

S

a

o

n

m

Rahapelijärjestelmän uudistaminen

Marcus Wiklund

marcus.wiklund@sanoma.com

a

Toimivan rahapelimarkkinan kulmakiviä

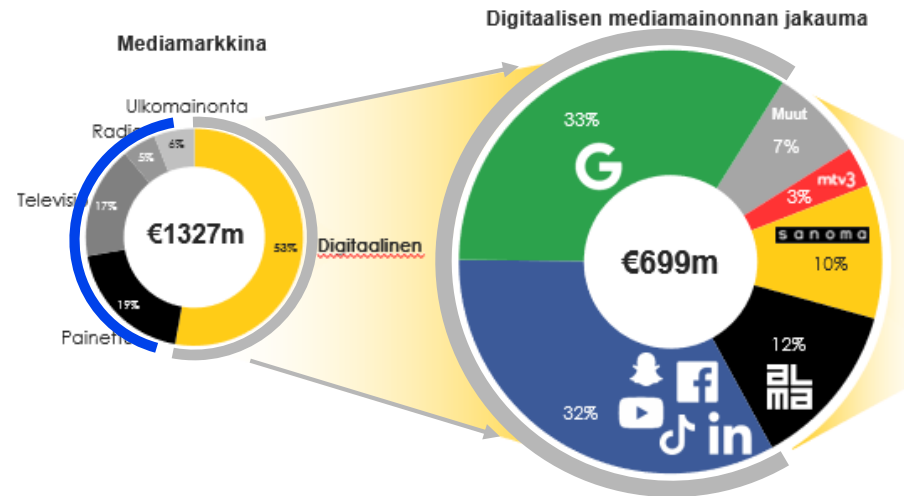
- Uudistuksen tavoitteena on kannustaa (ei siis ”saattaa”) online-pelien tarjoajat lisenssijärjestelmän piiriin
- Oletus on, että jatkossakaan online-pelien tarjoamista ei yksiselitteisesti kielletä (myöskään offshore-pelien)
- Vero on peliyhtiöille uusi kuluerä
- Kohdennettu mainonta olisi lisenssiin sitoutuville sallittua vain ns. **OptIn**, eli kuluttajan pitää ensin erikseen hyväksyä.

- Sääntelyn kohde tulisi olla rahapelien tarjoaminen eikä niiden markkinointi
- Mahdollisuus mainostaa valtamedioissa perustelee lisenssien hankkimista
- Tehokkaimmin rahapelaamisen haittoja voidaan torjua ja ennaltaehkäistä lisenssien ehdoilla
- Myös mainonnan sisällöstä voisi määrätä lisenssien ehdoissa



Mahdollisuus mainostaa kotimaisessa mediassa perustelee lisenssien hankkimista

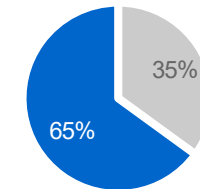
Mainonta kotimaisissa medioissa tulisi sallia välineriippumattomasti



Digitaalinen mainonta on jo yli puolet mainosmarkkinasta

Kansainväliset digijätit hallitsevat yli 2/3 verkkomainnasta

15-29 vuotiaat viettävät aikaansa verkossa



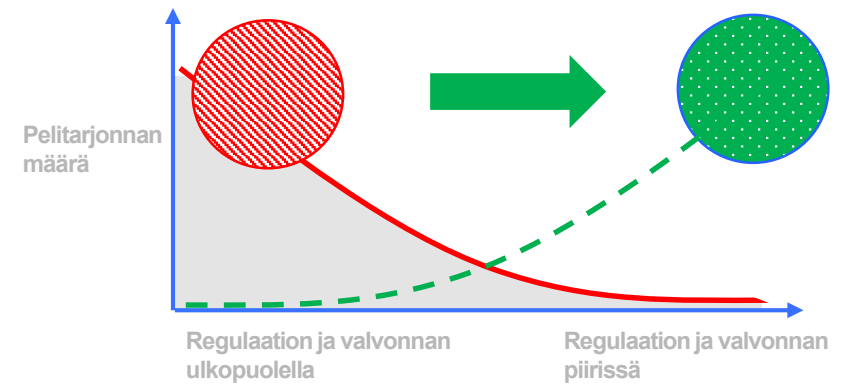
15-29 vuotiaiden median kulutuksesta **vain 1/3 on kotimaista ei digitaalista** mediaa kuten TV:tä, radiota, printtiä

Ratkaisuehdotuksemme

Sanoma katsoo, että toimivan rahapeliuudistuksen reunakivet ovat:

1. houkutteleva lisenssijärjestelmä, jolla saavutetaan korkea kanavointiaste ja hyvä verotuotto
2. vastuullisen markkinoinnin salliminen välineriippumattomasti kaikissa kotimaisissa medioissa
3. lisenssiehdot, joilla tehokkaasti torjutaan pelaamisen haittoja
4. affiliaattimallien rajoittaminen tai kieltäminen estämään häviöhakuista pelaajarekrytointia

Lisenssijärjestelmän tulee kannustaa nyt ”vapaassa internetissä” toimivia peliyhtiöitä siirtymään Suomalaisen lisenssijärjestelmän piiriin.



Mahdollisuus mainostaa valtamedioissa perustelee lisenssien hankkimista.