



SAVONIA

■ OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
YHTEISKUNTATIETEIDEN, LIIKETALOUDEN JA HALLINNON ALA

SUOMEN RAHAPELIMARK- KINAT JA SÄHKÖINEN RA- HAPELAAMINEN

TEKIJÄ: Jussi Malila

Koulutusala Yhteiskuntatieteiden, liiketalouden ja hallinnon ala	
Koulutusohjelma Liiketalouden koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Jussi Malila	
Työn nimi Suomen rahapelimarkkinat ja sähköinen rahapelaaminen	
Päiväys	21.4.2014
Sivumäärä/Liitteet	46/6
Ohjaaja(t) Riitta-Liisa Komulainen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) -	
Tiivistelmä	
<p>Rahapelit ovat Suomessa erittäin suosittuja ja niillä on miljardiluokan merkitys erilaisten hyväntekeväisyys-, kulttuuri- ja urheilukohteiden rahoituksessa. Viime aikoina niin Suomessa kuin muuallakin Euroopassa on käyty paljon keskustelua rahapeleistä, koska sähköisesti välitettävien rahapeliin suosio on kasvanut hyvin voimakkaasti ja suosio jatkaa kasvuaan edelleen. Internet-pelien kasvu on asettanut paineita maiden kansallisille rahapelijärjestelmille ja kymmenissä Euroopan unionin jäsenvaltioissa onkin tehty lakimuutoksia tämän johdosta.</p> <p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kuvata Suomen nykyistä rahapelijärjestelmää sekä vertailun vuoksi tarkastella Tanskan, Iso-Britannian ja Viron rahapelijärjestelmiä. Lisäksi tarkoituksena on käydä läpi sähköisten rahapeliin kehitystä. Tavoitteena on pohtia Suomen nykyisen rahapelijärjestelmän järkevyyttä ja toteutumista internetin rahapeleissä.</p> <p>Aluksi työssä kerrotaan Suomen rahapelijärjestelmän kehityksestä ja kuvaillaan nykyisiä monopoliyhtiöitä. Tämän jälkeen tarkastelun alla ovat arpajaislain rahapelaamista koskevat osiot, jotka luonnollisesti vaikuttavat Suomen rahapelijärjestelmään. Seuraavaksi käydään läpi sähköistä rahapelaamista, josta edetään Tanskan, Iso-Britannian ja Viron rahapelijärjestelmien tarkasteluun.</p> <p>Loppupäätelmissä todetaan, että nykyinen monopolijärjestelmä ei toteudu sähköisesti välitettävissä rahapeleissä. Rahapelit ovat nykypäivän tietoyhteiskunnassa pelattavissa internetin kehittymisen vuoksi sähköisessä muodossa yli kansallisten rajojen. Työssä havaitaan, että Euroopassa ja EU:n sisällä on tapahtunut selvää polarisoitumista rahapelijärjestelmien suhteen. Osa maista on päätyneet avaamaan markkinoitaan lisenssipohjaisten järjestelmien muodossa ja toiset ovat tiukasti pitäytyneet, usein valtiollisessa, monopolissa.</p>	
Avainsanat Rahapelit, arpajaislaki, lisenssijärjestelmä, monopolit, sähköiset rahapelit	

Field of Study Social Sciences, Business and Administration			
Degree Programme Degree Programme in Business and Administration			
Author(s) Jussi Malila			
Title of Thesis Finnish Gambling market and remote gambling			
Date	21.4.2014	Pages/Appendices	46/6
Supervisor(s) Riitta-Liisa Komulainen			
Client Organisation /Partners -			
<p>Abstract</p> <p>Gambling is very popular in Finland and it plays a very significant role in financing different charity, cultural and sports organisations. In recent years, both Finland and Europe, there has been a lot of public discussion about gambling because the popularity of remote gambling has increased a lot and is expected to continue the same way.</p> <p>The purpose of this thesis project is to describe how the gambling markets are organized in Finland at the moment and for comparison, the gambling markets in Denmark, Great Britain and Estonia are studied briefly. Also the development of remote gambling is examined. A further aim of this thesis is to discuss whether the prevailing gambling monopoly is realized in remote gambling as well.</p> <p>Firstly, the development of the existing gambling monopoly and the monopoly companies are studied. Secondly, this thesis focuses on The Finnish Lotteries Act, on which the current monopoly system is naturally based on. The next section deals with remote gambling and its history. The final parts will include descriptions of the gambling markets in Denmark, Great Britain and Estonia.</p> <p>In the summary section it is concluded that the present gambling monopoly is not manifested in remote gambling. In the today's information society it is possible to gamble across borders due to the internet. Based on the findings of this study, evident polarization between the member states of the EU has already been generated. Some countries have established a licensing system for more than one operator and others have strictly held on to their monopolies.</p>			
<p>Keywords Gambling, The Finnish Lotteries Act, licensing system, monopolies, remote gambling</p>			

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	6
1.1	Keskeiset käsitteet.....	7
1.2	Rahapelit tutkimusaiheena	8
1.3	Tutkimusmenetelmät	9
1.4	Opinnäytetyön tekemisen vaiheet	10
1.5	Tutkimuksen luotettavuus	11
2	SUOMEN RAHAPELIJÄRJESTELMÄ	13
2.1	Historiallinen kehitys.....	13
2.1.1	1920-1940-luvut	13
2.1.2	1950-1970-luvut	14
2.1.3	1980-2010-luvut	14
2.2	Rahapeliyhteisöt.....	15
2.2.1	Veikkaus Oy	15
2.2.2	Raha-automaattiyhdistys (RAY).....	16
2.2.3	Fintoto Oy	18
3	SUOMEN LAINSÄÄDÄNNÖLLINEN KEHYS.....	19
3.1	Historiallinen kehitys.....	19
3.2	Arpajaislain uudistus 2010-2012	19
3.3	Yleiset säännökset.....	20
3.4	Rahapelien markkinointi.....	21
3.5	Rajoitukset ja valvonta.....	21
3.6	Rahapeli toiminnan tuotot	22
3.7	Muita vaikuttavia säädöksiä	22
4	SÄHKÖISET RAHAPELIT	23
4.1	Sähköisten rahapelien kehityksestä	23
4.2	Nykytila ja viime vuosien suuntaus.....	25
4.3	Nykytila Suomessa.....	28
5	ERI MAIDEN RAHAPELIJÄRJESTELMÄT	30
5.1	Tanska	30
5.2	Iso-Britannia	32
5.3	Viro	35

6 YHTEENVETO	37
LÄHTEET.....	41
LIITE 1: HAASTATELU KYSYMYKSET	
LIITE 2: TAULUKKO 1. AINEISTON PELKISTÄMINEN	

1 JOHDANTO

Rahapelit ovat jo pitkään olleet suosittuja suomalaisten keskuudessa ja niiden suosio kasvaa jatkuvasti. Voidaan siis sanoa, että suomalaiset ovat pelaajakansaa. Rahapelien suosion kasvu on viime vuosina ollut todella voimakasta sähköisesti välitettävissä rahapeleissä. Euroopan Unionin sisällä jäsenmailla on monia erilaisia ratkaisuja järjestää omat rahapelimarkkinat ja järjestelmien erilaisuus on herättänyt yleistä keskustelua viime vuosina. Lisäksi rahapeleistä saatavilla tuotoilla on Suomessa todella merkittävä rooli esimerkiksi kulttuurin ja urheilun tukemisessa. Muun muassa näistä syistä on mielenkiintoista tarkastella, kuinka rahapelimarkkinat on toteutettu Suomessa tai muissa EU:n jäsenmaissa.

Erityisesti sähköisten pelien kehittymisen vuoksi rahapelaaminen on tällä hetkellä nouseva tutkimusaihe suomalaisessa tiedemaailmassa. Sähköiset rahapelit ovat jatkuvasti pelattavissa lähes globaalissa internetissä ja joidenkin arvioiden mukaan vuoden 2011 lopulla internetissä oli saatavilla yli 2700 rahapelisivustoa (Gainsbury ym. 2012, 1). Ensimmäisiä tutkimuksia rahapelaamisesta tehtiin 1990-luvulla Suomessa, koska tuolloin rahapelaaminen oli varsin tutkimatonta aluetta. Erityisesti tutkimukset ovat lisääntyneet ja tulleet monipuolisemmiksi 2000-luvun loppupuolella. (Raento ym. 2012, 16.)

TUTKIMUKSEN TARKOITUS, TAVOITE JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kuvata Suomen nykyistä rahapelijärjestelmää Suomen lainsäädännön näkökulmasta sekä tutkia rahapelimonopolin toteutumista ja järkevyyttä internetpelaamisessa. Työssä kuvataan tämän hetkisen rahapelijärjestelmän toimintaa ja sitä mihin se perustuu. Myös muiden Euroopan maiden rahapelijärjestelmiä käydään pääpiirteissään läpi ja lopuksi rahapelijärjestelmiä vertaillaan sähköisesti välitettävien rahapelien näkökulmasta.

Työn tavoitteena on tehdä kirjoituspöytä tutkimus nykyisestä rahapelijärjestelmästä sekä pohtia kansallisen monopolin toteutumista internetin rahapeli tarjonnan joukossa. Kirjoituspöytä tutkimuksen lisäksi tehdään laadullinen tutkimus haastattelujen muodossa. Rahapelijärjestelmä käydään läpi Suomen lainsäädännön näkökulmasta. Tavoitteena on myös vertailla nykyistä järjestelmää Tanskaan, Iso-Britanniaan ja Viroon sähköisesti välitettävien rahapelien näkökulmasta. Tanskassa rahapelimarkkinat avattiin osittain kilpailulle vuoden 2012 alussa. Suomessa puolestaan vahvistettiin monopolin asemaa vuoden 2012 alussa, joten on mielenkiintoista tehdä vertailuja näiden maiden välillä. Haastatteluissa pyritään selvittämään peliyhtiöiden näkemyksiä nykyisestä järjestelmästä ja sen levaisuudesta.

Tämän työn keskeiset tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

- Kuinka Suomen rahapelien yksinoikeusjärjestelmä toteutuu internetin rahapeleissä?
- Millaisia ovat Tanskan, Iso-Britannian ja Viron rahapelijärjestelmät?
- Tulisiko internetin rahapelit vapauttaa kilpailulle Suomessa?

Työn aineistona tullaan käyttämään aiheeseen liittyvää kirjallisuutta sekä sähköisiä artikkeleita. Aiheesta ei löydy vielä kovin paljon kirjallisuutta, joten tulen hyödyntämään asiantuntijoiden kirjoittamia sähköisiä artikkeleita. Lähteiden haussa olen hyödyntänyt aikaisemmin aiheesta tehtyjä opinnäytetöitä, pro graduja ja tutkimuksia. Lisäksi lähdeaineistona käytetään Suomen lainsäädäntöä, josta tarkastellaan erityisesti arpajaislakia. Arpajaislaki sisältää myös tavara-arpajaisten sekä bingoerien säännökset, mutta tässä työssä keskitytään pelkästään rahapelitoimintaa koskeviin säädöksiin. Euroopan unioni ei ole harmonisoinut rahapelilakejaan, mutta se on mukana vaikuttamassa maiden kansallisiin järjestelmiin EU:n tuomioistuimen päätöksillä. Kirjallisen aineiston lisäksi haastatellaan eri peliyhtiöiden edustajia. Haastateltavana on edustaja Suomen valtiolliseen monopoliin kuuluvasta RAY:stä sekä edustajat kahdesta eri kansainvälisestä rahapeliyhtiöstä. Haastattelut on pääosin suoritettu sähköpostin välityksellä, mutta myös Skypeä on hyödynnetty tässä tarkoituksessa.

1.1 Keskeiset käsitteet

Yksinoikeusjärjestelmä

Taloustieteessä yksinoikeusjärjestelmä eli monopoli on tilanne, jossa markkinoilla on vain yksi tietyn palvelun tai tuotteen tarjoaja. Ostajia puolestaan löytyy useampia. Monopolimarkkinoilla ei siis ole kilpailua, josta usein seuraa korkea hintataso ja alhainen tuotannon määrä. Tuotantoa rajoittamalla nostetaan markkinahintaa. (Ojala 2011, 11.)

Rahapeli ja arpajaiset

Suomen arpajaislaissa (23.11.2001/1047, §4) rahapelillä tarkoitetaan sellaisia arpajaisia, joista voi voittaa rahaa. Arpajaiset puolestaan määritellään seuraavasti:

”Tässä laissa tarkoitetaan arpajaisilla toimintaa, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton. Vastikkeena ei pidetä osallistumisilmoituksesta arpajaisiin osallistuvalla koituvia posti-, paikallis- tai kaukopuhelumaksuja taikka vastaavia kuluja, jotka eivät tule arpajaisten toimeenpanijan hyväksi.”

Rahapelitoiminta

Rahapelitoiminnalla tarkoitetaan edellä määriteltyjen rahapeliin toimeenpanoa (Arpajaislaki 2001, §4).

Sähköisesti välitettävät rahapelit

Sähköisesti välitettäville rahapeleille löytyy useita nimiä, kuten internet-pelit, online-rahapelit ja digitaaliset rahapelit. Euroopan komission vihreässä kirjassa ”sähköisesti välitettävistä rahapeleistä sisämarkkinoilla” ne määritellään seuraavasti:

Sähköisesti välitettäviksi rahapelipalveluiksi katsotaan kaikki palvelut, joihin liittyy rahapanoksen asettaminen uhkapeleihin, arpajaiset ja vedonlyönti mukaan lukien, ja jotka suoritetaan etäpalveluna, sähköisessä muodossa ja palvelujen vastaanottajan henkilökohtaisesta pyynnöstä.

(Euroopan komissio 2011, 15.)

Gross Gaming Revenue (GGR)

Gross Gaming Revenue tai Gross Gambling Revenue eli GGR, tai suomeksi pelikate, saadaan, kun rahapelien liikevaihdosta vähennetään pelaajille voittoina maksetut varat. Käytetään myös nimityksiä Gross Gambling Yield ja Gross Winnings revenue.

1.2 Rahapelit tutkimusaiheena

Rahapelitutkimus on nouseva tutkimusaihe suomalaisessa tiedemaailmassa, sekä kansallisen että kansainvälisen, rahapelien kehityksen vuoksi, mutta vaativimmat kriteerit täyttävään tieteelliseen artikkelin julkaisuun kykenevien tutkijoiden määrä on edelleen vähäinen (Raento ym. 2012, 15 ja 234).

Ensimmäiset aiheeseen liittyvät tutkimukset tehtiin 1990-luvulla, koska lisääntyvä yhteiskunnallinen huomio, poliittinen ja taloudellinen kilpailu sekä sääntelyn uudistaminen synnyttivät tiedon tarpeen. Alussa tähän vastattiin selvitysluontoisilla ”täsmätutkimuksilla”. Nämä tutkimukset tulivat lähes välttämättömiksi, kun otettiin huomioon kuinka laajaa, näkyvää ja taloudellisesti merkittävää rahapelaaminen suomalaisessa yhteiskunnassa oli suhteessa siihen, kuinka vähän siitä lopulta tiedettiin. Arpajaislakiin ja ohjauspoliittisiin päätöksiin perustuen tutkimusrahoitus kohdennettiin pelaamiseen liittyviin ongelmiin sekä niiden ehkäisyyn – eli keskityttiin pelkästään pelaajien pieneen vähemmistöön. Tutkintamalli otettiin alkoholitutkimuksesta ilman, että löydösten soveltuvuutta rahapelaamisen selittämiseen ja ohjaamiseen arvioitiin kriittisesti. Tutkimuksissa selvitettiin, kuinka ihmiset pelaavat ja mitä ongelmia tähän pelaamiseen liittyy, mutta tämän jälkeen ei pohdittu julkisesti tuloksiin syitä, seurauksia tai yhteiskunnallisia merkityksiä. Tutkimuksissa korostuivat sosiologian, sosiaalipoliittikan, psykologian ja monitieteisen addiktio tutkimuksen näkökulmat. (Raento ym. 2012, 15-16.)

2000-luvun jälkipuolella aikaisempi lähestymistapa todettiin useiden tahojen toimesta riittämättömäksi. Ajankohtaiseksi aihepiiriksi Suomessa noussut aihe alkoi houkutella nuoria teoreettisesti ja metodologisesti kunnianhimoisia tutkijoita. Aihe tuli tutuksi myös yliopistojen luentosarjoissa ja seminaarikursseilla. Tieteellisiin motiivein ja kriteerein tuotettu sekä viranomaisten, yritysten ja kansalaisjärjestöjen tavoitteista riippumaton julkaisutoiminta alkoi lisääntyä sitä mukaa kun tutkimusprojekteja ja rahoitusorganisaatioita perustettiin. (Raento ym. 2012, 16.)

Tiedon tarve lähti siis itse tutkijoista, joiden tausta saattoi vain sivuta rahapeliaihetta. Tämä tarjosi alan tutkimukseen uutta oivaltavaa ajattelua. Painopiste suomalaisessa rahapelitutkimuksessa alkoi siirtyä kohti tieteellistä perustutkimusta ja laajeni myös monipuolisemmin yhteiskuntatieteisiin ja

kulttuurintutkimukseen. Samalla myös vanhat näkökulmat sekoittuivat uusien kanssa. (Raento ym. 2012, 16.)

2010-luvun alkupuolella rahapelitutkimus oli monipuolisinta sektoritutkimuslaitoksissa (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos vahvimpana) sekä Helsingin, Jyväskylän ja Tampereen yliopistoissa. Rahapelitutkimuksen yhteistyö oli voimakkainta ja innovatiivisinta Tampereella, josta tehtiin yhteistyötä erityisesti Jyväskylän, Turun ja Helsingin kanssa. Lisäksi tutkijat muista yliopistoista ja korkeakouluista täydensivät työtä. (Raento ym. 2012, 16-17.)

Nykyään rahapelien saama mediahuomio, tutkimusrahoitus ja yleinen sallivuuden lisääntyminen tiedemaailmassa ovat neutralisoineet rahapelaamiseen ja sen tutkimukseen liittyviä ennakkoluuloja ja paheksuntaa. Tätä kautta rahapelaamisesta on tullut niin sanotusti ”normaali” tutkimusaihe. Samalla rahapelaamisen houkuttelevuus opinnäytteiden ja tutkimusartikkeleiden aiheena on vahvistunut. Uusilla rahapelaamista koskevilla töillä on Suomessa paljon uutuusarvoa nopeasti muuttuvassa rahapelimaailmassa. (Raento ym. 2012, 233-234.)

1.3 Tutkimusmenetelmät

Tämä opinnäytetyö toteutetaan käyttäen kahta eri tutkimusmenetelmää, joita ovat kirjoituspöytä tutkimus sekä laadullinen tutkimus. Laadullisen tutkimuksen aineistonkeruumenetelmänä käytetään haastatteluja.

Tilastollinen eli kvantitatiivinen tutkimus vaatii riittävän suuren otoksen. Tilastollisessa tutkimuksessa pyritään tulkitsemaan riippuvuuksia eri asioiden välillä ja hakemaan vastauksia lukumääriin ja prosenttiosuuksiin liittyvissä kysymyksissä. Tiedot tutkimukseen voidaan hankkia jo valmiista lähteistä tai keräämällä ne itse. (Heikkilä 2004, 16, 18.) Valmiita aineistoja hyödyntävää tutkimusta kutsutaan siis kirjoituspöytä tutkimukseksi (Mäntyneva, Heinonen & Wrangle 2008, 29).

Kirjoituspöytä tutkimuksessa yksi olennaisimmista seikoista on käyttää luotettavia ja ajantasaisia lähteitä. Mäntyneva ym. (2008) luokittelevat lähteet kahteen eri luokkaan, joita ovat organisaation sisäiset tai ulkoiset lähteet. Sisäisiä lähteitä ovat esimerkiksi koottu asiakaspalaute ja myynnin raportit. Erilaiset tilastot, ammattilehdet, alan kirjallisuus ja tutkimustulokset taas luokitellaan ulkoisiksi lähteiksi. Valmiita lähteitä käytettäessä säästetään aikaa ja rahaa. Kirjoituspöytä tutkimus on tutkimusmenetelmänä hyvä valinta esimerkiksi segmentointiin, kysynnän arviointiin tai toimintaympäristön seurantaan. Haittapuolena voidaan mainita, että lähteistä kerättävä tieto on alun perin kerätty jostain toista tarkoitusta varten ja se ei välttämättä ole tarvittavassa muodossa. (Mäntyneva ym. 2008, 29-31.)

