

Rahamonopoli – Tulevaisuuden tie vai menneisyyden jäännne

Atte Helenius



Koulutusohjelma

<p>Tekijät Atte Helenius</p>	<p>Ryhmä Hel11Sva3</p>
<p>Opinnäytetyön nimi Rahamonopoli – Tulevaisuuden tie vai menneisyyden jääne</p>	<p>Sivu- ja liitesivumäärä 33 + 4</p>
<p>Ohjaajat Arto Elomaa</p>	
<p>Tämä opinnäytetyö tarkastelee Suomen rahapelijärjestelmää, millaista on suomalaisten rahapelikäyttäytyminen, mitä haittoja rahapelaaminen luo ja miten yleistä ongelmapelaaminen on. Opinnäytetyö tarkastelee myös kolmen Euroopan maan rahapelijärjestelmää, jotka ovat siirtyneet pois valtiollisesta rahamonopolista.</p> <p>Suomen rahapelijärjestelmä on aina ollut itselle mielenkiintoinen alue ja tämän kautta Suomen rahapelijärjestelmästä muodostui luontainen opinnäytetyön aihe. Aihetta on myös tutkittu suhteellisen vähän. Opinnäytetyön päätavoite on selvittää, mikä toimintamalli olisi paras tapa järjestää rahapelit Suomessa.</p> <p>Empiirinen osio toteutettiin helmi-toukokuussa 2016 haastattelujen avulla. Haastattelut on toteutettu yksilöhaastatteluina sähköpostilla tai henkilökohtaisesti. Haastatteluun vastasi Veikkauksen kehityspäällikkö, Suomalainen pokeriammattilainen ja poliisihallituksen arpa-jaispäällikkö. Tämän jälkeen haastattelujen tuloksia tarkasteltiin laadullisin ja määrällisin menetelmin.</p> <p>Suomen rahapelijärjestelmää toteutetaan tällä hetkellä kolmen eri toimijan kautta: Veikkaus Oy, Raha-automaattiyhdistys (RAY) ja Fintoto Oy. Opinnäytetyössä keskitytään Veikkaus Oy:n ja Raha-automaattiyhdistyksen toimintaan ja Fintoto Oy jää vähemmälle tarkastelulle. Veikkaus, Raha-automaattiyhdistys ja Fintoto yhdistyvät tulevaisuudessa yhdeksi yhtiöksi, mutta opinnäytteen tekohetkellä ne ovat vielä omat toimijansa, joten niitä tarkastellaan yksilöinä.</p> <p>Euroopan unionilla ei ole lakia määrittelemään jäseniensä rahapelijärjestelmää. EU on saanut valituksia jäsenmaidensa rahamonopoleista ja monet maat ovat siirtyneet pois päin yksinoikeusjärjestelmästä. Suomi on keskittynyt vahvistamaan omaa yksinoikeusjärjestelmäänsä.</p>	
<p>Asiasanat Oikeudellinen monopoli, rahapelijärjestelmä, rahapelit, maavertailu, ongelmapelaaminen</p>	

Sisällys

1	Johdanto.....	1
1.1	Opinnäytetyön tavoitteet ja tutkimusongelma.....	2
1.2	Opinnäytetyön rakenne	2
1.3	Tutkimusmenetelmä	2
1.4	Käsitteiden yhteenveto	3
2	Suomen rahapelijärjestelmä.....	5
2.1	Rahapelifuusio	6
2.2	Veikkaus	7
2.3	Raha-automaattiyhdistys	10
3	Rahapelaaminen Suomessa.....	13
3.1	Internetpelaaminen	15
3.2	Rahapelien markkinointi Suomessa.....	16
3.3	Ongelmapelaamisen määrittely.....	18
3.4	Peliongelma Suomessa.....	19
3.5	Rahapelihaittojen ehkäisy	21
4	Rahapelaaminen muissa Euroopan maissa	22
4.1	Ranska	22
4.2	Tanska.....	23
4.3	Iso-Britannia.....	27
5	Pohdinta	30
5.1	Rahapelijärjestelmät	31
5.2	Johtopäätökset.....	31
5.3	Opinnäytetyöprosessi ja oma oppiminen	32
	Lähteet.....	34
	Liitteet.....	39

1 Johdanto

Rahapelaaminen on erittäin houkuttava ala toimijoille. Jos pois lukee kaiken byrokratian, mitä rahapelien järjestämisen taustalla on, on rahapelien järjestäminen suhteellisen helppoa. Tietysti maakasinoiden perustaminen ja ylläpitäminen vaatii suuria sijoituksia, mutta internetissä järjestettävän rahapelaamisen järjestäminen ei vaadi lähellekään samanlaisia ponnisteluja. Lisäksi kun ottaa huomioon, että rahapelaaminen internetissä on kokoajan kasvavaan suuntaan, ei ole ihme että internetissä rahapelejä pyörittävistä yrityksistä on tullut kooltaan ja liikevaihdoltaan suuria. Rahapelaamiseen käytetään paljon rahaa, Suomessa siihen käytettiin vuonna 2015 noin 1.7 miljardia euroa. Järjestettävästä pelistä riippuen, yritysten voitto verrattuna kokonaispanostuksiin voi olla hyvinkin suuri.

Suomessa toimii tällä hetkellä hyvin tiukasta säädelty oikeudellinen rahamonopoli liittyen kaikkeen rahapelaamiseen. Rahamonopoli toimii kolmen yhtiön kautta, joista jokainen hallinnoi tiettyä osa-aluetta rahapelaamiseen liittyen. Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus harjoittaa raha-arpajaisia sekä veikkaus- ja vedonlyöntitoimintaa. Raha-automaattiyhdistyksellä (RAY) on yksinoikeus raha-automaattitoimintaan ja pelikasinotoimintaan. Fintoto Oy:llä on yksinoikeus totopeleihin. Nämä kolme yhtiötä kuitenkin yhdistyvät vuonna 2017 yhdeksi toimijaksi. Yhden toimijan avulla pyritään turvaamaan monopolin asema Suomessa. Oikeudellinen monopoli turvaa sen, että yksikään ulkomainen pelifirma ei pysty mainostamaan tai harjoittamaan toimintaansa Suomessa.

Suomalaiset pystyvät pelaamaan rahapelaamisesta internetissä ulkomaisten toimijoiden pyörittämällä nettisivuilla. Rahapelaaminen internetissä kasvaa absoluuttisesti vuosi vuodelta, sekä ulkomaisilla että kotimaisilla sivustoilla. Tällä hetkellä kaikki raha, joka virtaa ulkomaisille sivustoille, ei hyödytä Suomea millään tavalla. Koska Suomessa toimii monopoli, toimivat nämä sivustot usein Maltalta, eivätkä siksi maksa veroja Suomeen. Vaikka ulkomaiset rahapelisivustot eivät pysty suoraan mainostamaan Suomessa, pystyvät he kiertämään tätä kieltoa monilla eri tavoilla ja varmasti melkein kaikki suomalaiset ovat nähneen ulkomaisten pelisivustojen mainoksia tavalla tai toisella. Nykypäivänä ulkomaisten pelisivustojen löytäminen onnistuu muutamalla napin painalluksella ja useat pelisivustot ovat suomenkielisiä ja heillä on jopa suomenkielinen asiakaspalvelu.

Euroopan maissa, Suomi mukaan lukien, valtiolliset rahamonopolit ovat olleet kovan poliittisen paineen alla. Useat maat Euroopan Unionissa ovat paineen takia joutuneet ottamaan askelia pois päin valtiollisesta monopolista ja lähemmäs muita avoimempia toimilu-

pajärjestelmiä. Euroopassa eletäänkin muutoksen aikoja, mutta Suomi keskittyy turvaamaan monopoliasemaansa.

Rahamonopolista saaduilla tuotoilla tuetaan paljon hyviä asioita, esimerkiksi taidetta, liikunta ja tiedettä. Tämä on kuitenkin vain monopolin positiivinen vaikutus ja ainoa oikea syy rahamonopolin perustelulle on ongelmapelaamisen ja rikollisuuden vähentäminen. Suomi on kuitenkin ongelmapelaamisen kärkimaita Euroopassa. Vaikka rahamonopoli tekee paljon hyvää Suomessa, eivät kaikki sen vaikutukset ole pelkästään positiivisia. Toimialasta riippumatta monopoli on markkinoiden näkökulmasta harvoin tehokkain tapa toimia.

1.1 Opinnäytetyön tavoitteet ja tutkimusongelma

Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää onko monopoli nykypäivänä vielä paras malli rahapelien pyörittämiseen Suomessa ja mitä muita vaihtoehtoja monopolille olisi. Opinnäytetyö selvittää mitä perusteluja monopolin säilyttämiselle on, mitä haittavaikutuksia sillä on ja miten rahapelimarkkinat on järjestetty muissa Euroopan maissa.

1.2 Opinnäytetyön rakenne

Tutkimus koostuu teoriaosuudesta ja empiirisestä tutkimusosuudesta. Opinnäytetyön alussa käsitellään miten Suomen rahapelijärjestelmä on strukturoitu, miten rahapelituottojen tuloutus toimii, miten EU on suhtautunut Suomen rahapelijärjestelmään ja tulevaa fuusiota. Sen jälkeen opinnäytetyö selvittää Veikkauksen ja RAY:n historiaa, liikevaihdon ja tuloksen kehitystä. Kolmannessa kappaleessa käsitellään Rahapelaamista Suomessa, mitä pelejä Suomalaiset suosivat ja millä tavalla rahapelejä saa markkinoida Suomessa. Sen jälkeen työ keskittyy ongelmapelaamisen määrittelyyn, miten yleistä se on Suomessa, mitä haittoja rahapelaaminen tuo ja miten rahapelaamisen haittoja ehkäistään. Tämän jälkeen käyn läpi kolmen Euroopan maan rahapelijärjestelmää, näiden maiden rahapelihistoriaa ja miten maat nykyään järjestävät rahapelinsä. Työ loppuu pohdintaan ja johtopäätöksiin.

1.3 Tutkimusmenetelmä

Tutkimusaineistoa on kerätty useista eri lähteistä internetistä ja kirjallisuudesta. Suurin osa aineistosta on internetistä, sillä kirjallisuutta rahapelaamiseen on vielä erittäin vähän. Kirjallisuus, jota aiheesta löytyy, usein viittaa tutkimuksiin jotka on julkaistu internetissä,

joten käytin näitä alkuperäisiä julkaisuja lähteinäni. Eri maiden ja niiden rahapeliyhtiöiden vuosiraportit toimivat oleellisena tietoperustana.

Empiirinen osio on toteutettu haastattelujen avulla. Haastateltavat ovat valittu eriävien näkökulmiensa takia opinnäytetyöhön, jotta mahdollisimman monta eri kantaa Suomen monopoliin liittyen olisi edustettuina. Haastattelut on toteutettu yksilöhaastatteluina sähköpostilla tai henkilökohtaisesti. Haastattelukutsut on lähetetty Suomalaiselle pokeriammatilaiselle, Veikkauksella, Ulkomaisille rahapelitoimijoille ja Poliisihallituksen arpajaispäällikölle. Ulkomaiset rahapelitoimijat olivat ainoita, jotka eivät vastanneet haastattelukutsuun. Haastattelu oli tyypiltään puolistrukturoitu.

1.4 Käsitteiden yhteenveto

Uhkapeli

Uhkapelin järjestämisestä tai uhkapelin sallimisesta tiloissaan voi seurata sakkoa tai saada enintään vuoden vankeutta. Suomen arpajaislaki (23.11.2001/1047,2 §) määrittelee uhkapeli-käsitteen seuraavasti:

Uhkapelillä tarkoitetaan veikkaus-, bingo-, toto- ja vedonlyöntipeliä, raha- tai tavara-arpajaisia ja pelikasinotoimintaa sekä muuta vastaavaa peliä tai toimintaa, jossa voiton saaminen perustuu kokonaan tai osittain sattumaan taikka peliin tai toimintaan osallistuvista riippumattomiin tapahtumiin ja jossa mahdollinen häviö on ilmeisessä epäsuhhteessa ainakin jonkun osallistujan maksukykyyn.

Taitopelit

Taitopeli on peli, jossa pelaaja voi vaikuttaa lopputulokseen erilaisilla fyysisillä ja henkisillä tekniikoilla. Nämä tekniikat kehittyvät usein pelatessa, eikä taitopelin pelaaminen vaadi muuta kuin sääntöjen tuntemisen. Taitopeleissä taitavimmilla pelaajilla on todennäköisempi mahdollisuus voittaa kokemattomampia pelaajiin verrattuna. Urheiluviedonlyöntiä voi pitää taitopelinä, sillä tilastoja tarkastellen, laskelmia tehden ja korkeita kertoimia etsimällä voi tehdä elannon. Pokerin määrittäminen taitopeliksi vaihtaa maakohtaisesti.

Liikevaihto

Tarkoittaa yrityksen vuotuisen myyntitulojen summaa, josta on vähennetty arvonlisävero ja myynnin oikaisuerät. RAY ilmoittaa liikevaihtonsa siten, että siitä on vähennetty makse-

tut arpajaisverot, mutta Veikkauksen ilmoittamassa liikevaihdossa kyseistä veroa ei ole vähennetty.

Gross Gaming Revenue (GGR)

Kun pelaajien kokonaispanostuksista vähennetään pelaajien saamat voitot, mutta ei mitään operatiivisia kustannuksia, saadaan GGR.

Gross Gaming Yield (GGY)

Sama kuin GGR, mutta esimerkiksi Iso-Britannia käyttää GGY:tä rahapelaamiseen liittyvissä tilastoissa.

Oikeudellinen monopoli

Oikeudellinen monopoli saadaan kun valtio rajoittaa tarjontaa lainsäädännöllä. Oikeudellista monopolia kutsutaan myös lailliseksi monopoliksi.

Pelikate

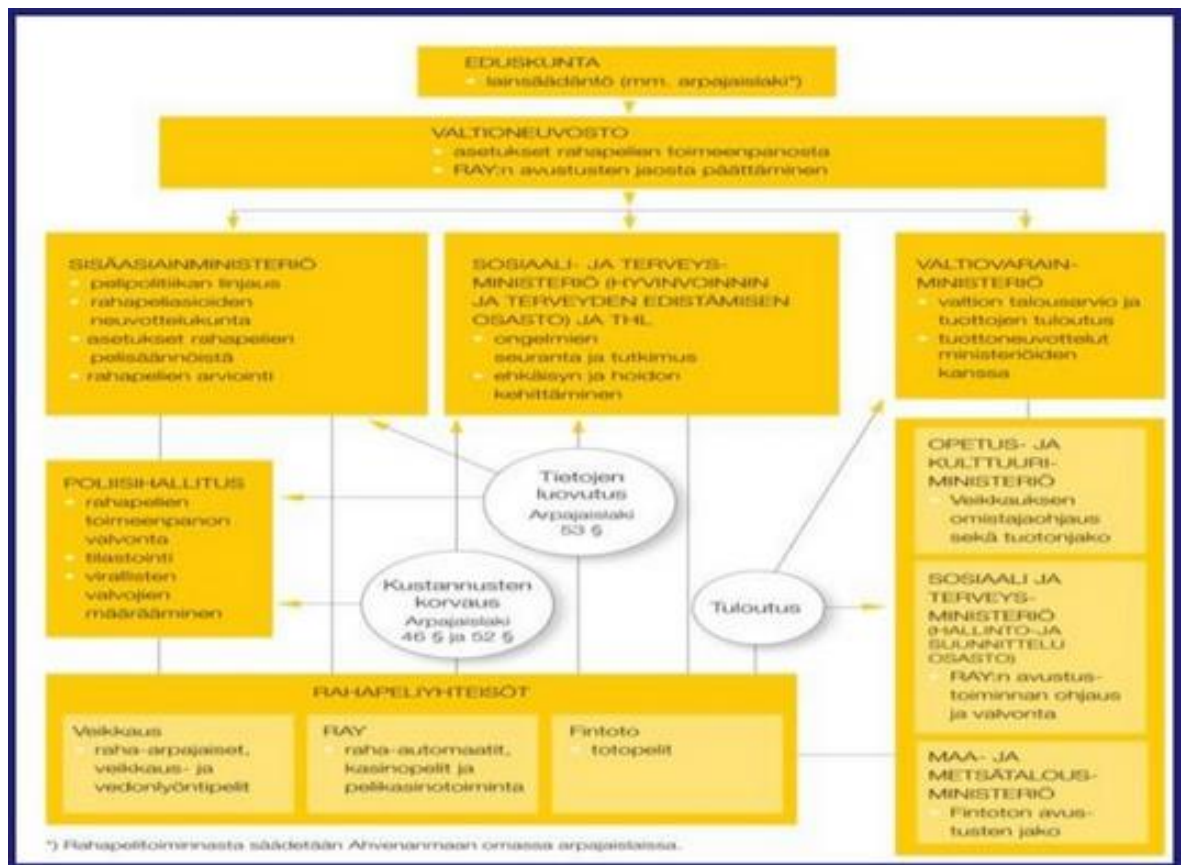
Pelikate lasketaan vähentämällä liikevaihdosta pelaajille maksetut voitot

Palautusprosentti

Palautusprosentti kertoo, miten suuren prosenttiosuuden panoksen kokonaismäärästä pelaaja saa keskimäärin takaisin. Eli mitä suurempi palautusprosentti on, sitä enemmän pelaaja keskimäärin voittaa.

