HELSINGIN YLIOPISTO

Veikkauksen vastuullisuuden kehityksen vaikutus rahapelihaittojen torjuntaan ja ehkäisyyn

Sosiaalitieteiden
Maisterintutkielma
Yhteiskuntapolitiikka

Laatija:
Markus Appelqvist

Ohjaaja:
Ullamaija Seppälä

06.05.2025
Helsingin Yliopisto

Tiedekunta: Valtiotieteellinen

Koulutusohjelma: Sosiaalitieteiden maisteriohjelma

Tekijä: Markus Appelqvist

Työn nimi: Veikkauksen vastuullisuuden kehityksen vaikutus rahapelihaittojen torjuntaan ja ehkäisyyn

Työn laji: Maisterintutkielma

Kuukausi ja vuosi: toukokuu 2025

Sivumäärä: 62

Avainsanat: Rahapelihaitat, Veikkaus, Rahapelihaittojen torjunta ja ehkäisy

Tiivistelmä:

Rahapelien tuottamat haitat ovat suuri yhteiskunnallinen ongelma Suomessa. Maassamme on pitkään vallinnut tilanne, jossa Veikkauksella on ollut yksinoikeus rahapelien tarjoamisen suhteen. Yksinoikeuden seurauksena Veikkauksella myös ollut suuri vastuu rahapelihaittoihin liittyen. Tämä tutkimus keskittyy Veikkauksen rooliin rahapelihaittojen torjunnassa ja ehkäisyssä.

Aiemmin, rahapelihaittoja on tutkittu paljon, mutta torjunnan ja ehkäisyn näkökulmasta tehtyä tutkimusta löytyy vähemmän. Veikkaus ei ole ainoa toimija Suomessa, jolla on vastuu rahapelihaittojen torjunnasta ja ehkäisystä, mutta sen konkreettisilla vastuullisuustoimilla on merkittävä vaikutus niiden edistämisessä.

Tässä tutkimuksessa tutkin Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraporttien perusteella Veikkauksen rahapelihaittojen torjunnan ja ehkäisyn kehitystä vuosina 2018-2023. Tavoitteeni on ymmärtää, miten nykyiseen tilanteeseen on päädytty. Tutkimusotteeni on kvalitatiivinen, ja käytän aineiston analyysiin laadullista sisällönanalyysia. Tarkastelen aineistoa myös Veikkaukseen kohdistuvan julkisen keskustelun avulla. Julkisen keskustelun lähteenä käytän Helsingin Sanomien artikkeleita.

Tutkimus osoittaa, kuinka Veikkauksen toiminta vastuullisemman pelaamisen edistämiseksi on muuttunut julkisen kritiikin seurauksena. Veikkauksella on vaikea rooli, jossa sen on samaan aikaan tuotettava rahaa valtiolle ja ehkäistävä rahapelihaittoja. Nämä kaksi tehtävää ovat ristiriidassa keskenään. Rahapelien torjunnan ja ehkäisyn kehittyminen laskee Veikkauksen tuottoja. Kasvavat tuotot puolestaan kertovat yleensä ehkäisyn ja torjunnan epäonnistumisesta.

Sisällysluettelo

1 Johdanto 1

2 Aiempi tutkimus 4

2.1 Rahapeliongelman käsitteitä 4

2.2 Rahapeliongelma sosioekonomisena käsitteenä 5

2.3 Ehkäisy ja torjunta valtion tasolla 7

2.4 Pelien sijainti ja pelaamisen valvonta 8

2.5 Kolmen monipolin yhdistyminen 8

2.6 Perusteet rahapeliuudistuksen taustalla 10

2.7 Rahapelien verotus 10

3 Rahapelihaittojen torjunta- näkökulma ja aineistosuunnitelma 12

3.1 Rahapelien valvontaan liittyvät toimijat 12

3.2 Veikkaus keskeisenä palveluntuottajana 13

4 Aineisto 14

5 Kvalitatiivinen tutkimusote menetelmänä 15

6 Aineiston analyysi 17

6.1 Vastuullisuusteot vuonna 2018 17

6.2 Pelihaittojen seuranta vuonna 2018 19

6.3 Tuottavuus vuonna 2018 20

6.4 Vastuullinen markkinointi vuonna 2018 21

6.5 Vastuullisuusteot vuonna 2019 22

6.6 Pelihaittojen seuranta vuonna 2019 24

6.7 Tuottavuus vuonna 2019 25

6.8 Vastuullinen markkinointi vuonna 2019 26

6.9 Vastuullisuusteot vuonna 2020 28

6.10 Pelihaittojen seuranta vuonna 2020 29

6.11 Tuottavuus vuonna 2020 30

6.12 Vastuullinen markkinointi vuonna 2020 31

6.13 Vastuullisuusteot vuonna 2021 32
6.14 Pelihaittojen seuranta vuonna 2021 34
6.15 Tuottavuus vuonna 2021 36
6.16 Vastuullinen markkinointi vuonna 2021 37
6.17 Vastuullisuusteot vuonna 2022 38
6.18 Pelihaittojen seuranta vuonna 2022 40
6.19 Tuottavuus vuonna 2022 42
6.20 Vastuullinen markkinointi vuonna 2022 43
6.21 Vastuullisuusteot vuonna 2023 43
6.22 Pelihaittojen seuranta vuonna 2023 46
6.23 Tuottavuus vuonna 2023 48
7 Yhteenveto ja pohdinta 51
Lähteet 57
Liitteet 62

