

Arpajaislakityöryhmän kuuleminen, 11.11.2020 Janne Nikkinen & Virve Marionneau, CEACG/HY

Kiitos mahdollisuudesta osallistua kuulemistilaisuuteen. Otamme kantaa HY:n CEACG-tutkimuskeskuksen puolesta liittyen tunnistautumiseen, automaattien sijoitteluun ja markkinointiin.

### 1. Pakollisen tunnistautumisen laajentaminen hajasijoitetusta rahapeliautomaattipelaamisesta

Pakollinen tunnistautuminen on tervetullut. Tutkimus on osoittanut, että erityisesti koko pelitarjonnan kattavan pakollisen tunnistautumisen avulla pelaajalla on mahdollisuus asettaa pitäviä pelirajoja ja pelikieltoja, mikä vähentää myös haittoja (cf. Sulkunen et al., 2019; Livingstone et al., 2019). Tunnistautumisen kerätyn tiedon hyödyntäminen kohdennetussa markkinoinnissa tulisi kuitenkin kieltää lainsäädännön tasolla (myös Livingstone et al., 2019).

Pelisalien ja pelikasinoiden osalta tunnistautuminen tulisi tapahtua sekä sisäänkäynnillä että pelitapahtuman yhteydessä. Tunnistautuminen sisäänkäynnillä mahdollistaa tehokkaan ikärajovalvonnan ja pelikieltojen valvonnan. Pelikohtainen tunnistautuminen mahdollistaa pelirajoitusten valvonnan. Ongelmapelaajat käyttävät keskimäärin 24-49 kertaa enemmän rahaa pelaamiseen kuin muut (Fiedler et al. 2019). Pelaaminen tulisi keskeyttää tasaisin väliajoin, kuten Norjassa. Yli tunnin rahapeliautomaattia pelaava on todennäköisesti rahapeliongelmainen (Paterson et al. 2019). Automaattipelaajat pelaavat keskimäärin 13 kierrosta minuutissa eli 780 kierrosta tunnissa (Dickerson & O'Connor, 2006). Mitään muuta viihdetuotetta ei osteta tähän tahtiin, ilman mahdollisuutta arvioida viihteen hintaa uudestaan jokaisen ostokerran jälkeen ja ennen seuraavaa. Pelaamisen todellinen hinta tulisi tuoda näkyväksi, palautusprosentti joka on laskettu kymmenillä tuhansilla teoreettisilla kierroksilla ei tätä mahdollista kuluttajalle. Antamalla keskimääräinen tappio Veikkauksen rahapeliautomaatilla tunnissa (71 euroa) kuluttaja voisi arvioida viihteen hintaa.

Pakollisen tunnistautumisen piiriin tulisi tuoda koko pelivalikoima, ja myös raaputusarvat. Arpojen laaja saatavuus aiheuttaa monessa Euroopan maassa paljon rahapeliongelmia (mm. Vila, 2018; Rodriguez-Silva, 2017). Etenkin hajasijoitettujen rahapeliautomaattien vähentämisen myötä on muutoin riski, että elektroniset raaputusterminaalit saattavat yleistyä. Näitä on runsaasti esimerkiksi Belgiassa ja Sveitsissä. Lisäksi viimeisimmässä THL:n väestötutkimuksessa (Salonen et al., 2020) havaittiin huolestuttavaa lisääntymistä alaikäisten arpojen pelaamisessa. Täysi-ikäinen henkilö voi tällä hetkellä luovuttaa rahapeli-arpoja alaikäiselle ja voiton saa lunastaa, vaikka onkin alaikäinen. Veikkauksen mukaan siinä, että täysi-ikäinen ostaa ja luovuttaa edelleen heidän rahapelituotteitaan alaikäiselle ei ole ongelmaa (YLE 3.12.2018). Rahapelituotteen välittäminen alaikäiselle pitäisi olla laitonta samalla tavalla kuin alkoholin välittämisen. Lakia tulisi näitä osin muuttaa vastaavasti.

### 2. Rahapeliautomaattien sijoittelua ja myyntipisteiden sijoittumista koskeva sääntely

STM:lle tehty selvitystyö rahapeliautomaattien haittojen hallinnasta (Lerkkanen & Marionneau, 2020) totesi, että Suomessa on paitsi runsaasti automaatteja, mutta myös sijoituspolitiikka on verrattain vapaata. Myös nykyisten vähennysten jälkeen Suomessa on yhä huomattavasti enemmän automaatteja kuin esimerkiksi Ruotsissa (5 000) tai Norjassa (3 000). Suomen automaattit ovat myös toiminnallisuudeltaan erilaisia kuin esim. Norjassa, jossa riippuvuutta aiheuttavat ”läheltä piti”-tilanteet ovat kiellettyjä. Vastaavalla tavalla valevoitot ovat ongelmallisia kuluttajansuojan kannalta.

