



Reijo Anttila

31.8.2018

Julkinen

Sisäministeriö
kirjaamo@intermin.fi

Valtioneuvoston asetus Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta

Veikkaus Oy esittää kohteliaimmin, että sisäministeriö aloittaisi säädösvalmistelu-prosessin Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta annetun valtioneuvoston asetuksen (1414/2016) 2 §:n 9 kohdan muuttamisesta siten, että muutettu asetus tulisi voimaan 1.12.2018.

YLEISTÄ

Arpajaislain 11 §:n (1286/2016) mukaan Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus rahapelien toimeenpanemiseen.

Lain 13 c §:n 1 momentin mukaan rahapelit on toimeenpantava siten, että rahapeli-toimintaan osallistuvien oikeusturva taataan, väärinkäytökset ja rikokset pyritään estämään sekä pelaamisesta aiheutuvia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja ehkäistään ja vähennetään. Pykälän 2 momentin 1 kohdan mukaan valtioneuvoston asetuksella säädetään siitä, kuinka suuri osuus rahapelejä toimeenpan- taessa kertyvistä pelimaksuista on maksettava pelaajille voittoina, miten voitot on pyöristettävä sekä miten perimättä jääneet voitot on jaettava.

MUUTOSesityksen taustaa

Nettiarpojen pelaamisen kesto vaihtelee arvasta riippuen 12 sekunnista useisiin minuutteihin asti. Näillä kestoilla nettiarvat olivat vanhan Veikkauksen nopearytmisin digitaalisen kanavan peli ja ne tarjosivat ensimmäisen henkilökohtaisen digitaalisen pelikokemuksen laajalle joukolle vanhan Veikkauksen asiakkaita. Uuden arpajaislain sekä yhteen verkkokauppaan siirtymisen myötä pelaajille on tullut tarjolle laaja joukko erilaisia henkilökohtaisia digitaalisia pelejä.

Vanhassa kontekstissaan nettiarpojen 70 % palautusprosentti riitti hyvin pitämään pelikokemuksen riittävän palkitsevana siten, että asiakkaat viihtyivät pelien parissa niiden pitkäkestoisesta kestosta huolimatta.

Uuden yhtiön ja yhteisen pelisivuston myötä asiakkaille on tullut tarjolle merkittävästi nopearytmisempiä sekä paljon isomman palautusprosentin tuotteita erilaisten digitaalisten automaatti- ja pöytäpelien kautta. Näiden pelien pelikierros kestää nopeimmillaan vain muutamia sekunteja ja palautusprosentti Veikkauksen verkkopalvelussa on kansainvälisten pelisivustojen tapaan pääsääntöisesti 91–97 % kuitenkin niin, että tiettyjen pöytäpelien palautukset ovat hyvin lähellä 100 prosenttia. Esimerkiksi digitaalisen Blackjackin palautus Veikkauksen verkkopalvelussa on optimaalisella panostusstrategialla pelaavalle 99,58 prosenttia.

Reijo Anttila

31.8.2018

Julkinen

Rahapelaamisen digitalisoituminen on jatkunut Suomessa jo 20 vuotta. Edelleen pelaamista siirtyy vuosittain joitakin prosentteja kivijalkapelaamisesta verkkoon rakenteellisena muutoksena. Nettiarvat olivat vanhan Veikkauksen näkökannasta ratkaisevassa roolissa pelaamisen digitaalisen muutoksen kanavoinnissa ja niiden suosio kasvoi nopeasti. Uuden yhtiön tilanteessa nettiarpojen suora kilpailuasetelma omassa verkkokaupassa digitaalisten automaatti- ja pöytäpelien kanssa on aiheuttanut tilanteen, jossa lähes kaikki nopearytmisten pelien kasvu kohdistuu automaatti- ja pöytäpeleihin.

Digitaalisten automaattipelien kasvu vuonna 2018 on ollut yli 70 %, kun samaan aikaan nettiarpojen kasvu on kääntynyt laskuun ja lopulta romahtanut joulukuussa 2017 pelitilien yhdistymisen sekä peliryhmien yhteisiin ja pakollisiin pelirajoihin siirtymisen myötä. Tällä hetkellä nettiarvat ovat pelikatteella mitattuna 35 % viime vuotta jäljessä.

Veikkaus ei ole omilla toimillaan pyrkinyt siirtämään asiakkaitaan nettiarvoista digitaalisten automaattipelien pariin. Rahapelien toimeenpanosta aiheutuvien haittojen ja haittariskien arviointiryhmä on lausunnossaan (STM/1764/2018) tuonut esille toivottavana kehityssuuntana sen, että Veikkauksen tulisi tarkastella kanavoitinta myös sisäisesti Veikkauksen toimeenpanemien pelien välillä. Veikkauksen toivotaan hakevan ratkaisuja trendiin, jossa pelaamisen volyymi siirtyy entistä kovemman riskin peleihin. Nyt esitettävillä muutoksilla Veikkaus pyrkii tähän yrittämällä pitää nettiarvat kiinnostavina peleinä ja aitoina vaihtoehtoina rahapeleinä huomattavasti kovemmille digitaalisille automaattipeleille.