2 Suomen rahapelijärjestelmä

Rahapelit on järjestetty Suomessa monopolin kautta ja pelien järjestäminen perustuu yksinoikeuteen. Arpajaislaki säätelee suomen rahapelaamisen ja Suomen valtio ohjaa ja valvoo, että asetettuja säädöksiä noudatetaan. Kuvio 1 havainnollistaa, miten Suomen rahapelijärjestelmä on strukturoitu. Arpajaislaissa rahapelien toimeenpaneminen on myönnetty kolmelle eri rahapeliyhteisölle, joista kukin hallinnoi omaa aluettaan. Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien järjestämiseen. Raha-automaattiyhdistys (RAY) hallinnoi raha-automaatteja ja kasinotoimintaa. Fintoto Oy hallinnoi totopelejä ja sen omistaa Suomen Hippos ry. (Veikkaus Oy.) Poikkeuksena sääntöön on Ahvenanmaan rahapeli-toimintaa toteuttava Ålands Penningautomatförening eli PAF.



Kuvio 1 Suomen rahapelijärjestelmän rakenne, SOSTE 2015, 3.

Rahapelaamisesta saadut tuotot suunnataan arpajaislain mukaisesti yhteiseen hyvään. Veikkauksen voitonjaon hoitaa opetus- ja kulttuuriministeriön, joka suuntaa voitot tieteen, kulttuurin, liikunnan ja nuorisotyön tukemiseen. RAY:n tuoton jaon hoitaa sosiaali- ja terveysministeriö, jonka kautta tuotot suunnataan avustuksina erilaisille sosiaali- ja terveys-

järjestöille, joiden avulla tuetaan heikossa asemassa olevia suomalaisia kuten sotaveteraaneja. Fintoton voitonjaon hoitaa maa- ja metsätalousministeriö ja tuotot kohdistetaan hevosten kasvatukseen ja hevosurheilun tukemiseen. Rahapelaamisesta saatu vuosittainen tuotto on yli miljardi euroa, joten tällä rahalla on suuri merkitys Suomen yhteiskunnalle. (Peluuri.)

Euroopan komissio on aikaisemmin kyseenalaistanut Suomen rahapelijärjestelmää, tämä johtuu komissioille tulleista Euroopan eri monopoleihin liittyvistä kanteluista. Vuonna 2006 komissio antoi Suomelle huomautuksen, vuonna 2007 komissio tilanne jatkui kun komissio julkaisi perustellun lausuman ja vuonna 2010 komissio kommentoi Suomen rahapelijärjestelmää kirjeessään. (Herrala 2013.) Komission näkemys oli, että sen hetkellä Suomen lainsäädännöllä ei tehokkaasti toteutettu yleisen edun mukaisia tavoitteita.

Komission toimien vuoksi Suomen arpajaislakia muutettiin vuosina 2010 ja 2012. Lakiuudistusten myötä Suomi tiukensi sääntöjä koskien rahapelien mainontaa, ketään ei saa yllyttää tai rohkaista pelaamaan sekä pelien valvontaa tehostettiin. Ennen vuoden 2012 lakiuudistusten Suomen rahapelien järjestäminen tapahtui määräaikaisten toimilupien kautta, sen jälkeen Suomi saavutti EU-komission hyväksymän laillisen monopolin (European Commission 2013).

Varvio, S. (13.5.2016.) mukaan EU:n taholta ei ole ollut painetta valtion rahamonopolista luopumiselle. Tämä vahvistaa edelliset havainnot, että EU on tyytyväinen Suomen nykytilanteeseen lakiuudistusten jälkeen. Mäkinen, V. (10.5.2016.) uskoo Suomen seuraavan Ruotsin mallia rahapelien järjestämistavan suhteen ja Ruotsi siirtynee osittaiseen lisenssimalliin seuraavan viiden vuoden aikana. Myös Pyysing, A. (22.3.2016) uskoo, että 10 vuoden sisällä jotain muutoksia rahamonopoliin tulee käytännön väkisin.

Kaikesta tästä huolimatta, kolme eri toimijaa Suomen rahapelimarkkinoilla nähdään mahdollisena uhkana Suomen rahamonopolille tulevaisuudessa. Tästä syystä Suomen kolme rahapelitoimijaa on päätetty yhdistää ja vuonna 2017 Suomessa toimii ainoastaan yksi rahapeliyhtiö.

2.1 Rahapelifuusio

Sisäministeriössä on valmisteilla uusi lainsäädäntö, joka yhdistäisi kolme rahapelitoimijaa yhdeksi uudeksi rahapeliyhtiöksi. Kyseessä on hallinnollinen uudistus, joka ei suoraan vaikuta pelitarjontaan tai rahapelien pelaamiseen. Syksyllä 2015 perustettiin integrointiyh-

tiö FRV Oy, jonka tarkoituksena on ollut hoitaa yhdistämiseen liittyviä käytännön järjestelyjä. Rahapeliyhteisöiden kanssa valtionneuvoston kanslian omistajaohjausosasto vastaa käytännön toteutuksesta.

Hallituksen talouspoliittinen ministerivaliokunta on hyväksynyt yhdistämiseen liittyvät linjat syksyllä 2015 ja hallituksen esitys eduskunnalle on suunniteltu syksylle 2016. Uusi yhtiö aiotaan perustaa kesällä 2016 ja sen on tarkoitus aloittaa toimintansa vuoden 2017 alusta alkaen. Uudella yhtiöllä on hallintoneuvosto, jonka tehtävänä on seurata ja valvoa, että rahapelitoiminta järjestetään säädetyllä tavalla. (Sisäministeriö.)

Nykyiset kolme erillistä toimijaa Suomen rahapelimarkkinoilla on ongelma, sillä tämän voi tulkita kilpailutilanteeksi, jota EU:n sisämarkkinoilla toimiva yksinoikeusjärjestelmä ei salli. Valtiollisen monopolin turvaamisen lisäksi, Sisäministeriö olettaa fuusion tuovan mukanaan muitakin etuja:

- Parantaa suomalaisen rahapelijärjestelmän kilpailukykyä
- Helpottaa digitaalisen pelaamisen kehitystä
- Rahapelihaittojen tehokkaampi ennaltaehkäisy uusien työkalujen avulla
- Toiminnan tehostaminen
- Päällekkäisten kulujen vähentäminen

Rahapeliyhtiöiden edunsaajat säilyisivät ennallaan. Uuden yhtiön rahapelituotoista 53 prosenttia suunnataan Veikkauksen edunsaajille, 43 prosenttia RAY:n edunsaajilla ja 4 prosenttia Fintoton edunsaajille. (Sisäministeriö.)

2.2 Veikkaus

Veikkaus Oy on valtion omistama osakeyhtiö, jolla on arpajaislaissa määritelty yksinoikeus järjestää veikkaus- ja vedonlyöntipelejä sekä raha-arpajaisia (Veikkaus Oy b). Veikkaus sai alkunsa vuonna 1940, kun Suomen Valtakunnan Urheiluliitto, Suomen Palloliitto ja Työväen Urheiluliitto perustivat Oy Tippaustoimisto Ab:n. Tällöin ainoana pelinä oli vakioveikkaus, joka kuuluu pelivalikoimaan vieläkin. Vuonna 1975 yhtiön nimeksi muutettiin Oy Veikkaus Ab ja samalla yhtiön osakkeet myytiin Suomen valtioille. (Veikkaus Oy C). Veikkaus tulouttaa peleistään saadut tuotot opetus- ja kulttuuriministeriölle, joka käyttää ne suomalaisen tieteen, taiteen, liikunnan ja nuorisotyön tukemiseen. Veikkauksen pelitoimintaa valvoo poliisihallitus. (Veikkaus Oy b.)

Veikkaus on tehnyt tasaista tulosta viimeisen viiden vuoden aikana, jonka taulukko 1 havainnollistaa. Liikevaihto ja tulos ovat kasvaneet tasaisesti, vuoden 2012 pientä laskua

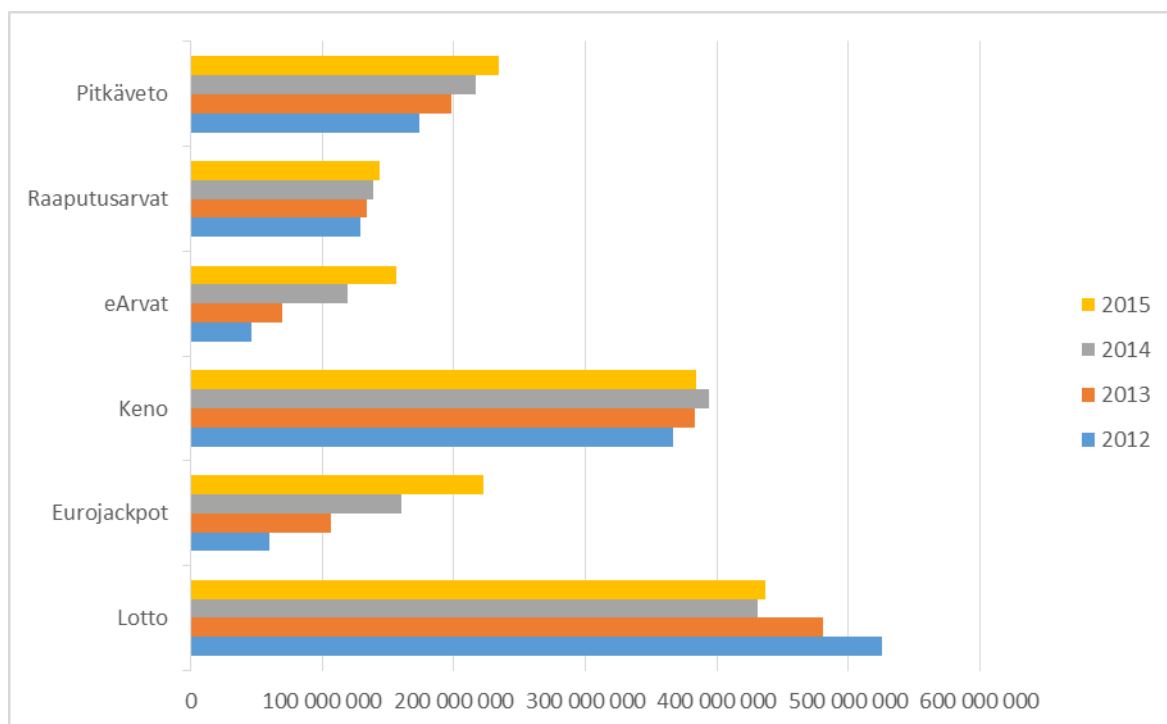
lukuun ottamatta, ja kasvu on kiihtynyt viimeisen kolmen vuoden aikana. 2015 oli erinomainen Veikkaukselle. Liikevaihto oli ennätyselliset 2095,3 miljoona euroa ja se parani 6,9 prosenttia edellisvuoteen verrattuna. Tulos parani myös 3,2 prosenttia ja pelikate kasvoi 2,6 prosenttia. (Veikkaus Oy 2016, 3.)

Taulukko 1. Veikkaus OY:n liikevaihdon ja tuloksen kehitys ja pelaajille maksetut voitot (Milj. euroa). Veikkaus Oy 2016, 3

Vuosi	Liikevaihto	Tulos	Muutos-%	Pelaajille maksetut voitot	Muutos-%
2011	1793	514		961	
2012	1776	501	- 0,95	950	- 1,1
2013	1858	506	+ 4,6	1022	+ 7,6
2014	1959	520	+ 5,4	1096	+ 7,2
2015	2095	537	+ 6,9	1210	+ 10,4

Pelaaminen suuntaa jatkuvassa määrin internettiin ja Veikkaus onkin keskittynyt digitaaliseen palvelunkehitykseensä ja pelitarjontaan. Vuonna 2015 43,3 prosenttia Veikkauksen liikevaihdosta tuli sähköisistä kanavista. Veikkauksen pelien kehitystyöstä ja internetissä tapahtuvan pelaamisen suosion noususta on hyvänä esimerkkinä Veikkauksen eArvat. Vuonna 2012 eArpoista saatu liikevaihto oli noin kolmanneksen tavallisiin raaputusarpoihin verrattuna. Vuonna 2015 eArpojen liikevaihto oli suurempi kuin raaputusarpojen, vaikka raaputusarpojen liikevaihto on hieman kasvanut joka vuosi viimeisen neljän vuoden aikana.

Eurojackpot on myös nopeasti kasvattanut suosiotaan. Vuonna 2015 Eurojackpotin pelaaminen kasvoi 38,8 prosenttia edellisvuoteen verrattuna ja Suomessa sitä pelattiin 222,9 miljoonan euron edestä. (Veikkaus 2016, 5-6.) Kuvio 2 selventää Veikkauksen suosituimpien pelien liikevaihdon muutosta vuosien 2012 ja 2015 välillä. Veikkaus sai näistä peleistä 75,3 prosenttia liikevaihdostaan vuonna 2015.



Kuvio 2 Valittujen Veikkauksen pelien liikevaihto vuosina 2012–2015, Veikkaus 2014, 117 & Veikkaus 2016, 18

Kuten muissakin Euroopan maissa, eri lotot ovat erinomaisia pelejä. Niiden ei miellettäviä aiheuttavan peliriippuvatta ja ne ovat kansanpelejä joissa voittopotit ovat erittäin suuria. Lottopelien palautusprosentti pelaajille on erittäin pieni, noin 40 prosenttia, kun se esimerkiksi vedonlyönnissä on 70–85 prosentin välillä. Nämä asiat tekevät lotosta unelmapelin Veikkaukselle. (Kuuluvainen YM. 2012, 18.) Veikkaus sai lottopelieistä 843 miljoonan euron liikevaihdon vuonna 2015 (Veikkaus 2016, 18).

Lotto on meille edelleen se, joka tuo kolmanneksen liikevaihdosta. Ja kun vielä kate o meille niin, että yhdestä pelatusta eurosta meille jää pelikatteena tänne puolet. Se on hyväkateinen peli, jopa vähän enemmän... Se ei aiheuta peliongelmiä käytännössä juuri ollenkaan, mutta se on kansanpelinä, jota pelataan pienillä panoksilla ja laajalla pohjalla, ihan optimipeli. (Kuuluvainen ym 2012, 17, Veikkaus Oy työntekijän haastattelu.)

Hallitus on esittänyt, että vuoden 2015 tilikauden voitoista yhteensä 515 619 000 euroa tuloutetaan opetus- ja kulttuuriministeriölle jaettavaksi edunsaajilleen (Veikkaus 2016, 9.). 25 prosenttia menee urheilun ja liikuntakasvatukseen edistämiseen, 9 prosenttia nuorisotyön edistämiseen, 17,5 prosenttia tieteen edistämiseen, 38,5 prosenttia taiteen edistämiseen ja 10 prosenttia edellä mainittuihin tarkoituksiin valtion päätöksen mukaan. (Laki raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuoton käyttämisestä 23.11.2001/1054 1 §.) Tämän lisäksi Veikkaus maksaa valtioille peliensä arpajaisveron, joka oli vuonna 2015 107,2 miljoonaa euroa ja arvonlisäveron 23,4 miljoonaa euroa (Veik-

kaus 2016, 9). Mäkinen, V. (10.5.2016.) mukaan Suomessa tuetaan urheilua 150 miljoonan edestä, joka ei kyllä välttämättä aivan täyty edellisten jakosuhteiden mukaan.

1.7.2011 Veikkaus Solutions Oy perustettiin. Veikkaus Solutions on Veikkauksen täysin omistama tytäryhtiö. Sen tarkoitus oli selvittää Euroopan talousalueen ulkopuolisia rahapelimahdollisuuksia. Erityisesti Brasilian vedonlyöntimarkkinat nähtiin erinomaiselle kohteena toiminnan harjoittamiselle. Ennen kuin toimintaa ehdittiin aloittamaan, eduskunnasta tuli kieltävä päätös Veikkauksen haaveille ulkomaisesta rahapeliteoiminnasta. Syynä eduskunnan kieltävälle päätökselle oli Suomen monopolin vaarantuminen ja ulkomaisen toiminnan liiketoimintariski, joka olisi luonnollisesti vaikuttanut Veikkauksen maksamiin tuotoihin edunsaajille. (Tyynysniemi 2012.)

Veikkaus on saanut kritiikkiä kuluttajilta alhaisista palautusprosentteistaan. Palautusprosentit vaihtelevat 40–88 välillä pelistä riippuen. Maltalta toimivat, useassa maassa pelaamista tarjoavat yritykset, pystyvät tarjoamaan pelejä jopa 98 prosentin palautuksella. Veikkaus ei mitenkään pysty kilpailemaan näiden yritysten kanssa palautusprosentin suhteen, koska Maltalta toimivilla yrityksillä on huomattavasti isommat pelivolyymit. Veikkauksen on myös pystyttävä tekemään vuosittain hyvä tulos, jotta se voidaan tulouttaa edunsaajille. (Kuuluvainen ym. 2012, 18.)