1 Johdanto

”Arpajaislaki määrittelee arpajaiset toiminnaksi, johon osallistutaan vastiketta vastaan, ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahavoiton”. Arpajaisia, joista pelaaja voi voittaa rahaa, kutsutaan rahapeleiksi. Rahapelien järjestäminen koskee siis nimenomaan rahapelitoimintaa. Muut pelit, kuten konsoli tai tietokonepelit eivät ole rahapelejä, koska niissä pelaaja ei käytä rahaa voittaakseen rahaa. Esimerkiksi, vedonlyöntipelit, peliautomaatit, lotto ja raaputusarvat ovat rahapelejä. Niiden pelaaminen on mahdollista fyysisesti eri pelipaikoilla, tai internetissä verkon välityksellä (THL.)

Suomalaisten innostus rahapeleihin on merkittävää. Kyselytutkimuksen mukaan vuonna 2017 peräti 83 prosenttia Suomen väestöstä oli kokeillut onneaan rahapelien parissa (THL, 2019). Kolmella prosentilla tästä joukosta pelaaminen oli muodostunut viikoittaiseksi tavaksi. Suomessa rahapelaaminen näyttää olevan yleisempää kuin naapurimaissa. Vertailu Pohjoismaiden välillä paljastaa, että ainoastaan Islannissa pelataan lähes yhtä aktiivisesti rahapelejä kuin Suomessa. Ruotsi, Norja ja Tanska jäävät selvästi jälkeen rahapelien suosion mittarilla. Siinä missä neljä viidestä suomalaisesta on pelannut rahapelejä viimeisen vuoden aikana, Ruotsissa vastaava luku on kaksi kolmesta, ja Tanskassa sekä Norjassa vielä harvempi (Pohjoismainen hyvinvointikeskus, 2017.)

Suomalaisten rahapelaaminen ilmentää myös mittavaa taloudellista merkitystä. Veikkauksen pelikate oli vuonna 2019 huomattava: 1690,7 miljoonaa euroa (Veikkaus, 2019). Tämä summa kuvastaa käytännössä rahamäärää, jonka suomalaiset menettivät Veikkauksen peleihin kyseisenä vuonna. Hävityn potin suuruus antaa vahvan käsityksen siitä, kuinka laaja ilmiö rahapelaaminen todellisuudessa on Suomessa.

Peliongelma kosketti vuonna 2015 tehdyn väestökyselyn mukaan 124 000 suomalaista, mikä vastaa 3,3 prosenttia väestöstä (THL, 2015). Tämä luku heijastaa huolestuttavasti niiden ihmisten määrää, joilla on haasteita rahapelaamisen hallinnassa maassamme. Rahapelaamisen taloudellinen ulottuvuus ja sen

mahdolliset vaikutukset yksilöihin korostavat tarvetta tarkastella ja käsitellä tätä ilmiötä yhteiskunnallisella tasolla (THL, 2015).

Peliriippuvaisten todellinen määrä saattaa olla huomattavasti suurempi kuin tilastot osoittavat. Ongelmapelaamisen esiintymislukuihin on syytä suhtautua varauksella, sillä monet rahapeliongelmat pysyvät piilossa yhteiskunnassa. Ongelmapelaamista saatetaan hävetä tai siitä vaietaan (Jaakkola, 2006). Koska rekisteritietoa rahapeliongelman laajuudesta ei ole saatavilla, väestökyselyt voivat olla riittämättömiä salatun ongelman selvittämisessä. Tämä lisää haasteita arvioida todellista tilannetta.

Tätä näkökulmaa tukee myös Peluurin arvio rahapelaamisesta, jossa korostetaan vaikeutta arvioida suomalaisten netin kautta pelaamista ulkomaisilla pelisivustoilla ja yksityisesti järjestettyjen laittomien uhkapelien määrää (Peluuri). Lisäksi merkittävää on tieto siitä, että eniten pelaava 5% väestöstä tuottaa puolet rahapelien tuotoista (Ahonen & Halinen, 2008). Tämän takia on olennaista tarkastella peliriippuvuutta monipuolisesti. On otettava huomioon myös, että eniten pelaavat eivät välttämättä vastaa rahapelikyselyihin ollenkaan.

