



Susanna Raisamo

3.10.2018

Sisäministeriö

kirjaamo@intermin.fi
jukka.tukia@intermin.fi

Lausuntopyyntöne SMDno-2018-1654

**Veikkaus Oy:n rahapeliin toimeenpanosta annetun valtioneuvoston
asetuksen muuttaminen; sähköisesti toimeenpantavien
rahapika-arpojen (eArvat) palautusprosentti**

Yleistä

Sisäministeriön poliisiosasto valmistelee esiselvityksen Veikkaus Oy:n rahapeliin toimeenpanosta annetun valtioneuvoston asetuksen (1414/2016) muuttamista koskevasta esityksestä. Tässä tarkoituksessa sisäministeriö on pyytänyt Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselta (THL) lausuntoa.

Veikkaus Oy on esittänyt, että asetuksen 2 §:n 9 kohtaa muutettaisiin siten, että sähköisesti toimeenpantavissa rahapika-arpajaisissa pelaajille voittona maksettavan palautusprosentin sallittu vaihteluväli nostettaisiin 45–70 prosentista 50–90 prosenttiin pelin kokonaisvaihdosta.

Arpajaislain (1047/2001) mukaan Veikkaus Oy:n tehtävänä on harjoittaa rahapeliin toimintaa siten, että rahapeleihin osallistuvien oikeusturva taataan, väärinkäytökset ja rikokset pyritään estämään ja pelaamisesta aiheutuvia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja ehkäistään ja vähennetään. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) tarkastelee lausunnossaan sääntömuutosehdotusta rahapeliin haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta.

Lausuntopyynnön yhteydessä toimitetussa taustamateriaalissa käytetään rahapika-arvoista (eArvat) yleisesti termiä nettiarpa. Myös tässä lausunnossaan THL käyttää pääsääntöisesti nettiarpa-termiä.

Susanna Raisamo

3.10.2018

Sääntömuutosesityksen taustasta ja perusteluista

Kotimainen rahapelitarjonta siirtyi 1.1.2017 kokonaan yhden rahapeliyhtiön (Veikkaus Oy) vastuulle ja veikkaus.fi-verkkorahapelisivustolla tuli mahdolliseksi pelata kaikkien kolmen entisen rahapeliyhteisön (Veikkaus, RAY, Fintoto) tarjoamia rahapelejä. Kun pelisivustolla on tarjolla nopearytmisiä korkean palautusprosentin pelituotteita (esimerkkinä digiautomaatti- ja pöytäpelit), on tämä Veikkauksen mukaan aiheuttanut tilanteen, jossa digiautomaatti- ja pöytäpelien pelaaminen on kasvanut voimakkaasti samaan aikaan kun nettiarpojen pelaaminen on puolestaan kääntynyt laskuun. Veikkaus ilmoittaa hakemuksessaan, että tällä hetkellä nettiarvat ovat pelikatteella mitattuna 35 % viime vuotta jäljessä.

Sääntömuutosesityksessä ehdotetaan, että pelaajille nettiarpapelaamisesta voittona maksettava palautusprosentti nostettaisiin nykyisestä 45–70 prosentista 50–90 prosenttiin pelin kokonaisvaihdosta. Perustelumuiotiossa etusijalle asetetaan yhtäältä liiketaloudellinen intressi (nettiarpojen myynnin laskun hidastaminen) ja toisaalta sisäinen kanavoituminen, jolla Veikkaus viittaa pelaajien siirtymään nettiarpapelaamisesta haittapotentiaaliiltaan vieläkin korkeampien digiautomaatti- ja pöytäpelien pariin, ja tätä siirtymää nyt esitettävällä muutoksella pyrittäisiin siis hillitsemään haittojen ehkäisyn ja vähentämisen nimissä.

Esityksen mahdollisista vaikutuksista rahapelihaittoihin

Suomalaisissa rahapelaamisen väestötutkimuksissa ei ole eroteltu netti- ja paperiarpoja toisistaan, joten tietoa näiden pelien pelaajaryhmien mahdollisesti erilaisesta pelikäyttäytymisestä ei väestötutkimusaineistoista toistaiseksi ole ollut saatavilla. Se tiedetään, että lottopelit, raha-automaattipelit ja arpapelit kaiken kaikkiaan ovat suomalaisten pelatuimpia rahapelejä. Vuoden 2015 Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimukseen osallistuneista 43 % ilmoitti pelanneensa Veikkauksen arpapelejä kyselyä edeltäneen vuoden aikana. *BMC Public Health* lehdessä julkaistussa jatkotutkimuksessa puolestaan tarkasteltiin rahapelejä vähintään viikoittain pelaavien suomalaisten rahapelikulutusta pelityypeittäin. Eri pelimuotojen kulutusvertailussa todettiin, että arpapelaamiseen kulutettiin rahaa kolmanneksi eniten (51.77 €/vko) (Salonen ym. 2018).