Palautusprosentilla on vaihteleva merkitys kuluttajasta riippuen. Esimerkiksi pelisivuston laaja pelitarjonta, visuaalisesti miellyttävä ulkomuoto, helppokäyttöisyys, hyvä asiakaspalvelu, luotettavuus tai muut kuluttajan aikaisemmat positiiviset kokemukset pelisivustosta lisäävät kuluttajien uskollisuutta kyseiselle sivustolle. Jotkut kuluttajat kuitenkin etsivät vain parhaita kertoimia, eivätkä edellä mainitut asiat juuri vaikuta siihen, missä he pelaamista harjoittavat. Mitä enemmän henkilö pelaa, sitä suurempi rahallinen merkitys kohteiden kertoimilla on. Vedonlyönnissä kohteiden voittokerroin voi vaihdella paljonkin eri pelitarjoajien välillä. On olemassa sivustoja, jotka vertaillet eri vedonlyöntisivustojen kertoimia, jota jotkut pelaajat hyödyntävät etsiessään parhaita palautusprosentteja.

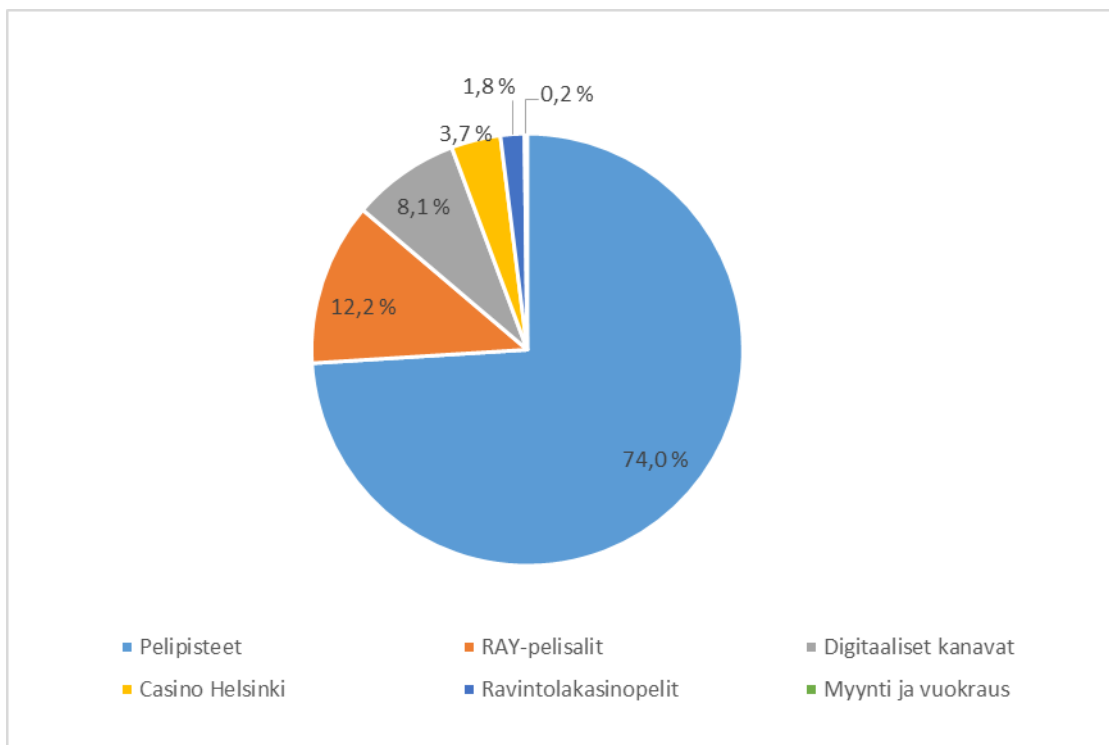
2.3 Raha-automaattiyhdistys

Suomessa päästiin ensimmäisen kerran pelaamaan raha-automaatteja 1920-luvulla, kun yksityisyrittäjät toivat Saksassa valmistettuja pajatsotyyppejä raha-automaatteja Suomeen. Näiden raha-automaattien tuottoa ei käytetty yhteiseen hyvään vaan tuotot menivät kyseisille yrittäjille. Tämä pian rupesi herättämään närää Suomalaisten keskuudessa, koska nähtiin, että kyseiset yrittäjät käyttivät ihmisten pelaamisentarvetta omaksi hyödyk-

seen. Vuonna 1933 valtiolta määräsikin, että vain hyväntekeväisyysjärjestöillä on oikeus järjestää raha-automaattipelaamista. Hyväntekeväisyysjärjestöjen keskinäinen kilpailu rahapelimarkkinoilla johti siihen, että kahdeksan hyväntekeväisyysjärjestöä ja valtiovallan edustajat päättivät perustaa yhden yhdistyksen, jolla olisi yksinoikeus raha-automaattipelaamiseen Suomessa. Näin RAY sai alkunsa 1.4.1938, jolloin se myös rupesi valmistamaan omia automaattejaan. Vuonna 1962 RAY:stä tuli julkisoikeudellinen yhdistys, joka se vieläkin on. (RAY a.) RAY:n toimintaa valvovat sisäministeriö ja sisäministeriön alaisuudessa toimiva Poliisihallitus, yhdistyksen kokous ja yhdistyksen hallitus (RAY 2016a, 19).

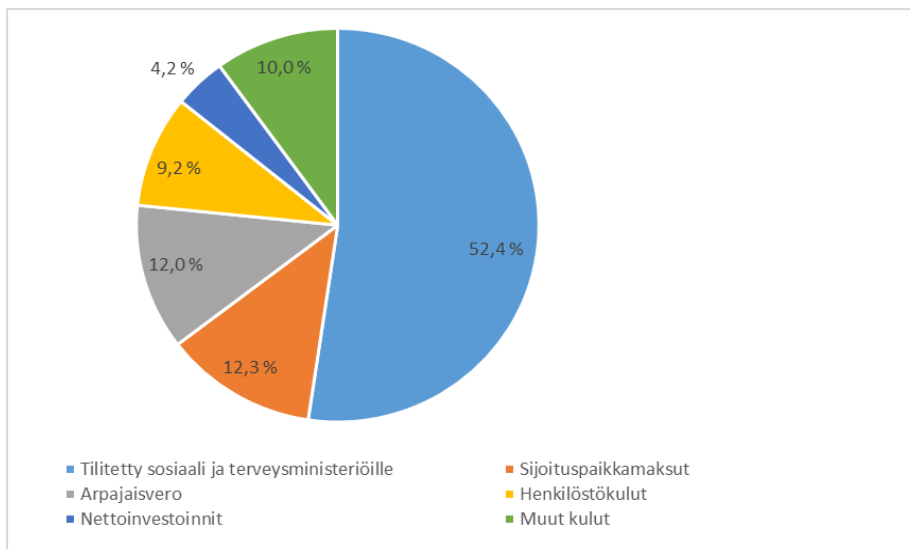
RAY:llä on arpajaislaissa määritelty yksinoikeus järjestää raha-automaatti- ja kasinopelejä. Monessa maassa raha-automaattien pelaaminen on sallittu ainoastaan kasinoilla tai pelihalleissa. Suomessa tilanne on kuitenkin toinen ja ulkomaalaisen usein yllättääkin se tosiasia, että raha-automaatteja löytyy ympäri Suomea huoltoasemilta, kaupoista, hotelleista, kioskeista ja kahviloista. Suomessa on myös RAY:n omistamia pelisaleja, joissa raha-peliautomaatteja on huomattavasti enemmän kauppoihin verrattuna. (RAY b.) Julkisiin tiloihin sijoitettuja RAY:n automaatteja ja pelipöytiä on yhteensä 7 125 ja pelisaleja löytyy 88 kappaletta (RAY 2016a, 10). Helsingissä sijaitsee tällä hetkellä Suomen ainoa kasino, Casino Helsinki, jossa rahapelitarjontaa löytyy raha-automaateista pokeriin ja muihin pöytäpeleihin. RAY on myös pyörittänyt rahapelaamista internetissä omilla sivuillaan vuodesta 2010. (RAY b.)

Suomalaiset pelasivat RAY:n pelejä vuonna 2015 182 eurolla aikuista kohden. Tästä muodostui 796,3 miljoonan euron pelikate. Tästä pelikatteesta 74 prosenttia, eli 589,6 miljoona, tuli raha-automaateista, jotka on sijoitettu yrityskumppanien, kuten kauppojen ja kioskien tiloihin (Ray 2016a, 6-8.). RAY tekikin vuonna 2015 historiansa parhaan tuloksen. Rahallisesti kaikista eniten kasvoi pelipisteiden tuotto, 10,2 miljoonaa euroa. Suhteellisesti eniten tuotot kasvoivat digitaalisessa kanavassa ja kasvua kertyi 7,8 prosenttia. (RAY 2016b.) Kuvio 3 selventää RAY:n eri pelitoimintojen tuotto-osuuksia vuonna 2015.



Kuvio 3 RAY:n pelitoiminnan tuotto eri lähteistä prosentteina vuonna 2015, RAY 2016a, 6

Kuvio 4 selventää mihin RAY:n pelitoiminnan tuottoa käytettiin vuonna 2015. RAY:n palveluksessa toimi vuoden 2015 lopussa 1687 henkilöä, joka vastasi 73,1 miljoonan euron henkilöstökuluja. RAY maksoi 12 prosenttia tuotoistaan arpajaisveroa, eli 95,4 miljoona euroa, ja raha-automaattiansa sijoituspaikkamaksuja 98,1 miljoonaa euroa. Verojen, sijoituspaikkakorvausten, investointien ja oman toiminnan kulujen jälkeen, RAY:n liikevoitto oli 423,1 miljoonaa euroa. (RAY 2016a, 10.) RAY:n historiallisella tuloksella tuettiin sosiaali- ja terveysalan järjestöjä 315 miljoonalla eurolla ja sotaveteraaneja 100 miljoonalla eurolla (RAY 2016b) .



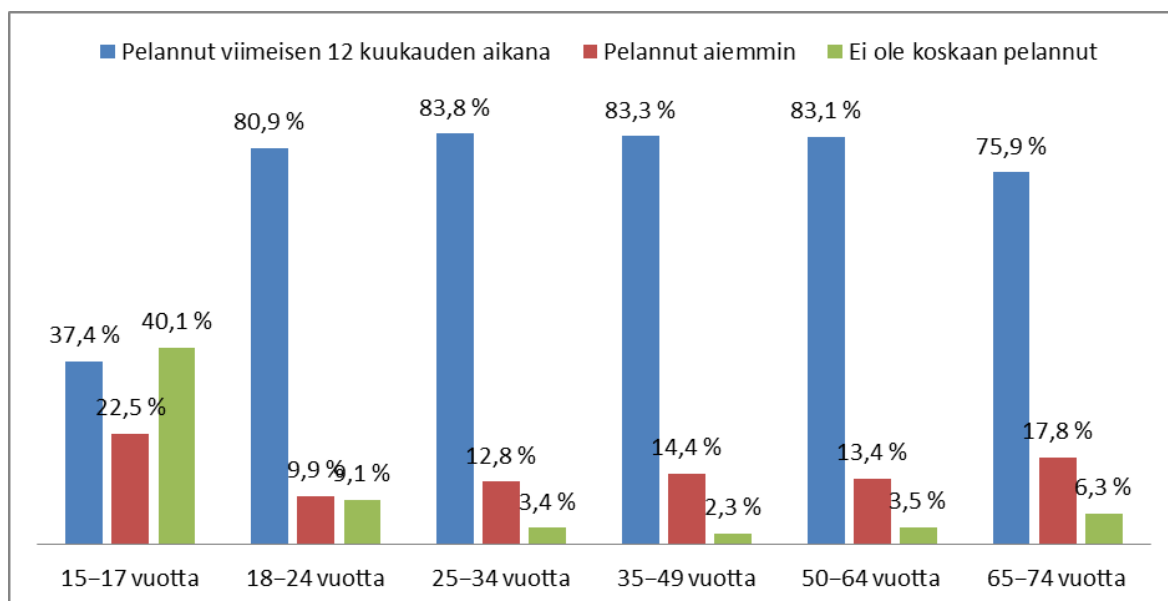
Kuvio 4 RAY:n pelitoiminnasta saadun tuoton käyttäminen vuonna 2015, RAY 2016a, 6

3 Rahapelaaminen Suomessa

Suomessa ovat Euroopan ahkerimpia rahapelien pelaajia. THL:n teettämän neljännesvuosittaisen kyselytutkimuksen mukaan henkilöt, jotka olivat pelanneet rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana, pelasivat rahapelejä keskimäärin vuodessa melkein 600 euron edestä. Henkilöt jotka pelasivat päivittäin tai lähes päivittäin oli keskimääräinen rahankulutus jopa 2 500 euroa kuukaudessa. (Salonen, A, Raisamo, S 2015, 36.) Nämä luvut perustuvat kyselyyn osallistuneiden pelaajien omiin arvoihin ja tarkkoja pelaamiseen käytettyjä summia on mahdoton saada. Brittiläisen H2 Gambling Capitalin tekemän tutkimuksen mukaan ainoastaan Australiassa ja Singaporessa täysi-ikäiset pelasivat Suomea enemmän. (Sullström, H. 2014.)

Eniten Suomalaiset pelaavat Veikkauksen lottopelejä ja arpapelejä ja RAY:n rahapeliautomaatteja pelipisteillä. Kyselytutkimuksen mukaan miehet ovat aktiivisimpia kaikissa muissa rahapeleissä paitsi Veikkauksen arpapeleissä. Varsinkin vedonlyönti on ylivoimaisesti miesten suosima rahapelimuoto. Alaikäisten rahapelaaminen on lähinnä suuntautunut pelikoneisiin, RAY:n pelipisteillä ja laivoilla. Myös Veikkauksen arpapelit ja vedonlyönti olivat alaikäisten suosiossa. 18–34-vuotiaat pelasivat lähes jokaista rahapelityyppiä muita kohderyhmiä enemmän. (Salonen, A, Raisamo, S 2015, 33.)

Kyselytutkimuksen mukaan noin 80 prosenttia Suomalaisista oli pelannut rahapelejä vuonna 2015 viimeisen 12 kuukauden aikana. Miesten keskuudessa rahapelaaminen on hieman naisia yleisempää. Miehistä rahapelaamista oli harrastanut 85 prosenttia ja naisista 75 prosenttia. Kuvio 5 havainnollistaa rahapelaamisen yleisyyttä eri ikäryhmien välillä. Kaikista eniten rahapelejä pelaavat 25–34-vuotiaat Suomalaiset ja kaikista vähiten alle 18-vuotiaat. Kun Suomalaisten rahapelaamista vertaa vuoteen 2011, on se hieman yleistynyt melkein kaikilla ikäluokilla. 25–34-vuotiaiden keskuudessa rahapelaaminen on säilynyt samalla tasolla ja alle 18-vuotiaiden keskuudessa rahapelaaminen on vähentynyt jopa 10 prosenttia. (Salonen, A, Raisamo, S 2015, 29.)



Kuvio 5 Suomalaisen rahapelaamisen yleisyys eri ikäryhmissä vuonna 2015, Salonen, A, Raisamo, S 2015, 68

Kun miettii, kuka pelaa rahapelejä eniten, ajattelee helposti eläkeläisiä ja rahapeliautomaatteja. Tämä johtuu sen takia, että eläkeläiset ovat mahdollisesti kaikista näkyvin pelaajaryhmä kauppohen, kioskien ja huoltamoiden rahapeliautomaateilla. THL:n raportin mukaan kun vertaa ihmisiä työssäkäynnin mukaan, eläkeläiset ja opiskelijat olivat kuitenkin kaksi yleisyydeltään harvimmista rahapelaamista harrastavaa ryhmää. (Salonen, A, Raisamo, S 2015, 68.) Kuitenkin jos puhutaan siitä, kuinka usein rahapelejä pelataan, olivat eläkeläiset sen statistiikan kärkikastissa (Salonen, A, Raisamo, S 2015, 70). Yleisintä pelaaminen oli työssäkäyvien, työttömien, lomautettujen ja työkyvyttömyyseläkkeelle jääneiden keskuudessa ja näistä ryhmistä kaikki paitsi työssäkävijät olivat myös ahkerimpia pelaajia rahapelaamisen useudessa mitattuna. (Salonen, A, Raisamo, S 2015, 68–70.)

Rahapelaamisesta saatujen varojen käyttäminen kokonaisuudessaan hyviin tarkoituksiin on erinomainen lähtökohta. Ministeriölle tuloutetaan vuosittain satoja miljoonia, joka sitten jaetaan hyviin tarkoituksiin, sekä valtio saa valtavasti verotuloja RAY:n ja Veikkauksen toiminnasta. Onkin täysin ymmärrettävää, että Suomen rahamonopolista halutaan pitää tiukasti kiinni.