ESITETTÄVÄT MUUTOKSET

Veikkaus Oy esittää Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta annetun valtioneuvoston asetuksen muuttamista siten, että 2 §:n kohdassa 9 määritettäisiin sähköisesti toimeenpantavien rahapika-arpojen pelimaksuista kalenterivuosittain maksettavien voittojen olevan keskimäärin 50–90 prosenttia kokonaisvaihdosta.

ESITETTÄVIEN MUUTOSTEN VAIKUTUS VEIKKAUKSEN LIIKETOIMINTAAN JA PELIEN VASTUULLISUUTEEN

Esitettävillä muutoksilla on arvioitu olevan merkittävä liiketoiminnallinen vaikutus. Ilman muutosta nettiarpojen myynti jatkaa laskuaan ja pelaaminen siirtyy yhä voimakkaammin digitaalisten automaattipelien pariin. Myynnin laskiessa nettiarvoista kerätty pelikate laskisi vastaavasti. Esitetyllä muutoksella nettiarpojen laskeva kehitys pystyttäisiin pysäyttämään ja mahdollisesti jopa kääntämään.

Verrattaessa nettiarpoja ja digiautomaattipelejä toisiinsa Veikkauksen RaVa-vastuullisuustyökalulla, nettiarvat osoittautuvat vastuulliseksi nopearytmiseksi peliryhmäksi. Vertailussa on molempien peliryhmien pelatuin peli, Nettiarpojen Nokka-Pokka ja digiautomaattipelien Kulta-Jaska 2 sekä uudistettu 82 % palauttava Nokka-Pokka.

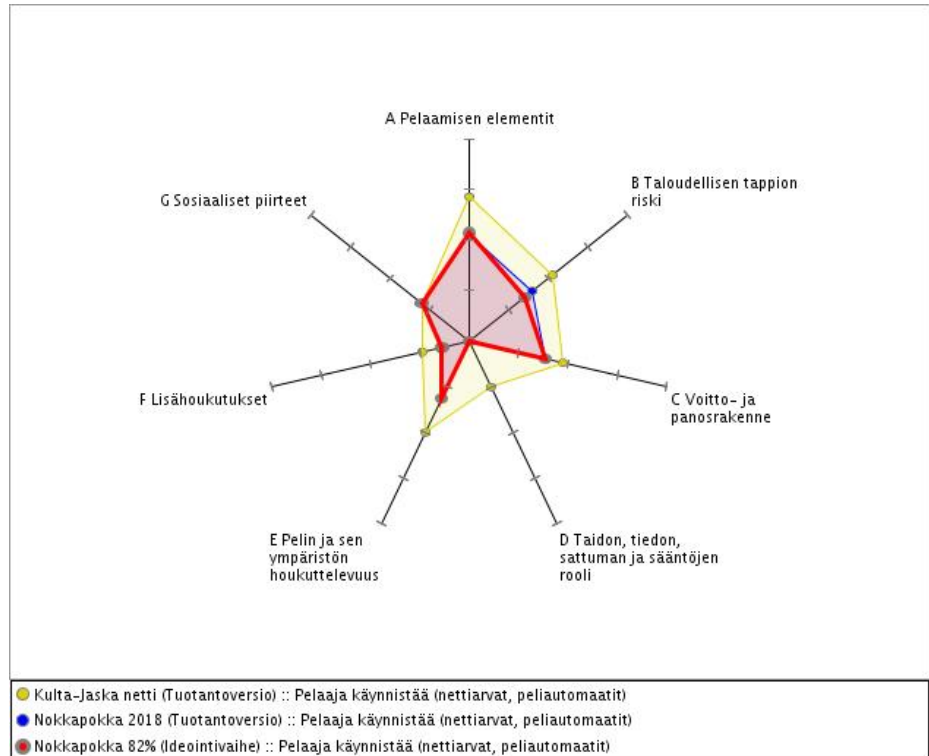
Lähes jokaisen RaVa-analyysin ulottuvuuden näkökulmasta nettiarpojen huipputuote on vastaavaa digiautomaattipelien tuotetta selvästi vastuullisempi. Vain voit-

Reijo Anttila

31.8.2018

Julkinen

to- ja panosrakenteen näkökulmasta RaVa antaa samantasoiset tulokset peleille. Sosiaalisia piirteitä peleissä ei juuri ole, joten ne ovat molemmilla hyvin matalia.



Kuva 1: NokkaPokan ja Kulta-Jaska 2:n digiversion RaVA-profiilit

Tämän tuloksen valossa ei ole yllätys, että nettiarvat eivät nouse esiin myöskään Peluurin tilastoissa. Vuonna 2016 saapuneista 1316 puhelusta alle 1% johtui pääasiassa nettiarvojen aiheuttamista ongelmista (liite 1). Jopa muiden digitaalisten pelien (ei rahapeliin) osuus oli 5 kertaa suurempi kuin Nettiarvojen eli 5%.

Tutkimusten mukaan nettiarvat ei siis ole erityisen haitallinen peliluokka ja RaVa-analyysi osoittaa, ettei palautusprosentin nostaminen tätä nykyistä hyvää tilannetta merkittävästi muuta.

Nettiarvojen kiinnostavuudesta huolehtiminen ja Veikkauksen sisäisessä kanavoinnissa onnistuminen mahdollistaisi pelaamisesta aiheutuvien taloudellisten, sosiaalisten ja terveydellisten haittojen vähenemisen.

Reijo Anttila
Tuotekehityspäällikkö