Arpapelien suosio huolimatta rahapeliongelmissa auttavien palvelujen tilastoissa arpapelit eivät korostu pääasiallisina ongelmapeleinä, vaan ongelmapelaajat pelaavat niitä usein osana laajempaa pelivalikoimaa. Palveluihin hakeutuvilla eniten ongelmia aiheuttavana pelimuotona mainitaan rahapeliautomaatit.

Luonteeltaan arpapelit ovat ns. sattumapelejä, joiden lopputulosta ei pysty ennustamaan eikä siihen pysty omalla toiminnallaan millään tavoin vaikuttamaan. Rahapelihaittariskien näkökulmasta virtuaaliympäristössä toimeenpantavia nettiarpoja pidetään kuitenkin yleisesti raaputusarpoja riskialttiimpana pelimuotona. Nettiarvat poikkeavat perinteisistä raaputettavista paperiarvoista, jotka ostetaan fyysisistä myyntipaikoista ja joihin useimmiten osallistutaan kertaluonteisesti tai arpa ostetaan lahjaksi. Netissä pelattavien arpojen esilläpitotapa kannustaa useisiin peräkkäisiin ostoihin ja niihin on yhdistetty myös audiovisuaalisesti houkuttelevia elementtejä.

Susanna Raisamo

3.10.2018

Palautusprosenttia on perinteisesti tarkasteltu *yhtenä* rahapelien haittariskien kannalta tärkeänä elementtinä. Tämä näkemys esitettiin Suomessakin jo vuonna 2012 rahapeleihin kytkeytyvien haittojen arviointijärjestelmää kehittäneen työryhmän raportissa (Sisäasiainministeriön julkaisut 10/2012). Korkea palautusprosentti vaikuttaa suoraan pelin palkitsevuuteen. Korkeammalla palautusprosentilla on mahdollista lisätä voitto-osumien useutta mikä puolestaan johtaa hyvään pelikokemukseen. Korkean palautusprosentin haittapotentiaali liittyy ennen kaikkea asetelmaan, jossa pelin muut ominaisuudet ja vetovoimatekijät ovat sellaisia, että niiden voidaan katsoa edistävän addiktiivisen pelikäyttäytymisen kehittymistä. Tällaisia ominaisuuksia ovat muun muassa nopea pelin arvonta- ja palkitsemistiheys, suuri palkinnon koko ja korkea maksimipanostusmahdollisuus. Itsenään ja yksittäin tarkasteltuna korkeankaan palautusprosentin ei ole todettu tuottavan erityisesti haitallista pelaamista tai olevan ongelmapelaamisen riskitekijä.

Veikkauksen taustaperusteluista ilmenee, että pelaamisen volyymi on siirtynyt entistä kovemman riskin peleihin, kuten netin automaatti- ja pöytäpeleihin, ja että tätä valumaa on tapahtunut nimenomaan nettiarapelipelaamisesta. THL arvioi, ettei nettiarpojen palautusprosentin nostaminen muuttaisi tätä asetelmaa, varsinkin, mikäli Veikkauksen vahva panostus digiautomaattipelien kehittämiseen jatkuu. Veikkaus on esimerkiksi vuonna 2017 panostanut automaattipeleihin lanseeraamalla Kulta-Jaska 2 -automaattipelin, jota se on myös pitänyt erittäin onnistuneena lanseerauksena (ks. esim. Veikkauksen tulostiedote, 2017).

THL:n kanta

THL katsoo, että palautusprosentin nosto ei merkittävästi lisää nettiarapelipelaamisesta aiheutuvia pelihaittoja silloin kun nettiarpojen muihin ominaisuuksiin, kuten esimerkiksi pelaamisen nopeuteen, ei tehdä muutoksia.

Yleisellä tasolla THL toteaa, että verkkopalvelun monipuolinen rahapelitarjonta johtaa väistämättä siihen, että tietyt perinteiset pelit voivat menettää pelaajamääriään, vaikka niistä saatavaa pelikokemusta parannettaisiin. THL pitää kannatettavana ajatusta siitä, että pelaajia ohjattaisiin Veikkauksenkin pelitarjonnan sisällä pelaamaan ns. vähemmän haitallisia pelejä. Palautusprosentin nosto tuskin kuitenkaan ratkaisee Veikkauksen hakemuksessa esiintyvän sisäisen kanavoitumisen ongelmaa, jossa pelaajia siirtyy nettiarapelipelaamisesta netin automaatti- ja pöytäpeleihin.

ylivohtaja
pääjohtajan sijaisena


Marina Erhola

Tutkimusprofessori,
kansanterveysratkaisut-osaston
johtajan sijaisena


Markku Peltonen