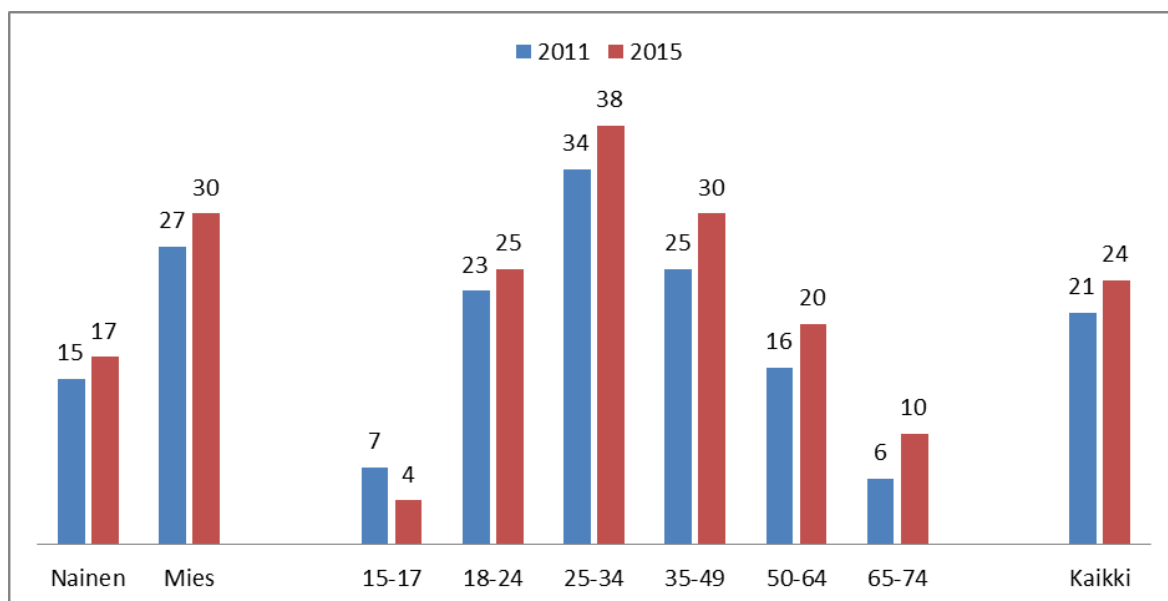
Avustusten jakaminen, valvominen ja niiden tehokas käyttö on kuitenkin todistautunut haasteelliseksi. Helsingin Sanomat uutisoivat aiheesta vuonna 2012. ”Opetus- ja kulttuuriministeriössä ei tiedetä tarkasti, mihin veikkausvoittorahat päätyvät. Avustusten myöntämisessä on tapahtunut useita väärinkäytöksiä.” (Hänninen, J. 2012.) Avustuksilla on katettu avunsaajien edustuskuluja, jota Valtiontalouden tarkastusvirasto ei määrittäisi

tavanomaiseksi tai kohtuulliseksi (Hänninen, J. 2012b). Tämän lisäksi ”Kunnossa kaiken ikää” – hanke oli saanut päällekkäisiä rahoituksia eri ministeriöiltä. Hankkeen neuvottelukunnan puheenjohtajana oli toiminut opetus- ja kulttuuriministeriön virkamies, mutta hankkeen rahoituksen valvonta oli silti pettänyt. Tuula Lybeck opetus- ja kulttuuriministeriöstä kommentoi tapausta ”Valvonta ei ole toiminut riittävällä tavalla. Siinä on epäonnistuttu, en voi muuta sanoa.” (Hänninen J. 2012c.) Tätä tukee myös haastattelu Pyysing, A. (22.3.2016) kanssa. Hän näkisi, että varojen jakoketjussa olisi perkaamista ja toimintaa pitäisi tehostaa. Pyysing tiesi myös henkilökohtaisesti esimerkkejä varojen tehottomasta käytöstä.

3.1 Internetpelaaminen

Kuten aikaisemmissa kappaleissa todettiin, rahapelaaminen internetissä on kasvanut viimeisten vuosien aikana. Toisin kuin muutamassa Euroopan maassa, Suomessa ei ole rajoitettu pääsyä ulkomaisilla rahapelisivustoille. Vaikkakin Suomalaisen Rahapelaamisen Vuosikirja 2012 (2013, 15.) selventää, että sen aikaisen hallituksen hallitusohjelmaan oli kirjattu, että Suomen rahamonopolin kehittämiseksi yksi askel olisi rajoittaa ulkomaille tapahtuvaa pelaamista. Mäkinen, V (10.5.2016.) kertoi haastattelussaan, että Suomessa ei näillä näkymin olla rajoittamassa ulkomailta tapahtuvaa rahapelaamista. Tämä pitääkin paikkansa, mutta ei sen takia etteikö sitä olisi yritetty rajoittaa, mutta sen takia ettei se ole mennyt läpi eduskunnassa.

Miehet pelasivat rahapelejä internetissä selvästi naisia enemmän. Kun naisista 17 prosenttia oli pelannut rahapelejä internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana, oli tämä luku miesten kohdalla 30 prosenttia. Myös vanhempien ikäluokkien keskuudessa rahapelien suosio internetissä on kasvanut. Viidennes 50–64 vuotiaista oli pelannut rahapelejä internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana ja 65–74 vuotiaista joka kymmenes. Kuvio 6 selventää rahapelaamisen internetissä ikäluokkien välillä. Ainoa ikäluokka, jossa internet-rahapelaamisen yleisyys on vähentynyt, on alaikäiset. (Salonen, A, Raisamo, S 2015, 35.) Yksi syy selittämään internetpelaamisen vähentymistä alaikäisten keskuudessa on pelisivustojen tiukentunut valvonta. Useilla sivustoilla henkilöllisyyden todistaminen on välttämätöntä ja hoidetaan pankkitunnuksilla tai lähettämällä kuvat kuvallisesta henkilöllisyystodistuksesta.



Kuvio 6 Rahapelaaminen internetissä viimeisen 12 kuukauden aikana. Vuosien 2011 ja 2015 vertailu, Salonen, A, Raisamo, S 2015, 35

Nykypäivänä täysi-ikään tuleva suomalainen on haastavampi asiakas suomalaiselle rahapeliyhtiölle kun ikähaitarin toisesta päästä poistuva suomalainen. Suomalaisen pelaaminen ulkomaisilla sivustoilla on kasvanut viime vuosien aikana, mutta samaan aikaan suomalaisten pelaaminenkin on kasvanut ja ulkomaisten toimijoiden markkinaosuus on pienentynyt. Tänä päivänä ulkomaisilla sivustoilla pelataan alle 25 prosenttia kaikesta internetissä tapahtuvasta rahapelaamisesta, mutta jos tämä luku alkaa kasvamaan voimakkaasti tulevien vuosien aikana, alkaa se käytännön tasolla horjuttamaan Suomen monopoliasemaa. (Mäkinen, V. 10.5.2016.)

3.2 Rahapeliin markkinointi Suomessa

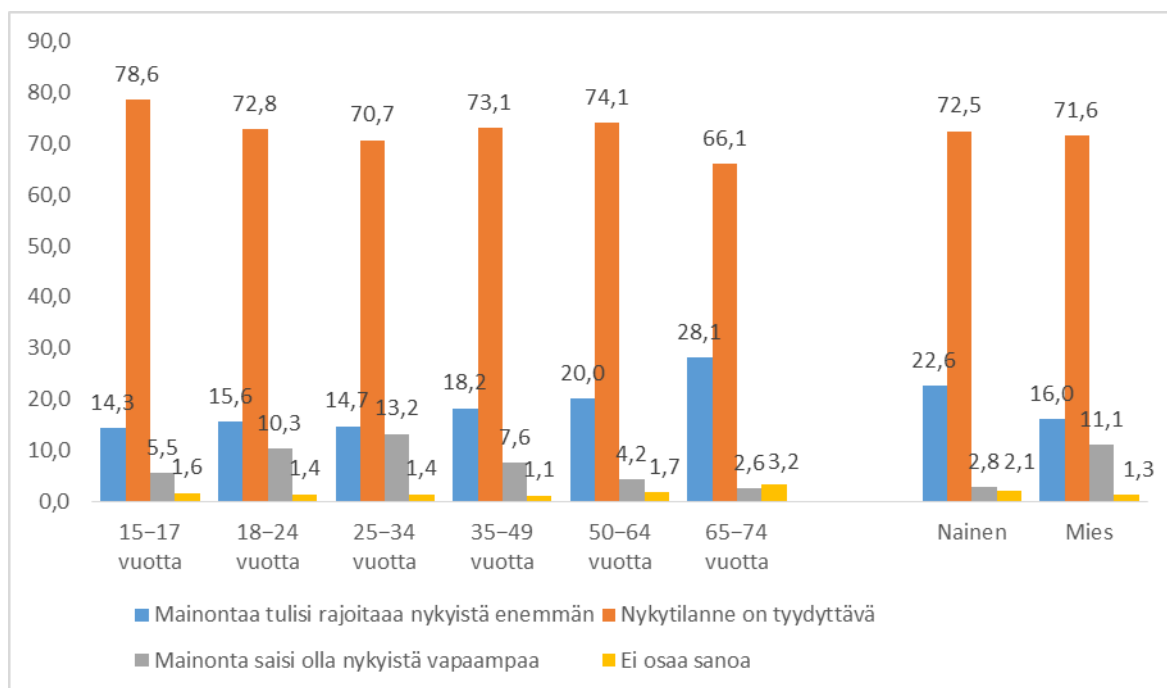
Arpajaislakia on muokattu viime vuosien aikana ja vuonna 2010 arpajaislakiin lisättiin markkinointiin liittyviä uusia säädöksiä. Laittomien rahapeliin markkinointi on edelleen kiellettyä, mutta lakiuudistuksen jälkeen arpajaislaki uudelleen määrittelee sallittujen rahapeliin markkinointia. Suomen rahapelaamisen vuosikirjan 2012 (2013, 24.) mukaan sallittujen rahapeliin mainonta ei saa olla liian aggressiivista ja arpajaislain mukaan markkinoinnin tulee täyttää seuraavat kriteerit:

- Markkinointi ei saa edistää pelaamista, joka aiheuttaa terveydellisiä tai sosiaalisia haittoja
- Sitä ei saa kohdistaa alaikäisiin
- Runsasta pelaamista ei saa kuvata myönteisesti
- Kohtuullista pelaamista tai pelaamattomuutta kuvata negatiivisesti

Jos peleihin on todettu liittyvän korkeampi pelihaittojen vaara, ei niitä saa markkinoida muualla kuin paikoissa joissa pelit järjestetään tai joihin pelien myyntipisteet on sijoitettu, esimerkiksi pelikasinot ja raviradat. Pelaajille saa kuitenkin antaa eri medioiden välityksellä tietoa näiden pelien kohteista, paikoista, ehdoista, maksuista, voitoista ja voittojen todennäköisyydestä. Jos rahapelejä markkinoidaan arpajaislain vastaisesti, voi poliisihallitus kieltää rahapeliyhteisöltä rahapelien markkinoinnin tai jopa asettaa uhkasakon kiellon tehostamiseksi. (Suomen rahapelaamisen vuosikirja 2012 2013, 24.) Poliisihallitus on antanut RAY:lle ja Veikkaukselle huomautuksia markkinoinnistaan. Poliisihallitus on katsonut, että Veikkauksen ja RAY:n markkinointi ei ole sisältänyt pelkästään luvallista informaatiota, mutta tarjonnut elämyksiä ja mielikuvia. (Kuuluvainen YM. 2012, 12.)

Arpajaislaista huolimatta, ulkomaiset rahapeliyhtiöt pystyvät mainostamaan pelejään Suomessa. Katukuvassa nämä mainokset ei luonnollisesti näy, mutta rahapeliyhtiöt voivat kiertää arpajaislain markkinoimalla rahapelejäan kaupallisilla TV-kanavilla, jotka toimivat ulkomailta. Koska nämä TV-kanavat eivät toimi Suomesta käsin, eivät ne kuulu Suomen lainsäädännön piiriin. (Kuuluvainen YM. 2012, 13.)

Suurin osa Suomalaisista on tyytyväisiä rahapelien markkinointiin Suomessa. Keskimäärin 72 prosenttia Suomalaisista oli tyytyväisiä rahapelien markkinointiin, 19 prosentin mielestä markkinointia tulisi tiukentaa ja ainoastaan 7 prosentin mielestä markkinointia voisi vapauttaa. 2 prosenttia ei osannut sanoa. Kuvio 7 selventää Suomalaisten mielipiteitä rahapelien markkinointia kohti. Ikäryhmissä 18–24 vuotta ja 25–34 vuotta oltiin eniten markkinoinnin vapauttamisen kannalla, siltikin näissä ryhmissä markkinoinnin vapauttamista kannatti ainoastaan hieman yli yksi kymmenestä. Kyselyn vanhin ikäluokka 65–74 vuotta oli tyytymättömin rahapelien markkinointiin, jopa joka neljännen mielestä markkinointia tulisi tiukentaa. Naiset olivat miehiä enemmän rahapelien markkinoinnin rajoittamisen kannalla ja ainoastaan 2,8 prosenttia vastanneista naisista haluisi markkinoinnin olevan vapaampaa, kun samaa mieltä pidettiin miehistä oli enemmän kuin joka kymmenes.



Kuvio 7 Mielipiteet rahapelien markkinoinnista Suomessa vuonna 2015 eri ikäryhmien ja sukupuolten välillä, Salonen, A., Raisamo, S. 2015, 47

3.3 Ongelmapelaamisen määrittely

Ongelmapelaaminen on pelaamista, joka vaikuttaa negatiivisesti pelaajan talouteen ja/tai vie pelaajalta liikaa aikaa. Ongelmapelaamisella on negatiivinen vaikutus pelaajaan itseensä, pelaajan sosiaaliseen ympäristöön perhe mukaan lukien, opiskelumenestykseen sekä suoriutumiseen työpaikalla. (THL 2015.) Ongelmapelaamisen voi huomata siitä, että henkilö yrittää voittaa häviöitään takaisin tai pelaa suunniteltua enemmän (Sininauhaliitto 2016).

Euroopan komission (2011, 22) tekemän tutkimuksen mukaan eniten ongelmapelaamiseen vaikuttavat seuraavat asiat:

- Tilanteen toistuvuus. Mitä lyhyempi aika itse pelin ja pelipanoksen asettamisen välillä, sitä suurempi riski.
- Tuloksen selviämisenopeus. Kuinka paljon aikaa kuluu panoksen asettamisesta tuloksen selviämiseen. Mitä lyhyempi aika, sitä suurempi riski.
- Saatavuus ja sosiaalinen ympäristö.
- Pyrkimys voittaa tappiot takaisin tai lähellä voittoa -tilanteet. Mitä suuremmat voitot ja voiton todennäköisyys, sitä suurempi harhaluulo, että menetetyt rahat voi voittaa takaisin, ja näin ollen sitä suurempi riski (tämä liittyy myös innostumiseen ja voitosta haaveiluun).
- Mielletyt taidot ja osallisuus. Mahdollisuus osallistua uhkapelitalanteeseen ja käyttää omia taitojaan voittomahdollisuuksien arvioimiseksi vahvistavat läheltä piti -psykologiaa. Tunne, että peliä pystyy kontrolloimaan, vahvistuu, ja siten riski kasvaa. Tähän sisältyy panoksen suuruuden vaihtelevuus. On huomionarvoista, että

- tämä vaikutus saattaa vahvistua, jos peliin katsotaan tietyltä osin liittyvän taitoa pikemminkin kuin pelkkää onnea.
- Kaupallinen viestintä, joka saattaa johdatella haavoittuvia ryhmiä pelaamaan.