Kirjoituspöytä tutkimus valittiin yhdeksi tutkimusmenetelmästä, koska työssä käydään läpi eri maiden rahapelijärjestelmiä, joista tietoa on jo valmiina saatavilla (esimerkiksi lainsäädäntö). Niin Suomen kuin muidenkin maiden ajantasainen lainsäädäntö on löydettävissä internetistä.

Laadullisessa eli kvalitatiivisessa tutkimuksessa aineistoa pyritään tarkastelemaan ja ymmärtämään kokonaisuutena. Haastattelut tutkimusmenetelmänä luetaan kvalitatiivisiksi tutkimuksiksi. ”Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkimusyksiköiden suuri joukko ja tilastollinen argumentaatiotapa ei ole tarpeen tai mahdollinen,” kirjoittaa Pertti Alasuutari kirjassaan *Laadullinen tutkimus 2.0*. (Alasuutari 2011, s. 38-39.) Haastatteluita voidaan kutsua keskusteluiksi, joilla on jokin ennalta suunniteltu päämäärä ja tätä kautta tarkoituksena on tiedonkerääminen. Hirsjärvi ym. (2001) luettelevat syitä, missä tilanteissa haastattelu on tutkimusmenetelmänä hyvä. Haastattelut koetaan hyväksi, jos kysymyksessä on vähän kartoitettu tai tuntematon alue, haastattelu tullaan sisällyttämään laajempaan kontekstiin tai tarpeen tullen voidaan esittää lisäkysymyksiä ja pyytää perusteluja. (Hirsjärvi ym. 2001, 35-36, 42.) Tutkimusongelmiin voidaan perehtyä laadullista menetelmää käyttäen syvällisemmin kuin perinteisellä määrällisellä tutkimuksella (Mäntyneva ym. 2008, 69).

Myös haastattelun lajeja on erilaisia. Tässä tapauksessa käytetään puolistrukturoitua haastattelua sekä teemahaastattelua. Syynä tähän on se, että osa haastatteluista tehtiin sähköpostilla ja osa Skypen välityksellä. Sähköpostihaastattelut suoritetaan siis puolistrukturoituna ja Skypen välityksellä enemmänkin teemahaastatteluna. Puolistrukturoidulle haastattelulle on ominaista, että kaikkia haastattelun näkökohtia ei ole lyöty lukkoon ennen haastattelua. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat pääasiassa samat, mutta vastauksia ei ole sidottu mihinkään vaihtoehtoihin eikä järjestyskään välttämättä ole sama. Teemahaastattelu on myös puolistrukturoitu haastattelumenetelmä, mutta siinä keskustellaan tietyistä teemoista, eikä käydä juuri tiettyjä kysymyksiä läpi. Teemahaastattelu voidaan luokitella puolistrukturoiduksi haastatteluksi, koska haastattelun aihepiirit eli teemat ovat aina samoja. (Hirsjärvi ym. 2001, 47-48.)

Kun katsotaan syitä, miksi laadullinen tutkimus tulisi valita on selvää, että se soveltuu tähän aiheeseen hyvin. Aihetta ei ole tutkittu paljon, haastattelu sisällytetään laajempaan kontekstiin ja haastatteluiden aikana voi ilmetä seikkoja, joista tarvitsee esittää lisäkysymyksiä. Haastateltavien määrä on myös pieni, joten määrällinen tutkimus ei ole mahdollinen. Kerättävän aineiston luotettavuutta lisää se, että haastateltavina ovat alan asiantuntijat. Lisäksi Skypen välityksellä tehty haastattelu taltioidaan ja litteroidaan täsmällisesti.

Haastateltavina ovat edustaja/(t) monopoliyhtiöstä (RAY) sekä kahden eri kansainvälisen peliyhtiön edustajat. Jos haastateltava on halunnut, että henkilön tai yrityksen nimeä ei käytetä työssä, olen jättänyt ne pois.

1.4 Opinnäytetyön tekemisen vaiheet

Opinnäytetyön aihe on kirjoittajan itsensä valitsema ja siihen päädyttiin syksyllä 2013. Rajausta sähköisiin rahapeleihin tehtiin prosessin alkaessa keväällä 2014. Tutkimusmenetelmiksi valittiin heti alussa kirjoituspöytä tutkimus ja laadulliset haastattelut kyseessä olevan aiheen vuoksi. Haastattelujen tyylilajeihin, teemahaastatteluun ja puolistrukturoituun haastatteluun, päädyttiin prosessin edetessä.

Työprosessi aloitettiin kontaktoimalla peliyhtiöitä sähköpostin välityksellä. Kontaktoinnilla pyrittiin keräämään mahdollisimman monta haastateltavaa sekä kartoittamaan toimeksiantajaa. Haastateltavia pyrittiin saamaan niin kansainvälisistä yhtiöistä kuin monopoliyhtiöistäkin. Samalla aloitettiin kirjoituspöytä tutkimus tutustumalla aiheeseen liittyviin aineistoihin, jonka jälkeen aloitettiin myös itse kirjoittaminen.

Haastateltaville annettiin mahdollisuus osallistua haastatteluun joko Skypen välityksellä tai sähköpostin välityksellä. Lopulta yksi haastatteluista toteutettiin Skypen välityksellä ja kaksi lähettämällä kysymykset sähköpostilla. Kaksi haastatteluista suuntautui kansainvälisten rahapeliyhtiöiden edustajille ja yksi RAY:n eli monopoliyhtiön edustajalle. Toivottavaa oli tietenkin, että vastaajia olisi saatu hieman enemmän. Haastateltavien selvittyä lähetettiin kysymykset sähköpostilla. Sähköposti haastatteluiden osalta jäätiin odottamaan vastauksia, jotka saatiin 17.3.2014 ja 11.4.2014. Skype haastattelu toteutettiin 26.3.2014.

Kun haastatteluista oli saatu vastaukset aloitettiin niiden sijoittaminen tekstiin sekä litterointi. Skype haastattelusta saatiin selvästi eniten irti, koska jatkokysymyksiä esittäminen oli helppoa saman tien ja keskustelua syntyi laajemmalla alueella.

1.5 Tutkimuksen luotettavuus

Kirjoituspöytä tutkimuksen luotettavuutta mietittäessä tulee miettiä kriteerejä luotettavuuden arvioinnille. Kvantitatiivisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnin alueita ovat validiteetti ja reliabiliteetti. Reliabiliteetilla tarkoitetaan tutkimuksen luotettavuutta, pysyvyyttä ja tarkkuutta. Validiteetti puolestaan tarkoittaa pätevyyttä. Mittauksen ollessa virheetön voidaan sen katsoa olevan reliabeeli. Validiteetti puolestaan mittaa sitä, onko onnistuttu mittaamaan juuri se asia, joka pitikin. (Taanila 2012, 27.)

Kirjoituspöytä tutkimusta varten materiaalia etsittiin kirjallisista lähteistä sekä painamattomista, sähköisistä lähteistä. Suuri osa lähteistä on sähköisiä, koska rahapeliä on vielä suhteellisen tutkimattomana, joten kirjallisia lähteitä ei ole tarjolla paljoa. Kaikilla mailla on omat rahapelejä koskevat säädöksensä, joten oli tärkeää löytää ajantasainen lainsäädäntö internetistä. Työssä käytettyjä lähteitä arvioitiin kriittisesti ennen niiden käyttöä, jotta voitiin varmistua lähteen luotettavuudesta. Tarkastelun alla olivat erityisesti sähköiset lähteet.

Opinnäytetyön laadullisessa osiossa eli haastatteluissa on tutkija itse keskeinen tutkimusväline. Tämän takia pääasiallisena luotettavuuden arvioinnin kriteerinä onkin tutkija. Lisäksi myös uskottavuuden arviointi on tärkeä tekijä luotettavuuden arvioinnissa. Tutkimustekstissä tulee kertoa aineiston keräämisestä ja sen käsittelystä mahdollisimman tarkasti. (Eskola & Suoranta 1998, 212–213.)

Haastattelu materiaaleja on hyödynnetty vain ja ainoastaan tässä työssä ja haastateltaville on annettu mahdollisuus esiintyä anonymisti. Myös yrityksen nimi on peitetty haastateltavien näin halu-

tessa. Sähköpostilla saadut vastaukset ja Skype haastattelun nauha on käyty läpi tarkasti ennen niiden hävittämistä.

2 SUOMEN RAHAPELIJÄRJESTELMÄ

Suomessa rahapelijärjestelmänä on arpajaislakiin (23.11.2001/1047) perustuva yksinoikeusjärjestelmä eli oikeudellinen monopoli. Yksinoikeuksiin perustuvassa toimilupajärjestelmässä on rahapelien toimeenpano jaettu kolmen eri rahapeliyhteisön kesken. Suomessa sallitut rahapelit on myös jaettu kolmeen eri ryhmään, yksi ryhmä kullekin yhteisölle. Tämä rahapelien toimeenpanon jakautuminen kolmelle eri yhteisölle johtuu rahapelijärjestelmän historiallisesta kehityksestä. Oman lisänsä Suomen rahapelikenttään tuo myös Ahvenanmaan itsehallintoalue, jolla on sen omaan lainsäädäntöön perustuva rahapeliyhteisö Ålands penningautomatförening eli PAF. PAF jätetään tässä työssä tarkastelun ulkopuolelle. (Varvio 2007, 9.)

2.1 Historiallinen kehitys

Vuoden 1889 rikoslaki sisälsi rahapelien totaalikiellon Suomessa. Nyt taaksepäin katsottaessa on rahapelejä toimeenpantu Suomessa jo yli 70 vuotta yksinoikeudella. Yksinoikeusjärjestelyjen taustalla on aina ollut tuottojen käyttäminen yleishyödyllisen kansalaistoiminnan tarkoituksiin (HE 207/2010, luku 1.1). Seuraavissa kappaleissa käydään läpi vuosikymmenittäin keskeisiä rahapelaamiseen liittyviä tapahtumia. Niihin ei perehdytä tässä sen syvemmin, vaan niistä työn kannalta oleellisia käsitellään myöhemmissä kappaleissa.

2.1.1 1920-1940-luvut

Itsenäisen Suomen ensimmäinen asetus arpajaisista säädettiin vuonna 1920 ja muutamina seuraavina vuosina jo aikaisemmin perustetut Suomen Ravirengas ja Suomen Ratsastajainliitto anoivat lupaa ylläpitää totalisaattoria. Rikoslaki kuitenkin esti näiden hakemusten hyväksymisen. Yksityisyrittäjät toivat ensimmäiset raha-automaatit Saksasta Suomeen vuonna 1925. (Raento ym. 2012, 244.) Seuraavana vuonna raha-arpajaiset sallittiin ja aluksi niitä toimeenpani Finanssilaitos Oy Suomalaisen Oopperan tukemiseksi. Määräsääntöjä noudattava järjestetty vedonlyönti hevoskilpailuissa, eli totalisaattori (toto), sallittiin vuonna 1927 siitos-, ravi- ja ratsastusseurojen keskusjärjestöille. (HE 207/2010 luku 1.1.) 1920-luvun lopulla järjestettiin lisäksi ensimmäiset totoravit (Raento ym., 2012, 244).

Automaatti Teollisuus Oy syntyi vuonna 1931 ja nousi maan suurimmaksi raha-automaattitoimijaksi. Samalla alkoi keskustelu raha-automaattitoiminnan monopolisoimisesta (Raento ym. 2012, 244). Muutamaa vuotta myöhemmin 1933 oikeus raha-automaattien pitämiseen rajoitettiin vain hyväntekeväisyyttä tai muuta yleishyödyllistä toimintaa harjoittaville yhteisöille (HE 207/2010 luku 1.1). Sijoituspaikoiksi raha-automaateille rajattiin ensimmäisen luokan ravintolat ja yksityiset kerhuhuoneet. Vuonna 1937 säädetyssä raha-automaattiasetuksessa päätettiin raha-automaattitoiminta keskittää sitä varten perustettavalle yhdistykselle. RAY (Raha-automaattiyhdistys) perustettiin seuraavana vuonna ja se aloittaa toimintansa. Lisäksi uudella raha-automaattiasetuksella sallittiin raha-automaattien sijoittelu myös hotelleihin. (Raento ym. 2012, 244-245.)

Urheilujärjestöt perustivat Oy Tippaustomisto Ab:n vuonna 1940 tukemaan omaa toimintaansa. Tuottojen jakamisesta vastasi opetusministeriö. Tippaustomisto nimi vaihdettiin Oy Veikkaustomisto Ab:ksi jo seuraavana vuonna. 1940-luvun alkupuolella sota aiheutti katkoja ja keskeytyksiä veikkaustoimintaan. Lisäksi 1942 Itä-Karjalaan laajentunut raha-automaattitoiminta koki kolauksen, kun raha-automaatteja evakuoitiin pois Itä-Karjalasta sodan vuoksi. 1940-luvun loppupuolella raha-automaatteja alettiin sijoittamaan myös alemman luokan ravintoloihin, RAY toi uuden viiden markan pajatson pelattavaksi ja arvio RAY:n tuotosta alettiin merkitä valtion budjettiin. (Raento ym. 2012, 245-246.)

2.1.2 1950-1970-luvut

1950-luvun alkupuolella Veikkaustomisto avasi ensimmäiset piirikonttorinsa Seinäjoelle, Tampereelle ja Turkuun. Ahvenanmaalle säädettiin itsehallintolaki, joka antoi sille oikeuden omaan pelitoimintaan ja tämän seurauksena myös RAY:n toiminta siellä päättyi. Veikkausvoittovarojen edunsaajiksi lisättiin taide, tiede ja nuorisotyö. 1950-luvun puolivälin jälkeen Veikkaustomisto veloitettiin järjestämään Olympiaveikkaus ja valtioneuvoston komitea ehdotti sosiaalijärjestöjä veikkausvoittovarojen edunsaajiksi. (Raento ym. 2012, 246.)

1960-luvulla RAY:n avustustoimintaa laajennettiin vanhustenhuoltoon ja nuorisotyöhön. Lisäksi aloitettiin tarkistukset avustusten saajien varainkäytöstä. Vuonna 1962 RAY muuttui julkisoikeudelliseksi yhteisöksi, jonka hallituksen puheenjohtajan valitsee valtioneuvosto. Samana vuonna rahapelien ikärajoja kiristettiin. Suomen ensimmäinen arpajaislaki säädettiin vuonna 1965 kiistelyn jälkeen ja se astui voimaan 1966. Ahvenanmaan raha-automaattiyhdistys PAF aloitti toimintansa 1960-luvun lopulla. (Raento ym. 2012, 247.)

1970-luvulla keskeisimpiä muutoksia oli Loton mahdollistaminen arpajaislain muutoksella. Oy Veikkaustomisto Ab vaihtoi nimensä nykyiseen muotoonsa Veikkaus Oy:ksi ja Suomen Hippos Ry syntyi Hevosjalostusliittojen Keskusliiton ja Ravirenkaan yhdistyessä. Vuonna 1975 Veikkaus siirtyi urheilujärjestöjen omistuksesta valtion omistukseen ja 1976 se aloitti toimintansa valtionyhtiönä opetusministeriön alaisuudessa. Raha-automaattien yksinpelaamisen ikäraja laskettiin 18 vuodesta 15 vuoteen. Lisäksi RAY ja Veikkaus vapautettiin tuloverosta. (Raento ym. 2012, 248-249.)

2.1.3 1980-2010-luvut

1980-luvulla rahapeliyhtiöt toivat useita uusia pelimuotoja pelattavaksi. Vuosikymmenen alkupuolella Veikkauksen osuus suomen rahapelimarkkinoista oli yli puolet. Vuonna 1984 RAY pyysi sisäasiainministeriöltä lakimuutosta, jotta se voisi perustaa kasinon ja avasi ensimmäisen oman pelialinsa Jyväskylään 1989. Valtioneuvostossa pohdittiin 1986 peliyhtiöiden yhdistämistä Oy Suomen rahapelit Ab:ksi, mutta muutos jäi kuitenkin toteutumatta. (Raento ym. 2012, 249-250.)

Vuonna 1990 Veikkaus täytti 50 vuotta ja käynnisti ensimmäisen online-järjestelmänsä. Suomen ensimmäinen kasino, Casino Ray, avattiin vuonna 1991 hotelli Ramada Presidentin tiloissa Helsingissä.

1990-luvun alkupuolella käynnistettiin sisäasiainministeriössä arpajaislain uudistustyöt ja peliyhtiöt teettivät ensimmäisen tutkimuksen suomalaisten rahapelaamisesta. Samalla valmistui ensimmäinen tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista. 1990-luvulla Suomi liittyi Euroopan unioniin ja tämä vei rahapelaamisen sääntelyn myös EU:n piiriin. EU:n komission kilpailuosasto katsoi vuonna 1996 RAY:n yksinoikeuden olevan EU:n lainsäädännön mukainen. Euroopan yhteisöjen tuomioistuin tuli samaan päätökseen vuonna 1999. Hallitus teki esityksen uudesta arpajaislaista vielä 1990-luvun lopulla. (Raento ym. 2012, 251-252.)

Arpajaislain uudistus säädettiin vuonna 2001 ja Terveysten ja hyvinvoinnin laitos sai tehtäväkseen rahapelihaittojen tutkimisen, niiden ehkäisemisen ja hoitamisen. 2000-luvulla sähköiset järjestelmät kehittyivät lisää. Ahvenanmaalainen PAF aloitti nettipelien tarjonnan Manner-Suomessa, RAY lanseerasi uuden nettipalvelunsa Pelaamon ja Fintoto aloitti nettipelien tarjoamisen. Veikkauspelejä oli puolestaan mahdollista pelata jo WAP-puhelimissa. Grand Casino Helsinki avattiin uuteen osoitteeseen Fennia-kortteliin Rautatientorille. Vuonna 2004 toimintansa aloitti peliongelmissa auttava puhelin Peluuri. Suomen rahapelijärjestelmään alkoi kohdistua painetta Euroopan unionin suunnalta, kun EU-komissio vaati vuonna 2006 Suomelta selvitystä vedonlyönnin rajoituksista. Tämän seurauksena käynnistettiin jälleen arpajaislain uudistamishanke sisäministeriön toimesta vuonna 2007. Uudistukset tulivat voimaan vuosina 2010-2012. Eu-komission vihreä kirja käynnisti kuulemisprosessin sähköisten rahapelien sääntelystä jäsenvaltioissa vuonna 2011. (Raento ym. 2012, 252-255.)

2.2 Rahapeliyhteisöt

Arpajaislain 3 luvun § 11:ssä säädetään yksinoikeudesta rahapelien toimeenpanemiseen seuraavasti:

Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien toimeenpanemiseen.

Raha-automaattiyhdistyksellä on yksinoikeus raha-automaattien käytettävänä pitämiseen, kasinopelien toimeenpanemiseen ja pelikasinotoimintaan.

Fintoto Oy:llä on yksinoikeus totopelien toimeenpanemiseen.

Arpajaislakiin perustuen rahapelejä saavat siis Suomessa toimeenpanna Veikkaus Oy, Raha-automaattiyhdistys (RAY) sekä Fintoto Oy.

2.2.1 Veikkaus Oy

Veikkaus aloitti toimintansa vuonna 1940 kun Suomen Valtakunnan Urheiluliitto, Työväen Urheiluliitto ja Suomen Palloliitto perustivat Oy Tippaustoimisto AB:n. Tuolloin ainoana pelinä toimi vakioveikkaus. Nykyään Veikkaus on kokonaan valtion omistama osakeyhtiö (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 12) ja sillä on arpajaislaissa määritelty yksinoikeus veikkaus- ja vedonlyöntipelien ja raha-arpajaisten toimeenpanemiseen. Veikkauksen tuottojen jaosta päättää opetus- ja kulttuuriministeriö. Pelitoimintaa valvoo sisäasiainministeriön alainen poliisihallitus. Veikkauksella on tavoitteena olla maailman paras peliyhtiö. Pelejä tarjotaan vastuullisesti ja luotettavasti ja toiminnan perustana ovat avoimuus ja läpinäkyvyys. Pelikatteella mitattuna Veikkauksella oli vuonna 2012 johtava markkinaosuus koko

Suomen rahapelimarkkinoista - 49,5%. Pelikate saadaan, kun rahapelien liikevaihdosta vähennetään pelaajille voittoina maksetut varat. (Veikkaus 2014a; Veikkaus 2014b.)