Rahapeliautomaattien sijoittelu on ongelmallista arkiympäristöissä ja etenkin ruokakaupoissa, koska tämä lisää pelaamisen näkyvyyttä ja koska näissä tiloissa liikkuu myös paljon alaikäisiä lapsia sekä rahapeliongelmia kärsiviä. Internetissä pelaaminen edellyttää omaa aktiivista toimintaa, mutta rahapeliautomaateilta ei voi välttyä. Tanskan kokemusten perusteella automaattien sijoittelu

sermien taakse vaikeuttaa valvontaa (Lerkkanen & Marionneau, 2020). Kestävämpi vaihtoehto on aiemman STM:n asiantuntijaselvityksen (Selin et al. 2017) suositusten mukaisesti sijoittelun rajaaminen kauppojen ja muiden arkisten ympäristöjen ulkopuolelle, kauas kouluista ja laitoksista.

### 3. Rahapelien markkinointia ja arpajaislain vastaista markkinointia koskeva sääntely

Veikkauksen pelien markkinoinnin osalta myös nk. tuoteinformaatio, Veikkauksen logon tai brändin näkyvyys sekä rahapelien näkyvyys etenkin arkiympäristöissä tulisi lukea osaksi markkinointia. Rahapelien näkyvyyden rajoittamisen osalta rahapelituotteita ei tulisi olla näkyvillä paikoilla arkiympäristöissä, kuten kauppojen kassoilla, vaan ainoastaan valvotuissa pelisaleissa. Veikkaus voisi myydä kaikki tuotteensa niissä. Veikkauksen logon näkyvyys osaltaan markkinoi ja normalisoi pelaamista yhteiskunnassa ja voi toimia herätteenä pelaamiselle, esimerkkinä mm. Veikkausliiga jalkapalloliigan nimenä, jota seuraa paljon alaikäisiä katsojia. Muissa Pohjoismaissa minkään urheilulajin pääsarjan nimenä ei ole edes valtio-omistaisen rahapeliyhtiön omaa nimeä.

Markkinoinnin sääntelyä tulisi suunnata ennakkointiin jälkikäteen tapahtuvan reagoinnin sijaan ja rinnalla. Kuten tupakan suhteen, valistuskampanjat tulisi toteuttaa irrallaan Veikkauksesta. Mallina voi toimia Savuton Suomi 2030 -kampanja, jossa tavoitteena on että v. 2030 alle viisi prosenttia aikuisväestöstä käyttää tupakkatuotteita. Vastaavalla tavalla rahapelipolitiikan tulisi vähentää rahapelaamista, koska kulutus ja haitat seuraavat toisiaan (Rossow 2019; Sulkunen et al. 2019).

Offshore -pelien markkinoinnin osalta voisi seurata Norjassa tällä hetkellä tapahtuvaa lakimuutosta mainonnan hillitsemiseksi (ks. Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2020). Norjan media-auktoriteetilla on uuden lain mukaan oikeus estää kanavien rahapelimainonta Norjassa näytettävissä ohjelmissa. Lain odotetaan vähentävän pelihaittoja sekä monopolin ulkopuolelle pelaamista (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2020). Italiassa Google on saanut sakkoja laittomien pelimainosten näyttämisestä.

#### Käytetyt lähteet

Dickerson, M. & O'Connor, J. (2006). *Gambling as addictive behaviour: Impaired control, harm minimisation, treatment and prevention*. Cambridge University Press.

Fiedler, I. et al. (2019). Gambling spending and its concentration on problem gamblers. *J Bus Res* 98, 82-91.

Lerkkanen, T. & Marionneau, V. (2020). Rahapeliautomaattien ja automaattipelien haittojen hallinta: Selvitysosa. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriö.

Livingstone, C. et al. (2019). *Identifying effective policy restrictions to prevent gambling-related harm*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation.

Lotteri- og stiftelsestilsynet (2020). Utlovlig markedsføring. <https://lottstift.no/nb/pengespill/ulovlig-markedsforing/>.

Paterson, M. et al. (2019). *2019 ACT gambling survey*. Canberra: ANU Centre for Gambling Research.

Rodrigues-Silva, N. (2017). Scratch cards in Portugal: A hidden threat. *Int Gambl Stud*, 17(2), 332-334.

Rossow, I. (2019). The total consumption model applied to gambling: Empirical validity and implications for public policy. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs* 36 (2), 66-76.

Selin, J. et al. (2017). *Sääntelyyn perustuvat rahapelihaittojen ehkäisytöimet ja niiden soveltuvuus Suomen rahapelijärjestelmään*. Tutkimustietoon ja asiantuntija-arvioihin perustuva selvitys 1.6.2017. Luovutettu ministeri Annika Saarikolle 8.11.2017. STM Raportteja ja Muistioita 43.

Sulkunen, P. et al. (2019). *Setting limits: Gambling, science, and public policy*. Oxford University Press.

Vila, J-B. (2018). *Régulation et jeux d'argent et de hasard*. Paris: LGDJ.