Käytän termiä "rahapeliongelma" laajana käsitteenä kuvaamaan kaikenlaista ongelmallista pelaamista, joka liittyy rahalla pelattaviin peleihin. Veikkauksen määritelmän mukaan peliongelma ilmenee, kun pelaaminen aiheuttaa sosiaalisia, taloudellisia ja terveydellisiä vaikeuksia (Veikkaus, 2020). Rahapeliriippuvuus, joka juontuu rahapeliongelmasta, muodostaa merkittävän yhteiskuntapoliittisen haasteen. Yhteiskuntatieteellisessä rahapelitutkimuksessa on havaittu, että taloudelliset, sosiaaliset ja terveydelliset ongelmat taipuvat helposti kietoutumaan yhteen, mikä voi johtaa huono-osaisuuden kasautumiseen. Huono-osaisuuden kasautumisen mekanismien ja sen eri ilmenemispaikkojen tunnistaminen on yhteiskuntapoliittisesti merkityksellistä (Ohisalo, Laihiala & Saari, 2015).

Suomessa pyritään aktiivisesti torjumaan rahapeliriippuvuutta tällaisen kehityksen estämiseksi. On kuitenkin tärkeää huomata, että torjunta ei ole aikaisemmin näyttäytynyt ensisijaisena toimenpiteenä. Usein vasta kriisitilanteet ovat käynnistäneet uusien torjuntakeinojen etsinnän, mikä puolestaan on johtanut

muutoksiin Suomen rahapelipolitiikassa (Tammi, 2008). Tämä korostaa jatkuvaa tarvetta tarkastella ja kehittää toimenpiteitä rahapeliongelman hallitsemiseksi ja ennaltaehkäisemiseksi yhteiskunnallisella tasolla.

2 Aiempi tutkimus

2.1 Rahapeliongelman käsitteitä

Kuten aiemmin esittelin, käytän termiä "rahapeliongelma" yleiskäsitteenä, kun tarkastellaan rahapeliriippuvuutta ja ongelmapelaamista. Tämä käsite kuvaa tilannetta, jossa yksilö menettää hallinnan rahapelaamiseensa, aiheuttaen ongelmia perustarpeiden ja velvollisuuksien täyttämisessä (Alho & Lahti, 2015). Toisaalta "peliriippuvuus"-termi viittaa yleensä vakavaan peliongelmaan ja se on myös DSM-5-tautiluokituksessa käytetyn peliriippuvuusdiagnoosin nimi (Peluuri). DSM-5-diagnoosi edellyttää vähintään viiden rahapeliriippuvuuden kriteerin täyttymistä (Jaakkola, 2006).

Ongelmapelaamisen määrittely ei ole aina yksiselitteinen, ja viihdepelaamisen ja ongelmapelaamisen rajan erottaminen voi olla haastavaa. Tällainen pelikäyttäytyminen tunnetaan yleisesti riskipelaamisena. Vuosina 2011 ja 2015 tehdyt kyselyt antavat kuitenkin viitteitä siitä, että ongelmapelaaminen kasvaa jatkuvasti Suomessa (Peluuri.)

Peluuri on tunnettu peliriippuvuuden tukipalveluna, jolla on keskeinen asema auttavassa puhelinpalvelussaan. Puhelinnumero tarjoaa nopeaa apua ja on näkyvillä kaikissa Veikkauksen pelipisteissä sekä Veikkauksen verkkosivuilla. Vaikka Peluuri saa rahoituksensa Veikkaukselta, sen toiminnan arviointi kuuluu Sosiaali- ja terveysministeriölle. Palvelu tarjoaa myös muita tukipalveluita, kuten auttavia vertaistukiryhmiä ja chat-palvelun. (Peluuri.)

Rahapelihaittojen ehkäisyllä viitataan monipuolisiin toimiin, joiden tavoitteena on vähentää rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja yksilöille, heidän läheisilleen sekä laajemmin yhteiskunnalle. Keskeisiä ehkäisystrategioita ovat erityisesti rahapelien saatavuuden ja tarjonnan sääntely. Näiden tarjontaan kohdistuvien keinojen ohella myös kysyntään voidaan vaikuttaa, esimerkiksi lisäämällä kansalaisten ja eri alojen ammattilaisten tietoisuutta rahapelaamisen riskeistä. Rahapelien saatavuuden

rajoittamista on pidetty tehokkaimpana keinona ehkäistä ja vähentää haittoja. Tällaisia sääntelytoimia voivat olla muun muassa pelien lukumäärän ja sijoituspaikkojen rajoittaminen, aukioloaikojen sääntely sekä rahapelien markkinoinnin kontrollointi. Myös ikärajojen, kuten rahapelaamisen 18 vuoden ikärajan, tarkoituksena on ehkäistä alaikäisten pelaamista. Näiden lisäksi haittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen liittyvät toimenpiteet voivat kohdistua tiedotukseen ja valistukseen, pelien rakenteellisiin ominaisuuksiin sekä erityisesti riskialttiin pelaamisen sääntelyyn ja pelitilanteiden hallintaan (Salonen, Latvala, Castren… ym.,2017.)

Monopolilla viitataan tilanteeseen, jossa yhdellä toimijalla on yksinoikeus päättää tuotteen hinnasta ja määrästä, ja se pystyy kattamaan koko markkinoiden kysynnän tarjonnallaan. Suomessa rahapelimarkkinoilla tällainen asema on Veikkauksella, joka lain mukaan on ainoa taho, jolla on oikeus tarjota niin sanottuja kivijalkapelejä. Kivijalkapeleillä tarkoitetaan kaikkea fyysisissä tiloissa tapahtuvaa pelaamista, toisin kuin nettipelaamista. Veikkauksen pelejä voi pelata lähes kaikissa kaupoissa, mutta yhtiöllä on myös omia pelipaikkoja, kuten Pelaamot ja Feel Vegas -pelisalit sekä Helsingin Kasino.