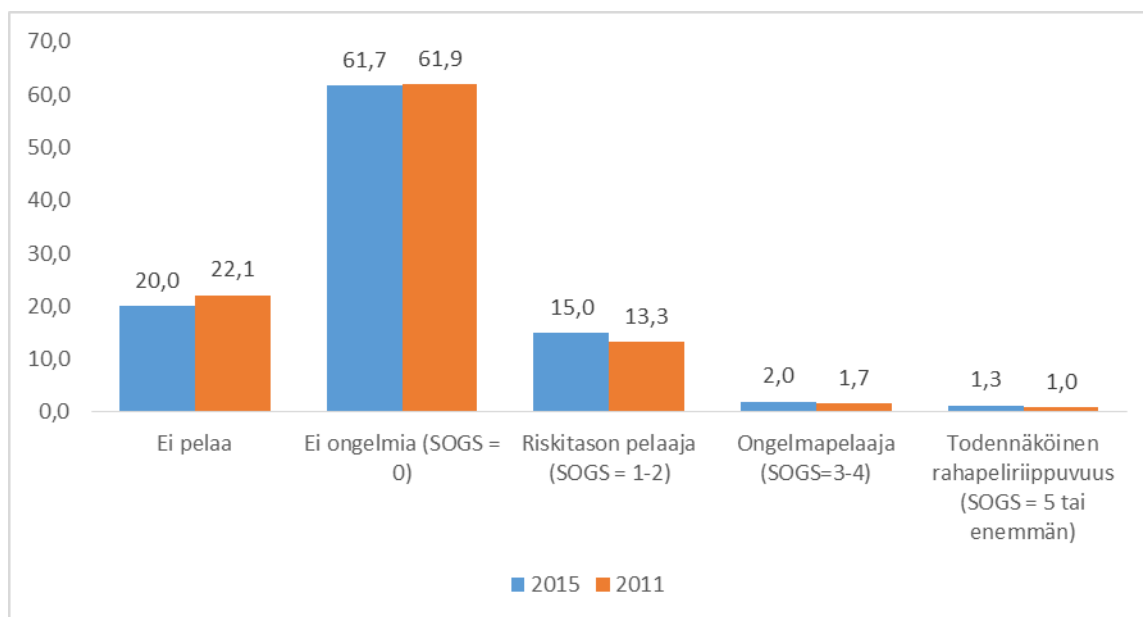
Ongelmapelaamisen taustalla voi olla perintötekijät, tietyt uskomukset peleistä tai oppiminen ja ehdollistaminen. Pelien helppo saatavuus ja pelien voittomahdollisuudet ja visuaaliset efektit ruokkivat myös peliongelmaa. (THL 2015.) Rahapelit eivät koskaan ole olleet lähempänä pelaajaa kuin nykypäivänä. Pääsy internetiin on halvempaa ja helpompaa kuin koskaan aikaisemmin ja internetkasinoita on nykypäivänä valtava määrä. Myös RAY:n pelikoneita on ympäri Suomea tuhansia kappaleita kaupoissa, kioskeissa ja huoltamoilla.

The South Oaks Gambling Screen (SOGS) on yleisesti käytetty mittari, jonka avulla voidaan kartoittaa väestön rahapeliongelmaa. SOGS-mittarissa kysytään 20 eri kysymystä, jotka mittaavat henkilön rahapelikäyttämistä ja rahapelien haitallisia vaikutuksia. Riippuen henkilön vastauksista, he saavat kokonaispistemäärän 0-20 väliltä. (Salonen, A., Raisamo, S. 2015, 38.) Raportissa Suomalaisten rahapelaaminen 2015 Salonen, A ja Raisamo, S. (2015, 38) käyttivät SOGS-mittarin pisteystystä seuraavasti:

- Vähintään 1 piste viittaa pelaajan kuuluvan riskitasolle
- Vähintään 3 pistettä viittaa rahapeliongelmaiseen
- 5 tai enemmän pistettä viittaa todennäköiseen rahapeli riippuvuuteen

3.4 Peliongelma Suomessa

Arvioiden mukaan, rahapeliongelmaisia oli Suomessa vuonna 2015 noin 124 000 ihmistä, eli 3,3 prosenttia Suomen väestöstä. Tästä luvusta lähes kolmannes kärsii peliriippuvuudesta, eli vähän yli 1 prosenttia Suomen väestöstä. Peliongelmaisten määrä on kasvanut vuodesta 2011 vuoteen 2015 0,6 prosenttia. Riskitasolle, eli 1-2 SOGS-pistettä saaneita, oli 15 prosenttia vuonna 2015, joka oli 1,7 prosenttia enemmän kuin vuonna 2011. Vertailuvuosien 2011 ja 2015 välillä käy ilmi, että Suomalaisten pelaamisen määrä on kasvanut, joten se heijastuu myös ongelmapelaamisen kasvuna. (Kuvio 8.)



Kuvio 8 Rahapeliongelman yleisyyden vertailu vuosien 2011 ja 2015 välillä SOGS-mittarilla, Salonen, A., Raisamo, S. 2015, 80

Suomen rahapelimarkkinoiden avaamisella Varvio, S. (13.5.2016) mukaan voisi olla rahapelihaittoja lisäävä vaikutus. Rahapelimarkkinoiden avaaminen tarkoittaisi, että Suomen rahapelimarkkinoilla olisi yksinoikeusjärjestelmää enemmän elementtejä ja tässä olisi riskejä haittojen lisäämiseen. Yritykset kilpailisivat toisiaan vastaan olemassa olevasta pelikysynnästä, eli pelaajista, sekä pelaajien rahapeleihin käyttämästä euromäärästä. Tämänlainen kilpailu lisäisi pelaamisesta aiheutuvia ongelmia.

Tämä on hyvä tiedostaa kun puhutaan muihin rahapelijärjestelmiin siirtymisestä, sillä ongelmapelaajien määrä esimerkiksi Iso-Britanniassa on noussut sen tekemien lakiuudistusten jälkeen. Vaikka kasvaneita lukuja ei Iso-Britanniassa ole pystytty yhdistämään sen tekemisiin rahapelijärjestelmän uudistuksiin, on ongelmapelaajien suuri kasvu ollut ongelma Iso-Britanniassa.

Ongelmapelaaminen on yleisintä 18–34 vuotiailla ja useimmiten ongelmapelaaja on mies, vaikka naisten ongelmapelaaminen on lisääntynyt lähivuosina. Nuorten aikuisten keskuudessa ongelmapelaaminen on myös kasvanut, mutta alaikäisillä se on vähentynyt. Peliongelma on yleisintä ihmisillä joilla on siihen työssäkäyviä enemmän aikaa. Esimerkiksi työttömät, lomautetut tai työkyvyttömyyseläkkeellä olevat ovat keskimääräisesti alttiimpia ongelmapelaamiseen. (Sininauhaliitto 2016.)

Vähiten rahapeliongelmia aiheutti Veikkauksen järjestämät lottopelit. Eniten rahapeliongelmia aiheuttivat pelit, joiden pelitempo on nopea, esimerkiksi nettipokeri, nettikasino,

RAY:n rahapeliautomaatit, Veikkauksen arvontapelit kuten Syke ja eBingo sekä pöytäpelit kuten ruletti ja blackjack. (Salonen, A., Raisamo, S. 2015, 41)

3.5 Rahapelihaittojen ehkäisy

Arpajaislain mukaan sosiaali- ja terveysministeriö on tehtävä tutkia ja seurata rahapelihaittoja sekä kehittää niiden ehkäisyä ja hoitoa. Vuonna 2009 sosiaali- ja terveysministeriö osoitti nämä tehtävät THL:n hoidettavaksi. (THL 2016, 2.) Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirjan 2012 (47–52) mukaan rahapelihaittoja pyritään ehkäisemään muun muassa seuraavin keinoin:

- Vuosina 2010–2011 rahapelaamisen ikärajan nosto 18-vuoteen ja tämän valvominen
- Kampanjat, julkaisut ja tiedotus rahapelaamisen riskeistä
- Rahapelihaittojen tutkiminen ja seuranta
- Rahapelien mainonnan sääntely
- Kansalaisjärjestöjen eri hankkeet, kuten Pelitaito- ja Pelituki-hanke
- Peliyhteisöjen vastuullisuusohjelmat
- Pelituotteiden haitallisuuden arviointi

Kaikista parhaiten haittoja ehkäistään kun edellä mainittuja asioita ei käytetä yksinään, vaan niistä tehdään laajempia, toisiaan tukeva kokonaisuus. ”Keskeistä on, että pelaamisesta aiheutuvat haitat tunnustetaan ja tunnustetaan, ja että niitä pyritään johdonmukaisesti ja järjestelmällisesti vähentämään niin lainsäädännön, valvonnan kuin ongelmien tunnistamisen, ehkäisyn ja hoidon kehittämisen keinoin.” (Varvio S, 13.5.2016.)

Rahapeliyhtiöiden fuusion jälkeen kaikki säännelty rahapelaaminen on yhden asiakastilin takana. Yksi asiakastili mahdollistaa tehokkaammat toimenpiteet peliongelman hallitsemiseksi. (Mäkinen, V. 10.5.2016) Tämä asiakastili kuitenkin kattaa ainoastaan Suomessa säädeltyjen rahapeliyhtiöiden toiminnan, eli sitä ei voi verrata Tanskassa toimivaan ROFUS-rekisteriin. ROFUS-maiselle rekisterille, jonka avulla pystyisi estämään kaiken internetissä tapahtuvan rahapelaamisen, olisi varmasti tarvetta Suomessakin. ROFUS-rekisteri on pystytty toteuttamaan Tanskassa Tanskan lisenssimallin vuoksi, enkä siksi usko että samanlaisen rekisterin perustaminen Suomeen olisi mahdollista. Yksi asiakastili on kuitenkin askel oikeaan suuntaan.

4 Rahapelaaminen muissa Euroopan maissa

Rahapelialalla toimii paljon suuria yrityksiä, joilla on intresseissä laajentaa toimintaansa myös valtiollisten monopolien suojaamiin maihin. Euroopan unionin alueella on taattu palvelujen vapaa liikkuvuus, josta syystä peliyhtiöt ovat tehneet kanteluja EU:lle joidenkin maiden valtiollisista monopoleista. Viimeisten vuosien aikana Euroopan maiden rahapeli-järjestelmät ovat kokeneet suuriakin muutoksia (Kuuluvainen YM. 2012, 52)

Euroopan komissio hyväksyy sen, että sen jäsenmaansa rajoittavat pääsyä ulkomaisille pelisivustoille. Ulkomaisten pelisivustojen rajoittamisen täytyy kuitenkin pystyä perustelemaan peliongelman hallinnalla tai järjestäytyneen rikollisuuden torjumisella. Tämä edellyttää myös, että jäsenmaat itse järjestävät kansalaisilleen mahdollisuuden pelaamiselle. (European Commission 2010.)

Maakohtaiseen vertailuun valitsin kolme Euroopan maata; Tanskan, Ranskan ja Iso-Britannian. Kaikki nämä kolme maata ovat ottaneet askeleita pois päin monopolista ja kohti erilaisia toimintamalleja. Seuraavissa kappaleissa avaan näiden maiden rahapelihistoriaa ja minkälaista toimintamallia ne toteuttavat tänä päivänä.

4.1 Ranska

Euroopan komissio sai valituksia Ranskan harjoittamasta rahapelien rajoittamisesta vuonna 2005. Tämän takia Euroopan komissio aloitti rikkomusmenettelyn Ranskaa vastaan vuonna 2006 ja teki virallisen pyynnön Ranskalle tilanteen korjaamiseksi vuonna 2007. Ranska uudisti rahapelilakejaan vuonna 2010 kun voimaan astui French Gambling Act. (European Commission 2010.)

Ennen vuonna 2010 toukokuussa tapahtunutta rahapelilakiuudistusta, Ranskassa toimi 25 000 laitonta uhkapelisivustoa ja 75 prosenttia Ranskan internetpelaamisesta tapahtui näillä sivustoilla. Vain kahdella operaattorilla oli lain mukaan oikeus harjoittaa internetvedonlyöntiä ja lottoa: Pari Mutuel Urbain (PMU) ja Français de Jeux (FDJ). PMU hallinnoi vedonlyöntiä hevosurheiluun liittyen ja FDJ hallinnoi muiden urheilulajien vedonlyöntiä, sekä loton järjestämistä. Nämä kaksi yritystä järjestivät kaiken vedonlyöntiin liittyvän, niin internetissä kun kaupoissa. FDJ ja PMU pitävät lakiuudistuksen jälkeen monopolin vielä loton ja raaputusarpojen suhteen. Aikaisemmin nettipokeri oli kiellettyä Ranskassa, mutta nyt uusi laki mahdollistaa myös sen. Kasinopelejä ei ole vielä vapautettu. (Barcaroli, M. 2010.)

Ranskan uusi rahapelilaki on toteutettu lisenssijärjestelmän avulla. Italiassa hyvin toiminut lisenssijärjestelmä oli Ranskan mallina kun lakiuudistusta tehtiin. Lisenssien myöntämisestä päättää vuonna 2010 kesäkuussa syntynyt uusi viranomaistaho ARJEL (Autorité de régulation des jeux en ligne). Vuonna 2011 ARJEL oli myöntänyt 40 lisenssiä rahapeleihin liittyen, joista yli puolet oli internetpokerin järjestämiseen liittyviä lisenssejä. (Barcaroli, M. 2010.) Useat operaattorit ovat kuitenkin peruuttaneet lisenssinsä ja vetäytyneet Ranskan rahapelimarkkinoilta. Vuonna 2013 lisenssejä oli voimassa vain 20. (Gamingzion.)

Pelien verotus on tehty muista lisenssimaista poikkeavalla tavalla. Pelien järjestäjien tulee maksaa veroa (Barcaroli, M. 2010.) seuraavasti:

- Urheiluviedonlyönnessä verotus on 8,8 prosenttia kaikista asetetuista panoksista
- Vedonlyönnessä hevosurheiluun liittyen vero vaihtelee 15 ja 16.5 prosentin välillä asetetuista panostuksista.
- Pokerissa veroa peritään 2 prosenttia toimijan liikevaihdosta, enintään kuitenkin euro per pelattu pokerikäsi.

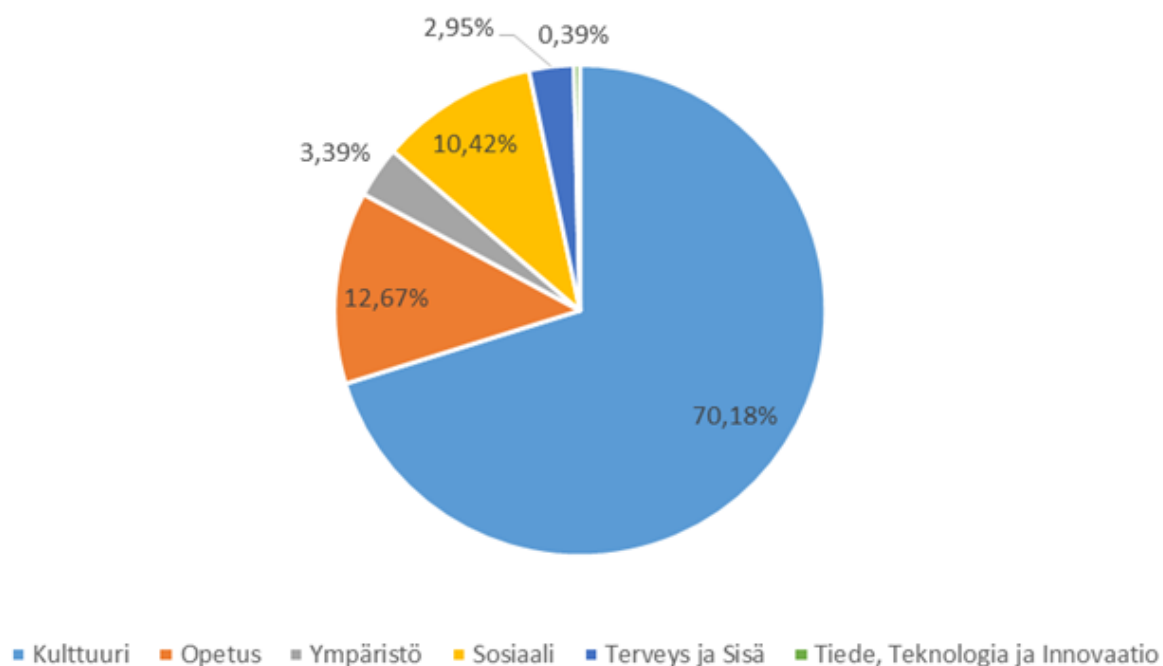
Erittäin kovat lisenssivaatimukset, tiukka verotus ja kasinopelien pitäminen kiellettyinä, tekevät Ranskasta erittäin haasteellisen maan toimia ulkopuolisille rahapelioperaattoreille.

4.2 Tanska

Tanskan parlamentti hyväksyi yksimielisesti uuden uhkapelilain vuonna 2010, joka saatiin implementoitua Tanskan rahapelimarkkinoille vuoden 2012 alkupuoliskolla. Uuden lain avulla Tanskan rahapelimarkkinat ovat osaksi vapautettuja ja tämä oli ensimmäinen askel kohti rahapelimarkkinoidensa avaamista. Uusi laki erotti monopolin alaisuuden jäävät tuotteet ja osaksi vapautetut tuotteet. Uusi laki pyrkii pitämään kansan pelaamisen hallitulla tasolla, vähentämään peliongelmaa ja rikollisuutta rahapelaamiseen liittyen ja huolehtia että pelit järjestetään reilusti sekä läpinäkyvästi.

Tanskassa on esimerkiksi käytössä rekisterijärjestelmä (ROFUS), jonne henkilö voi lisätä itsensä jos hän haluaa estää nettipelaamisen itseltään. (The Danish gambling authority's yearly report 2012 2013, 4-5.) Yli 4 400 Tanskalaista oli rekisteröitynyt itsensä ROFUS-rekisteriin vuoden 2014 loppuun mennessä (The Danish gambling authority's yearly report 2014 2015, 27). Jokainen pelitoimintaa harjoittava yhtiö joutuu jokaisen pelaajan kohdalla tarkastamaan tämän rekisterin, eivätkä he saa ottaa sellaista henkilöä asiakkaaksi joka rekisteristä löytyy. (The Danish gambling authority's yearly report 2012 2013, 4-5.)