Veikkaus itse jakoi omat pelinsä vuonna 2012 neljään eri peliryhmään: arvontapeleihin (esim. Lotto, Viking Lotto ja Jokeri), arpoihin, pelisalipeleihin (eBingo, Syke, urheilun tapahtuma-aikainen vedonlyönti Live-veto ja nettiarvat) ja urheilupeleihin (vakioveikkaus, pitkäveto yms.) perustuen niiden ominaisuuksiin. Tuottoisin peliryhmä oli selkeästi arvontapelit, jonka liikevaihto oli 1 172,6 miljoonaa euroa. Arvontapelit toivat siis noin kaksi kolmasosaa Veikkauksen liikevaihdosta, joka oli 1 775,8 miljoonaa euroa. Yksittäisistä peleistä Loton liikevaihto oli 525,8 miljoonaa euroa, jolla se oli selvästi Veikkauksen suosituin peli vuonna 2012. Arvontapelit toivat 66,0%, arvat 7,3%, pelisalipelit 6,3% ja urheilu- ja veikkauspelit 20,4% yrityksen liikevaihdosta. Sähköisten kanavien, eli internetin välityksellä pelattavien pelien, osuus liikevaihdosta oli noin kolmanneksen 579,2 milj. euroa. Lisäksi kasvu oli voimakkainta juuri veikkaus.fi:n pelisalipeleissä. Tulevaisuudessa internetin välityksellä pelattavat pelit tulevat olemaan yhä suuremmassa roolissa liikevaihdosta. (Veikkaus 2012.) Vuoden 2012 pelikate eli Gross Gambling Revenue oli 825,8 miljoonaa euroa. (Veikkaus 2012a.)

Vuoden 2012 alussa siirryttiin aiemmin käytössä olleesta toimilupajärjestelmästä lakisääteisten yksinoikeuksien järjestelmään eli legaalisiin monopoliin. Tässä muutoksessa ravipelit siirtyivät Veikkaus Oy:ltä kokonaan Fintoto Oy:öön. Tällä muutoksella lainsäätäjän tarkoituksena on välttää tilannetta, jossa kaksi monopoliyhtiötä kilpailisivat pelaajista keskenään. (Avellan 2012, 7-8; Veikkaus 2012.)

Peliongelmia ehkäistäkseen voivat pelaajat asettaa itselleen pelineston internet-peleihin. Esto voidaan asettaa joko loppupäiväksi tai kolmen kuukauden ajaksi, jolloin se on voimassa vähintään 90 vuorokautta. Internet-peleihin voi myös asettaa päivä-, viikko- ja/tai kuukausikohtaisen euromääräisen rajoituksen. (Peluuri 2014.)

Veikkauksen hallituksen toimintakertomuksessa vuodelta 2012 todetaan seuraavaa:

Hallitus esittää, että Veikkaus Oy:n tilikauden 2012 voitosta eli 500 803 489,31 eurosta yhteensä 500 803 489,31 euroa luovutetaan opetus- ja kulttuuriministeriölle.

Veikkauksen toiminnasta tulevat varat käytetään urheilun ja liikuntakasvatukseen, tieteen, taiteen sekä nuorisotyön edistämiseen (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 12). Varojen jakaminen on luonnollisesti opetus- ja kulttuuriministeriön vastuulla, jolle tuotto luovutetaan.

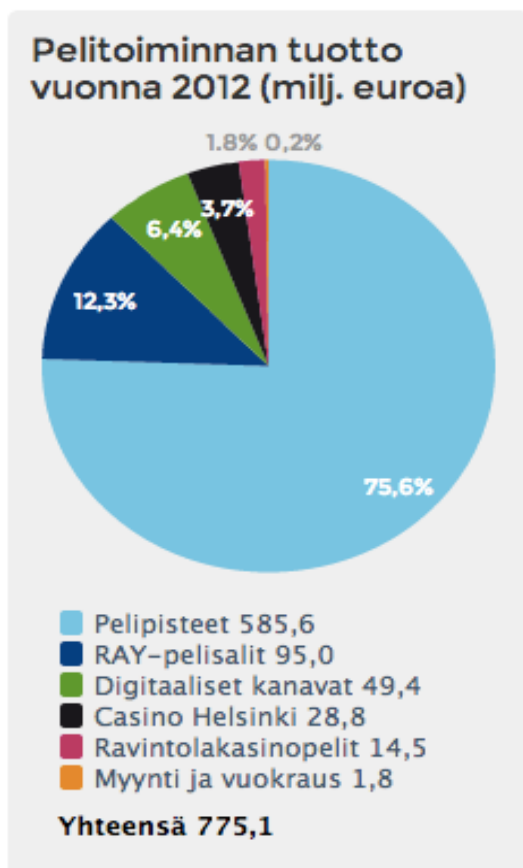
2.2.2 Raha-automaattiyhdistys (RAY)

RAY on vuonna 1938 perustettu julkisoikeudellinen yhdistys, johon kuuluu yhteensä lähes sata sosiaali- ja terveysalalla toimivaa järjestöä. Jo tuolloin se perustettiin keräämään varoja sosiaali- ja terveysjärjestöjen toiminnan tukemiseen. Perustehtävänä RAY:llä on edelleen kerätä varoja raha-automaatti- ja kasinopelitoiminnalla suomalaisten hyvinvoinnin edistämiseksi. RAY:llä on ollut perus-

tamisestaan lähtien yksinoikeus raha-automaattitoimintaan. Myöhemmin myös kasinopelit ja kasino-toiminta lisättiin yksinoikeuden piiriin. RAY:n osuus vuonna 2012 koko Suomen pelikatteesta oli 46 %. (RAY 2014a; RAY 2014b.)

RAY:llä on hallitus, johon kuuluu puheenjohtaja, kaksi varapuheenjohtajaa sekä enintään yksitoista muuta jäsentä. Hallituksessa tulee olla yhtä monta valtioneuvoston valitsemaa jäsentä kuin yhdistyksen kokouksen valitsemaa jäsentä. Puheenjohtaja sekä ensimmäinen varapuheenjohtaja ovat valtioneuvoston määräämiä ja toinen varapuheenjohtaja yhdistyksen kokouksen valitsema. Tämän jälkeen valtioneuvosto ja yhdistyksen kokous valitsevat muut jäsenet niin, että molempien valitsemia jäseniä on yhtä paljon. (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 13.)

Vuonna 2012 RAY:n tuotto pelitoiminnasta oli 775,1 miljoonaa euroa.



Kuvio 1. RAY:n pelitoiminnan tuotto vuonna 2012. (RAY 2012b.)

Edellä olevasta kuviosta näemme, kuinka RAY:n tuotot ovat jakautuneet vuonna 2012. Tuotto tarkoittaa tässä siis samaa kuin pelikate. RAY:n liikevoitto oli 408 miljoonaa euroa eli toiminta on siis selkeästi voitollista. Selvästi suurin osa tuotoista on peräisin pelipisteisiin (esimerkiksi kaupat ja huoltoasemat) sijoitelluista raha-automaateista, kuten kuviosta 1 voidaan huomata. Erilaisia pelipisteitä olikin 7501 kappaletta ja niihin sijoitettuna automaatteja oli 17655 kappaletta. (RAY 2012a.)

Vuonna 2012 RAY:n tuotot kasvoivat, mutta kannattavuus heikkeni hieman. Selvästi suurinta kasvu oli digitaalisissa kanavissa, eli internetin välityksellä pelattavissa sähköisissä peleissä, joissa kasvua kertyi huimat 66,3%. Kasvusta huolimatta niiden kannattavuus pysyi hyvällä tasolla. Vuoden 2012 lopussa Ray.fi –pelisivustolla oli rekisteröityneitä pelaajia 220 964, joista uusia vuoden 2012 aikana rekisteröityneitä oli yli 80 000. Vuonna 2013 tarkoituksena on panostaa digitaalisissa kanavissa erityisesti mobiilipalveluun, jolloin pelitarjonta saadaan laajennettua matkapuhelimiin sekä tabletteihin. (RAY 2012a.)

Pelitoiminnan tuotoista yhteensä 399 miljoonaa euroa tilitettiin sosiaali- ja terveysministeriölle. RAY:n oma avustusosasto tekee ehdotuksen tuottojen jaosta, jonka hyväksymisestä vastaa sosiaali- ja terveysministeriö. Yhteensä vuosittain tukea saa noin 800 sosiaali- ja terveysalan yhdistystä. Vuonna 2012 suurimpia edunsaajia olivat SOSTE Suomen sosiaali- ja terveys ry, Näkövammaisten keskusliitto ry ja Y-säätiö. (RAY 2012a.)

Raha-automaattiyhdistyksen internet-pelien pelaaja voi asettaa itselleen pelikiellon korkeintaan vuoden ajaksi. Pelaajalla on mahdollisuus estää pelit myös osittain valitsemalla pelikiellon pokeri- tai kasinopeleihin. Jokaisen pelaajan on pakko asettaa itselleen pelirajat tiliä tehdessään. Maksimitappio rajat asetetaan vuorokauden tai kuukauden ajalle. (Peluuri 2014.)

RAY:n harjoittamaa pelitoimintaa valvoo sisäasiainministeriö ja sen alainen poliisihallitus. Ministeriö esittelee myös rahapelien säännöt ja enimmäismäärät, sekä valvoo näiden lainmukaista noudattamista. Sosiaali- ja terveysministeriö ohjaa ja valvoo RAY:n avustusosaston toimintaa, kuten jakoehdotuksen ja avustussuunnitelman valmistumista, avustusten maksamista ja avustusten käytön valvontaa. (RAY 2012a.)

2.2.3 Fintoto Oy

Fintoto Oy:llä on Suomessa yksinoikeus totopelien toimeenpanemiseen (Arpajaislaki 2001/1047 3 luvun § 11). Fintoto on kokonaan Suomen Hippos ry:n omistama osakeyhtiö. Tavoitteena yhtiöllä on saavuttaa mahdollisimman laaja ja kohtuullisesti pelaava asiakaskunta. Vuonna 2012 Fintoton osuus, 4,5%, koko Suomen pelikatteesta oli selvästi pienempi kuin RAY:llä ja Veikkauksella. (Fintoto 2014a; Fintoto 2014b.)

Fintoton hallitukseen kuuluu puheenjohtaja, varapuheenjohtaja ja enintään kuusi muuta jäsentä. Valtioneuvosto valitsee puheenjohtajan ja puolet muista jäsenistä hallitukselle. Yhtiökokous puolestaan valitsee varapuheenjohtajan sekä toisen puolikkaan muista jäsenistä. (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 13 a.)

Toto-myynti vuonna 2012 oli yhteensä 249,1 miljoonaa euroa. Internet-pelaamisen suosio kasvoi vuonna 2012 ja internet-kanavan osuus koko pelivaihdoista kasvoi jo 52%:iin. (Hippos ry 2012.) Rahapeliyhteisön tuottoja käytetään hevoskasvatuksen ja hevosurheilun edistämiseen. (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 13 a.)

3 SUOMEN LAINSÄÄDÄNNÖLLINEN KEHYS

Yksinoikeus rahapeliin järjestämiseen sekä rahapeliyhteisöjen monopoliasema perustuvat Arpajaislakiin, joka määrittelee Suomen rahapelijärjestelmän. Arpajaislaissa säädetään myös rahapeliin markkinoinnista ja se sisältää erinäisiä rajoituksia rahapeli-toiminnan järjestämiseen. Arpajaislakiin tehtiin muutoksia vuosina 2010-2012, koska EU komissio käynnisti Suomea vastaan rikkomusmenettelyn vuonna 2006. Seuraavissa kappaleissa käydään läpi edellä mainittuja seikkoja tarkemmin perehtyen arpajaislakiin ja hallituksen esityksiin. Tarkastelun alla on erityisesti arpajaislain 3 luku, koska se liittyy juuri rahapeli-toimintaan. Vuosien 2010-2012 muutokset tehtiin yksinoikeusjärjestelmän säilyttämiseksi, joten niihin perehdytään myös tarkemmin.

3.1 Historiallinen kehitys

Vuoden 1889 rikoslaki sisälsi rahapeliin totaalikiellon Suomessa. Nyt taaksepäin katsottaessa on rahapelejä toimeenpantu Suomessa jo yli 70 vuotta yksinoikeudella. Yksinoikeusjärjestelyjen taustalla on aina ollut tuottojen käyttäminen yleishyödyllisen kansalaistoiminnan tarkoituksiin. (HE 207/2010, luku 1.1.)

Ensimmäinen arpajaislaki (491/1965) tuli voimaan 1.1.1966. Tuolloin voimaan tullut arpajaislaki oli kuitenkin vain puitelaki, jossa säädettiin arpajaistoiminnan perusteista. Yksityiskohtaiset säädökset sisältyivät erilaisiin asetuksiin, joita oli yli kaksikymmentä. (HE 197/1999, yleisperustelut, luku 2.1.)

Arpajaisia koskeva sääntely oli pitkään melko hajanaista, koska arpajaislain lisäksi säännöksiä sisältyi useisiin asetuksiin ja säädöksiin (HE 197/1999, yleisperustelu, luku 3.1). Tästä syystä 19.6.2001 eduskunta hyväksyi uuden arpajaislain (1047/2001) (HE 211/2001, luku 1), joka uudisti osittain vanhentunutta arpajaislainsäädäntöä ja kokosi yhteen erillään olleet asetukset ja säädökset uuteen arpajaislakiin. (HE 197/1999, yleisperustelut, luku 3.1.)

3.2 Arpajaislain uudistus 2010-2012

Viimeisimmät suuret muutokset arpajaislakiin tulivat voimaan vuosina 2010-2012. Muutoksille oli tarvetta, koska Euroopan yhteisöjen komissio lähetti 10.4.2006 Suomelle viralliseen huomautuksen. Komissio pyysi Suomelta selvitystä urheiluvetoonlyönnin rajoituksista ja kielloista, jotka koskivat kansallisen rahapeli-monopolin ulkopuolisia toimijoita. Lisäksi viralliseen huomautukseen antamansa vastauksen jälkeen on Suomi vastaanottanut 23.3.2007 perustellun lausunnon komissiolta samasta aiheesta. (Avellan 2012, 17.) Euroopan unioni ei kuitenkaan ole harmonisoinut rahapeli-toimintaa, arpajaisia tai vetoonlyöntiä niiden erityisluonteen vuoksi ja rajoitukset voivat olla perusteltuja tietyin ehdoin. Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirjassa 2012 on listattu seuraavat ehdot:

Rajoitukset ovat perusteltuja, jos

- a) niitä voidaan perustella yleiseen etuun liittyvillä pakottavilla syillä, kuten kuluttajansuoja, petosten ehkäisy ja ongelmapelaamisen ehkäisy
- b) ne ovat omiaan takaamaan tavoitellun päämäärän toteuttamisen

- c) *ne eivät ylitä sitä, mikä on tarpeen päämäärän saavuttamiseksi*
 d) *niitä sovelletaan ilman syrjintää*

Euroopan komissio ei siis katsonut näiden ehtojen toteutuvan Suomessa riittävän hyvin, joten muutokselle oli tarvetta. Vaihtoehtoina olivat siis lainsäädännön tiukentaminen vastaamaan edellä kerrottuja perusteluja tai kilpailun vapauttaminen. Suomessa päädyttiin tiukentamaan arpajaislakia ja sen uudistamista koskeva hanke asetettiin sisäasiainministeriössä 30.11.2007. (Sisäministeriö 2008.)

Ensimmäisessä vaiheessa keskityttiin rahapelien ikärajoin, rahapelien markkinointiin, lupaviranomaisten toimivaltuuksiin sekä rangaistussäännöksiin (Sisäministeriö 2008). Ikärajaksi rahapeleille asetettiin 18 vuotta. Tätä ennen ikärajojen määrittely puuttui arpajaislaista useimmilta peleiltä kokonaan. Arpajaislain 3. luvun 14 a pykälässä sanotaan seuraavaa:

Rahapeliyhteisö taikka elinkeinonharjoittaja tai yhteisö, joka välittää rahapeleihin liittyviä osallistumisilmoituksia ja -maksuja tai luovuttaa tilan raha-automaattien käytettävänä pitämiseen, ei saa antaa alle 18-vuotiaan pelata rahapelejä.

Markkinoinnin rajoitukset käydään tarkemmin läpi kappaleessa 3.4. Muutokset sekä lisäykset, jotka tulivat voimaan ensimmäisessä vaiheessa ovat pieniä muutoksia lukuun ottamatta edelleen voimassa. Osa muutoksista kohdistui rikoslakiin (39/1889), jonne lisättiin rahapelitoiminnan yhteydessä tehdyille arpajaisrikokselle oma rikosnimike rahapelirikos, josta rangaistaan ankarammin. HE 96/2008 ja HE 212/2008 tulivat molemmat voimaan 1.10.2010. (HE 212/2008, luku 1.)

22.10.2010 hyväksytty ja 1.1.2012 voimaan tullut Hallituksen esitys 207/2010 sisältää arpajaislain uudistuksen toisen vaiheen. Arpajaislain muutokset koskivat rahapelijärjestelmää, rahapelien jaottelea ja rahapelitoiminnan ohjausta. Näillä muutoksilla pyritään ehkäisemään sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja sekä rahapelitoimintaan liittyviä rikoksia. Suurin muutos oli selvästi muodollisesta toimilupajärjestelmästä siirtyminen lakisääteiseen yksinoikeusjärjestelmään. Yksinoikeus rahapelien toimeenpanemiseen määrättiin Veikkaus Oy:lle, RAY:lle ja Fintoto Oy:lle. Lisäksi hevostohteiset rahapelit, joita aikaisemmin tarjosi myös Veikkaus Oy, siirrettiin kokonaan Fintoto Oy:lle. (HE 207/2010, esityksen pääasiallinen sisältö.)

3.3 Yleiset säännökset

Arpajaislain 1 luvun 1 §:n momenteissa 1 ja 2 säädetään seuraavaa:

Tässä laissa säädetään arpajaisten toimeenpanosta ja toimeenpanon valvonnasta, arpajaisten tuottojen tilityksistä ja käyttötarkoituksista sekä tuottojen käytön valvonnasta.

Tämän lain tarkoituksena on taata yleishyödyllisiin arpajaisiin osallistuvien oikeusturva, estää arpajaisiin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset sekä vähentää arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja.

Edellä olevan lisäksi luku 1 sisältää pääasiassa käsitteiden määrittelyä.

Arpajaislain 2 luvussa määrätään arpajaisten toimeenpano-oikeudesta, luvanvaraisuudesta sekä määritellään ehdot, joihin perustuen lupa voidaan myöntää. Arpajaisten toimeenpano-oikeus on rajoitettu rekisteröidyille yhdistyksille, itsenäisille säätiöille tai muille sellaisille yhteisöille, joilla on yleishyödyllinen tarkoitus ja kotipaikkana Suomi. Lisäksi siinä kerrotaan syitä, joihin perustuen jo myönnetty lupa voidaan peruuttaa. Arpajaisiin osallistuminen velkaa tai panttia vastaan on myös kielletty 2 luvussa. (Arpajaislaki 2001, 2 luvun § 5-10.)

3.4 Rahapeliä markkinointi

Rahapelejä saavat markkinoida ainoastaan arpajaislain 11 §:ssä määritellyt rahapeliyhteisöt Veikkaus Oy, RAY ja Fintoto Oy. Markkinointi on sallittua, jos se ei edistä sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja ja jos se kohdentuu arpajaislain mukaisesti harjoitettavaan rahapelitoimintaan. Alaikäisiin kohdistuva markkinointi on kielletty. Markkinoinnissa ei saa kuvata kohtuullista pelaamista tai pelaamattomuutta kielteisesti eikä päinvastoin runsasta pelaamista myönteisesti. Rahapeliä markkinointi on myös kielletty alaikäisille suunnatussa televisio- ja radiotoiminnassa, kuvaohjelman elokuvateatterissa tapahtuvassa julkisessa esittämisessä ja julkaisutoiminnassa. (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 14 b.)

Jos rahapeliin on todettu liittyvän erityinen pelihaittojen vaara, on sen markkinointi kielletty muualla kuin erityisissä pelisaleissa, pelikasinoissa ja raviradoilla, joihin pelit tai niiden myyntipiste on sijoitettu. Tiedon antaminen edellä mainituista peleistä on kuitenkin sallittua. Pelaajille voidaan kertoa esimerkiksi pelipaikoista, pelimaksuista tai voittojen todennäköisyyksistä. Pelihaittariskit arvioidaan aina pelisääntöjä vahvistettaessa. Riskejä kasvattavia tekijöitä ovat muun muassa pelin palkitsevuus, pelin ääni- ja valotehosteet ja pelirytmä. Erityisiä pelihaittariskejä sisältäviä pelejä ovat esimerkiksi vedonlyöntipelit (moniveto, pitkä veto), valtaosa raha-automaateista (Pokeri, Hedelmäpeli) sekä kasinopelit (pelisalielit, ravintolapelit). (HE 96/2008, yksityiskohtaiset perustelut luku 1.1; Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 14 b.)