Rahapelit jaotellaan usein kahteen ryhmään: punaisiin ja vihreisiin peleihin. Punaiset pelit ovat erityisen koukuttavia, sillä niille on ominaista nopea pelitahti, nopeat palkkiot sekä runsaat "melkein voitin" -tilanteet (Suomen sosiaali ja terveys ry, 2019). Tähän kategoriaan kuuluvat muun muassa rahapeliautomaatit, nettiarvat sekä urheiluvedonlyönti. Vihreiksi peleiksi puolestaan luokitellaan esimerkiksi lotto ja perinteiset pahviset arvat. Punaisia pelejä ei saa mainostaa muualla kuin Veikkauksen omissa pelisaleissa, ja niiden kohdalla ulkopuolinen viestintä saa sisältää ainoastaan tuotetietoa (Suomen sosiaali ja terveys ry, 2019.)

2.2 Rahapeliongelma sosioekonomisena käsitteenä

THL:n raportin valossa näyttää siltä, että rahapeliongelmat kohdistuvat erityisesti niihin, jotka kamppailevat työttömyyden, lomautusten, pitkäaikaissairauden tai työkyvyttömyyseläkkeellä olemisen kanssa. Näissä ryhmissä havaittiin suurempia pelaamisen määriä ja viikoittain käytettyjä rahamääriä verrattuna muihin

väestöryhmiin. Erityisen huolestuttavaa on työttömien ja työkyvyttömien alhainen tulotaso suhteessa muuhun väestöön. Rahapeliongelma ei ilmene ainoastaan yksilötasolla, vaan se muodostaa myös merkittävän kansanterveydellisen haasteen ja sosiaalisen ongelman, joka liittyy huono-osaisuuden kasautumiseen (THL, 2015).

Ikä ja sukupuoli vaikuttavat pelaamisen motiiveihin ja pelityyleihin. Miehiä motivoi useimmiten jännitys ja rahavoitto, kun taas naisille pelaaminen toimii usein arjen pakokeinona. Keskimäärin miehet pelaavat enemmän kuin naiset, ja suurin pelaajaryhmä sijoittuu 20-30-vuotiaiden miesten keskuuteen. Miehillä peliriippuvuus voi alkaa jo varhain, kun taas naisilla pelaaminen alkaa keskimäärin myöhemmässä iässä, mutta rahapeliongelma kehittyy naisilla usein nopeammin kuin miehillä (Jaakkola, 2006). Vaikka rahapeliongelmaa havaitaan kaikissa sosiaaliryhmissä, tietyt pelaamisen muodot, kuten rahapeliautomaatit ja muut nopeatempoiset pelit, ovat yhdistävä tekijä kaikille ongelmapelaamisesta kärsiville. (Jaakkola, 2006).

Rahapeliongelmien syntyyn vaikuttavat merkittävästi ympäristö ja kulttuuri. Suomessa tilanne on erityisen otollinen ongelmien kehittymiselle, sillä rahapelitarjonta on laajaa ja pelit kehittyvät jatkuvasti yhä koukuttavammiksi. Ongelmariskin kasvua vauhdittavat etenkin pelien kuvitteelliset tai todelliset taitoelementit. Lisäksi yhteiskunnan pelimyönteinen ilmapiiri sekä runsas pelimainonta lisäävät pelaamisen haittoja. Myös pikavippien ja muiden lainamuotojen mainonta pahentaa entisestään jo olemassa olevia ongelmia. On kuitenkin tärkeä huomioida, ettei taloudellisten asioiden korjaaminen yksinään ratkaise rahapeliongelmaa, sillä kyseessä on usein laajempi ilmiö. Pelaaminen voi jo alkuvaiheessa toimia keinona esimerkiksi ahdistuksen lievittämiseen tai onnistumisen tunteiden etsimiseen silloin, kun muut elämän osa-alueet eivät ole niitä tarjonneet (Peluuri.)

Velkaantumisen lisääntyminen uusissa riskiryhmissä on muodostunut merkittäväksi yhteiskunnalliseksi ongelmaksi. Pikavippejä ja kulutusluottoja on mahdollista saada nopeasti ja ilman vakuuksia, mikä on johtanut siihen, että niitä käytetään usein viimeisenä keinona taloudellisten vaikeuksien ratkaisemiseksi. Tämä kehitys näkyy erityisen voimakkaasti rahapeliongelmaisten keskuudessa, joille on tyypillistä

valmiiksi heikentynyt taloudellinen tilanne. Kulutusluottoja hyödynnetään paitsi pelaamiseen myös pelivelkojen kattamiseen. Velkarahoitteinen pelaaminen on yleistynyt useilla alueilla, etenkin pääkaupunkiseudulla, ja nopea velkarahan saatavuus on osaltaan lisännyt peliongelmien riskiä. Velkaantumisilmiö ilmenee esimerkiksi nettipokerissa, Veikkauksen vetokohteissa ja peliautomaattipelaamisessa. Erityisesti naisilla pikavippien käyttö pelaamisen rahoittamiseen on yleisempää kuin miehillä. Vaikka väestötasolla rahapeleihin liittyvä velanotto on edelleen melko vähäistä, on huomionarvoista, että pikavippi- ja kulutusluottomarkkinoiden kasvu 2020-luvulle siirryttäessä on todennäköisesti lisännyt myös rahapelien vuoksi tapahtuvaa velkaantumista (Rantala & Tarkkala, 2010.)

