY LIMITED	623 188	428 440	1 604 705	710 526	1 093 593	802 097	969 024	922 030	748 520	1 015 825	880 485	1 072 836	10 873 269	60 395 939
BLUE STAR PLANET LIMI	0	0	0	56 004	255 857	154 128	150 602	181 450	101 266	141 638	123 411	46 930	1 211 286	6 729 367
Bazan, Gobard Handelsb	2 342	763	4 271	734	2 123	0	2 086	1 146	3 855	0	1 176	0	19 096	106 089
BS NORDIC LTD	424 355	1 135 938	1 226 015	934 358	1 206 122	835 774	861 861	730 377	1 070 125	652 267	778 672	680 827	10 536 691	58 537 172
CASINO OSMORPOL AB	13 902 789	12 709 567	15 512 761	14 711 780	14 884 996	14 412 772	14 788 484	15 848 338	13 417 966	14 735 242	14 503 512	15 970 598	175 814 774	974 526 522
CASINO UNICORNI AKTIE	3 556	7 022	6 595	5 695	4 788	0	0	0	0	0	0	0	27 767	154 261
CASINOSTUGAN LTD	1 311 404	1 455 103	1 686 569	1 721 960	2 042 911	1 723 352	2 511 310	1 873 636	2 341 871	2 346 198	1 187 218	2 142 938	22 313 470	124 130 389
CASUMO SERVICES LTD	2 101 512	2 102 572	2 274 585	2 236 207	2 452 274	2 291 736	2 452 476	2 077 723	2 421 855	2 102 408	1 495 497	2 602 784	26 511 370	147 287 389
CERBERUS TECHNOLOG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6
Ceviz Spel AB	3 123	2 216	2 190	1 260	1 935	2 190	0	0	0	2 190	0	0	15 104	83 911
Chaabani, Tijani	2 016	10 177	6 865	2 387	12 842	0	0	0	0	0	0	0	34 287	190 483
CHARLES DICKENS PUB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CHERRY CASINO SWEDE	220 580	200 777	206 133	279 883	133 594	483 547	450 844	251 596	526 324	495 053	253 174	182 256	3 685 761	20 476 450
Cherry Spelgärdje AB	1 971 249	2 274 387	3 033 027	2 881 976	2 578 454	2 618 595	2 902 432	3 102 641	2 672 346	2 965 329	3 345 319	3 707 513	34 053 278	189 164 878
CM GAMING LINDBERG C	43 786	44 818	43 433	52 491	20 233	27 504	32 956	45 981	53 961	69 335	59 565	63 473	548 936	3 049 444
CO-GAMING SWEDEN LT	168 871	41 576	168 298	133 569	111 963	220 835	221 891	137 443	21 207	73 963	100 454	59 686	1 459 766	8 109 811
COMBON SWEDEN LTD	2 566 762	2 994 288	3 063 125	4 077 549	3 478 611	3 794 609	3 829 458	3 932 165	3 557 492	2 954 585	3 018 509	3 257 962	40 524 615	225 136 750
DREAMBO GAMES OU	52 779	70 739	98 632	68 906	117 391	79 915	88 907	103 606	80 256	63 495	0	107 176	931 802	5 176 678
DUMARCA GAMING LIM	1 836 258	2 099 355	2 767 274	2 741 214	2 554 823	2 376 510	1 174 084	1 997 627	1 664 438	2 011 056	1 826 141	1 845 087	24 893 867	139 299 261
ELECTRA WORKS (SVENS	0	0	0	0	0	670 186	73 820	151 164	89 719	126 034	721 275	1 318 575	3 150 773	17 504 294
ELECTRA WORKS LIMITE	514 856	757 349	870 061	816 466	270 453	233 731	159 652	177 200	154 490	117 777	132 131	103 813	4 309 979	23 344 328
ELLMOUNT GAMING LI	223 476	52 878	87 008	55 087	61 981	85 535	85 875	63 291	24 110	0	36 028	51 477	626 746	3 481 922
ENLABS AB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
European Funtair AB	0	0	0	0	918	23 522	34 482	39 686	14 739	2 156	0	0	1 155 497	641 650