Ennen lakiuudistusta kaikki rahapelit oli järjestetty Danske Spil A/S kautta. Nykyään Danske Spil A/S hallinnoi tiettyjä pelejä tytäryhtiöidensä Danske Lotteri Spil A/S:n, Det Danske Klasselotteri A/S:n, Varelotteriet:in ja Landbrugslotteriet:in kautta. Danske Lotteri Spil A/S:n peleihin lukeutuu perinteinen lotto, raaputusarvat, internetbingo ja vedonlyönti koira- ja hevoskisoihin. Kolme muuta tytäryhtiötä hallinnoivat toisistaan eroavia muotoja lotosta. Näitä kyseisiä pelejä ei ole siis vapautettu muille yrityksille ja Danske Spil pitää ainoata lisenssiä niihin. Uudessa laissa on myös määritetty, että Danske Spilin peleillä, lottoa lukuun ottamatta, tulee olla vähintään 45 palautusprosentti. Loton palautusprosentti tulee olla 65 ja 72 prosentin välillä. (The Danish gambling authority's yearly report 2012 2013, 37–38.) Suurin osa Danske Spil:in voitoista menee Terveys- ja Sisäministeriölle. Tiede-, Teknologia ja Innovaatioministeriölle menee vain 0,39 prosenttia voitoista. Ministeriöt itse päättävät mihin käyttävät voittonsa (Kuvio 9)



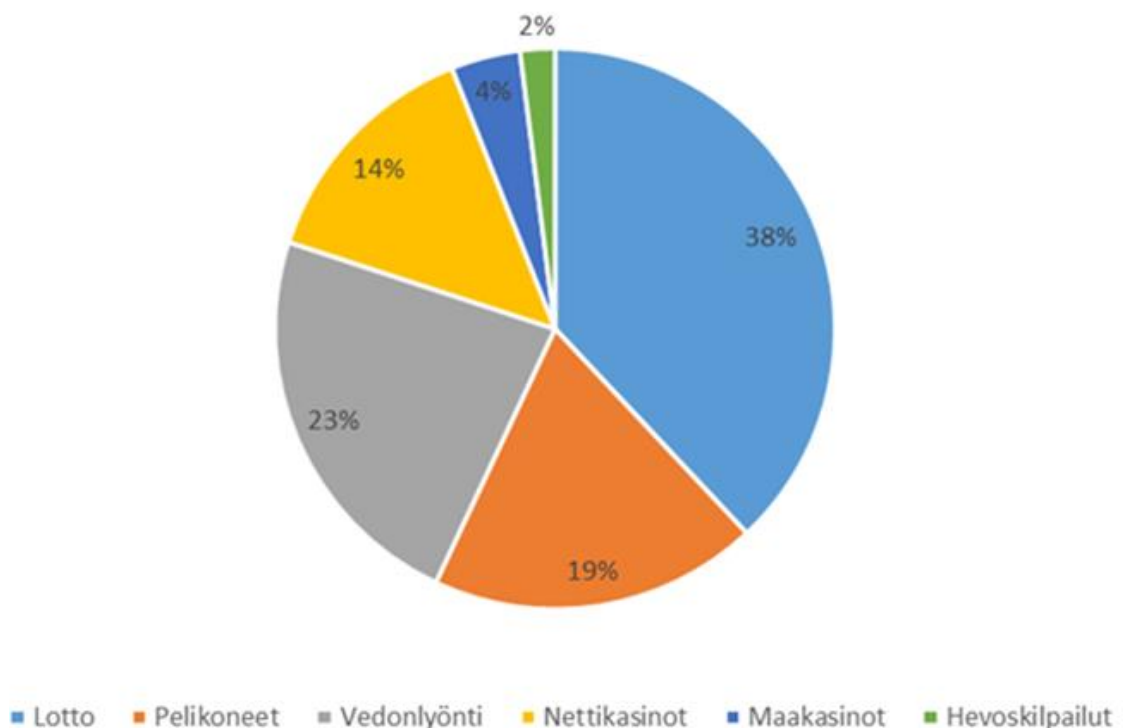
Kuvio 9 Danske Spil:in voitonjako eri ministeriöille, Evald & Halgreen 2011, 43

Taulukko 2 havainnollistaa Tanskan Gross Gaming Revenuen (GGR) miljoonissa Tanskan kruunuissa. Vuoden 2007 ja 2011 välisen notkahduksen 7,5 miljardista 6,5 miljardiin voi selittää Tanskan hidas talouskasvu, sekä 2007 voimaan astunut tupakointikielto useimmissa pelihalleissa ja ravintoloissa. Tällä aikavälillä myös nettikasinot ja pokerisivut olivat Tanskassa kiellettyjä, joten pelaajat käyttivät pelaamisen sivustoja joita ei pystytty säätelemään, joten niihin käytetyistä varoista ei ole tietoa. GGR on noussut tasaiseen tahtiin 2012–2014 aikavälillä. Vuonna 2014 täysi-ikäiset Tanskalaiset pelasivat noin 1 750 Tanskan kruunua henkilöä kohden.

Taulukko 2. Tanskan GGR vuosittain (Miljoona DKK) The Danish gambling authority's yearly report 2014, 13

2007	2011	2012	2013	2014	
7 465	6 545	7 500	7 575	7 755	Kaikki pelit
3 835	3 545	3 145	3 100	2 940	Lotto
2 300	1 785	1 820	1 630	1 505	Pelikoneet
620	750	1 175	1 385	1 780	Vedonlyönti
-	-	870	990	1075	Internetkasinot
450	320	345	335	325	Maakasinot
170	145	145	135	130	Hevoskilpailut

Lotosta saatiin suurin osa, 38 prosenttia, Tanskan GGR:stä vuonna 2014. Tämä luku on laskenut 4 prosenttia vuodesta 2012. Vedonlyönti ja nettikasinot ovat kasvattaneet osuut-
taan tämän kahden vuoden aikana yhteensä 37 prosenttiin, joka on 9 prosenttia enem-
män kuin vuonna 2012. (Kuvio 9)



Kuvio 9 Tanskan GGR prosentteina vuonna 2014, The Danish gambling authority's yearly report 2014 2015, 16

Lisenssejä jaetaan 5-10 vuoden ajalle riippuen onko kyseessä esimerkiksi internetkasino vai maakasino. Yleensä internetkasinon lisenssit alkavat yhden vuoden määräajalle, mut-

ta jos yritys hoitaa toimintansa moitteettomasti lisenssi jatketaan viiteen vuoteen asti. Lisenssejä hakeville yritykselle on myös tarkat vaatimukset, jotka yrityksen tulee täyttää ennen lisenssin hakemista, sekä tarkat vaatimukset raportoinnin suhteen, jotta yritykset saavat pitää lisenssin. Pelien harjoittaminen ilman lisenssiä johtaa sakkoihin ja enintään 6 kuukauden vankeustuomioon. (Act on gambling.) Jos yrityksellä ei ole myönnetty lisenssiä, ei se voi mainostaa palvelujaan Tanskassa. Tanskalaiset eivät myöskään pääse rahapelisivustoille kenellä ei ole lisenssiä. Useat lisenssittömät pelifirmat ovat joko hankkineet lisenssin tai estäneet Tanskalaisilta pääsyn sivustolleen. Pelifirmat, jotka eivät suostuneet tätä tekemään, ovat nyt estettyjä oikeudesta saaman päätöksen mukaan. (The Danish gambling authority's yearly report 2012 2013, 29–30.) Vuonna 2014 viiden pelifirman sivut olivat saaneet tällaisen eston ja sivuja on yhteensä 13 jotka ovat estettyjen listalla (The Danish gambling authority's yearly report 2014 2015, 61).

Kun yritys hakee lisenssiä vedonlyöntisivustoa tai internetkasinoa varten heidän pitää maksaa 250 000 DKK:n maksu ennen hakemuksen lähettämistä. Jos yritys hakee lisenssiä internetvedonlyönnin ja kasinon harjoittamiseen tulee yrityksen maksaa 350 000 DKK:n käsittelymaksu. Kun yritys on aloittanut toimintansa, tulee yrityksen maksaa jokaisen Tanskassa tehdystä kalenterivuoden tuloksesta palkkio taulukon 3 mukaan.

Taulukko 3. Vedonlyönti- ja internetkasinolisenssin haltijan vuosittain maksettavan palkkion määrittäminen kalenterivuoden GGR:stä, Act on gambling

GGR	Maksettava palkkio
Alle 5 000 000 DKK	50 000 DKK
5 000 000 DKK – 10 000 000 DKK	250 000 DKK
10 000 000 DKK – 25 000 000 DKK	450 000 DKK
25 000 000 DKK – 50 000 000 DKK	650 000 DKK
50 000 000 DKK – 100 000 000 DKK	850 000 DKK
Yli 100 000 000 DKK	1 500 000 DKK

2015 alkuvuodesta vedonlyöntilisenssejä oli voimassa 15 ja internetkasinolisenssejä oli 28. Nämä lisenssit omistavat 30 eri yritystä. Kymmenellä nettikasinolisenssin omistavalla yrityksellä ja neljällä vedonlyöntilisenssin omistavalla yrityksellä oli GGR yli 25 miljoonaa Tanskan kruunua. Millään vedonlyönti- tai internetkasinolisenssin omistajalla ei ollut yli 50 miljoonan GGR:ää. (The Danish gambling authority's yearly report 2014 2015, 39.)

4.3 Iso-Britannia

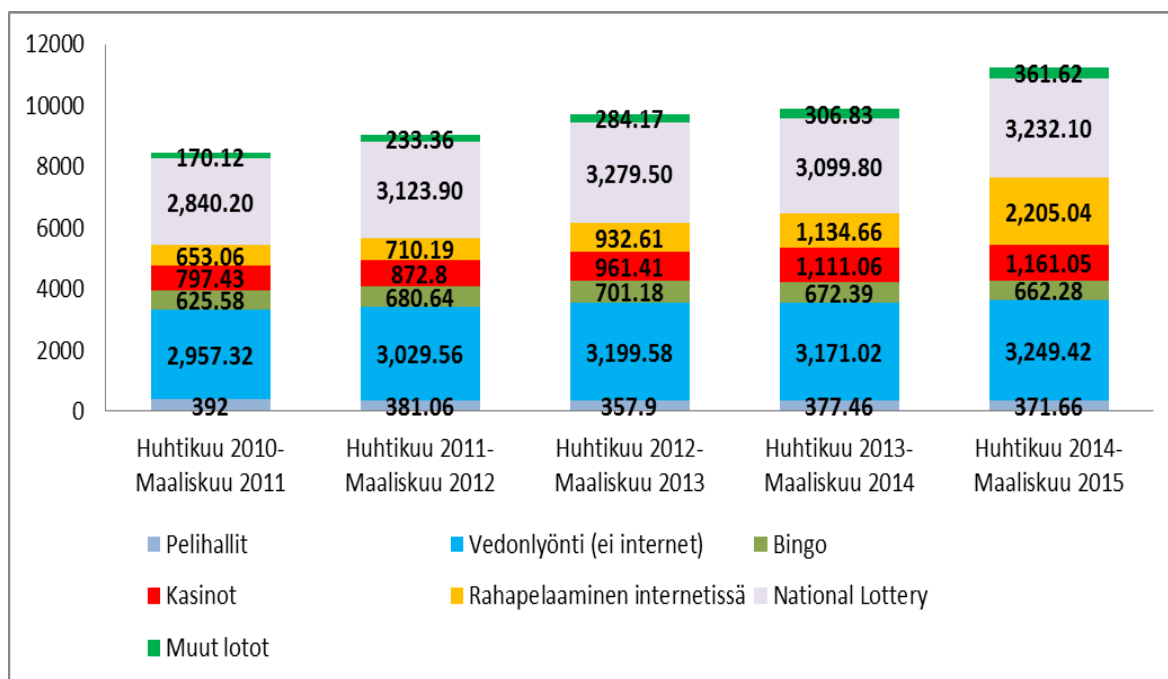
Rahapelaaminen on ollut osa Iso-Britannian kulttuuria satojen vuosien ajan. Rahapelaaminen on kuitenkin jakanut mielipiteitä historiansa aikana ja valtion mielipide on ollut pääosin kielteinen pelaamista kohtaan vuoteen 1960 asti. Vuonna 1960 voimaan astunut Betting and Gaming Act vapautti rahapelaamisen ja ihmiset, jotka halusit tätä harrastaa, nyt pystyivät siihen laillisesti. Laki oli suunnattu vapauttamaan vedonlyöntiliikkeet, mutta sen sivuvaikutuksena kaupallinen pelaaminen räjähti ravintoloissa, bingo halleissa ja klubeilla. Myös laitton pelaaminen alkoi kukoistaa ihmisten kodeissa ja järjestäytynyt rikollisuus kukoisti kaupallisessa pelaamisessa. Vuonna 1968 astui voimaan uusi laki, the Gaming Act 1968. Tämä laki suurelta osin onnistui järjestäytyneet rikollisuuden poistamisessa Isosta Britanniaasta. Vuoden 1968 jälkeen pelaamista valvoi Gaming Board for Great Britain, joka korvattiin Gambling Commissionilla vuonna kun Gambling Act 2005 laki astui voimaan. Gambling Act 2005 esitettiin parlamentille ensimmäisen kerran 18. Lokakuuta 2004 ja se astui kokonaisuudessaan voimaan vuonna 1. Syyskuuta 2007. (The Gambling Act 2005: A bet worth taking? 2012, 3-4.)

Gambling Commission valvoo pelaamista, pitää rahapelimarkkinat avoimena ja reiluna, ehkäisee rikollista toimintaa, suojaa alaikäisiä ja peliongelmaisia ja hoitaa lisenssien käsittelyn. Gambling Commission saa rahat toimintaansa lisenssimaksuista. Lisenssinhakijan tulee täyttää valtion luomat lisenssiehdot ja harjoittaa toimintaansa LCCP:n (Licence conditions and codes of practice) mukaan. Lisensseistä maksettavat hinnat vaihtelevat sen mukaan mitä toimintaa haluaa harjoittaa ja minkä kokoista toimintaa pyörittää. Lisenssejä Isossa Britanniaassa voi hakea periaatteessa kuka tahansa (Gambling Commission) seuraavaan toiminnan pyörittämiseen:

- Pelihallit
- Vedonlyönti
- Bingo
- Kasinot
- Pelikoneiden valmistaminen
- Peliohjelmistot
- Lotto ja raaputusarvat
- Internetissä ja puhelimen välityksellä toimiva rahapelaaminen

National Lottery on perinteikäs ja pitkän historian omaava lottopeli, jonka järjestämiseen vain yksi toimija omaa lisenssin. Gambling Commission valvoo, että mahdollisimman suuri osa National Lottery:n tuotoista menee hyväntekeväisyyteen. (Gambling Commission.)

Pelimarkkinoiden kehitys Isossa Britanniassa viimeisen viiden vuoden aikana on ollut positiivista. Kaupallisen pelaamisen GGY oli vuonna 2015 5,444 miljardia puntaa ja kasvua pelkästään edellisestä vuodesta on tullut kaksi prosenttia eli noin 112 miljoonaa puntaa. Kaupallinen pelaamisen GGY on kasvanut viiden vuoden aikana noin 672 miljoonaa puntaa. Kuvio 10 selvittää vuosien 2010 ja 2015 aikana tapahtunutta muutosta Ison Britannian rahapelimarkkinoilla. Näiden vuosien aikana GGY on kasvanut kaikilla muilla aloilla paitsi pelihalleissa. Internetissä toimivan rahapelaamisen suosio on kasvanut valtavasti vertailuvuosien välissä. Vuoden 2015 valtavan kasvun internetpeleissä selittää kuitenkin se, että Lokakuussa 2014 tuli voimaan Gambling (Licensing and Advertising) Act, joka pakottaa kaikkien pelaamista tarjoavien operaattorien omistavan lisenssin toimintaansa. Tästä esimerkkinä internetpelaamisen GGY oli 753,53 miljoonaa puntaa aikavälillä 1.5.2014–31.10.2014 ja 1,451 miljardia puntaa aikavälillä 1.11.2014–31.3.2015. (Gambling Commission 2015, 5.)