Rahapeliyhteisöjen on vuosittain annettava selvitys rahapeliä markkinoinnista sisäasiainministeriölle ja poliisihallitukselle. Poliisihallituksella on tehtävänänsä valvoa, että yhteisöt noudattavat arpajaislain säädöksiä markkinoinnissaan. (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 14 b.)

3.5 Rajoitukset ja valvonta

Kuten aikaisemmin mainittiin arpajaislain uudistusta läpikäydessä, on kaikkien rahapeliä ikäraja Suomessa 18 vuotta ja pelaajan täysi-ikäisyys pitää pystyä todentamaan. Arpajaislain 15 § sisältää säädöksiä siitä, milloin henkilön rahapelaaminen voidaan estää. Tällaisia tapauksia ovat esimerkiksi henkilön humalatila, vahva epäily pelivilpistä tai häiriökäyttäytyminen. Raha-automaattien ja kasinopeliä sijoittamisesta on säädetty arpajaislain 16 §:ssä. Pelit tulee sijoittaa tilaan, jossa pelaamista pystytään valvomaan ja jossa ne eivät aiheuta järjestyshäiriöitä tai vaaranna turvallisuutta. (Arpajaislaki 2001, 3 luvun § 14 a, § 15 ja § 16.)

Arpajaisten toimeenpanon valvontaa käsitellään arpajaislain luvussa 8. Valtakunnallisesti arpajaisten toimeenpanon valvomisesta ja tilastoimisesta vastaa Poliisihallitus. Alueellisesta valvonnasta on puolestaan vastuussa kunkin alueen poliisilaitos. Arpajaisia valvotaan, jotta niihin osallistuvien oikeusturva voidaan varmistaa. Sillä pyritään myös ennalta ehkäisemään väärinkäytöksiä ja rikoksia sekä vähentämään sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. Poliisihallitus määrää lisäksi virallisia valvojia rahapeli-toimintaa varten. (Arpajaislaki 2001, 8 luvun § 42 ja § 43.)

3.6 Rahapeli-toiminnan tuotot

Kuten aikaisemmin rahapeliyhteisöjä tarkasteltaessa kävi ilmi, jakaa jokainen rahapeliyhteisö tuottoja eri käyttötarkoituksiin. Veikkaus Oy urheilun ja liikuntakasvatuksen, tieteen, taiteen sekä nuorisotyön edistämiseen, RAY terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseen ja Fintoto hevoskasvatuksen ja hevosurheilun edistämiseen.

Veikkaus Oy:n tuottojen jaosta on säädetty tarkemmin lain 2001/1054 1 §:ssä (Laki raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien tuoton käyttämisestä 2001/1054, § 1). Raha-automaatti, kasinopeli ja pelikasinotoimintaa harjoittava rahapeliyhteisö, tällä hetkellä RAY, tekee jakoehdotuksen valtioneuvostolle sen tuotoista jaettavista avustuksista. Fintoton toimeenpanemien totopelien tuotonjaosta päättää puolestaan maa- ja metsätalousministeriö. (Arpajaislaki 2001, 4 luvun § 20.)

3.7 Muita vaikuttavia säädöksiä

Arpajaislain 9. luku sisältää erinäisiä säädöksiä, joihin ei tässä perehdytä tarkemmin. Alussa säädetään voittojen perimisestä ja ratkaisusuosituksista. Arpajaislain 48 §:n mukaan pelaajalla on mahdollisuus pyytää Poliisihallitukselta kirjallisesti ratkaisusuositusta rahapelejä toimeenpanevan yhteisön ja pelaajan voitonmaksua koskevasta erimielisyydestä. Lain 50 ja 51 §:t määrittelevät rahapeliyhteisöille oikeuden järjestää kameravalvontaa sekä pitää asiakas- ja valvontarekisteriä.

Arpajaislain 9 luvussa säädetään myös arpajaisten toimeenpanosta aiheutuvien ongelmien seuraamisesta, tutkimisesta ja ehkäisemisestä. Lisäksi 62 a ja 62 b §:ssä säädetään rahapelien sekä niiden markkinoinnin kieltämisestä. Poliisihallituksella on oikeus asettaa uhkasakko edellä mainittujen kieltojen tehostamiseksi 62 c §:n mukaan. Rahapelirikoksesta ja arpajaisrikoksesta puolestaan säädetään rikoslain 39/1889 16 a ja 16 b §:ssä. Rahapeliyhteisöt ovat velvollisia maksamaan valtiolle veroa toimeenpanemistaan arpajaisista. Tästä säädetään arpajaisverolaissa 26.6.1992/552. Veroa maksetaan 12% tuotosta (pelikatteesta) eli liikevaihdon ja pelaajille maksettujen voittojen erotuksesta. (Arpajaisverolaki 1992, §:t 1 ja 4.)

4 SÄHKÖISET RAHAPELIT

Sähköisesti välitettävät rahapelit ovat tällä hetkellä selkeästi rahapelimarkkinoiden nopeimmin kasvava segmentti. Tämän vuoksi useissa Euroopan unionin jäsenvaltioissa, joissa käytössä on yksinöisejärjestelmä, ovat monopoliyhtiöt saaneet luvan tarjota rahapelejä myös internetissä. Näistä maista esimerkkeinä mainittakoon Suomi ja Ruotsi. Toiset jäsenvaltiot ovat puolestaan ryhtyneet avaamaan sähköisiä rahapeli- ja vedonlyöntimarkkinoitaan. Internetin kehittyminen ja rahapelipalveluiden kasvanut sähköinen tarjonta vaikeuttaakin huomattavasti erilaisten kansallisten sääntelymallien rinnakaista olemassaoloa. Vuonna 2011 julkaistussa Euroopan komission vihreässä kirjassa ”sähköisesti välitettävistä rahapeleistä sisämarkkinoilla” todetaan, että joko laillisesti tai laittomasti välitettävillä sähköisillä rahapelipalveluilla on rajat ylittäviä vaikutuksia. (Euroopan komissio 2011, 3-4.)

4.1 Sähköisten rahapelien kehityksestä

Ensimmäiset kaupalliset pelipaikat avattiin internetissä 1990-luvun puolivälissä. Siitä lähtien niiden kehitys on ollut voimakasta ja joidenkin arvioiden mukaan vuodesta 2001 vuoteen 2010 verkkorahapelaamisen liikevaihto yli viisinkertaistui. Arvioiden mukaan vuoden 2011 lopussa erilaisia rahapelisivustoja oli maailmassa noin 2700. Kuten aikaisemmin mainitsin, tarjoavat eri maiden kansalliset monopoliyhtiöt (Suomessa RAY, Veikkaus ja Fintoto) myös verkkopelaamista, mutta silti selvästi suurin osa rahapelisivustoista toimii Maltan tai Karibian kaltaisissa veroparatiiseissa kansallisten säännösten ulkopuolella. Sähköisten rahapelien voimakas kasvu ja kehitys luovat haastetta niin pelien jakelulle, kuin myös niihin osallistumisen sääntelyyn. (Kinnunen, J., Mäyrä, F. ym. 2012, 180.)

Ensimmäiset verkkopelit olivat pitkälti sähköisessä muodossa olevia perinteisiä onnenpelejä, kuten esimerkiksi arvontoja. Edellä mainituissa ja muissa samankaltaisissa pelimuodoissa pelaaja pelaa vain pelinjärjestäjää vastaan, jolloin kontakti muihin pelaajiin, ja tätä kautta sosiaalisuus, puuttuu kokonaan. Vuorovaikutuksen puute lisää myös riskiä peliongelman kehittymisen (Griffiths 2003, 560-561). Internetin kehittyessä aiempaa sosiaalisemmaksi ympäristöksi, on myös sähköinen pelaaminen muuttunut samalla pelaajien välisen vuorovaikutuksen kentäksi. Useissa nykypäivän verkkopeleissä onkin ominaista, että pelinjärjestäjä toimii pelien välittäjänä ja ihmiset pelaavat toisiaan vastaan heille tarjotussa verkkoympäristössä. Pelaajat löytävät toisia vieraita pelaajia verkosta ja voivat sopia lyövänsä vetoa jostain tai esimerkiksi pelata nettipokeria toisiaan vastaan. (Kinnunen, J. ym. 2012, 181-182.)

Pokeri onkin hyvä esimerkki nykypäivän verkkorahapelaamisen muodosta, koska siinä pelataan toisia ihmisiä vastaan. Pelaajat voivat kokoontua saman pöydän ääreen pelaamaan ja samalla keskustella chatissa pelatuista käsistä. Koska pelaaminen tapahtuu verkossa, voi pelaajia olla mukana kaikkialta maailmasta. Ennen nettipokerin yleistymistä pelaajien tuli matkustaa kasinosta toiseen löytääkseen samantasoista peliseuraa. Syitä pokerin suureen suosioon 2000-luvulla olivatkin sen siirtymineen internetiin sekä näkyvyys erilaisissa medioissa. Pokerista kehittyi urheiluviihteen kaltainen televisioitu mediaailmiö, jota kautta pelaajat lisääntyivät (Svartsjö ym. 2008, 21-24). Pokeria voidaankin verrata

urheiluun siinä mielessä, että pelaajat voivat itse vaikuttaa omilla taidoillaan lopputulokseen. Totta kai pokeriin kuuluu myös sattuma ja tämän takia aloittelija voi yksittäisissä peleissä voittaa ammattilaisen. (Kinnunen, J. ym. 2012, 181-182.) Suosituimmillaan pokeri oli 2000-luvun lopulla ja viime vuosina pokeribuumi on ollut jo hiipumaan päin. Tämän voi huomata myös pokeriin liittyvien mediajulkaisujen määrän vähenemisenä.

Pokerin suosio on ollut viime vuosina laskusuunnassa, mutta sen sijaan vedonlyöjien määrä on kasvanut. Tästä kertoo myös Unibetin Suomen maajohtajan Antti Tikan näkemys nykypäivän peleistä (Haastattelu, Unibet Antti Tikka, 26.3.2014). Hän toteaa, että hieman yli viisi vuotta sitten pokerin ollessa suosionsa huipulla tuli monista pokeriammattilaisista nuorille pokeriharrastajille idoleita. Pokeri nosti selkeästi koko rahapelaamisen yleistä profiilia ja se oli uusi, suosittu ilmiö. Tällä hetkellä pokerin suosio on laskenut, mutta tilalle on tullut vedonlyönti, kertoo Antti Tikka. Vedonlyönti on noussut erittäin suosituksi tietyn ikäpolven keskuudessa ja sitä harrastavat haluavat kehittyä paremmiksi vedonlyöjiksi. Pelaajat pitävät vedonlyöntiä muutenkin positiivisena asiana, koska samalla voi seurata urheilua ja mahdollisesti kannattaa jotakin joukkuetta. Tikan mielestä ilmiö näkyy voimakkaasti myös sosiaalisessa mediassa. Ihmiset haluavat keskustella vedonlyönnistä muiden pelaajien kanssa sekä jakaa omia ajatuksiaan. Lisäksi vedonlyönnin harrastajat uskaltavat olla ylpeitä harrastuksestaan ja jakaa omaa tietoaan liittyen vedonlyöntiin, pohtii Antti Tikka. Sosiaaliseen mediaan on myös syntynyt erilaisia yhteisöjä, joista Tikka mainitsee esimerkkinä Ultimaattisen Gämblääjän. (Ultimaattinen Gämblääjä on Suomi Popin radiojuontajan Jaajo Linnonmaan ylläpitämä Facebook-yhteisö, johon kuuluu yli 13 500 jäsentä. Yhteisön sivuilla jäsenet voivat keskustella vedonlyönnistä ja julkaista omia vedonlyöntirivejään. Lisäksi Jaajo eli "Ultimaattinen Gämblääjä" jakaa siellä omia vedonlyöntivihjeitään ja järjestää jäsenille erilaisia kilpailuja. Facebook-yhteisö löytyy nimellä Ultimaattinen Gämblääjä ja kotisivut ovat osoitteessa: <http://www.ultimaattinengamblaaja.com/>.) Toinen esimerkki tällaisesta Facebook-yhteisöstä on Urheilulehden entisen toimittajan Esko Seppäsen ylläpitämä yli 11 000 jäsenen Urheilujätkä-yhteisö.

"Itse pelaaminen ja pelin ulkopuoliset ilmiöt liittyvät olennaisesti toisiinsa verkkorahapelaamisessa", kirjoittavat Jani Kinnunen ja Frans Mäyrä Pauliina Raennon toimittamassa kirjassa Rahapelaaminen Suomessa. Tällä tarkoitetaan, että vuorovaikutus pelaajien välillä ei rajoitu pelkästään itse peliin, vaan niiden jälkeen se jatkuu myös muissa medioissa. Esimerkiksi pokeribuumin ollessa voimakaimmillaan kehittyi pokerilehdistö ja pokeriaiheisia lehtijulkaisuja oli useita. Oman lisänsä tähän mediaverkostoon tuovat myös erilaiset harrastusfoorumit, joilla voi kommentoida toisten pelejä tai kysyä neuvoa omiin peleihin. Foorumeilla voi myös keskustella muiden samasta aiheesta kiinnostuneiden kanssa ja samalla luoda uusia sosiaalisia suhteita tai kehittää itseään pelaajana. (Kinnunen, J. ym. 2012, 182.)

Samalla kun teknologia kehittyy kehittyvät luonnollisesti myös erilaiset sähköiset rahapelit. Nykypäivänä tarjolla on tietokoneen lisäksi monia erilaisia tapoja pelata internetissä. Erilaisten mobiililaitteiden kehittymisen myötä myös online-pelaaminen on muuttunut. Tablet-tietokoneet ja älypuhelimet ovat yleistyneet ja pelaaminen ei ole enää sidottuna aikaan eikä paikkaan. Myös tulosten saaminen joissain pelimuodoissa, esimerkiksi vedonlyönnissä, on nopeampaa ja reaaliaikaisempaa. Unibetin

Suomen maajohtaja Antti Tikka kertoo online pelien muutoksesta seuraavia esimerkkejä. Aikaisemmin käytiin pelipisteessä tai tietokoneella lyömässä vetoa ennen ottelua ja ottelun jälkeen tarkistettiin tuliko voittoja vai ei. Nykyään voidaan esimerkiksi älypuhelimella seurata live streamia (lähetyttä) jostain urheilutapahtumasta ja samalla pelata live-vedonlyöntiä. Nykypäivänä palaute saadaan nopeammin ja vedonlyönti on paljon reaaliaikaisempaa.

”Ennen se on ollut sitä, myös online pelaamisessa se on ollut sitä, että sä menet tietokoneelle [ja katsot, että] tänään tulee New York Rangers – [Pittsburgh] Penguins –pelejä ja lyöt siihen pre-match kymppiin kiinni, odotat, heräät aamulla ja katsot oletko voittanut vai ei. Nykyään se on kuitenkin sitä, että sä katot streamilta käynnissä olevaa Tenniksen ATP-turnausta. Meet bussissa töistä kotiin, katot tennistä ja lyöt live-vedonlyöntiä. Sun ei tarvii enää odottaa, se tulee heti se palaute siitä ja se on paljon reaaliaikaisempaa.”

(Haastattelu, Unibet Antti Tikka, 26.3.2014.)

Sähköisten rahapelien voimakas kasvu ja kehitys luovat haastetta niin pelien jakelulle, kuin myös niihin osallistumisen sääntelyyn. Sähköisten rahapelien suosion ja itse pelien nopea tempoisuuden kasvamisesta kertoo myös Veikkauksen varatoimitusjohtajan kommentti YLE:n Aamu TV:ssä 12.4.2014.

Jos puhutaan rahapelaamisesta noin yleisesti niin kyllä rahapelaaminen selkeesti siirtyy sähköisiin kanaviin eli pelataan entistä enemmän netin kautta ja mobiililaitteiden kautta. Ehkä sit toinen sellanen yleistrendi on se että rahapelaaminen nopearytmistyy. Ihmiset on enemmän tässä ja nyt.

(Sarekoski, Olli 2014.)

Myös RAY:lla odotetaan suosion siirtyvän nopearytmisiin peleihin.

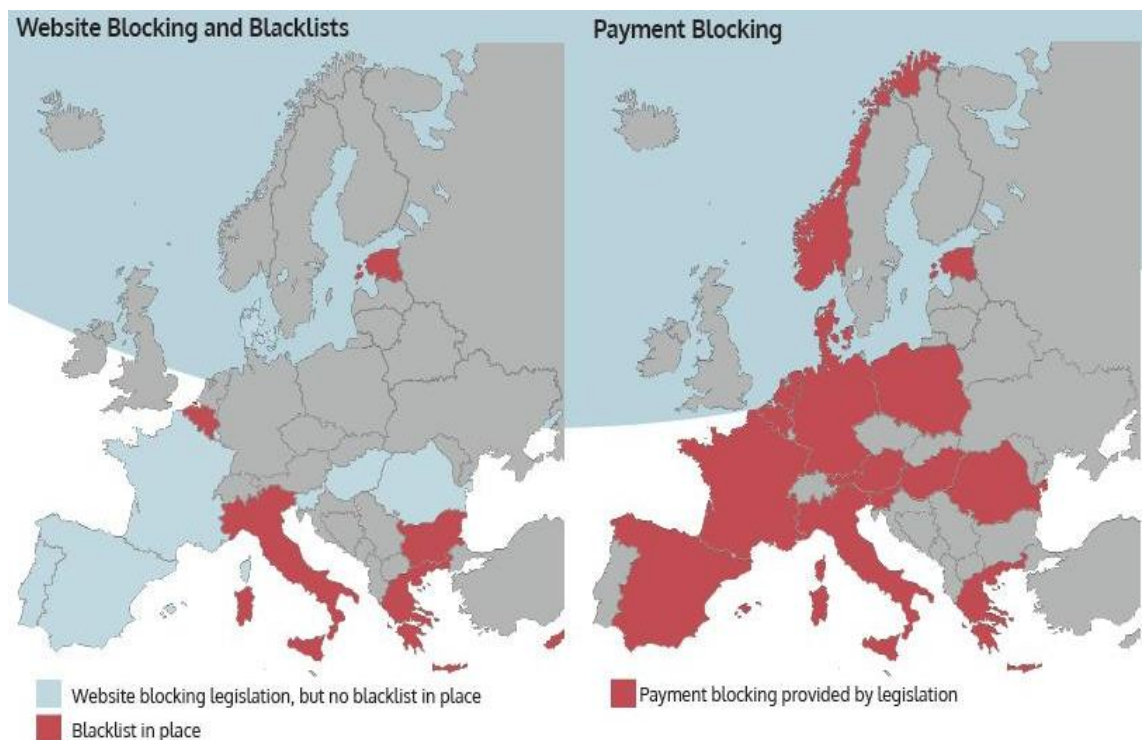
Yhä suurempi osuus rahapelaamisesta siirtyy nopearytmisiin peleihin. Viihdepelaaminen haastaa todella voimakkaasti perinteisen rahapelikentän.

(Haastattelu, RAY tieto- ja vastuullisuusjohtaja Jarmo Kumpulainen, 11.4.2014.)

4.2 Nykytila ja viime vuosien suuntaus

Rahapelialalta löytyy nykyisin laajasti ottaen kaksi erilaista kansallista sääntelymallia. Ensimmäinen malli, lisenssijärjestelmä, perustuu siihen, että pelioperaattoreille myönnetään rahapelilupa ja he tarjoavat palveluja tiukasti säännellyssä kehyksessä. Toinen vaihtoehto on tiukasti valvottu, yleensä valtion omistama, monopoli. Aikaisemmin nämä kaksi mallia ovat molemmat toimineet sisämarkkinoilla yhtä aikaa, mutta nykyään tämä on hankaloitunut entisestään, koska mahdollisuudet rahapelipalvelujen myyntiin yli rajojen ovat kasvaneet internetin myötä huomattavasti. Tämä voidaan havaita myös siitä, että alalla on tehty useita ennakkoratkaisupyynnöitä. Jäsenvaltioihin on lisäksi kehittyneet niin kutsutut harmaat markkinat ja laittomat markkinat. Harmailla markkinoilla tässä tarkoitetaan pääasiassa jossain EU-maassa rahapeliluvan saaneiden yhtiöiden rajoja ylittävää sähköistä pelitarjontaa toiseen EU-maahan, jossa yhtiölle ei ole myönnetty rahapelilupaa. (Euroopan komissio 2011, 3.)