2.3 Ehkäisy ja torjunta valtion tasolla

Syksyllä 2021 eduskunta käsitteli hallituksen esitystä arpajaislain muuttamiseksi (HE 135/2021), jossa ehdotettiin, että Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL) annettaisiin vastuu rahapelihaittojen ehkäisystä ja vähentämisestä yhdessä sosiaali- ja terveysministeriön (STM) kanssa. Esityksessä korostettiin myös peli- ja pelaajadataan perustuvan tutkimustiedon merkitystä, ja ehdotettiin, että kyseistä dataa toimitettaisiin THL:n käyttöön tutkimustarkoituksiin. Eduskunta hyväksyi esityksen joulukuussa 2021, ja nämä ehdotukset sisällytettiin lopulliseen lainsäädäntöön. Rahapelijärjestelmän kehittämiseen osallistuu useita eri tahoja, mutta varsinainen päätöksenteko tapahtuu ministeriöissä ja lopulta poliittisella tasolla valtioneuvostossa ja eduskunnassa. Valtioneuvosto vastaa rahapelien toimeenpanon yleislinjoista sekä Veikkauksen tuottojen jakamisesta ja avustuksiin liittyvästä sääntelystä. STM:n vastuulle kuuluu rahapelihaittojen seuranta ja tutkimus sekä haittojen ehkäisyn ja hoidon kehittäminen. Sisäministeriö puolestaan vastaa rahapelipolitiikan yleisestä ohjauksesta sekä pelisääntöjen ja toimeenpanoa koskevien asetusten valmistelusta. Veikkaus Oy:n omistajaohjauksesta vastaa valtioneuvoston kanslia. Rahapelituotot muodostavat merkittävän rahoituslähteen kunnille, kansalaisjärjestöille sekä tieteen, kulttuurin, liikunnan ja sosiaali- ja terveysalan toimijoille valtakunnallisesti. Avustusten jakamista koordinoivat kolme ministeriötä – sosiaali- ja terveysministeriö, opetus- ja kulttuuriministeriö sekä maa- ja metsätalousministeriö – yhteistyössä valtiovarainministeriön kanssa, joka

vaikuttaa jakoon valtion budjetin ja arpajaisverotuksen kautta. Myös avustuksia saavat tahot osallistuvat rahoituksen kohdentamiseen (Jaakkola, 2022.)

2.4 Pelien sijainti ja pelaamisen valvonta

Suomessa rahapeliautomaatteja on sijoitettu pelisaleihin ja kasinolle, mutta myös kauppoihin baareihin ja huoltoasemille. Nykyään valvonta on kasvanut ja myös esimerkiksi kaupoissa pelialue on rajattu ja sitä valvotaan kaupan henkilökunnan toimesta. Pelisaleissa, kasinolla ja baareissa valvonta on hieman yksinkertaisempaa, koska jo sisäänpääsyssä kysytään ikää. Ero pelisaleilla ja muilla pelipaikoilla on selkä, koska pelaamiseen käytettyjä tiloja, kuten Veikkauksen pelisaleja ja kasinoita käytetään pääasiassa pelaamiseen, mutta muilla pisteillä pääasiallinen tarkoitus on jokin muu kuin rahapelaaminen. Tilojen luonteella on siis eroja (Heiskanen, Helman & Jaakkola ym., 2020)

Rahapelien pelaaminen siirtyy jatkuvasti enemmän sähköisiin ympäristöihin ja kasvaa ja laajenee kokonaisuudessaan kovaa vauhtia. Koko suomen rahapelijärjestelmän tarkoitus on kuitenkin rahapeleistä syntyvien haittojen ehkäisy ja pelaamisen rajoittaminen. Jo vuonna 1960 kirjattu arpajaislaki kertoo paljon Suomen rahapelihaittojen ehkäisystä: ”Tulojenhankkiminen ihmisten pelihalua hyväksi käyttäen on sallittu ainoastaan rajoitetussa määrin
ja silloinkin vain rajattuihin yleishyödyllisiin tarkoituksiin” (THL, 2017).

Kuitenkaan monopolijärjestelmän ylläpitämisen perusta ei synny vain kansallisella tasolla. Haittojen ehkäisy on ainoa kestävä peruste monipolin ylläpitoon koko Euroopan unionin alueella. Rahapelien vapaata tarjoamista voidaan rajoittaa vain, jos perusteet löytyvät yleiseen etuun liittyvistä pakottavista syistä. Keskeisin näistä syistä on taloudellisten, sosiaalisten ja terveydellisten haittojen ehkäisy. Tämä on EY-tuomioistuimen linjaus oikeuskäytännöstä, joka koskee rahapelejä (THL, 2017.)