Kuvio 10 Ison Britannian rahapelimarkkinoiden kehitys vuosina 2010–2015 GGY miljonnissa punnissa, Gambling industry statistics April 2010 to March 2015, 5

Ongelmapelaajien määrä vuonna 2010 oli noin 0,9 prosenttia Ison Britannian väestöstä, joka on noin 50 prosentin kasvu vuoteen 2007 verrattuna. Ongelmapelaajien määrää on vaikea arvioida, mutta on selvää että ongelmapelaajien lukumäärä on kasvanut näiden kolmen vuoden aikana. Ei ole kuitenkaan mitään todisteita että Gambling Act 2005 olisi syytä kohonneisiin lukuihin. Alle 16-vuotiaiden keskuudessa ongelmapelaaminen oli noin kahden prosentin luokkaa. Tämä on erittäin suuri luku, mutta Gambling Act 2005:den on

arvioitu parantaneen tilannetta, sillä monet pelikoneet ovat nyt sijoitettu paikkoihin, joihin alle 18-vuotiaat eivät pääse. Yritysten tulee itse noudattaa Gambling Commission asettamia säädöksiä ja tämän avulla lasten ongelmapelaaminen saadaan vähentymään. Noin viisi miljoonaa puntaa lahjoitetaan vuosittain erilaisiin tutkimus-, opetus- ja hoito-ohjelmiin. Tämä summa kerätään yrityksiltä niin sanottuna vapaaehtoisena verona, mutta täyteen viiteen miljoonaan on päästy jokainen vuosi. (The Gambling Act 2005: A bet worth taking? 2012, 11–15.)

Isossa Britanniassa ei ole mitään rekisteriä tai järjestelmää, kuten Tanskassa toimiva RO-FUS-rekisteri, johon asiakas voi ilmoittaa omat tietonsa ja täten estää oman pelaamisen täysin. Isossa Britanniassa henkilö voi estää oman pelaamisen tietyllä kasinolla tai sivulla, mutta voi silti mennä naapurissa olevalle kasinolle pelaamaan. Tällaisen rekisterin puuttuminen on tiedostettu ongelmaksi ja Gambling Commission kaipaisi valtiolta tukea tällaisen rekisterin perustamisessa. (The Gambling Act 2005: A bet worth taking? 2012, 26.)

5 Pohdinta

Ennen opinnäytetyön kirjoittamista, suhtautumiseni Suomen rahamonopoliin oli jonkin verran kielteinen. Kielteisyys johtui lähinnä siitä, että internetpelaamista on yritetty rajoittaa Suomessa. Tämä käsitys vahvistui Pyysing, A. (22.3.2016) käymäni haastattelun perusteella, että internetpelaamista on yritetty rajoittaa vuosina 2007 ja 2011, mutta tuloksetta. Mielestäni henkilöllä pitäisi olla vapaus valita, millä sivuilla hän haluaa rahapelejä pelata. Sillä nämä suuret ulkomaiset yhtiöt tarjoavat asiakkailleen talletus- ja muita bonuksia, joka on pelaajan näkökulmasta erittäin positiivista. Tämän lisäksi ulkomaiset yhtiöt pystyvät tarjoamaan asiakkailleen esimerkiksi vedonlyönnissä Veikkausta parempia kertoimia ja täten parempaa palautusprosenttia. On selvää, ettei Veikkaus pysty lähtemään kilpailemaan näiden yhtiöiden kanssa palautusprosentin suhteen, sillä sen pelivolyymit ovat pienemmät ja Veikkauksen pitää saada tulosta, jota sitten tulouttaa eteenpäin.

Ongelmalliseksi Suomen tilanteen tekee se, että valtio ei saa minkäänlaisia hyötyjä ulkomaille tapahtuvasta internetpelaamisesta. Ulkomaiset yhtiöt saavat suomalaisten pelaamisesta voittonsa, mutta he eivät joudu huolehtimaan rahapelihaittojen ehkäisystä Suomessa. Lisenssijärjestelyssä Suomi pääsisi käsiksi tähän ulkomaille suuntautuvaan tulovirtaan. Ulkomaisten yhtiöiden toimintaa pystyttäisiin verottamaan Suomessa ja ulkomaisille yhtiöille pystyisi myös asettamaan muita kustannuksia toiminnan pyörittämisestä Suomessa. Näitä yhtiöitä pystyttäisiin myös valvomaan paremmin ja täten tekemään suomalaisten pelaamisesta niillä sivuilla turvallisempaa. Lisenssimaksujen, verojen, maksujen ja muiden kriteerien suhteen pitää kuitenkin olla erittäin tarkka. Vaikka Suomen rahapelimarkkinat ovatkin erittäin houkuttelevat ulkomaisille toimijoille, voidaan Suomen markkinoista helposti tehdä liian haasteelliset korkeilla maksuilla ja veroilla. Tämä sitten johtaisi siihen, että toiminta Suomessa ei olisi kannattavaa ja ulkomaiset yritykset siirtyisivät kokonaan pois.

Suomen rahapelijärjestelmän takia Veikkaus on myös menettänyt erinomaisen mahdollisuuden laajentaa liiketoimintaansa Euroopan ulkopuolelle. Brasilian valtio oli jopa ottanut Veikkauksen tytäryhtiöön yhteyttä juurikin tämän hyvän maineen takia. Koska muille markkinoille laajentaminen nähtiin uhkana Veikkauksen yksinoikeudelle Suomessa, ei tätä hanketta pystytty viemään eteenpäin. Ymmärrän eduskunnan perustelut kielteiselle päätökselle ja ne ovatkin täysin oikein. Samaa ongelmaa ei kuitenkaan olisi, jos Suomessa olisi erilainen rahapelijärjestelmä. Rahapelivientisektorin suhteen olemme menettäneet valtavan tilaisuuden. Haastattelussani Aki Pyysingin kanssa sama asia tuli esille. Koska

pidämme monopolista niin tiukasti kiinni, emme pääse toteuttamaan viihdepelejä tekevien Supercell:in tai Angry Birdsien tapaista menestystä rahapelien suhteen.

Ammattilaisurheilun ja urheiluseurojen näen myös yhtenä kärsijänä monopolista. Tätä on hyvin vaikea käsittää, sillä vuoden 2015 yli puolen miljardin tuloksesta esitettiin käytettäväksi 25 prosenttia urheilun ja liikuntakasvatuksen edistämiseen. Vaikka tämä tuloutettava summa on valtava, suunnataan se niin monenlaiseen eri urheilutoimintaan, joten yksittäiset seurojen saamat avustukset jäävät suhteellisen pieniksi. Kuuluvainen ym. (2012, 34–40.) tekemän urheiluseurojen seurajohtajien haastattelun mukaan tämän valtion jakaman tuen saaminen on erittäin hankalaa. Seurojen saamat varat tuntuivat jäävän liittotasolle ja nekin varat jotka seura sai, olivat huomattavasti pienemmät kuin mitä kansainväliset rahapeliyhtiöt olisivat olleet valmiita tarjoamaan. Tämä ei kuitenkaan ole kritiikki Veikkauksen toimintaan tai siihen ettei Veikkaus tulouttaisi tarpeeksi varoja. Ongelma tuntuu enemmänkin olevan siinä, että tukirahoja ei käytetä tehokkaasti ja tukien jakamisesta puuttuu oleellinen läpinäkyvyys. Vertailumaan Tanskan otettua käyttöön lisenssijärjestelmän, solmivat tanskalaiset jalkapalloseurat suuria sponsorisopimuksia eri vedonlyöntiyritysten kanssa.

5.1 Rahapelijärjestelmät

Lisensointi tai ainakin osittainen lisensointi voisi olla Suomen suunta eteenpäin. Markkinoiden täydelle vapauttamiselle en näe perusteluja, enkä minkäänlaisia realiteetteja muutenkaan. Mielestäni Tanskan lisenssimalli vaikuttaa erittäin toimivalta vaihtoehdolta. On selvää, että jos Suomi jossain vaiheessa alkaisi raottaa markkinoitaan, ei pelien kuten Lotto tai edes rahapeliautomaatit järjestämistä ja hallinnointia tulaisi vapauttamaan muille toimijoille. Maavertailussakin tuli selväksi, että tällaisista suosituista ja erittäin tuottoisista peleistä tullaan pitämään kiinni jopa lisenssijärjestelyn jälkeen.

Lisenssijärjestely tulisi kuitenkin rajoittamaan suomalaisille tarjolla olevaa pelitarjontaa. Vertailumaissa pääsy ei lisensoidun peliyhtiöt sivuille oli estetty. Tällaista järjestelyä ei Suomessa tällä hetkellä ole voimassa ja suomalaisille onkin näiden maiden kansalaisiin verrattuna enemmän valinnanvaraa rahapelien suhteen.

5.2 Johtopäätökset

Monopolia perustellaan rahapelihaittojen kurissapitamisellä, joka onkin ainoa sallittu perustelu. Uskon kuitenkin monopolin taustalla olevan täysin fiskaaliset syyt. Rahapelit ovat

Suomessa aivan valtava tulolähde valtiolle kun puhutaan rahapeliyhtiöiden tuotoista ja niiden maksamista veroista. On siis täysin selvää, että tästä halutaan pitää kiinni niin kauan kuin mahdollista. Kun tarkastelee vertailumaiden lisenssijärjestelyä, on lisenssimalli paljon säädellympi kuin Suomen monopoli. Lisenssimaisissa ei voitu pelata lisensoimattomilla sivuilla, kun Suomessa voi pelata missä tahansa haluaa. Lisenssimaisissa oli joko käytössä, tai suunnitteilla kattava pelaamisrekisteri jossa pelaaja voi rajoittaa kaikkea omaa pelaamista. Tämänlainen rekisteri olisi aivan omaa luokkaansa vähentämään rahapelaamisen haittoja.

Mielestäni rahapeliyhtiöiden fuusioituminen on hyvä askel. Toivonkin fuusion tarjoavan pelaajille tehokkaammat keinot hallinnoida omaa pelaamista ja tällä tavoin auttamaan rahapelihaittojen ehkäisyssä. Toivon fuusion myös selkeyttävän tuotonjakoa ja lisäävän läpinäkyvyyttä voittovarojen käyttämiseen. Vaikka fuusio tehtiinkin osaksi vahvistamaan monopolia, ei se tarkoita ettei muita vaihtoehtoja tarkkailtaisi. Suomessa varmasti seurataan tarkasti, mitä muissa Euroopan maissa tapahtuu. Valtiolliset monopolit vähenevät Euroopassa eivätkä lisäänty.

En usko, että Suomen rahapelimarkkinoilla tulee ikuisesti vallitsemaan monopoli. Liikkeitä pois päin monopolista ei ole tällä hetkellä näköpiirissä, mutta tulevien uudistusten kanssa näkisin monopolin toimivan Suomessa suhteellisen hyvin. On kuitenkin tärkeää asennoitua kriittisesti Suomen rahapelijärjestelmään, sillä sektori joka toimii monopolina ja jonka varat jaetaan poliittisesti, niin todennäköisesti rahoja ei käytetä erityisen tehokkaasti.

Aihe on erittäin laaja ja se vaatisi vielä erittäin paljon lisäselvitystä. Tämä työ on kuitenkin hyvä pohja ja on toimiva lähtökohta rahamonopolin jatkotarkasteluun. Työ pitää sisällään hyviä kohtia, mutta on liian suppea konkreettisten toimien tekemiseksi. Jatkotoimenpiteet rahapelijärjestelmän avaamiseksi vaatisi vielä erittäin laajaa selvitystä eri vaihtoehtoista. Vaikka jostain löytäisi Suomelle toinen hyvä toimintamalli, on sille vaikea löytää poliittisia realiteetteja.

5.3 Opinnäytetyöprosessi ja oma oppiminen

Kun opinnäytteen aihe lopulta selvisi, oli sen kirjoittaminen mielekästä ja kävi suhteellisen nopeasti. Aiheeni vaihtui täysin kesken prosessin, kun huomasin ettei edellinen aihe kiinnostanut ollenkaan. Työni otti viimeisen muotonsa vasta kirjoittamisen aikana, joten haastattelukysymykset, jotka olin tehnyt suhteellisen aikaisessa vaiheessa, eivät juuri palvel-

leet tarkoitustani. Tiesinkin haastateltavien tavoittamisen olevan suhteellisen haastavaa, joten jouduin väkisin tekemään haastattelukysymykset aikaisessa vaiheessa.

Omasta päivätyöstäni johtuen, jouduin välillä tekemään pitkiä työpäiviä ja matkustelemaan. Olikin haastavaa löytää aikaa ja energiaa opinnäytetyön tekemiselle. Aikahaasteet huomioiden suoriuduin työstäni suhteellisen hyvin. Jälkiviisaana on kuitenkin helppo sanoa, että työ olisi pitänyt aloittaa huomattavasti aikaisemmin.

Lähteet

Act on gambling. Luettavissa:

<https://spillemyndigheden.dk/sites/default/files/Act%20on%20Gambling.pdf> Luettu:
1.4.2016

Alkio, M. 2012. Rahapelilainsäädäntö ja markkinat. Talentum. Helsinki.

Arpajaislaki 23.11.2001/1047. Luettavissa:

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>

Barcaroli, M. 2010. European Association for the Study of Gambling. On-line gambling in France. Luettavissa:

http://www.easg.org/media/file/vienna2010/presentations/Thursday/1600/P3/4_Martina_Barcaroli.pdf Luettu 29.4.2016

The Danish gambling authority's yearly report 2012 2013. the Danish Gambling Authority.

Luettavissa: <https://spillemyndigheden.dk/e-book/aarsberetning/2012/>

Luettu 31.3.2016

The Danish gambling authority's yearly report 2014 2015. the Danish Gambling Authority.

Luettavissa: <https://spillemyndigheden.dk/e-book/aarsberetning/2014/> Luettu 31.3.2016

Euroopan Komissio 2011. Vihreä kirja. Luettavissa:

http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2009_2014/documents/com/com_com%282011%290128_/com_com%282011%290128_fi.pdf Luettu 1.6.2016

European Commission 2010. On-line gambling: Commission welcomes France's decision to open its gambling market and closes infringement procedure. Luettavissa:

http://europa.eu/rapid/press-release_IP-10-1597_en.htm Luettu 29.4.2016

European Commission 2013. Komissio kehottaa jäsenvaltioita noudattamaan EU-oikeutta rahapelien sääntelyssä Luettavissa: [http://europa.eu/rapid/press-release_IP-13-](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-13-1101_fi.htm)

[1101_fi.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-13-1101_fi.htm) Luettu 11.5.2016

Evald, J. Halgreen, L. 2011. Sports Law in Denmark. CPI Group Ltd. United Kingdom.

The Gambling Act 2005: A bet worth taking? 2012. House of Commons. Lontoo. Luettavissa:

<http://www.publications.parliament.uk/pa/cm201213/cmselect/cmcomeds/421/421.pdf>

Luettu 27.4.2016

Gambling Commission 2015. Industry statistics. Luettavissa:

<http://www.gamblingcommission.gov.uk/docs/Industry-statistics-April-2010-to-March-2015.docx> Luettu 18.4.2016

Gambling Commission. Who we are and what we do, An introduction to the Gambling Commission. Luettavissa: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/Who-we-are-and-what-we-do.pdf> Luettu 29.4.2016

Gamingzion. Online Gambling Sites in France. Luettavissa:

<http://www.gamingzion.com/france> Luettu 20.4.2016

Harviainen, T. Meriläinen, M & Tossavainen T. 2014. Pelikasvattajan käsikirja. Tammerprint Oy. Tampere

Herrala, O. 2013. EU-komissio hyväksyi Suomen pelimonopolin. Kauppalehti. Luettavissa:

<http://m.kauppalehti.fi/uutiset/eu-komissio-hyvaksyi-suomen-pelimonopolin/GUchCEbb>

Luettu 10.5.2015

Hänninen, J. 2012. Veikkausvoittovarojen jakamisessa usein väärinkäytöksiä. Helsingin

Sanomat. Luettavissa: <http://www.hs.fi/talous/a1349878027112> Luettu 12.5.2016

Hänninen, J. 2012b. Avustuksia kuluu edustusmenoihin. Helsingin Sanomat. Luettavissa:

<http://www.hs.fi/talous/a1349878188406> Luettu: 12.5.2016

Hänninen, J. 2012c. Ministeriön virkamies unohti valvonnan. Helsingin Sanomat. Luettavissa:

<http://www.hs.fi/talous/a1349878613486> Luettu: 12.5.2016

Kuuluvainen, A., Koponen, A., Oikarinen, E., Ranki, A., Ryömä, A., Laihinen, P. & Lehtonen, A. 2012. Suomen Rahapelimarkkinat. Turun Kauppakorkeakoulu. Luettavissa:

<http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/85706/SUOMEN%20RAHAPELIMARKKINAT%20kb-nettiin.pdf> Luettu 12.5.2016

Laki raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuoton käyttämisestä
23.11.2001/1054

Luhtala, K. Silvennoinen, I & Taskinen T. 2013. Nuoret pelissä. Juvenes Print. Tampere.

Mäkinen, V. 10.5.2016. Kehityspäällikkö. Veikkaus Oy. Haastattelu. Sähköposti. Helsinki

Peluuri. Rahapelaaminen Suomessa. Luettavissa: <http://www.peluuri.fi/tietopankki/yleista-tietoa-rahapelaamisesta-ja-peliongelmasta/rahapelaaminen-suomessa> Luettu 20.5.2016

Pyysing, A. 22.3.2016. Pokeriammattilainen. Haastattelu. Paikan päällä. Helsinki

Raento, P. 2014. Gambling in Finland. Gaudeamus. Tallinna.