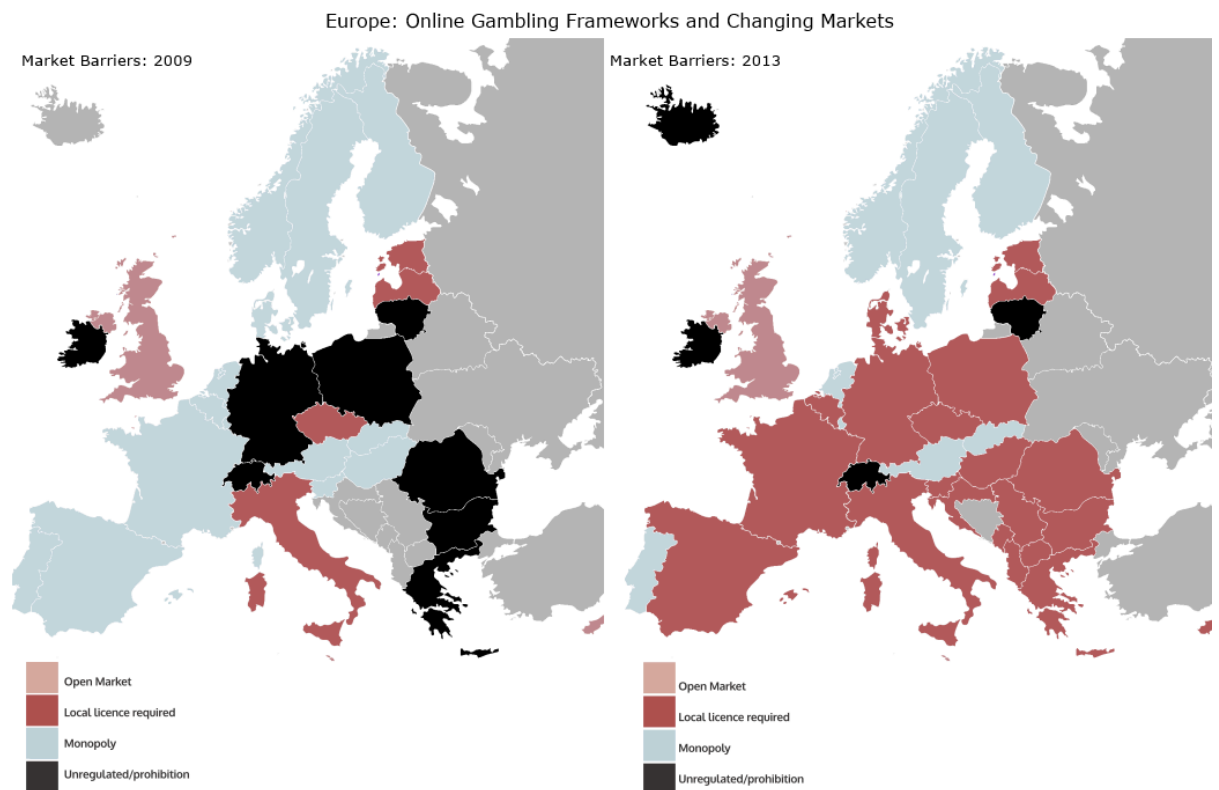
Jäsenmailla on siis oikeus päättää omasta rahapelijärjestelmästänsä. Jäsenmaat voivat myös asettaa rajoituksia kaikenlaiselle rajat ylittävälle rahapelitarjonnalle sillä perusteella, että se suojelee kuluttajia tai ehkäisee huijauksia ja muuta rikollista toimintaa. Jäsenmaiden tulee kuitenkin ottaa huomioon myös EU:n lait. (Euroopan komissio 2013.) Erilaisia rajoituksia voivat olla esimerkiksi internetsivujen blokkaminen tai maksuliikenteen blokkaminen. Ilmeisesti näitä molempia on halutessaan kuitenkin helppo kiertää (esimerkiksi internet-lompakkoa käyttämällä), mutta ne toimivat ilmoituksena kuluttajille, mitkä sivustot ovat laillisia ja mitkä laittomia. (GamblingCompliance 2012.) Kuvio 2 vasemman puoleisessa kuvassa punaisella olevissa maissa on käytössä internetsivustojen esto sekä musta lista ja vaaleansinisellä olevista maista löytyy lainsäädäntö internetsivujen blokkamiseen, mutta mustaa listaa ei ole otettu käyttöön. Oikeanpuoleisessa kuvassa punaisella olevissa maissa on käytössä maksuliikenteen estäminen.



Kuvio 2. Website Blocking and Blacklists, Payment Blocking (GamblingCompliance 2014).

Viime vuosina trendinä on ollut lisenssijärjestelmään siirtyminen. Tämän seurauksena jäsenvaltioissa on nähty useita lakimuutoksia ja internet-pelaamisen uudistuksia. (GamblingCompliance 2013.) Esimerkiksi vuonna 2012 Euroopassa 15 eri maata teki muutoksia internet-pelaamisen rakenteisiin (GamblingCompliance 2012).

Alla olevasta Kuvioista 3 ”Europe: Online Gambling Frameworks and Changing Markets” voimme nähdä tilanteen vuodelta 2009 ja vuodelta 2013.



Kuvio 3. Europe: Online Gambling Frameworks and Changing Markets (GamblingCompliance 2013).

Kuviossa tummemman punaisella olevissa maissa on käytössä lisenssijärjestelmä, vaaleansinisissä monopolit, mustissa ei ole säänneltyjä markkinoita tai niissä rahapelit ovat kiellettyjä ja vaaleamman punaisella olevissa maissa on vapaat markkinat. Voidaan siis selvästi huomata, että useat monopolit sekä sääntelemättömät markkinat ovat siirtyneet lisenssijärjestelmään. Pohjoismaista kaikki muut paitsi Tanska ovat pitäytyneet tiukasti monopolijärjestelmissään.

”Suomessa tilanne on kehittymässä päinvastaiseen suuntaan kuin muussa Euroopassa. Muualla Euroopassa markkinoita avataan kun taas Suomessa vanhan monopolin otetta tiukennetaan. Mielenkiintoinen suunta siinä mielessä että yleensä Suomi on yleensä pyrkinyt vahvasti olemaan yhteiseurooppalaisessa kehityksessä mukana.”

(Haastattelu, kansainvälisen rahapeliyhtiön edustaja, 17.3.2014.)

RAY:n tieto- ja vastuullisuusjohtaja näkee, että tulevaisuudessa tilanne tulee säilymään kutakuinkin ennallaan. Harmonisointia tapahtunee lisenssipohjaisten järjestelmien verotuskäytännöissä.

”Kaiken kaikkiaan Euroopassa, kuten muuallakin, jatkuu tuttu tilanne: maat reguloivat oman alueensa sisällä tapahtuvaa rahapelaamista entiseen malliin. ... Se missä tapahtuu yhdentymistä on verotuskäytänteet ja veroaste. Euroopassa vakiintunee lisenssipohjaisten rahapelijärjestelmien veroasteeksi noin 15% (maksimissaan 20%) rahapelikatteesta = gross gaming revenue (GGR)”

(Haastattelu, RAY tieto- ja vastuullisuusjohtaja Jarmo Kumpulainen, 11.4.2014.)

4.3 Nykytila Suomessa

Marraskuussa 2013 Euroopan komissio katsoi Suomen rahapelijärjestelmän olevan EU:n sääntöjen mukainen. Päätös oli odotettu RAY:n piirissä. Rahapelijärjestelmän tulevaisuudesta RAY:n tieto- ja vastuullisuusjohtaja Jarmo Kumpulainen ei halua lähteä spekuloidaan, mutta uskoo nykytilanteen säilyvän Suomessa.

”Päätös oli aika lailla odotettu. Yllättävää oli että Suomi oli lopulta ainoa jäsenmaa joka sai noin kahdestakymmenestä Komission kohdemaasta kertaheitolla ”puhtaat paperit”. ... Komissio totesi suomalaisen järjestelmän vastaavan EU:n oikeuskäytäntöjä. Lisäksi on tarpeen mainita että Suomi sai rahapelijärjestelmälleen puhtaat paperit vieläpä niin että Komissio pyysi selvitystyön aikana tietoonsa kotimaisten yksinoikeustoimijoidemme markkinointiin käyttämät rahasummat. ... Tämän hetkisten tietojen valossa, huomioiden esim. uudistunut Arpajaislaki ja Komission viimeisyksyinen päätös, status quo näyttää huomattavasti todennäköisimmältä vaihtoehdolta.”

(Haastattelu, RAY tieto- ja vastuullisuusjohtaja Jarmo Kumpulainen, 11.4.2014.)

Edellisen alaluvun kuvioista 2 voidaan huomata, että Suomessa ei ole käytössä rahaliikenteen tai internetsivujen estoja. Nykytilanteessa siis monopoliyhtiöt Veikkaus, RAY ja Fintoto tarjoavat rahapelejä internetin välityksellä, mutta suomalaiset voivat silti pelata myös ulkomaisten toimijoiden sivustoilla, joilla on lisenssi hankittuna jostain muualta, kuin Suomesta. Itse pelaaminen näillä sivustoilla ei ole kiellettyä ja pelaaja ei toimi vastoin lakia niillä pelatessaan. Toisaalta lainsäädännön näkökulmasta katsottuna Arpajaislain 3 luvun 11 § määrittelee tietyille yhtiöille yksinoikeuden rahapeliin toteuttamiseen, kuten aikaisemmin käytiin läpi.

Haastatteluissa selvisi, että sähköisten rahapeliin markkinaosuuksien tarkka arviointi on vaikeaa. RAY ja Veikkaus ovat yhdessä tehneet pelikatella mitattavaa markkinaosuusarviota jo monta vuotta ja tällä hetkellä heidän arvionsa mukaan Suomalaisten monopoliyhtiöiden osuus internetin rahapeleistä Suomessa on 76-77 %. Noin neljäsosa nettipeleistä suuntautuisi siis ulkomaille ja euroina tuon neljäsosan arvioidaan olevan noin 125-130 miljoonaa. Arviot on muodostettu yhdistelemällä Pokerscout.com-internetsivuston tietoja sekä internetliikenteen kehittymistä seuraamalla Alexa.com-internetsivustolta. Kansainvälisen peliyhtiön Unibetin Suomen maajohtaja Antti Tikka puolestaan veikkailee monopoliyhtiöiden osuuden olevan noin 60 % luokkaa ja euroista puhuttaessa mainitsee ”villeimpien” arvioiden olevan 200-400 miljoonaa, mutta uskoo summan olevan lähempänä 200 miljoonaa. Tikka painottaa kuitenkin, että monopolin 60 %:n markkinaosuus on puhdas arvio.

Kansainvälisen rahapeliyhtiön edustaja kommentoi Suomen nykyistä rahapelijärjestelmää seuraavasti:

”Se on asiakkaalle valitettavaa koska heidän valinnanvaraa pyritään koko ajan rajoittamaan ja supistamaan. Suomen nykymalli haluaa ajaa eteenpäin tilannetta jossa veikkaajalla on vain yksi vaihtoehto jonka tarjonta asiakkaalle ei ole yhtä hyvää kuin muilla eurooppalaisilla alan toimijoilla. Suomen monopoli tarjoaa veikkaajalle suppeamman valikoiman, huonommat kertoimet, huonomman palautusprosentin, eikä tarjoa uusille eikä vanhoille asiakkaille bonuksia tai kuukausittaisia erikoiskilpailuja. Tätä perustellaan pelaamisen

haittavaikutusten paremmalla ehkäisemisellä ja urheilu- sekä kulttuurikohteiden tukemisella. Tämä on hataraperustelu, koska myös ulkomaisten toimijoiden lisenssi on sidottu noudattamaan vastuullisen pelaamisen periaatteita joita valvotaan viranomaisten taholta. Ulkomaiset toimijat voisivat myös tukea suomalaisia urheiluseuroja, yksilöurheilijoita sekä kulttuurikohteita isoilla markkinointibudjeteillaan jos monopolijärjestelmä ei olisi.”

(Haastattelu, kansainvälisen rahapeliyhtiön edustaja, 17.3.2014.)

5 ERI MAIDEN RAHAPELIJÄRJESTELMÄT

Kuten aikaisemmin on todettu, löytyy Euroopan unionin sisältä useita erilaisia ratkaisuja järjestää rahapelimarkkinat. Seuraavissa kappaleissa kuvaillaan Suomen järjestelmästä poikkeavien Tanskan, Iso-Britannian ja Viron rahapelijärjestelmien pääpiirteet. Sosiaaliselta rakenteeltaan Suomea lähimpänä on näistä maista selvästi pohjoismaihin kuuluva Tanska. Vertailua Suomen ja muiden maiden välillä tehdään yhteenvedossa.

5.1 Tanska

Tanska on yksi niistä Euroopan unionin jäsenmaista, joka on päätyntä avaamaan rahapelimarkkinoita osittain. Tanskan parlamentti hyväksyi uuden rahapelilain yksipuolisesti kesäkuussa 2010. Euroopan komissio hyväksyi sen 20.9.2011 ja uusi rahapelilaki astui voimaan 1.1.2012. Tällä lailla vapautettiin kilpailulle vedonlyönti ja internet-kasino toiminta, eli eri toimijat voivat nyt laillisesti ostaa lisenssin ja tarjota rahapelejä Tanskan markkinoilla. Monopolin alaisuuteen jäivät vielä Lotto-, Bingo-, Keno-, Jokeri- ja Toto-pelit. Aiemmin Tanskan rahapelimarkkinat olivat muiden pohjoismaiden tavoin valtion monopolin alla. (Sand 2012.) Tanskan peliviranomainen listaa monopolin osittaisen purkamisen perusteiksi vanhentuneen lainsäädännön, laittomien internet-markkinoiden aiheuttaman paineen sekä internet rahapelien voimakkaan kasvun viimeisten 10-15 vuoden aikana (Spillemyndighedens 2012, 12).

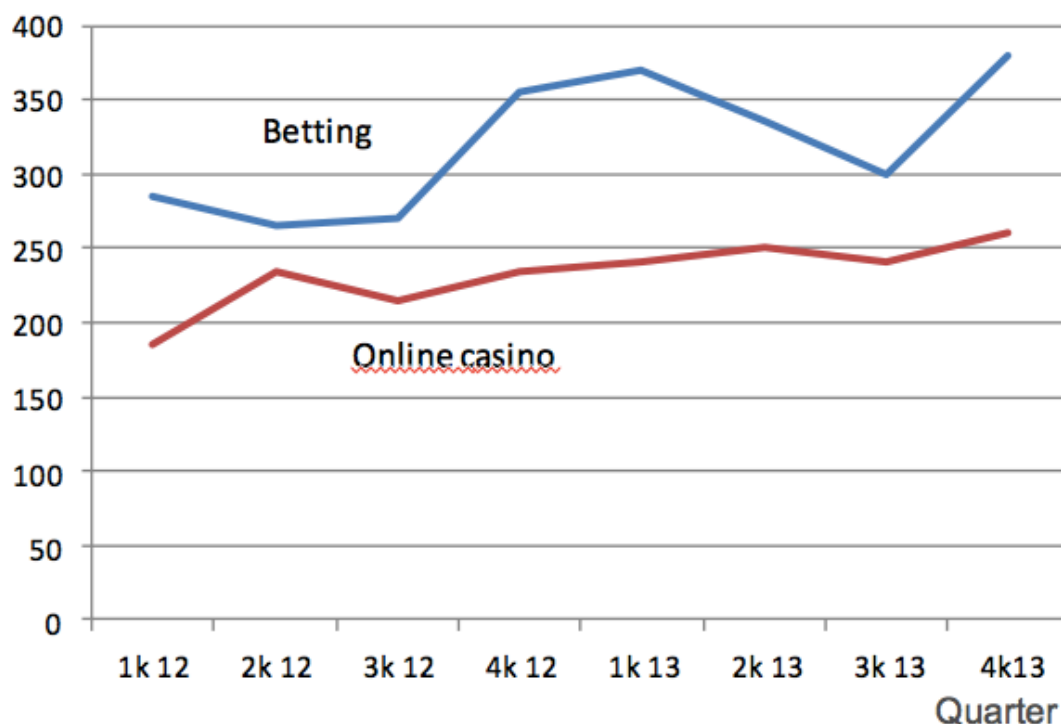
Tanskan uudistuneen lainsäädännön tarkoituksena on pitää uhkapelien pelaaminen kohtuullisella tasolla sekä suojella nuoria ja muita herkkiä ihmisiä uhkapeleille altistumiselta ja peliaddiktion muodostumiselta. Lisäksi lailla pyritään ehkäisemään rikollisuutta ja varmistamaan pelien reilu, vastuullinen ja läpinäkyvä tarjonta pelaajien suojelemiseksi. (Bill for a Regulation of Gaming Act 848/2010, 1 luvun § 1.) Yksi tapa ehkäistä peliongelmiä on Tanskan peliviranomaisen ylläpitämä ROFUS-rekisteri (The Register of Voluntarily Excluded Players). Listalle rekisteröitymällä pelaajat voivat itse, joko väliaikaisesti tai pysyvästi, poistaa itseltään mahdollisuuden pelata sähköisiä rahapelejä. Pysyviä lupia on mahdollista perua aikaisintaan vuoden jälkeen. Kaikki Tanskasta lisenssin ottavat yhtiöt joutuvat sitoutumaan rekisterin käyttöön. Ainoastaan tietyt hyväntekeväisyys arpajaiset tai muut samanlaiset eivät kuulu ROFUS-listan piiriin. (Spillemyndigheden d.)

Tanskan järjestelmässä lisenssit on jaoteltu pelien mukaan ja niitä on yhteensä yhdeksän kappaletta. Näistä lisensseistä neljä on sellaisia, joita myönnetään ainoastaan valtion määrittelemille tahoille. Pääasiassa Danske Spilille, joka aikaisemmin toimi monopoliyhtiönä Tanskassa. Nämä neljä lisenssiä pitävät sisällään aikaisemmin mainitsemani edelleen monopolin alaiset pelit. Lisäksi haettavissa on viisi eri lisenssityyppiä, joita voi hakea kuka vaan. Näitä ovat vedonlyöntilisenssi (sisältää internetissä tapahtuvan vedonlyönnin sekä fyysisesti toimipisteissä tapahtuvan vedonlyönnin), paikallinen lisenssi pyöräily-, koira-, kyyhkys- ja hevoskilpailuja varten, maakasinoille tarkoitettu lisenssi, internet-kasinoille tarkoitettu lisenssi ja rahapeliautomaattilisenssi. (Bill for a Regulation of Gaming Act, 3 luvun §:t 6-19.) Näistä lisensseistä käydään läpi vedonlyönti sekä internet-kasino lisenssi, koska tässä työssä keskitytään sähköisesti välitettävään rahapelaamiseen.

Internet-kasinolisenssin tai vedonlyöntilisenssin hakeminen maksaa 250 000 DKK (Tanskan kruunua) eli noin 33 500 euroa. On mahdollista hakea myös yhdistettyä lisenssiä, joka sisältää vedonlyönnin ja internet-kasino toiminnan, jolloin lisenssi maksaa 350 000 DKK, noin 46 900 euroa. Nämä lisenssit ovat voimassa viisi vuotta erikseen tai yhdessä haettaessa. (Spillemyndigheden a,b.) Lisäksi lisenssinhaltijat joutuvat maksamaan joka vuosi verotettavaan tuloon perustuvan maksun, joka vaihtelee välillä 50 000 DKK(=n. 6 700 EUR) – 1 500 000 (=n. 200 100 EUR). Jos lisenssinhakijan toiminta on pientä ja vuosittainen GGR on korkeintaan miljoona Tanskan kruunua (=n. 134 000 EUR) voi toimija hakea vuoden kestävästä lisenssiä (restricted revenue licence), jonka maksu on kertaluontoinen 50 000 DKK (=n. 6 700 EUR). (Amendment of Bill for a Regulation of Gaming Act, § 8.) Edellä mainitut luvut ovat vuoden 2011 tasolla ja niitä tarkastetaan joka vuosi. Vuosittainen maksu tulee maksaa aina kuukauden kuluessa lisenssin voimaan astumisesta. Jos vuosittainen Gross Gaming Revenue on suurempi tai pienempi kuin arvioitu, ja tämä muuttaa vuosittaisen maksun suuruutta, vuosimaksun erotus palautetaan tai veloitetaan yhtiöltä. (Spillemyndigheden c.) Tässä kappaleessa käytetyt kurssimuunnokset ovat maaliskuun 2014 tasolla.