2.5 Kolmen monipolin yhdistyminen

Suomessa tapahtui merkityksellinen uudistus rahapelien järjestämiseen liittyen. Kolme laillista rahapelien tarjoajaa Suomessa yhdistyi yhdeksi Valtion omistamaksi yhtiöksi. Nämä kolme yhtiötä olivat Raha-automaattiyhdistys (RAY), Fintoto sekä Veikkaus. Uuden yhtiön nimeksi tuli Veikkaus. Sillä on yksioikeus kaikkiin rahapeleihin Manner-Suomessa ja sen tuotot ovat noin 1,8 miljardia euroa (Selin, Helma & Lerkkanen, 2019.) Tämän uudistuksen keskeisenä tavoitteena oli kolmen eri rahapelitarjoajan välisen kilpailun estäminen. Kilpailun oletettiin lisäävän pelien markkinointia. Markkinoinnin lisääntyminen olisi ristiriidassa Suomen rahapelijärjestelmän oikeutuksen, sekä Euroopan Unionin lainsäädännön kanssa (Salonen, Latvala, Castren… ym., 2017)

”Sosiaali- ja terveysministeriö (STM) antoi 16.2.2017 Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) rahapeli- ja päihdeasiantuntijoista muodostetulle työryhmälle toimeksiannon selvittää tutkimusnäytön valossa vaikuttavimpia rahapelihaittojen ehkäisytoimia, sekä niiden soveltuvuutta Suomeen”. Toimeksianto tapahtui juuri ennen arpajaislain uudistamista, joka käynnistyi samaan aikaan kuin aiemmassa kappaleessa mainittu rahapelioperaattorien yhdistyminen. Yhdistymisen ohessa myös arpajaislaki uudistui ja sen tarkoitukseksi määritettiin rahapelihaittojen ehkäiseminen ja vähentäminen. Aikaisemmassa laissa käsiteltiin vain rahapelihaittojen vähentämistä. Rahapelihaittojen määritelmä koostui sosiaalisista, terveydellisistä sekä taloudellisista haitoista. Arpajaislain uudistuksen mukana syntyi myös riskejä rahapelihaittojen lisääntymisestä, jonka vuoksi myös uusien ehkäisytoimien selvittäminen oli tarpeen. Aiemmin jokainen rahapelien tarjoaja sai tarjota vain sille laissa määriteltyjä pelejä (esim. Veikkaus vain vedonlyöntiä ja arpoja). Uudistuksen myötä kuitenkin myös erittäin haitalliset ja nopeatempoiset kasinopelit tulivat tarjolle samalla alustalle kuin vähemmän haitalliset pelit, joten ne tulivat uusiksi vaihtoehdoiksi sadoille tuhansille verkossa pelaajille (Selin, Simonen & Alho ym.., 2017.)

Myös markkinoinnin osalta syntyi muutoksia. Rahapelit on laissa määritelty kahteen kategoriaan. Osa peleistä on nähty erityisen haitallisina ja paljon rahapelihaittoja aiheuttavina. Näitä pelejä ovat kasinopelit, rahapeliautomaatit sekä vedonlyöntipelit. Tämän johdosta, vain peli-informaation tarjoaminen on sallittua näiden pelien markkinoinnissa. Kuitenkin tähän sääntöön on olemassa poikkeus: pelkästään tai

ainoastaan rahapelejä tarjoavat toimijat. Näitä ovat Suomessa pelisalit, joissa on tarjolla käytännössä vain rahapelejä sekä Helsingin Kasino. Vuoden 2017 vuoden alusta arpajaislakiin tehtyjen muutosten johdosta, erityiseksi pelisaliksi katsotaan nykyään myös Veikkauksen pelisivusto, joten kaikenlaisten pelien markkinointi on myös siellä sallittua (Selin, Simonen Alho ym..,2017.)

2.6 Perusteet rahapeliuudistuksen taustalla

Rahapelialan uusi teknologinen kehitys ja EU konteksti muodostivat perusteet Suomen hallituksen esitykselle kolmen rahapelitarjoajan ongelmallisuudesta. EU-oikeuden kannalta kolmen rahapelitarjoajan järjestelmä nähtiin ongelmallisena, sillä nähtiin mahdollisena, että tulevaisuudessa niiden kesken saattaisi syntyä kilpailua. Tämä ei ole hyväksyttävää EU:n näkökulmasta. Kolmen pelientarjoajan järjestelmä voisi myös syrjiä muualla Euroopan Unionin jäsenmaissa operoivia palveluntarjoajia, sillä ne eivät voisi kilpailla Suomalaisten rahapelitarjoajien kanssa. Tämä myös olisi rike EU:n lainsäädäntöä kohtaan. Suomen hallituksen mukaan kolmen rahapelejä tarjoavan operaattorin yhdistyminen yhdeksi monopoliksi poistaisi keskinäisen kilpailun ongelman. Toinen kilpailusta aiheutuva mahdollinen ongelma olisi Suomen hallituksen mukaan pelien markkinoinnin lisääntyminen, mikä voisi lisätä peleistä aiheutuvia haittoja. Suomen rahapelipolitiikan virallinen päätavoite on pelaamisesta aiheutuvien terveydellisten ja taloudellisten haittojen vähentäminen. Kilpailun, ja sitä kautta lisääntyvän markkinoinnin aiheuttama pelihaittojen lisääntyminen olisi vahvasti ristiriidassa tämän keskeisen tavoitteen kanssa. Myös yhden monopolin järjestelmä suojaisi Suomea EU:n vapaiden markkinoiden periaatteen rikkomiselta (Selin, Helma & Lerkkanen, 2019)