EVOLVE GAMING LTD	400 468	343 610	410 891	370 135	443 518	315 466	349 347	425 279	387 877	351 845	544 452	508 161	4 851 049	26 590 272
EXPEKT NORDICS LIMITE	256 107	423 371	159 495	648 411	426 779	480 978	496 390	651 708	555 262	459 878	440 482	560 091	5 559 312	30 865 067
FC Casino AB	0	38 587	52 218	64 285	70 292	97 584	107 447	103 929	138 938	125 455	112 253	190 988	5 061 044	10 061 044
FSpott Aktiebolag	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1 918	10 656
FT DIVA CASINO Handels	29 009	37 827	51 947	39 854	41 215	50 056	42 422	53 319	56 446	57 857	56 513	72 295	588 760	3 270 889
GENESIS GLOBAL LIMITE	1 960 948	558 065	1 130 763	585 247	553 148	223 837	388 480	468 410	292 140	97 237	468 410	170 571	6 895 256	36 396 378
GRUPPO SERVICES LIM	0	0	0	336 853	453 540	1 018 253	1 084 010	1 522 540	1 361 780	1 630 197	1 782 452	2 149 074	12 912 629	62 981 272
HAUPER LTD	2 651 679	2 076 057	2 389 455	3 465 118	3 980 562	3 374 971	4 215 934	4 772 384	4 640 147	4 896 934	3 961 303	5 379 425	41 793 869	232 188 161
Hassan Nöjeskonsult AB	0	0	0	0	0	800	835	975	204	72	97	0	2 983	16 572
HERON GAMING LIMITED	7 814 002	6 609 679	5 304 052	5 311 175	4 550 961	4 954 047	4 229 755	4 260 713	3 540 238	3 168 138	3 387 121	3 440 189	56 568 030	314 266 833
HILLSIDE (GAMING) ENC	1 636 308	1 364 311	1 707 846	1 838 217	1 479 778	1 568 029	1 508 555	1 470 976	1 885 912	1 508 512	1 759 990	2 188 823	19 917 257	110 651 428
HILLSIDE (SPORTS) EN	7 846 484	13 174 460	7 254 406	13 865 909	10 059 712	7 929 030	9 570 274	11 712 655	12 811 421	10 720 552	7 609 131	12 850 713	124 904 747	693 915 261
INTERVETTEN GAMING	58 035	0	0	5 809	95 908	22 320	10 898	84 306	64 835	80 356	25 904	60 003	508 376	2 824 311
KASINUM AB	8 595	7 021	16 809	16 976	40 049	42 727	30 957	38 281	35 380	45 882	42 712	325 299	1 801 217	1 801 217
Kis-Casino/Vovén, Dagg	0	0	0	0	0	0	0	1 881	1 457	1 478	1 442	0	7 664	43 689
Knutsson, Lars	0	0	1 723	0	185	99	0	0	1 780	0	0	0	3 787	21 038
KÄRHUSRESTAURANGEN	0	2 000	2 000	2 000	2 000	2 000	2 000	3 394	3 412	2 212	3 820	24 838	137 989	137 989
L&L Europé Ltd	274 952	303 657	514 410	622 281	0	380	596 005	389 168	529 554	279 528	456 167	489 751	4 454 853	23 749 183
LEGOLAS INVEST LIMITE	13 005	90 114	0	9 946	40 339	44 537	90 492	86 507	141 760	224 479	224 479	0	965 658	5 364 767
LEISURE SPIN LIMITE	2 178 053	563 401	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2 741 454	15 230 300
LEOVIGAS GAMING LIM	8 414 270	10 057 885	10 957 561	11 530 257	12 923 705	14 389 882	13 782 647	14 151 176	12 414 876	14 274 808	13 630 453	16 788 223	153 315 743	851 754 128
Liseberg Aktiebolag	0	0	0	20 589	77 066	209 185	251 555	200 606	61 369	80 863	61 583	99 466	1 062 082	5 900 456
LOTTOMATRIX OPERATI	0	0	12 025	21 036	16 660	44 423	28 426	43 741	45 496	51 441	35 010	35 010		