Lisenssejä voidaan myöntää joko yhtiöille tai luonnollisille henkilöille. Lisenssin myöntämiseen niin henkilöille kuin yrityksillekin liittyy tiettyjä ehtoja. Näitä ovat esimerkiksi vähintään 21 vuoden ikä, sen hetkiset velat sekä aikaisempi maksu- ja rikoshistoria. Yrityksien tulee olla rekisteröitynä Tanskaan tai johonkin muuhun EU:n tai Euroopan talousalueen (EEA) maahan. Edellä mainittujen alueiden ulkopuolisten yritysten on kuitenkin myös mahdollista hakea lisenssiä; tällöin yrityksellä tulee olla Danish Gaming Boardin hyväksymä edustaja, jolla on vakituinen asuinosoite Tanskassa. (Bill for a Regulation of Gaming Act, 4 luvun §:t 25-27.) Spillemyndighedens 7. helmikuuta 2014 päivitetyn listan mukaan vedonlyönti ja/tai internet-kasino lisenssin omaavia yhtiöitä on Tanskassa 31 ja restricted revenue licencen omaavia yhtiöitä 9 (Spillemyndigheden 2014a).

GGR per quarter (in million DKK)



Kuvio 3. GGR per quarter (in million DKK). (Spillemyndigheden 2014b.)

Yllä olevasta kuviosta voimme nähdä Tanskan vedonlyönti (fyysiset sekä internet) ja internet-kasinoiden kehityksen GGR:lla mitattuna vuosilta 2012 ja 2013 vuosineljänneksiin jaettuna. Molemmissa on ollut selvästi nouseva trendi viimeisen kahden vuoden ajan. Markkinoiden osittaisen avautumisen jälkeen myös aikaisemmin monopoliyhtiönä toiminut Danske Spil on saanut luvan tarjota internetissä pokeri- ja muita kasinopelejä. Vuonna 2012 sen tuotot nousivat 13,8%. Danske Spil on toiminut kahdessa eri osassa markkinoiden avautumisen jälkeen. Danske Lotteri Spil tarjoaa edelleen monopoli asemassa olevia pelejä lottoa, bingoa ja hevosvedonlyöntiä ja Danske Licens Spil vastaa internet-kasino toiminnasta. Vuonna 2012 Danske Lotteri Spilin tuotot laskivat 11%, kun taas Licens Spilin tuotot tekivät 60% nousun. (Stradbroke 2013.) Danish Gambling Authority arvioi vuoden 2012 jälkeen, että 95% tai jopa enemmän kokonaismarkkinasta olisi kontrolloitujen lisenssi-markkinoiden alaisuudessa (Spillemyndigheden 2012).

5.2 Iso-Britannia

Rahapelaamisella on pitkät perinteet Iso-Britanniassa ja sitä on harjoitettu siellä jo vuosisatoja, laittomana tai laillisena. Ensimmäinen Lotto, The National Lottery, aloitettiin valtion toimeenpanemana jo 1500-luvulla tarkoituksenaan tuoda valtiolle ja hallitukselle rahaa. (Gambling Guidance 2007.)

1800-luvulla teollisen vallankumouksen aikaan rahapelaaminen alkoi olla yhä suositumpaa vapaa-ajan vietettä. Tuohon aikaan pelaaminen ei kuitenkaan ollut minkään lain alla, eikä sitä säännelty

mitenkään. Valtio ei siis saanut rahaa näistä peleistä ja toisekseen pelaajat saattoivat ajautua vaarallisiin tilanteisiin, koska usein ei-säännelty pelaaminen oli rikollisten järjestämää. Tähän tilanteeseen reagoitiin ja vuoden 1845 The Gaming Act kielsi kasinoiden ylläpitämisen ja rahapelien järjestämisen Irossa-Britanniassa. Tämän seurauksena pelit kuitenkin jatkuivat edelleen sääntelemättömänä. (Gambling Guidance 2007.)

Seuraava muutos pelaamisen sääntelyyn oli vuoden 1906 The Street Betting Act, joka kielsi vedonlyönnin muualla kuin itse kilparadalla. 1900-luvulla lainsäädäntöä muokattiin, jotta pelaamista voitaisiin rajoittaa ja kontrolloida paremmin sekä samalla saada tuottoja myös valtiolle. Vuonna 1926 esiteltiin ensimmäinen vero radalla tapahtuvaan vedonlyöntiin. Ongelmana oli kuitenkin, että edelleenkin laeista huolimatta ratojen ulkopuolella tapahtuva vedonlyönti oli lainsäädännön ja verotuksen ulkopuolella. Tämän takia uudella lailla ei lopulta ollut paljon vaikutusta maan vedonlyönnin sääntelyyn Irossa-Britanniassa. Vasta vuoden 1960 Betting and Gaming Act toi myös radan ulkopuolella tapahtuvan vedonlyönnin lain alaisuuteen. Joitakin vuosia myöhemmin hallitus toi myös kasinot lain piiriin vuoden 1968 Gaming Actilla. Edellä mainittu Gaming Act sisälsi kaksi tärkeää tekijää, joista ensimmäinen oli rahapelien markkinoinnin tai siihen kannustamisen kieltäminen. Tämän lisäksi valtion tuli lain mukaan valvoa ja kontrolloida rahapelejä, jotta korruptiota ja rikollista toimintaa voitaisiin ehkäistä. Nämä lait pysyivät voimassa aina 1990-luvun alkupuolelle. The National Lottery Act tuli voimaan 1994, joka salli aikaisemmin kielletyn markkinoinnin uudelleen. Lotosta alettiin jakaa tuottoja hyväntekeväisyyteen ja markkinoinnin myötä se tuli hyvin suosituksi Britanniassa. (Gambling Guidance 2007.) Vuoden 2005 Gambling Actin pohjalta perustettiin Gambling Commission sääntelemään Britannian kaupallisia uhkapelejä. Gambling Act 2005 tuli voimaan kokonaisuudessaan syyskuussa 2007. (Gambling Commission 2013.)

Gambling Commission on itsenäinen, ministeriön ulkopuolinen, julkinen elin, jonka toimintaa rahoitetaan rahapelimarkkinoilla toimivien yhtiöiden lisenssimaksuilla. Tällä hetkellä Gambling Commission säätelee ja lisensoi kaikkia kaupallisia rahapelejä sekä Lottoa (National Lottery), joka siirtyi sen alaisuuteen lokakuussa 2013. Ainoastaan Financial Conduct Authorityn alaisuudessa oleva "Spread Betting" ei kuulu Gambling Commission sääntelyn piiriin. Gambling Commissionin tehtävänä on siis valvoa rahapelaamista Iso-Britanniassa Gambling Act 2005:een perustuen. Sen tärkeimpiin tehtäviin luokituvat rikollisuuden ehkäisy, pelien avoimuuden ja reiluuden varmistaminen sekä lasten ja muiden vaikutuksille herkkien ihmisten suojeleminen. Rahapelit jaetaan Iso-Britanniassa kahdeksaan osaan:

- Pelihallit
- Vedonlyönti
- Bingo
- Kasinot
- Pelikoneiden toimitus ja valmistus
- Peliohjelmiston tarjoajat
- Lotto
- Etäpelit (internet-pelit), joiden kotipaikka on Britanniassa fyysisesti

Näiden lisäksi siis myös "National Lottery" on Gambling Commissionin alla. (Gambling Commission 2013.)

Lisenssihakemuksista tarkemmin tarkastellaan työn kannalta oleellisia eli sähköiseen rahapelaamiseen liittyviä lisenssejä. Näin esimerkiksi pelikoneiden toimittajat sekä peliohjelmistojen tarjoajat jätetään tarkastelun ulkopuolelle. Lisenssihakemuksia käsitellessä tarkastellaan henkilön/henkilöiden tai yrityksen omistajapohjan ja yritykseen olennaisesti vaikuttavien henkilöiden soveltuvuutta lainmukaisen rahapelitoiminnan tarjoamiseen. Henkilöllisyys ja/tai omistajuus ovat ensimmäisiä tarkastelun alaisia kriteerejä. Toinen tärkeä tekijä ovat raha-asiat. Henkilöiden osalta katsotaan, kuinka raha-asiat on hoidettu aikaisemmin ja kuinka ne ovat hoidossa tällä hetkellä. Toimilupa lisenssien osalta tarkastellaan myös resursseja toimeenpanna haettavaa lisenssi aktiviteettia. Luonnollisesti myös hakemukseen oleellisesti liittyvien henkilöiden "rehellisyys" on tarkastelun alla. Kokemus, asiantuntemus ja aikaisempi historia alalla ovat tekijöitä, joilla pyritään varmistamaan lisenssin hakijan riittävä pätevyys. Hakemukseen oleellisesti liittyvien henkilöiden rikoshistoriaa tarkastellaan myös. Gambling Commission muodostaa näiden tekijöiden kokonaisuuden pohjalta päätöksensä lisenssin myöntämisestä tai hylkäämisestä. (Gambling Commission 2014.)

Lisenssien hinnat vaihtelevat paljon riippuen siitä, haetaanko lisenssiä sähköiseen pelaamiseen vai fyysisesti tarjottavaan pelaamiseen. Myös yrityksen toiminnan laajuus vaikuttaa niin hakemuksen hintaan kuin myös vuosimaksun hintaan. Laajuutta mitataan eri lisensseissä eri tekijöillä. Näitä ovat esimerkiksi Gross Gambling Revenue tai fyysisten tilojen määrä, joissa pelejä tarjotaan. Kaikissa sähköisesti välitettäviin rahapeleihin liittyvissä toimilupalisensseissä maksun määrittämiseen käytettävä mittari on kuitenkin vuosittainen GGR. Internet-kasino lisenssihakemuksen hinta vaihtelee välillä 28 988£ - 38 047 £ (=n. 34 900 EUR – 45 800 EUR) ja vuosimaksu välillä 12 733 £ - 66 341 £ (=n. 15 300 EUR – 79 800 EUR). Vedonlyönti lisenssihakemuksen hinta vaihtelee välillä 988£ – 16 471£ (=n. 1200EUR – 19 800EUR) ja vuosimaksu välillä 12 733 £ - 66 341 £ (=n. 15 300 EUR – 79 800 EUR). Tarkemmat tiedot erilaisten lisenssien hinnoista ja hinta kategorioista löytyvät The Gambling Regulations 2006:sta. (The Gambling Regulations 3284/2006, Schedule 1-6.) Edellä mainittujen hintojen on tarkoitus antaa kuvaa siitä koko luokasta, jossa lisenssimaksut pyörivät. Jos kerralla hakee useampaa kuin yhtä lisenssiä, hinta koostuu kalleimman lisenssin maksusta, johon lisätään 25% kaikkien muiden mukana haettavien lisenssien hinnasta. Sähköisten rahapelien vuosittaisissa maksuissa hinta koostuu kalleimmasta vuosimaksusta, johon lisätään 90% kaikista muista aktiivisista lisensseistä. (The Gambling Regulations 3284/2006, 4 luvun §:t 15-17.)

Tällä hetkellä osa sähköisesti välitettäviä rahapelejä Britanniaan tarjoavista toimijoista on sijoittanut tilansa Iso-Britannian ulkopuolelle. Jos tilat sijaitsevat fyysisesti Iso-Britanniassa maksetaan verot Britanniaan. Puolestaan, jos tilat sijaitsevat maan rajojen ulkopuolella ja pelejä tarjotaan sieltä käsin Britanniaan, ei veroja tarvitse maksaa Iso-Britanniaan. Tähän on tulossa kuitenkin muutos joulukuussa 2014, jolloin "Gambling tax reform 2014" astuu voimaan. Tästä lähtien sähköisesti välitettäviä rahapelejä verotetaan sillä perusteella, missä kuluttaja vakituisesti asuu ("place of consumption") riippumatta siitä tapahtuiko pelitarjonta maan rajojen sisältä vai ulkopuolelta. Vastaavasti myöskään Britanniaasta maan ulkopuolelle suuntautuva sähköinen pelitarjonta ei ole verotettavaa Britanniaasta.

(HM Revenue & Customs 2013. 3, 6-8.) Sähköisesti välitettävien rahapelien verot lasketaan perustuen pelikatteeseen (GGR) ja veroprosentti on tällä hetkellä 15 % (HM Revenue & Customs 2014).

5.3 Viro

Historiansa puolesta Viron rahapelimarkkinat eroavat muista edellä esitellyistä selvästi. Viron ollessa osa Neuvostoliittoa oli kaikenlainen rahapelaaminen kiellettyä. Neuvostoliiton hajottua vuonna 1991 ovat Viron rahapelimarkkinat kehittyneet hiljalleen. Internet-pelaaminen sallittiin Virossa vasta vuonna 2010.

Ensimmäiset lait rahapeleihin liittyen säädettiin noin kymmenen vuotta sitten. Lottery Act 1994 ja Gambling Act 1995 olivat tärkeitä askelia kohti säänneltyjä rahapelimarkkinoita. Nämä eivät kuitenkaan tarjonneet mitään laillista pohjaa sähköiselle rahapelaamiselle. Internet-pelien markkinoiden kasvaessa esiteltiin uusi Gambling Act, joka tuli voimaan lopulta vuonna 2008. Toinen osa rahapeleihin liittyvää lainsäädäntöä on Gambling Tax Act, joka muodostaa veromallin rahapeliyhtiöille. (Viaden 2012.) Nykyisen lainsäädännön tarkoituksena on säätää tiukat vaatimukset rahapeli-toimijoille, taata pelaajien turvallisuus sekä vähentää rahapelien negatiivisia seurauksia ja niiden vaikutusta yhteiskuntaan (Gambling Act Viro, 1 luvun § 1).

Virossa itse rahapelit on jaoteltu neljään eri pääryhmään, joita ovat:

- Onnenpelit
- Arpajaiset ja lotot
- Totopelit
- Taitopelit

Lisäksi Viron Gaming Actin pykälässä 4 käydään läpi muutamia alatyyppejä onnenpeleille sekä arpajaisille ja lotoille. (Gambling Act Viro, 1 luvun §:t 3-4.)

Virossa rahapelien toimeenpano tulee olla niitä järjestävän yhtiön ainut toimiala. Fyysisissä tiloissa tapahtuvaa rahapeli toimintaa tukevia toimintoja kuten valuutan vaihto ja ruokapalvelu on kuitenkin mahdollista järjestää. Laissa on myös määritelty osakepääoman suuruudet eri tyyppisten pelien järjestämiseen. Onnenpelejä järjestääkseen tulee julkisen tai yksityisen osakeyhtiön osakepääoma olla vähintään miljoona euroa. Arpajaisten ja loton järjestämiseen osakepääoman tulee olla myös vähintään miljoona euroa ja lisäksi yhtiön tulee olla julkinen osakeyhtiö, jonka kaikki osakkeet ovat Viron valtion omistuksessa. Taitopelien järjestämiseen riittää julkiselle tai yksityiselle osakeyhtiölle 25 000 euron osakepääoma. Totopelejä saa toimeenpanna julkinen tai yksityinen osakeyhtiö, jonka osakepääoma on vähintään 130 000 euroa. Joissakin tilanteissa totopelejä voi toimeen panna myös valtion nimeämä voittoa tavoittelematon järjestö. Lisäksi kenelläkään henkilöllä yhtiön johtoportaan ei saa olla rikosrekisteriä eikä kukaan olla aikaisemmin toiminut yhtiössä, joka on järjestänyt Virossa rahapelejä ilman lisenssiä. Johtoporras ei myöskään saa sisältää henkilöä, jonka oikeus on konkurs-

simenettelyssä katsonut syyllistyneen vakavaan virheeseen, josta yrityksen maksukyvyttömyys on johtunut. (Gambling Act Viro 2009, luvun 2 § 9.)

Toimiakseen Viron markkinoilla tulee kaikkien toimijoiden hakea Viron lisenssiä. Tämä pätee niin EU:ssa kuin EU:n ulkopuolella sijaitseviin yrityksiin. Tarkalleen ottaen jokainen toimija tarvitsee kaksi eri lisenssiä, joita ovat activity licence sekä operating license (tai operating permit). (Viaden 2012.)

Activity license (jatkossa toiminta lisenssi) tulee aina hakea ensiksi, koska se oikeuttaa henkilön hakemaan lupaa rahapeliin toimeenpanemiseen (operating permit). "Tax and Customs Board" päättää lisenssin myöntämisestä tai hylkäämisestä. Toiminta lisenksejä on kolmea erilaista ja niitä haetaan kaikkia erikseen. (Gambling Act Viro 2009, 2 luvun § 16.) Onnenpelien järjestämiseen haettava toiminta lisenssi maksaa 47 933,73 euroa, taitopelien toiminta lisenssin hinta on puolestaan 3195,58 euroa ja totopelien järjestämiseen 31 955,82 euroa. Kaikkien muiden rahapeliin paitsi arpajaisien ja loton toimiluvan (operating permit) hakeminen maksaa 3195,58 euroa. (State Fees Act 2010, 10 luvun § 244-245.) Rahapeliyhtiöiden veroprosentti internet-pelaamisessa on Virossa 18 % GGR:stä (Gambling Tax Act 2009 Viro, §:t 1 ja 6).

6 YHTEENVETO

Tässä opinnäytetyössä olen käynyt läpi Suomen rahapelijärjestelmää sääteleviä lakeja sekä tarkastellut monopoliyhtiöitä. Lisäksi tarkastelin sähköistä rahapelaamista ja sen kehitystä. Vertailun vuoksi kävin läpi kolmen eri Euroopan maan rahapelijärjestelmien pääpiirteet.

Euroopan Unioni ei ole harmonisoinut rahapelialaa, joten tästä syystä jäsenmailla on erilaisia malleja järjestää rahapelimarkkinoita. EU kuitenkin ohjaa jäsenmaitaan esimerkiksi tuomioistuimen päätöksillä ja on tätä kautta mukana säätelemässä rahapelimarkkinoita. Voidaan huomata, että Euroopassa on viime vuosina tapahtunut selkeää jakautumista kahteen eri järjestelmään, joita ovat lisenssijärjestelmä ja yksinoikeusjärjestelmä. Viime vuosien suuntauksena on pääasiassa ollut lisenssijärjestelmään siirtyminen ja markkinoiden osittainen avaaminen. Pääasiassa maat ovat avanneet markkinoitaan juuri sähköiselle rahapelaamiselle. Suomessa puolestaan monopolin otetta on tiukennettu arpajaislain muutoksilla, joilla lakiin kirjattiin yksinoikeus rahapelien toimeenpanemiseen kolmelle eri rahapeliyhteisölle.

Arpajaislain mukaan Suomen yksinoikeusjärjestelmän peruseriaatteena on rahapelaamisesta aiheutuvien sosiaalisten- ja terveydellisten haittojen vähentäminen sekä rikosten ehkäisy ja pelaajien oikeusturvan takaaminen. Edellä mainitut seikat ovatkin ehtoja rahapelien yksinoikeusjärjestelmän säilyttämiselle EU:n sisällä. Toisaalta kun katsotaan verrokkeja Tanskaa, Iso-Britanniaa sekä Viroa voidaan todeta, että myös näiden maiden rahapelijärjestelmän prioriteettina on sosiaalisten- ja terveydellisten haittojen ehkäisy, peliongelmiin ehkäisy, rikollisuuden vähentäminen sekä pelaajien oikeusturvan takaaminen. Molemmista järjestelmistä löytyy myös samankaltaisia keinoja ehkäistä ongelmapelaamista. Esimerkkinä Tanskan ROFUS-rekisteri ja RAY:lla sekä Veikkauksella käytössä olevat internet-pelien estot.

Sähköisten rahapelien kasvuluvut viime vuosilta ovat erittäin suuria ja kasvun ennustetaan jatkuvan samanlaisena. Erityisesti mobiilipelien osuus sähköisestä rahapelaamisesta tulee kasvamaan voimakkaasti. Esimerkiksi Unibetin Suomen maajohtaja Antti Tikka veikkaa mobiilipelien tuovan 3-5 vuoden päästä mahdollisesti 90% rahapeliyhtiöiden digitaalisten kanavien liikevaihdosta.