2.7 Rahapelien verotus

Rahapelien verotus on Suomessa melko monimutkaista. Verotus koostuu rahapeliyhtiöiden maksamasta arpajaisverosta sekä muiden tuottojen jakamisesta ennalta sovittuihin tarkoituksiin. Vuonna 2014 Suomen valtio sai verotuloina rahapeliyhtiöiltä noin 1,2 miljardia euroa. Kuitenkin vain pieni osuus tästä summasta

koostui arpajaisverosta. Loput ovat niin sanottua implisiittistä veroa. Rahapeliyhtiöiltä saadut yleishyödykkeisiin jaettavat tuotot eivät ole virallisesti veroa, enemmänkin veronluonteisia maksuja. Nämä tuotot ovat ”korvamerkittyjä” eli niitä ei kohdella samalla tavalle kuin muita valtion verotuloja. Tämä aiheuttaa haittoja ja epäselvyyttä julkisen sektorin rahankäytössä (Kotakorpi, Roukka & Viren, 2016.)

3 Rahapelihaittojen torjunta- näkökulma ja aineistosuunnitelma

3.1 Rahapelien valvontaan liittyvät toimijat

STM:n tehtävä on rahapelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen koordinointi valtioneuvoston tasolla. Näihin toimiin liittyy vahvasti myös rahapelipoliittinen ohjelma, joka ulottuu vuoteen 2030. STM:n toiminannasta on säädetty arpajaislain 52 pykälässä siten, että sen vastuualueeseen kuuluvat rahapelihaittojen seuranta, tutkimus ja arviointi sekä ehkäisyn ja hoidon kehittäminen. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) taas seuraa sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiantoa ja toimeenpanee sen asettamaa tehtävää. THL:lle kuuluu siis käytännön toimet ja se tekee myös yhteistyötä muiden toimijoiden kanssa. THL myös koordinoi toimintaa laajalti kaikkien toimijoiden kesken, joten se on keskeinen tekijä Suomen rahapelihaittojen torjumisen kannalta (STM.)

THL ja STM sopivat rahapelihaittojen ohjausta koskevan sopimuksen neljän vuoden välein. Nykyisen sopimuksen kesto on vuodesta 2020 vuoteen 2023 saakka. ”STM linjaa sopimuksessa arpajaislain 52 §:n mukaiselle rahapelihaittojen seurannalle, tutkimukselle ja arvioinnille sekä ehkäisyn ja hoidon kehittämille vision, strategisen linjan, painopistealueet ja tulostavoitteet” (STM). Toiminnasta syntyvät kulut STM perii Veikkaus Oy:ltä arpajaislain mukaisesti. Veikkauksella ei kuitenkaan ole osuutta lakisääteisen työn suunnittelussa tai toimeenpanossa (STM.)

STM ja THL ovat kummatkin merkittäviä tekijöitä rahapelihaittojen torjunnassa. Koko Suomen monipolijärjestelmän oikeutus perustuu siihen, että rahapelihaittoja pystytään torjumaan ja ehkäisemään mahdollisimman paljon ja tehokkaasti (STM). Näin ollen myös rahapelilaki säätelee vahvasti eri organisaatioiden toimintaa. Tässä tutkimuksessa tarkastelen Veikkausta ja sen kehitystä rahapelien torjunnassa ja ehkäisyssä. On tärkeää huomioida kuitenkin edellä mainittujen toimijoiden rooli, koska Veikkaus ei ole ainoa rahapelien torjuntaan ja ehkäisyyn keskittyvä taho Suomessa. Veikkaus on kuitenkin ollut pitkään jo keskeinen rahapelihaittojen

aiheuttaja Suomessa, sillä se vastaa pelien tarjonnasta ja sen toimenpiteillä on eniten todellista vaikutusta rahapelihaittojen torjuntaan ja ehkäisyyn.

