

## SISÄMINISTERIÖLLE

Arpajaislain uudistamista koskeva kuuleminen

### 1. Pakollisen tunnistautumisen laajentaminen ja itse asetettu pelikielto/-raja

A-klinikkasäätiö katsoo, että tunnistautumisen laajentaminen sekä pelisaleissa että kasinoilla pelattaviin kaikkiin peleihin olisi perusteltua. Tunnistautuminen vahvistaa pelaajan mahdollisuutta kontrolloida pelikäyttäytymistään ja toisaalta mahdollistaa kattavan pelidatan hankinnan ja sen perusteella tehtävän tutkimuksen.

### 2. Raha-automaattien ja rahapelien myyntipisteiden sijoittelun sääntely

Käytettävissä oleva tutkimustieto tukee käsitystä, että rahapelien helppo saatavuus arkiympäristöissä kannustaa myös haitalliseen pelaamiseen, erityisesti, kun pelit ovat luonteeltaan erityisen houkuttelevia. Pelkästään automaattien vähentäminen ei näytä olevan tehokas keino. Pelipaikkojen määrä ja pelien sijoittaminen fyysisesti erilleen, joko pelisaleihin tai muutoin eri tilaan olisi perusteltua. Mikäli pakollinen tunnistautuminen etenee, fyysisen valvonnan sääntelyäkin on mahdollista lieventää.

Tätä kokonaisuutta arvioitaessa on ilmeisesti lähdetty siitä, että tarjolla on nykyisen tyyppisiä (nopeatempoisia ja erityisen houkuttelevia) automaatteja. Mikäli syytä tai toisesta päädyttäisiin siihen, että automaatteja olisi edelleen arkiympäristöissä, niiden ominaisuuksia tulisi muuttaa oleellisesti vähemmän addiktoiviksi.

### 3. Rahapelien markkinointia koskeva sääntely

Tuotetietojen tarjonta on käytännössä pelien markkinointia. Vielä vuonna 2019 Veikkauksen oma markkinointi vaikutti jokseenkin aggressiiviselta, ja takavuosina poliisihallitus puuttuikin tähän ajoittain. Erityisen ongelmallista on laitton (arpajaislain vastainen) markkinointi verkossa ja kaapelikanavilla, somealustoilla ja suoramarkkinoinnissa, jota on ilmeisen vaikea kontrolloida, jos markkinointi ylipäätään on sallittua. Veikkauksen omaa markkinointia perustellaan kanavointikyvyn säilyttämisellä, mutta perustelu ei ole kovin vakuuttava: kivijalkapeleissä ei ole lainkaan kilpailua, ja toisaalta aktiiviset pelaajat liikkuvat verkossa erilaisten tuotetietoa tehokkaampien houkuttimien perässä. On siis vaikea perustella rahapelien varsinaisen markkinoinnin tarvetta ylipäätään.

#### 4. Peli- ja pelaajadatan kerääminen

Pelidatan ja anonyymin pelaajadatan kerääminen olisi tärkeää, jotta sekä Veikkaukselle että ohjaavalle viranomaiselle syntyisi realistinen kuva haitallisimmista peleistä ja haittojen jakaumista/kasautumisesta. Se olisi myös Veikkauksen yhteiskuntavastuullisen toiminnan kannalta tärkeää. On kuitenkin tärkeää, että vastuullisuuden toteuttaminen ei jää yhtiön omavalvonnan varaan; sekä ohjaavan ja valvovan viranomaisen että tiedeyhteisön tulisi saada mahdollisuudet datan käyttöön.

#### 5. Pelikasinon määräaikaisen pelikiellon laajentaminen toistaiseksi voimassa olevaksi

Pysyvä tai toistaiseksi voimassa oleva pelikielto voisi helpottaa joidenkin ongelmallisesti pelaavien tilannetta, mutta riskinä voisi olla, että se nopeuttaisi näiden pelaajien siirtymistä muille pelialustoille ja jäämistä vielä haitallisempien rahapelien pariin.

#### 6. Maksuliikenteen estot

Ilmeisesti jo päätetty, että maksuliikenteen kontrollin edellytykset selvitetään ja tavalla tai toisella toteutettaisiin. Ongelmaksi on esitetty estojen helppo kierrettävyys. Ammattimaisesti pelaavia maksuliikenne-estot eivät todennäköisesti juuri jarruttaisi, mutta heitä suurempaa joukkoa ongelmallisesti pelaavia maksuliikenteen estot/vaikeuttaminen varmasti auttaisi. Ahvenanmaan kysymys olisi ratkaistavissa erikseen.

Muihin esitettyihin kysymyksiin A-klinikkasäätiöllä ei ole valmista kantaa.

Kokonaisuutena näyttää siltä, että myös edellä käsitellyt toimenpiteet ja niiden toimeenpanoa tulisi tarkastella mieluummin yhtenä kokonaisuutena kuin erillisinä toimenpiteinä parhaan mahdollisen lopputuleman saavuttamiseksi. Näyttää kuitenkin ilmeiseltä, että ainakin edellä kohdissa 1 – 4 ja 6 esitettyjen toimenpiteiden vaikutukset olisivat pääosin myönteisiä.

Helsingissä 3.11.2020



Olavi Kaukonen  
toimitusjohtaja, VTT  
A-klinikkasäätiö