Tämän hetkisten arvioiden mukaan suomalaisten internet rahapelaamisesta 23-40 % suuntautuu rajojen ulkopuolelle, eikä tämä pelaaminen ole Suomen sääntelyn alaisuudessa. Arpajaislaissa määritelty rahapelien toimeenpanemisen yksinoikeus ei siis sähköisessä rahapelaamisessa toteudu. Nykyisen mallin säilyttäminen internetin rahapeleissä vaikuttaakin haastavalta, koska sähköisesti tapahtuva pelaaminen ei tunne eri maiden fyysisiä rajoja. Jos internet-pelaamisen osalta käytössä olisi lisenssijärjestelmä, voitaisiin näistä rajojen yli suuntautuvista peleistä saada valvonnan alaisuuteen suurempi osa. Esimerkiksi Tanskan peliviranomainen Spillemyndigheden on todennut, että 95 % tai enemmän maan sähköisistä rahapeleistä on lisenssijärjestelmän alaisuudessa. Tämän luvun on julkisesti haastanut Unibetin toimitusjohtaja Henrik Tjärnström, joka arvioi sen olevan 65 % luokkaa. Lisenssijärjestelmään siirtymällä saataisiin todennäköisesti suurempi osa internetin rahapeleistä suomalaisen toimielimen valvontaan ja samalla niistä kertyisi Suomelle lisenssimaksuja sekä verotuloja.

Kun mietitään markkinoiden avaamista, niin kuvitellaan usein, että monopoliyhtiöiden kolmannelle sektorille tuottama rahamäärä romahtaisi. Jos rahapelit vapautettaisiin pelkästään sähköisten rahapeliin osalta, ja esimerkiksi Lotto ja muut arvontapelit säilytettäisiin monopolin alaisuudessa, on vaikeaa nähdä kuinka tuo rahoitus kutistuisi ainakaan radikaalisti. Vuonna 2012 RAY:n pelikatteesta yli 90% koostui pelipisteiden, pelisalien, Casino Helsingin ja ravintolapeliin tuotoista. Nämä rahautomaatit, kasino- ja ravintolapelit säilyttäisivät edelleen yksinoikeusasemansa. Veikkauksen osalta vuoden 2012 liikevaihdosta 66,0% tuli arvontapeleistä, jotka myös säilyttäisivät yksinoikeutensa. Internet-pelit vapauttamalla rahoitus kolmannelle sektorille kerättäisiin siis yksinoikeudella toimeenpantavista rahapeleistä sekä lisensoiduista sähköisistä rahapeleistä. Esimerkiksi Unibetin Antti Tikka uskoo, että verkkopelit vapauttamalla tuo kolmannelle sektorille kerättävä summa tulisi jopa kasvaamaan. RAY:n Kumpulainen puolestaan kommentoi Tanskan esimerkin kertovan, ettei rahapelimarkkinoiden osittainen lisensointi tuo mukanaan mitään merkittävää muutosta kolmannelle sektorille kerättävien varojen suhteen.

Kuten todettua, tulee monopolin ensimmäinen tehtävä olla sosiaalisten- ja terveydellisten haittojen ehkäiseminen. Rahapelaamisesta puhuttaessa siihen liitetään usein myös ongelmapelaaminen. Tohtori Robert J. Williamsin vuonna 2012 julkaisemassa tutkimuksessa on tutkittu peliongelmiin esiintyvyyden määrää. Tutkimuksessa on samalla muodostettu vertailukelpoisia ja standardisoituja lukuja eri maiden välille. Uusin tutkimus Suomesta on vuodelta 2011, jossa standardisoitu peliongelmiin esiintyvyys on 1,5 %. Iso-Britannian uusin tutkimus löytyy vuodelta 2010, ja standardisoitu peliongelmiin esiintyvyys on tuossa tutkimuksessa 1,3 %. (Williams, R.J., Volberg, R.A. & Stevens, R.M.G. 2012, 74, 86.) Voidaan siis huomata, että Iso-Britanniassa, jossa on yksi vapaimmista rahapelipolitiikoista Euroopassa, on tuo peliongelmaisten määrä pienempi kuin Suomessa. Muiden tässä opinnäytetyössä verrokkeina käytyjen maiden Tanskan ja Viron uusimmat tutkimukset ovat vuosilta 2005 ja 2006. Näiden tutkimusten vertailu ei ole järkevää, koska Tanskassa siirryttiin lisenssijärjestelmään vuonna 2012 ja Virossa sähköinen rahapelaaminen sallittiin vasta vuonna 2010.

Kuluttajien kannalta katsottaessa on kansainvälisillä yhtiöillä yleensä paremmat kertoimet vedonlyöntiin sekä suuremmat palautusprosentit kasinopeleihin. Lisäksi kansainväliset yhtiöt tarjoavat usein erilaisia bonuksia uusille ja vanhoille asiakkailleen. Yleisesti voidaan sanoa, että rahallisesti suomalainen kuluttaja häviää enemmän rahaa pelatessaan kasinopelejä RAY:n sivuilla kuin kansainvälisen rahapeliyhtiön sivuilla. Vedonlyöntiä harrastavat saavat puolestaan kansainvälisiltä yhtiöiltä suuremmat voittokertoimet samoihin kohteisiin kuin Veikkauksen sivuilla pelatessa. Tällä hetkellä suomalainen kuluttaja voi siis internetin ansiosta pelata joko kansainvälisten yhtiöiden tai suomalaisen monopoliyhtiöiden sivuilla. Edelliset seikat huomioiden voidaan miettiä, miksi pelaaja valitsisi monopoliyhtiöiden sivut, joilla pelatessaan hän häviää enemmän rahaa kuin kansainvälisten yhtiöiden sivuilla. Valintaan voi tietysti vaikuttaa pelaajan mielikuva siitä, että monopoliyhtiöiden sivuilla pelatessaan hänen häviämänsä rahat menevät suomalaisen yhteiskunnan tukemiseen. Toisaalta voidaan ajatella, että kansainvälisten yhtiöiden sivuilla pelaavalle kuluttajalle jää enemmän rahaa käytettäväksi. Tämän rahan kuluttaja voi sijoittaa haluamaansa hyväntekeväisyyskohteeseen. Lisenssi-

järjestelmässä myös kansainvälisten yhtiöiden voittovaroja voitaisiin suunnata suoraan kolmannelle sektorille.

Ei tule kuitenkaan unohtaa, että monopoliyhtiöt toteuttavat heille annettua tehtävää, eli rahapeliin toimeenpanemista yksinoikeudella onnistuneesti. RAY:n tieto- ja vastuullisuusjohtaja Kumpulainen kertoo rahapeleihin usein liittyvän rikollisuuden puuttuvan lähes kokonaan, kuluttajia suojellaan hyvin eikä peliongelma ole poikkeuksellisen korkealla tasolla. Tarkoituksena ei ole luoda voimakasta vastakkainasettelua monopolin ja lisenssijärjestelmän välille, mutta vakava keskustelu vaihtoehtoisista järjestelmistä olisi kuitenkin tervetullutta. Tähän asti mielestäni on ainoastaan etsitty keinoja säilyttää nykyinen järjestelmä, eikä ole tehty kunnollista vertailua esimerkiksi sähköisten rahapeliin lisensioimisen suhteen. Tanskan mallisahan yksinoikeusjärjestelmä ja lisenssijärjestelmä toimivat rinnakkain.

Kun mietitään tutkimuskysymyksiä on selvää, että monopoli ei internet-pelaamisessa toteudu ja sen toteuttaminen rajoituksia käyttäen tuskin onnistuisi (luku 4.2 kappale 2). Internetin rahapeliin vapautusta ja esimerkiksi Tanskan malliin siirtymistä puoltavia seikkoja on monia. Kuten kävin jo yhteenvedossa läpi niin kolmannen sektorin rahoitus tuskin tulisi kokemaan suuria muutoksia alas- tai ylöspäin lisenssijärjestelmään siirryttäessä. Ainakaan edellä esitellyn tutkimuksen valossa monopoli ei näyttäisi ehkäisevän peliongelmaa sen enempää kuin lisenssipohjainen järjestelmä. Vaihtelevien arvioiden mukaan Suomessa internet-markkinoista 60-77 % on sääntelyn alaisuudessa, kun vastaavat luvut Tanskassa ovat 65-95 %. Näiden lukujen valossa sähköiset rahapelit lisensoimalla saataisiin todennäköisesti enemmän pelejä valvonnan alle sekä tällä hetkellä Suomesta ulos suuntautuvas- ta pelaamisesta kertyisi lisenssimaksuja ja verotuloja valtiolle. Kuluttajilla puolestaan olisi enemmän mahdollisuuksia valita suomalaisen valvonnan alaisuudessa olevia sivustoja. Monopolia perustellaan sen avulla saavutettavilla yhteiskunnallisilla hyödyillä. Tällä hetkellä ei kuitenkaan ole todistettua näyttöä siitä, että se suojelisi yhteiskunnallisia etuja paremmin kuin lisenssijärjestelmä. Jos yhteiskunnan saavuttamat hyödyt ovat samaa luokkaa molemmissa järjestelmissä, tulisi mielestäni valita Euroopan unionin sisällä palvelujen vapaampaa liikkuvuutta tukeva järjestelmä. Vuosina 2010-2012 toteutetun arpajaislain muutoksen yhteydessä olisi mielestäni pitänyt käydä vakavaa keskustelua kaikista vaihtoehtoisista järjestelmistä.

Tämän opinnäytetyön työprosessissa opin etsimään kirjoituspöytätyön kannalta tärkeitä luotettavia ja ajankohtaisia tietoja sekä suomalaisista että kansainvälisistä lähteistä. Lisäksi työtä tehdessäni huomasin, kuinka moni asia säätelee nykypäivän globaalissa markkinataloudessa yritysten toimintaa. Vaikka rahapelaaminen onkin erityisluonteinen ala on jokaisella alalla varmasti omat kansalliset sekä kansainväliset säädöksensä, jotka täytyy ottaa huomioon. Haastattelut tarjosivat minulle rahapelialalla toimivien yritysten edustajien kautta uusia näkökulmia, joita en välttämättä ollut itse huomionnut aikaisemmin. Haastattelupyynnöksiä lähetettiin huomattavasti useammille tahoille, mutta vastauksia saatiin toivottua vähemmän. Toisaalta jo kolmea eri rahapelialan toimijaa haastateltaessa tuli esiin samankaltaisia näkemyksiä. Kuten odotettavissa oli, erosivat kansainvälisten yhtiöiden ja monopoliyhtiöiden näkymykset toisistaan. Jälkikäteen ajatellen haastattelupyynnöksiä olisi voinut lähet-

tää myös rahapelialaa säätelystä vastaaville tahoille, kuten esimerkiksi sisäasiainministeriölle tai terveyden ja hyvinvoinnin laitokselle sekä vastaaville kansainvälisille tahoille.

Tulevaisuudessa kannattaa mielestäni seurata erityisesti Tanskan rahapelimarkkinoiden kehittymistä vuoden 2012 lakimuutosten jälkeen. Toinen mahdollinen aiheeseen liittyvä tutkimus voisi keskittyä Suomen monopoliyhtiöiden markkinoinnin lainmukaisuuden tutkimiseen. Nykyisten säädösten mukaan mainonta ei saa olla mielikuvia herättävää, eikä se saa rohkaista kuluttajia pelaamaan rahapelejä. Omasta mielestäni nykyinen mainonta kuitenkin luo voimakkaita mielikuvia suurista voitoista. Kaiken kaikkiaan rahapelialan tutkimusta tulee jatkaa monipuolisesti ja monitieteellisesti sekä vertailla erilaisia rahapelijärjestelmiä kriittisesti toisiinsa.

Lähteet

Kirjallisuus

ALASUUTARI, Pertti (2011). Laadullinen tutkimus 2.0. Riika: Vastapaino

AVELLAN, Maarit Toim. 2012. Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2012, Terveysten- ja hyvinvoinnin laitos, sosiaali- ja terveysministeriö, sisäasianministeriö ja Poliisihallitus. Helsinki: Valopaino Oy.

ESKOLA, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

GAINSBURY, S., R. Wood, A. Russel, N. Hing & A. Blaszczyński. 2012. A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. Computers in Human Behavior.

GRIFFITHS, M. 2003. Internet Gambling: Issues, Concerns and recommendations. Cyber psychology & behavior.

HEIKKILÄ, T. 2004. Tilastollinen tutkimus. 5., uudistettu painos. Helsinki: Edita Prima Oy.

HIRSJÄRVI, Sirkka & Hurme, Helena. 2001. Tutkimushaastattelu - teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino

KINNUNEN, J., Mäyrä, F., Raento, P., Mikkeli, H., Korpiola, M., Sallila, J., Tammi, T., Järvinen-Tassopoulos, J., Karekallas, M., Härmälä, L., Matilainen, R., Crentsil, P., Jouhki, J. & Paarlahti, A. 2012. Rahapelaaminen Suomessa. Tallinna: Gaudeamus Oy

MÄNTYNEVA, M., Heinonen, J. & Wrangle, K. 2008. Markkinointitutkimus. WSOY Oppimateriaalit Oy.

OJALA, Marjo. 2011. EU-kilpailuoikeus. Porvoo: Bookwell Oy

RAENTO, P., Mikkeli, H., Korpiola, M., Sallila, J., Tammi, T., Järvinen-Tassopoulos, J., Karekallas, M., Härmälä, L., Matilainen, R., Kinnunen, J., Mäyrä, F., Crentsil, P., Jouhki, J. & Paarlahti, A. 2012. Rahapelaaminen Suomessa. Tallinna: Gaudeamus Oy

Painamattomat lähteet

Amendment of Bill for a Regulation of Gaming Act 2010. Luettavissa:

<http://skat.dk/SKAT.aspx?oId=1905264>

Arpajaislaki 23.11.2001/1047. Luettavissa:

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=arpajaislaki>

Arpajaisverolaki 26.6.1992/552. Luettavissa:

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1992/19920552#P4>

Bill for a Gaming Duties Act. 2010. Luettavissa:

<http://skat.dk/SKAT.aspx?oId=1905246&vId=0&i=2#i1905246>

Bill for a Regulation of Gaming Act 848/2010. Luettavissa:

<http://www.skat.dk/SKAT.aspx?oId=1905227>

Euroopan komissio 2011. Vihreä kirja sähköisesti välitettävistä rahapeleistä sisämarkkinoilla. Luettavissa: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0128:FIN:fi:PDF>

Euroopan komissio 2013. Commission requests Member States to comply with EU law when regulating gambling services. Luettavissa: http://europa.eu/rapid/press-release_IP-13-1101_en.htm?locale=en

Fintoto 2014a. Fintoto Oy. Luettavissa: <http://www.fintoto-oy.fi/www/fi/fintoto/index.php>

Fintoto 2014b. Vastuullisuus. Luettavissa: <http://www.fintoto-oy.fi/www/fi/yhteiskuntavastuu/index.php>

Gambling Act Viro 2009. Luettavissa:

<http://www.legaltext.ee/et/andmebaas/tekst.asp?loc=text&dok=2012X12&keel=en&pg=1&ptyyp=RT&tyyp=X&query=hasartm%E4nguseadus>

Gambling Commission. 2013. About Us. Luettavissa: http://www.gamblingcommission.gov.uk/gh-about_us.aspx

Gambling Commission. 2014. Licensing. Luettavissa:

http://www.gamblingcommission.gov.uk/licensing_compliance__enfo/licensing.aspx

GamblingCompliance 2012. Market Barriers - A European Online Gambling Study 2012, yhteenveto.

Luettavissa: <http://www.gamblingcompliance.com/files/MBII%20Exec%20Summary.pdf>

GamblingCompliance 2013. Market Barriers – A European Online Gambling Study 2013/2014. Luettavissa:

<http://www.gamblingcompliance.com/node/49155>

GamblingCompliance 2014. Market Barriers – A European Online Gambling Study Winter 2014 – raportti, julkaistu 2/2014.

Gambling Guidance 2007. Gambling in the UK. Luettavissa:
<http://www.gamblingguidance.com/problemgambling/gambling-in-the-uk.html>

The Gambling Regulations 3284/2006. The Gambling (Operating License and Single-Machine Permit Fees) Regulations 2006. Luettavissa: <http://www.legislation.gov.uk/uksi/2006/3284/contents/made>

Gambling Tax Act Viro. 2009. Luettavissa:
<https://www.riigiteataja.ee/en/eli/ee/Riigikogu/act/530102013105/consolide>

Svartsjö, M., Kinnunen, J., Paloheimo, E., ja Mäyrä, F. 2008. Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. Stakes, raportteja 24/2008. Helsinki. Luettavissa:
<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77919/R24-2008-VERKKO.pdf?sequence=1>

HE 197/1999. Hallituksen esitys Eduskunnalle laiksi arpajaislain muuttamisesta ja eräksi siihen liittyviksi laeiksi. Luettavissa: <http://www.finlex.fi/fi/esitykset/he/1999/19990197#id171373>

HE 211/2001. Hallituksen esitys Eduskunnalle laiksi arpajaislain 5 §:n 2 ja 3 momentin kumoamisesta. Luettavissa: <http://www.finlex.fi/fi/esitykset/he/2001/20010211>

HE 96/2008. Hallituksen esitys Eduskunnalle laeiksi arpajaislain sekä eräiden markkinaoikeudellisten asioiden käsittelystä annetun lain 2 ja 7 §:n muuttamisesta. Luettavissa:
<http://www.finlex.fi/fi/esitykset/he/2008/20080096#id196252>

HE 212/2008. Hallituksen esitys Eduskunnalle arpajaislain sekä eräiden markkinaoikeudellisten asioiden käsittelystä annetun lain 2 ja 7 §:n muuttamisesta annetun hallituksen esityksen (HE 96/2008 vp) täydentämisestä. Luettavissa: <http://www.finlex.fi/fi/esitykset/he/2008/20080212#id192685>

HE 207/2010. Hallituksen esitys Eduskunnalle laiksi arpajaislain muuttamisesta ja eräksi siihen liittyviksi laeiksi. Luettavissa: <http://www.finlex.fi/fi/esitykset/he/2010/20100207#id197078>

Hippos Ry. 2012. Suomen Hippos-konsernin vuosikertomus 2012. Luettavissa:
http://www.hippos.fi/files/6954/hippos_vuosikertomus_2012_lowres.pdf

HM Revenue & Customs. 2013. Gambling Tax Reform 2014. Luettavissa:
https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/264992/GTR_Information_Note_-_FINAL_v1_0__2_.pdf

HM Revenue & Customs. 2014. Gambling Duties. Luettavissa:
<http://www.hmrc.gov.uk/rates/gambling-duty.htm>

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

Luettavissa:

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011054?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=2001%2F1054>

Peluuri 2014. Pelisivujen sulkeminen ja pelikielto. Luettavissa:

http://www.peluuri.fi/pelaajalle_/tyokaluja_muutokseen/pelisivujen_sulkeminen_ja_pelikielto/

RAY 2012a. Tilinpäätös 2012. Luettavissa:

https://www.ray.fi/sites/default/files/RAY_TILINPAATOS_2012_FI_0.pdf

RAY 2012b. Talousluvut. Luettavissa: <http://www2.ray.fi/fi/ray/raytietoa/talous>

RAY 2014a. RAY lyhyesti. Luettavissa: <http://www2.ray.fi/fi/ray/raytietoa>

RAY 2014b. Historia. Luettavissa: <http://www2.ray.fi/fi/ray/raytietoa/historia>

Sand, Birgitte. 2012. Monopoly No More: The Liberalization of the Danish Gambling Market. Luettavissa:

<http://www.casinoenterprisemanagement.com/articles/january-2012/monopoly-no-more-liberalization-danish-gambling-market>

SAREKOSKI, Olli 2014. Varatoimitusjohtaja, Veikkaus Oy. Haastattelu YLE:n Aamu TV:ssä 12.4.2014.