RAY a. Historia. Luettavissa: <http://www2.ray.fi/fi/ray/tietoa-meist%C3%A4/historia> Luettu 31.5.2016

RAY b. Tietoa meistä. Luettavissa: <http://www2.ray.fi/fi/ray/tietoa-meist%C3%A4> Luettu 31.5.2016

RAY 2016 a. Vastuu- ja vuosiraportti 2015. Luettavissa:
http://www2.ray.fi/sites/default/files/RAY_vastuu-vuosiraportti_2015_final.pdf Luettu 17.5.2016

RAY 2016 b. RAY:n historian paras tulos. Luettavissa:
<https://www2.ray.fi/fi/ray/ajankohtaista/rayn-historian-paras-tulos> Luettu 31.5.2016

Rehtonen T., Korhonen, J. 2012. Kauppojen rahapeliautomaatit lisäävät peliongelmiä.
Luettavissa:
http://yle.fi/uutiset/kauppojen_rahapeliautomaatit_lisaavat_peliongelmia/5878790 Luettu 20.3.2016

Salonen, A., Raisamo, S. 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015 - Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla. THL.
Luettavissa: <http://www.julkari.fi/handle/10024/129595> Luettu 28.5.2016

Sininauhaliitto 2016. Ajankohtaista.

Rahapeliongelmat kasvoivat Suomessa - etenkin naisilla ja nuorilla aikuisilla. Luettavissa: <http://www.sininauhaliitto.fi/rahapeliongelmat-kasvoivat-suomessa-etenkin-naisilla-ja-nuorilla-aikuisilla> Luettu 28.3.2016

Sisäministeriö. Uuteen rahapeliyhtiöön tähtäävän lainsäädännön valmistelu. Luettavissa: <https://www.intermin.fi/fi/lainvalmistelu/uusirahapeliyhtio> Luettu 11.5.2016

SOSTE 2015. Rahapelijärjestelmä uudistuu - Roadshow 2015. Luettavissa: <http://www.slideshare.net/SOSTE/rahapelijrjestelm-uudistuu-roadshow-2015> Luettu 10.5.2016

Sullström, H. 2014. Suomalaiset maailmanluokan uhkapelaajia – Yli 400 euroa vuodessa rahapeleihin. YLE. Luettavissa: http://yle.fi/uutiset/suomalaiset_maailmanluokan_uhkapelaajia_yli_400_euroa_vuodessa_rahapeleihin/7160228 Luettu 30.5.2016

Suomalaisen Rahapelaamisen Vuosikirja 2012, 2013. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, sosiaali- ja terveysministeriö, sisäasianministeriö ja Poliisihallitus. Valopaino Oy, Helsinki. Luettavissa: <https://www.julkari.fi/handle/10024/104422> Luettu 30.5.2016

THL 2015. Rahapeliongelma. Luettavissa: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/rahapeliongelma> Luettu: 28.3.2016

THL 2016. RAHAPELIHAIKAT HALTUUN. Luettavissa: http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/130260/Rahapelihaitat_haltuun_WEB.pdf?sequence=1 Luettu 1.6.2016

Tyynysniemi, M. 2012. Arhinmäki kielsi Veikkaukselta ulkomaat. Helsingin Sanomat. Luettavissa: <http://www.hs.fi/talous/a1352436277282> Luettu 12.5.2016

Veikkaus Oy. Rahapelitoimijat Suomessa. Luettavissa: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa/rahapelijarjestelma> Luettu 11.5.2016

Veikkaus Oy b. Luotettavaa ja vastuullista rahapelaamista. Luettavissa:

<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa> Luettu 11.5.2016

Veikkaus Oy c. Historia. Luettavissa: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa/historia>

Luettu 11.5.2016

Veikkaus 2014. Yhteyskuntavastuuraportti ja vuosikertomus 2013. Luettavissa:

https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2013/vuosiraportti_2013.pdf Luettu 12.5.2016

Veikkaus 2016. Veikkauksen vuosiraportti 2015. Luettavissa:

https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2015/vuosiraportti_2015_suomi.pdf Luettu 11.5.2016

Varvio, S. 13.5.2016. Arpajaishallintopäällikkö. Poliisihallitus. Haastattelu. Sähköposti. Helsinki

Liitteet

Liite 1 Saaramia Varvion sähköpostihaastattelun

Internetpelaaminen kasvaa vuosittain, eikä internetin käyttöä pystytä rajoittamaan. Uskotko kasvavan Internetpelaamisen ulkomaisilla rahapelisivustolla horjuttavan Suomen monopolia?

Internet on ollut olemassa jo vuosikymmeniä ja se on mullistanut laajasti lähes kaikkien alojen toimintaa, ei pelkästään rahapelaamista. Selvää on, että tekninen kehitys vaikuttaa myös rahapelaamiseen, mutta kansainvälisesti rahapelialan kehitys on lisenssijärjestelmissäkin pikemminkin menossa rajoitetumpaan ja säännellympään suuntaan.

Rahamonopolia perustellaan pelihaittojen ja rikollisuuden estämisellä. Suomi on kuitenkin peliongelmaisten kärkimaita Euroopassa. Uskotko, että nämä perustelut monopolille vielä täytyvät?

Eri maissa tehtyjen haittatutkimusten vertailu on hankalaa, miltei mahdotonta, koska käytetyissä menetelmissä ja tutkimusten toteutustavoissa on eroja. Lisäksi on huomattava, että peliongelmat näkyvät sen maan tilastoissa, joissa pelaaja on, ei sen maan tilastoissa, jossa esimerkiksi internetissä toimiva rahapelioperaattori on lisensoitu ja jonka pelejä pelataan. Keskeistä on, että pelaamisesta aiheutuvat haitat tunnustetaan ja tunnistetaan, ja että niitä pyritään johdonmukaisesti ja järjestelmällisesti vähentämään niin lainsäädännön, valvonnan kuin ongelmien tunnistamisen, ehkäisyyn ja hoidon kehittämisen keinoin.

Näkisitkö peliongelmaisten määrän kasvavan jos monopolin tilalle otettaisiin toinen toimintamalli? Esimerkiksi lisensointi?

Rahapeliongelmien määrään vaikuttavat monet eri seikat. Tapoja järjestää rahapelitoiminta niin lisenssi- kuin yksinoikeusperusteisesti on monia, eikä tietty malli itsessään takaa erilaisten ongelmien tai riskien lisääntymistä tai vähentymistä. Keskeistä on se, miten valitulla mallilla mahdollistetaan asetettujen tavoitteiden toteutumista ja vaikutetaan tunnistettujen riskien syntyymiseen. Myös valitun mallin johdonmukainen ja järjestelmällinen soveltaminen on keskeistä asetettujen tavoitteiden toteutumisen ja riskien vähentämisen kannalta. Yleisesti ottaen kilpailuilla markkinoilla voidaan arvioida olevan yksinoikeusjärjestelmää enemmän elementtejä, joissa on riskejä haittojen lisääntymiseen. Kilpailuilla markkinoilla menestyminen edellyttää lisenssinhaltijoiden välistä kilpailua olemassa olevasta pelikysynnästä (pelaajista) sekä myös kilpailua henkilö- ja euromääräisen pelaamisen lisäämiseksi. Tällainen kilpailu on omiaan lisäämään myös pelaamisesta aiheutuvia haittoja.

Rahapeleistä saaduilla tuotoille tuetaan mm. urheilua, taidetta, tiedettä ja sosiaali- ja terveysalan järjestöjä. Jos monopoli purettaisiin, uskoisitko näiden alojen kärsivän?

Sen arviointi, mitä vaikutuksia nykyisen yksinoikeusjärjestelmän purkamisella olisi yleishyödyllisen toiminnan rahoittamiselle, on todella vaikeaa ja ilman tarkempia tietoja siitä, minkälainen mahdollisesti lisenssipohjainen järjestelmä tilalle tulisi, myös mahdotonta. Suomi on kooltaan verrattain pieni markkina-alue ja lisenssijärjestelmässä markkinoilla olevat lisenssinhaltijat toimivat aina kilpailutilanteessa. Kilpailuilla markkinoilla menestyminen edellyttää lisenssinhaltijoilta toimia, joilla olemassa oleva pelikysyntää saataisiin ohjat-

tua tietyille toimijalle. Sen lisäksi, että tällainen lisenssinhaltijoiden välinen kilpailu on omiaan lisäämään pelaamisesta aiheutuvia haittoja, on se myös omiaan vähentämään lisenssinhaltijoiden tuottoja. Lisäksi lisenssinhaltijoiden markkinoilta saatavien tuottojen määrään vaikuttavat lisenssimaan perimät lisenssimaksut sekä verokanta. Muun muassa nämä näkökohdat vaikuttavat siihen, kuinka houkuttavina eri markkina-alueita pidetään. Jotta kansallinen lisenssijärjestelmä olisi houkutteleva potentiaalisille rahapeli-toimijoille edellyttäisi se, että lisenssimaan verokanta ja toiminnasta perittävät lisenssimaksut ovat kansainvälisesti kilpailukykyisellä tasolla ja suhteessa markkinoilta saataviin tuottoihin. Edellä mainittujen näkökohtien valossa ei ole nähtävissä, että lisenssijärjestelmään siirtyminen olisi kokonaisuutena arvioiden yksinoikeusjärjestelmää parempi vaihtoehto.

Jos Suomen rahapelimarkkinat vapautettaisiin, näkisitkö Veikkauksen ja RAYn pystyvän kilpailemaan ulkomaisten yhtiöiden kanssa?

Rahapelimarkkinoiden vapauttaminen merkitsisi väistämättä kilpailua Suomen markkinoilla. Jos ja kun Veikkaus Oy ja RAY (tai vuoden vaihteesta 2017 toimintansa aloittava uusi rahapeliyhtiö) jatkaisi toimintaansa, kilpailisi se markkinoille mahdollisesti tulevien muiden rahapelioperaattoreiden kanssa. Valvovan viranomaisen kannalta merkitystä ei kuitenkaan ole sillä kuinka jokin tietty rahapeli-toimija valitussa rahapelijärjestelmässä menestyy vaan keskeistä on, että kaikki lailliset toimijat noudattavat voimassaolevaa lainsäädäntöä.

Mikä sinun mielestäsi olisi paras toimintamalli Suomen rahapelimarkkinoille ja mitä vaikutuksia sillä näkisit? (Monopoli, markkinoiden vapauttaminen, lisensointi)

Rahapelipoliittisista linjauksista ja rahapelilainsäädännöstä Suomessa vastaa sisäministeriö. Poliisihallituksen arpajaishallinnon lakisääteisenä tehtävänä on valvoa rahapelipoliittisesti hyväksytyä rahapelijärjestelmää ja voimassaolevan lain mukaisesti toimeenpantua rahapeli-toimintaa toimivaltuuksiensa puitteissa.

Uskotko Suomessa toimivan vielä samanlainen monopoli kuin tänä päivänä 10 vuoden kuluttua?

Suomen rahapelijärjestelmää ollaan parhaillaan muuttamassa siten, että kolmen lakisääteisen yksinoikeustoimijan mallista siirrytään yhden yksinoikeustoimijan malliin. Muutoksen on tarkoitus tulla voimaan vuoden 2017 alusta. Edellinen merkittävä muutos rahapelijärjestelmässä (siirtyminen määräajoksi myönnettävistä rahapeliluvista lakisääteiseen yksinoikeusmalliin) tapahtui vuoden 2012 alusta. Näin ollen täysin samanlaisena ja muuttumattomana Suomen rahapelijärjestelmä ei välttämättä jatkossakaan vuosikymmeniä pysy. Painetta yksinoikeusjärjestelmästä luopumiselle ei kuitenkaan komission tai EU:n muiden instituutioiden taholta ole havaittavissa.

Liite 2 Vesa Mäkisen sähköpostihaastattelu

Internetpelaaminen kasvaa vuosittain, eikä internetin käyttöä pystytä rajoittamaan. Uskotko kasvavan Internetpelaamisen ulkomaisilla rahapelisivustolla horjuttavan Suomen monopolia?

Vaikka Internet-pelaaminen kasvaakin vuosittain ja Suomessa ei näillä näkymin olla ottamassa mitään rahapelaamista estäviä tai hankaloittavia käytäntöjä toimeen, niin suomalaisen säänneltyjen rahapeliyhtiöiden tarjonta on pitänyt hyvin pintansa. Ulkomaisten toimijoiden markkinaosuus verkossa on pienentynyt viimeisen kymmenen vuoden aikana, vaikka absoluuttisesti pelaaminen ulkomaisille sivustoille onkin jonkin verran kasvanut. On selvää, että jokainen täysi-ikäiseksi varttuva ikäluokka on suomalaisille rahapeliyhtiöille haastavampi asiakasryhmä, kuin vastaavasti ikähaitarin toisesta päästä poistuva ikäluokka. Nykyisin sääntelemättömien toimijoiden markkinaosuus on jonkin verran alle 25% kaikesta verkkopelaamisesta. On selvää, että jos se alkaa voimakkaasti kasvaa ja yhteiskunta ei sitä mitenkään rajoita, niin käytännön tasolla monopoli horjuu.

Rahamonopolia perustellaan pelihaittojen ja rikollisuuden estämisellä. Suomi on kuitenkin peliongelmaisten kärkimaita Euroopassa. Uskotko, että nämä perustelut monopolille vielä täyttyvät?

Rahapeliongelmat Suomessa ovat ihan linjassa pelaamisen volyyymiin, koska suomalaiset pelaavat/capita eniten euroopassa. Ainakin tuleva rahapelijärjestelmä, missä kaikki säännelty rahapelaaminen on yhden asiakastilin takana mahdollistaa tehokkaat toimenpiteet peliongelmiin kurissa pitämiseen. Sitä että Suomi olisi peliongelmaisten kärkimaita ei tue ainakaan mikään meidän saatavilla oleva tieto, koska eurooppa-tasosta vertailua ei oikein ole saatavilla.

Näkisitkö peliongelmaisten määrän kasvavan jos monopolin tilalle otettaisiin toinen toimintamalli? Esimerkiksi lisensointi?

Peliongelmiin määrä korreloi hyvin vahvasti pelaamisen volyymin kanssa. Jos lisenssimallilla kasvatetaan pelaamisen volyymiä, se varmasti lisää myös peliongelmiin määrää.

Rahapeleistä saaduilla tuotoilla tuetaan mm. urheilua, taidetta, tiedettä ja sosiaali- ja terveysalan järjestöjä. Jos monopoli purettaisiin, uskoisitko näiden alojen kärsivän?

Suomalainen rahapelijärjestelmä tulouttaa edunsaajille ja valtiolle 1,1- 1,2 miljardia euroa vuositasolla, joka on noin 65% rahapeliyhtiöiden tuottamasta pelikatteesta. Tyypillisessä eurooppalaisessa lisenssijärjestelmässä rahapeliyhtiö tulouttaa pelikatteestaan valtiolle veroina ja lisenssimaksuina 15-20%. Näin raadollisesti sanottuna suomalaisten pitäisi "hävitä" rahapelaamiseen aika paljon enemmän, kuin nykyiset noin 1,8 miljardia, jotta tuo 1,2 miljardia yhteiskunnallisiin tarkoituksiin saataisiin kerättyä. Suomessa esim. liikunta ja urheilu saa veikkauusvoittovaroja vuodessa 150 000 000€. Tanska siirtyi lisenssijärjestelmään 2012 ja siellä urheiluseurat saavat vuositasolla sponsorirahaa kokoluokkaa prosentin tuosta summasta. Jos Suomessa monopoli purettaisiin, niin kaikkien nykyisten edunsaajatahojen rahoitus pitäisi miettiä uusiksi. Osa varmaan siirtyisi valtion budjetin piiriin.

Jos Suomen rahapelimarkkinat vapautettaisiin, näkisitkö Veikkauksen ja RAYn pystyvän kilpailemaan ulkomaisten yhtiöiden kanssa?

Aivan varmasti suomalainen rahapeliyhtiö pärjäisi kilpailussa ulkomaisten toimijoiden kanssa. On kuitenkin selvää, että prosentuaalisesti markkinaosuus pieneneisi nykytasosta, kun markkinointi vapautuisi.

Mikä sinun mielestäsi olisi paras toimintamalli Suomen rahapelimarkkinoille ja mitä vaikutuksia sillä näkisit? (Monopoli, markkinoiden vapauttaminen, lisensointi)

Nykymalli toimii erinomaisesti suomalaisille. Meillähän ei ole estetty valinnanvapautta. Lisenssijärjestelmissä on kuitenkin lähes poikkeuksetta sitten asetettu valtion taholta erilaisia blokkauksia sääntelemättömien toimijoiden sivustoille.

Uskotko Suomessa toimivan vielä samanlainen monopoli kuin tänä päivänä 10 vuoden kuluttua?

Henkilökohtaisesti uskon, että se mitä Ruotsissa tehdään, tulee heijastamaan tänne Suomeenkin. Ruotsi siirtynee osittaiseen lisenssimalliin seuraavan viiden vuoden aikana. Kyllä Suomessa ainakin keskustellaan järjestelmävaihtoehtoista kymmenen vuoden kuluttua.