Katsottavissa: <http://areena.yle.fi/tv/2188217>

Sisäministeriö 2008. Arpajaistyölakiryhmä ehdottaa: rahapeleille 18 vuoden alaikäraja. Luettavissa:

http://www.intermin.fi/fi/ajankohtaista/uutiset/uutisarkisto/1/0/arpajaislakityoryhma_ehdottaa_rahapeleille_18_vuoden_alaikaraja

Spillemyndigheden a. Online Casinos. Luettavissa: <https://spillemyndigheden.dk/en/online-casinos>

Spillemyndigheden b. Betting. Luettavissa: <https://spillemyndigheden.dk/en/betting>

Spillemyndigheden c. FAQ for Gambling Providers. Luettavissa:

<https://spillemyndigheden.dk/en/faq-for-gambling-providers#>

Spillemyndigheden d. Rofus – Exclusion from Gambling. Luettavissa:

<https://spillemyndigheden.dk/en/rofus-exclusion-gambling>

Spillemyndigheden 2012. The Danish Gambling Authority Annual Report 2012. Luettavissa:

<https://spillemyndigheden.dk/sites/default/files/filer-til-download/The%20Danish%20Gambling%20Authority%27s%20annual%20report%202012.pdf>

Spillemyndigheden 2014a. Licence holders. Luettavissa: <https://spillemyndigheden.dk/liste-over-tilladelsesindehavere-v%C3%A6ddem%C3%A5l-og-onlinekasino>

Spillemyndigheden 2014b. GGR for betting and online casino. Luettavissa: <https://spillemyndigheden.dk/sites/default/files/nyheder-downloads/Statistics%204%20Quarter%202013.pdf>

State Fees Act. 2010. Luettavissa: <https://www.riigiteataja.ee/en/eli/ee/Riigikogu/act/501042014007/consolide>

Stradbroke, Steven. 2013. Danske Spil controls 60% of Danish Online Gambling Market. Luettavissa: <http://calvinayre.com/2013/03/23/business/danske-spil-controls-60-percent-danish-online-gambling-market/>

TAANILA, A. 2012. Määrällisen aineiston kerääminen. Luettavissa: <http://myy.haaga-helia.fi/~taaak/t/suunnittelu.pdf>

TURJA, T., Halme, J., Mervola, M., Järvinen-Tassopoulos, J., Ronkainen, J-E. Suomalaisten rahapelaaminen 2011. Terveyden ja Hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 14/2012. Luettavissa: <http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80298/948b7a38-bd15-4d6c-91ae-c0b565cc3cb9.pdf?sequence=1>

VARVIO, Saarama. 2007. Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Stakes, työpapereita 24/2007. Helsinki: Valopaino Oy. Luettavissa: <http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77950/T24-2007-VERKKO.pdf?sequence=1>

Veikkaus 2014a. Tietoa Veikkauksesta. Luettavissa: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritysTietoa>

Veikkaus 2014b. Veikkauksen ja pelien historiaa. Luettavissa: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritysTietoa/historia>

Veikkaus 2012. Hallituksen toimintakertomus 2012. Luettavissa: <http://www.veikkaus2012.fi/fi/tilinpaatos/hallituksen-toimintakertomus-vuodelta-2012/>

Veikkaus 2012a. Tuloskehitys vuosina 2010-2012. Luettavissa: <http://veikkaus2012.fi/fi/tilinpaatos/liitetiedot/2-tuloskehitys/>

Viaden 2012. Online Gambling License in Estonia. Luettavissa: <http://www.viaden.com/products/estonia-gambling-license.html>

WILLIAMS, R.J., Volberg, R.A. & Stevens, R.M.G. 2012. The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. May 8, 2012. Luettavissa:

<https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3068/2012-PREVALENCE-OPGRC%20%282%29.pdf?sequence=3>

Haastattelut

Kansainvälisen rahapeliyhtiön edustaja. 17.3.2014. Sähköposti haastattelu.

KUMPULAINEN, Jarmo 11.4.2014. Tieto- ja vastuullisuusjohtaja. RAY. Sähköposti haastattelu.

TIKKA, Antti 26.3.2014. Suomen maajohtaja. Unibet. Skype haastattelu.

1. Kuinka näette nykyiset rahapelimarkkinat (Eurooppa ja Suomi) ja mihin ne ovat kehittymässä ?
2. Suomen rahapelijärjestelmä on tällä hetkellä yksinoikeusjärjestelmä, kommentit tästä ?
3. EU-komissio päätti marraskuussa 2013 Suomen rahapelimonopolin olevan EU:n sääntöjen mukainen. Mikä on näkemyksenne asiasta ?
4. Toteutuvatko EU:n vaatimat edellytykset Suomen rahapelimonopolissa ?
5. Mitä seurauksia näette sillä olevan, jos monopoli purettaisiin ja mikä olisi vaihtoehtoinen tapa järjestää rahapelimarkkinat ?
6. Kuinka näette tulevaisuuden, tuleeeko nykyjärjestelmä säilymään vai onko siihen tulossa muutoksia ?

Sitaatit	Pelkistetyt ilmaukset
Suomessa tilanne on kehittymässä päinvastaiseen suuntaan kuin muussa Euroopassa. Muualla Euroopassa markkinoita avataan kun taas Suomessa vanhan monopolin otetta tiukennetaan. Mielenkiintoinen suunta siinä mielessä että yleensä Suomi on yleensä pyrkinyt vahvasti olemaan yhteiseurooppalaisessa kehityksessä mukana.	Suomessa monopolin asemaa vahvistettu. Euroopassa rahapelimarkkinat menossa vapaampaan suuntaan.
Se on asiakkaalle valitettavaa koska heidän valinnanvaraa pyritään koko ajan rajoittamaan ja supistamaan. Suomen nykyhalli haluaa ajaa eteenpäin tilannetta, jossa veikkaajalla on vain yksi vaihtoehto jonka tarjonta asiakkaalle ei ole yhtä hyvää kuin muilla eurooppalaisilla alan toimijoilla.	Kuluttajilla/pelaajilla vähemmän valinnanvaraa.
Suomen monopoli tarjoaa veikkaajalle suppeamman valikoiman, huonommat kertoimet, huonomman palautusprosentin, eikä tarjoa uusille eikä vanhoille asiakkaille bonuksia tai kuukausittaisia erikoiskilpailuja.	Monopoli yhtiöiden peleissä pienemmät palautusprosentit sekä kertoimet ja huonommat edut.
Tätä perustellaan pelaamisen hättävien vaikutusten paremmalla ehkäisemisellä ja urheilusekä kulttuurikohteiden tukemisella. Tämä on hatara perustelu, koska myös ulkomaisten toimijoiden lisenssi on sidottu noudattamaan vastuullisen pelaamisen periaatteita joita valvotaan viranomaisten taholta.	Lisenssijärjestelmässä toimijat voitaisiin sitouttaa noudattamaan vastuullisen pelaamisen periaatteita.
Osittain. Edellytyksissä sanotaan mm. " monopoli ei palveluja tarjotessaan ja markkinoidessaan yllytä eikä rohkaise kuluttajia osallistumaan rahapeleihin". Jotakuinkin jokainen Veikkauksen mainos kuitenkin tekee näin. Mitä muuta viiden miljoonan jättipotin hehkuttamisella TV:ssä tehdään kuin houkutellaan pelaamaan? Olettaako EU että ihmiset eivät osaa lukea sanojen vierestä ja rivien välistä?	Markkinointirajoitukset eivät toteudu monopoliyhtiöissä.
Vaihtoehto olisi siirtyä lisenssijärjestelmään, jossa ulkomaiset toimijat hankkisivat lisenssin jonka seurauksena Suomi saisi huomattavasti lisää verotuloja. Suomalainen toimielin valvoisi peliyhtiöiden toimintaa jolloin pelaamisen hättävien vaikutuksia voitaisiin hallita samaan tapaan kuin nyt. Ulkomaiset yhtiöt noudattavat jo EU:n	Lisenssijärjestelmässä toimijat voitaisiin sitouttaa noudattamaan vastuullisen pelaamisen periaatteita.

<p>mukaisia säännöksiä vastuullisessa pelaamisessa ja mainostamisessa, joten ylilyöntejä tuskin nähtäisiin.</p>	
<p>Ulkomaiset peliyhtiöt voisivat tuoda suuret markkinointibudjettinsa Suomeen ja esimerkiksi tukea suomalaisia yksilöurheilijoita, seuroja sekä junioritoimintaa. Nyt tämä raha jää saamatta.</p>	<p>Lisenssijärjestelmässä tuloutus kolmannelle sektorille säilyisi.</p>
<p>Jos markkinat avattaisiin niin peliyhtiöt loisivat Suomeen myös uusia työpaikkoja.</p>	<p>Lisää työpaikkoja Suomeen.</p>
<p>Kuluttajalle monopolijärjestelmän purkaminen tarkoittaisi huomattavasti parempaa ja laajempaa tarjontaa.</p>	<p>Kuluttajille enemmän vaihtoehtoja.</p>
<p>Viimeaikaisen EU-päätöksen jälkeen suunnanmuutosta tuskin nähdään lyhyellä aikajänteellä, mutta tilanteet voivat muuttua äkkiä.</p>	<p>Suomen rahapelijärjestelmään ei muutosta seuraavina vuosina.</p>
<p>Uskon että sitä mukaa kun informaatioyhteiskunta kehittyy ja ihmiset alkavat ymmärtämään asian paremmin, niin suuret massatkin alkavat pitämään kovempaa ääntä siitä että heidän valinnanvaraansa rajoitetaan. Sitä mukaa paine monopolijärjestelmän purkamiseen tulee kasvamaan.</p>	<p>Tietoisuuden kasvaessa ihmisten keskuudessa, paine monopolin purkamiseen lisääntyy myös kuluttajien suunnalta.</p>
<p>Suuntaus on kehittymässä ehdottomasti vapaampaan suuntaan, et se on ihan, se tulee eu:n puoleltaki se. Et kyllä niinku halutaan ajaa vapaampaa markkinataloutta ja myöskin he jollain tavalla yrittää sit harmonisoida niissä määrin kun pystytään.</p>	<p>Euroopassa rahapelimarkkinat menossa vapaampaan suuntaan.</p>
<p>Kyl se lisenssijärjestelmä on se mihin suuntaan menee, koska kyl sitä kuitenkin, tää on semmonen ala kun puhutaan niinkun, niin sanotusti uhkapelaamisesta. Kyllähän sitä pitää kuitenkin kontrolloida tarkasti, mä oon ihan täysin sillä linjalla, että ei voi olla täysin vapaa markkina missään nimessä.</p>	<p>Vaihtoehtona lisenssijärjestelmään siirtyminen.</p>
<p>Ulkomaiset toimijat voisivat myös tukea suomalaisia urheiluseuroja, yksilöurheilijoita sekä kulttuurikohteita isoilla markkinointibudjeteillaan jos monopolijärjestelmää ei olisi.</p>	<p>Lisenssijärjestelmässä tuloutus kolmannelle sektorille säilyisi.</p>
<p>Ja sillen ku sulla on lisenssimarkkina niin siihen saadaan, pystytään tekee tietyt asetukset siihen, [että] tiedetään varmasti et ne toimijat, ketkä sen lisenssin ottaa nii on niinku varmoja toimijoita, niil on talouskunnossa, useimmiten pörssiyhtiöitä, läpinäkyviä nii se on myös niinku kuluttajansuojan kannalta niin se on niinku hyvä asia.</p>	<p>Lisenssijärjestelmässä toimijat voitaisiin sitouttaa noudattamaan vastuullisen pelaamisen periaatteita.</p>

<p>Mikä myös lisenssijärjestelmässä on niinku loistava asia on se, että tällä hetkellä pelaaminen kuitenkin menee rajojen yli Suomesta, mutta meillä ei oo yhtenäistä valvontajärjestelmää esimerkiksi monopolin kanssa. Kun taas jos puhutaan lisenssijärjestelmästä, niin siinä on yks kattojärjestö, ketä katsoo myös sitä liikennettä rajojen yli, et se on jopa turvallisempaa.</p>	<p>Suomesta pelataan internetissä kansainvälisten yhtiöiden sivuilla.</p>
<p>Ne summat mitä täl hetkel pelataan on varmaa jossai, niitä on villejä arvioita 200:sta 400:aan miljoonaan suurinpiirtein, mikä valuu kuitenkin ulkopuolelle, mutta mä luulen et se on, se on lähemmäs 200 ku 400 miljoonaa kuitenkin tällä hetkellä vielä.</p>	<p>Lisenssijärjestelmällä saataisiin valvonnan alaiseksi suurempi osa internet-peleistä.</p>
<p>Nuorempi ja se uus asiakaskunta, se on niinku selkeesti eläny tätä aikakautta niinku koko ajan elämässään, niin se on niinku selkeesti ottaa jo heti ensimmäinen vaihtoehto saattaa olla ulkomianen peliyhtiö. Kun ennen sulla on tää suomalainen tai monopoli on ollu se ensimmäinen vaihtoehto eikä oo ollu muita tarjolla. Et kyllähän se kuluttaja tulee määrittää sen miten tää pelimaailma etenee tästä, ei säädökset eikä rajoitteet.</p>	<p>Internetissä pelataan monopolin ulkopuolelle satoja miljoonia euroja.</p>
<p>Uskaltaisin väittää että monopolilla on jossain 60% markkinaosuus tällä hetkellä [internet-peleistä]. Se on niinku suurin piirtein.</p>	<p>Nykypäivän tietoyhteiskunnassa monopolin säilyttäminen on vaikeampaa kuin aikaisemmin.</p>
<p>Se, että se raha tällä hetkellä tuotetaan kolmannelle sektorille, kulttuuri ja urheilu ja niinku hyvinvointiin niin se on niinku loistava asia ja sitä ei pitäis missään nimessä tulla poistamaan. ... Ja niin kauan kun mennään lisenssijärjestelmään, tai kun tullaan menemään, nii tää on just semmonen asia mikä pitää varmistaa et tää tulonjaotus kolmannelle sektorille pysyy. Et sillan ulkomaisia pelifirmoja pitää maksaa lisenssimaksut, mikä oikeuttaa toimimaan siellä, mut pitää myös maksaa verot.</p>	<p>Monopolin osuus internet-peleistä noin 60%.</p>
<p>Jolloin se sama volyyymi, vielä mä uskoisin näin, että se taso mikä tällä hetkellä tuotetaan 1,2 mrd niin mä uskon et se kasvaa.</p>	<p>Lisenssijärjestelmässä tuloutus kolmannelle sektorille säilyisi.</p>
<p>Mielikuva markkinointi, tiedäksä isojen voittojen markkinointi ja meppä kattomaan maikkarinsivuja, iltalehdensivuja tai muuta vastaavia, niin siellähän on niinku täynnä bannereita, joissa puhutaan jackpoteista puhutaan uusista peleistä, puhutaan mobiilipeleistä. Ja myös he</p>	<p>Lisenssijärjestelmässä kolmannelle sektorille tuotettu summa kasvaa.</p>
	<p>Markkinointirajoitukset eivät toteudu monopoliyhtiöissä.</p>

ovat lisänneet aika paljon tän positiivisen päätöksen jälkeen myös markkinointi investointeja. Et käytännössä se ei toteudu.	
Sen takana mä kyllä pystyn aika paljon seisomaan, että ne isoimmat ongelmat kyllä tulee tämmösistä fyysisistä kolikkoautomaateista. Ja tää on niinku kautta linjan, jos puhutaan tutkimuksista niin se on niinku se isoin määrä puhutaan niinku selkeesti jostain 70%:sta.	Suurimmat peliongelmat aiheutuvat fyysisistä kolikkoautomaateista.
Samaan aikaan yhden pahimman riippuvuuden aiheuttajan – kolikkopelien pelaaminen tehdään entistä helpommaksi. Raha-automaattiyhdistys tuo pelejään koko ajan lähemmäksi asiakasta runsaammin määrin ja asentaa peliautomaattien viereen korttiautomaatteja joita käyttämällä äkkiä häviää todellisuudentaju siitä paljonko on oikeasti pelannut.	Suurimmat peliongelmat aiheutuvat fyysisistä kolikkoautomaateista.
Markkinan avaaminen, niin en usko, että se lisäis niinku suhteessa ongelmapelaamisten määrää, kyllähän niinku nytkin saa pelata.	Lisenssijärjestelmään siirtyminen ei kasvattaisi peliongelmaisten osuutta.
(Kysyttäessä Suomen markkinoiden tulevaisuudesta.) Mä uskon niinku se on semmonen kolmisen vuotta, kolmisen vuotta on minimi.. ja siitä eteenpäin, [kun markkinat mahdollisesti avautuvat]	Suomen rahapelijärjestelmään ei muutosta seuraavina vuosina.
Se on ihan selvää, et se tulee kasvaa ehdottomasti [internet-pelaaminen]. Ja se on siellä se uus sukupolvi ja sit se siirtymä siit vanhasta, et se on ihan selkee.	Internetin rahapelit tulevat kasvamaan voimakkaasti tulevaisuudessakin.
Ja siellä ehkä mobiilipelaaminen siellä niin se on niinku... Se tulee ole niinku iso osa, mä väitän että seuraavien niinku 3-5 vuoden aikana niin mobiilipelaaminen tulee tuomaan 90% firmojen liikevaihdosta.	Mobiilipelaamisen osuus sähköisesti välitettävissä peleissä kasvaa voimakkaasti.
Kaiken kaikkiaan Euroopassa, kuten muuallakin, jatkuu tuttu tilanne: maat reguloivat oman alueensa sisällä tapahtuvaa rahapelaamista entiseen malliin.	Tilanne säilyy ennallaan rahapelaamisen sääntelyssä.
Se missä tapahtuu yhdentymistä on verotuskäytänteet ja veroaste. Euroopassa vakiintuneet lisenssipohjaisten rahapelijärjestelmien veroasteeksi noin 15% (maksimissaan 20%) rahapelikatteesta = gross gaming revenue (GGR)	Harmonisointia tapahtuu Euroopassa lisenssipohjaisten järjestelmien verotuskäytännöissä.
Toki RAY kertoo näkemyksensä jonka mukaan meillä on poikkeuksellisen hyvin järjestetty rahapelijärjestelmä, koska rahapeleihin usein liittyvä rikollisuus puuttuu liki kokonaan, kuluttajansuoja on korkeimmalla mahdollisella	Suomen nykyinen rahapelijärjestelmä ehkäisee hyvin rahapeleihin liittyviä lieveilmiöitä.

la tasolla ja peliongelmiin osalta me emme ole mitenkään poikkeuksellisen korkealla tasolla.	
Tämän lisäksi suomalainen rahapelijärjestelmä tulouttaa tietojemme mukaan tehokkaimmin maailmassa Suomessa kertyneet pelituotot yhteiseen hyvään.	Suomalainen rahapelijärjestelmä tulouttaa tehokkaasti tuottoja kolmannelle sektorille.
Komissio totesi suomalaisen järjestelmän vastaavan EU:n oikeuskäytäntöjä.	Suomalainen rahapelijärjestelmä vastaa EU:n oikeuskäytäntöjä.
Lisäksi on tarpeen mainita että Suomi sai rahapelijärjestelmälleen puhtaat paperit vieläpä niin että Komissio pyysi selvitystyön aikana tietoonsa kotimaisten yksinoikeustojemme markkinointiin käyttämät rahasummat.	Komissio tutki myös Suomen yksinoikeustojen markkinointi kuluja.
Tähän on helppo vastata: kyllä. RAY on ollut kertaalleen EU –tuomioistuimessa vuosituhaten vaihteessa ja nyt järjestelmämme sai hyväksynnän myös Komission laajoissa selvitystöissä	EU:n edellytykset toteutuvat Suomen rahapelimonopolissa.
Tanskan esimerkki kertoo meille ainakin sen, ettei rahapelimarkkinan osittainen lisensointi tuo mukanaan mitään merkittävää muutosta yhteiseen hyvään kertyvien summien osalta.	Tanskan rahapelimarkkinoiden lisensointi ei ole tuonut mukanaan suurta muutosta hyväntekevyyteen tuloutettavien tuottojen osalta.
(Tanskan esimerkki kertoo meille ainakin sen, ettei) mutta kylläkin lisää ja kasvattaa suuresti nopearytmisten pelien osuutta pelaajien rahapelaamiseen käyttämien rahojen osalta.	Osittainen lisensointi siirtää pelaamista nopearytmisiin peleihin.
Se lienee myös selvää että sellaista rahapelijärjestelmän lisensointimallia ei liene tapahtunut etteikö rahapelien tarjonta ja pelaamiseen liittyvä mainonta olisi kasvanut rajusti.	Lisensointi kasvattaa rahapelien tarjontaa sekä mainontaa.
Vaihtoehtoisia tapoja on tietysti monia. Yksinoikeusjärjestelmästä on voitu siirtyä esim. osittaiseen lisensointimalliin.	Osittainen lisensointi on yksi vaihtoehto
Tämän hetkisten tietojen valossa, huomioiden esim. uudistunut Arpajaislaki ja Komission viimeaikainen päätös, status quo näyttää huomattavasti todennäköisimmältä vaihtoehdolta.	Rahapelijärjestelmä tulee säilymään nykyisessä muodossaan.