3.2 Veikkaus keskeisenä palveluntuottajana

Veikkauksen toiminta on saanut paljon kritiikkiä ja sen toiminnan kritiikki on aktiivinen yhteiskunnallinen puheenaihe. Tämä tutkielma koostuu pääosin Veikkauksen toiminnan arvioinnista, koska Veikkaus on keskeisin rahapelihaittojen aiheuttaja Suomessa. Veikkauksen periaatteena tulisi olla rahapelihaittojen ehkäisy. Veikkauksen vastuullisuutta koskevat, laissakin velvoitetut asiat, eivät ole toteutuneet niin kuin niiden pitäisi. Tästä johtuen, Veikkaus on keskeinen tekijä niin rahapelihaittojen torjunnan kuin aiheuttamisenkin näkökulmasta, joten sen rooli tulee olemaan keskeinen teoreettiseen näkökulmaani liittyen. Lisäksi Veikkauksen toimintaan liittyy dilemma, joka on ristiriidassa arpajaislain kanssa. Lain mukaan Veikkauksen tulisi keskittyä vastuullisen pelaamisen edistämiseen sekä pelihaittojen ehkäisemiseen. Todellisuudessa kuitenkin Veikkauksen tulot menevät jaettaviksi eri ministeriöiden kesken, joten politiikkojen sekä koko Suomen valtion kannalta on tärkeää, että Veikkaus tuottaa riittävästi rahaa. Veikkaus myös toteaa itse, että se on toteuttanut enemmän vastuutaan yhteiskuntaa, kuin yksilöä kohtaan. Veikkauksen rooli on monimutkainen ja siitä syystä myös mielenkiintoinen.

Keskeisiä tutkimuskysymyksiä
-Miten rahapelihaittojen torjunta ja ehkäisy on kehittynyt vuosina 2018-2023?
-Mikä on Veikkauksen rooli torjunnassa ja ehkäisyssä?
-Miten Veikkauksen saama julkinen kritiikki on vaikuttanut sen toimintaan rahapelihaittojen torjunnassa ja ehkäisyssä?
-Miten Veikkaus pystyy samaan aikaan tuottamaan paljon rahaa, mutta silti pitämään kiinni vastuullisuudestaan ja pelihaittojen ehkäisemisestä, kun sen tuotot tulevat pääosin eniten pelaavalta 5 prosentilta, eli rahapeliriippuvaisilta ja ongelmapelaajilta?

4 Aineisto

Aineistoni koostuu Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraporteista. Käsittelemäni ajanjakso alkaa vuodesta 2018 ja päättyy vuoteen 2023. Tämä ajanjakso on merkittävä, sillä rajapelihaittojen käsittely, torjunta ja ehkäisy ovat olleet kuuma puheenaihe julkisessa keskustelussa, sekä siinä on tapahtunut nopeaa kehitystä kyseisten vuosien aikana. Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraportit ovat olennaisia rahapelihaittojen torjunnan ja ehkäisyn kannalta, koska niissä Veikkaus itse kertoo, mitä toimenpiteitä se on ottanut eri vuosien aikana kohti vastuullisempaa pelaamista ja pelihaittojen ehkäisyä.

Tavoitteeni on siis luoda selkeä kuva ajallisesta rahapelipolitiikan torjunnan ja ehkäisyn kehityksestä Suomessa vuosina 2018-2023. Haluan tarkastella aineistoa sillä idealla, että vertaan sitä jatkuvasti julkiseen keskusteluun. Tavoitteena on ymmärtää, miten julkinen keskustelu on muuttanut Veikkauksen esille tuomia asioita eri vuosien raporteissa. Etenkin vastuullisuuteen vaikuttaneet tekijät ovat keskiössä. Julkisen keskustelun esille tuomiseksi käytän aineistoa analysoidessa paljon Helsingin Sanomien artikkeleita. Ne antavat selkeän kuvan siitä, mistä eri vuosina on kirjoitettu Veikkaukseen ja rahapelihaittojen ehkäisyyn ja toimintaan liittyen. Tämän tutkielman aiheena ei varsinaisesti ole Veikkauksen monipoli tai sen oikeutuksen arviointi, mutta sitä ei voi jättää täysin huomiotta tutkimuksessa. Veikkauksen monipoli on erittäin keskeinen asia rahapelihaittojen ehkäisyssä, torjunnassa sekä viime vuosien kehityksessä. Veikkauksen vastuu rahapelihaittojen ehkäisyssä johtuu sen monipoliasemasta. Keskitynkin siis nimenomaan Veikkauksen monipoliin vain rahapelihaittojen ehkäisyn ja torjunnan näkökulmasta.

5 Kvalitatiivinen tutkimusote menetelmänä

Tutkimukseni on kvalitatiivinen eli laadullinen. Laadullisessa tutkimuksessa ei pidä olettaa mitään tietoa itsestään selväksi. Vaikka arkikokemuksemme saattaa kertoa meille, että tietyt asiat ovat tietyllä tavalla, tutkimuksessa meidän täytyy ottaa askel taaksepäin ja tarkastella niitä uudesta näkökulmasta (Vuori, 2021.) Laadullisessa tutkimuksessa keskitytään usein yhteiskunnallisesti merkittäviin aiheisiin, lähtemättä liikkeelle ennalta määritellyistä kategorioista. Sen sijaan tutkimuksen kohteena olevat ilmiöt pyritään määrittelemään uudelleen. Tutkimuksessa pyritään säilyttämään aineiston luonnollinen konteksti ja tarkastelemaan ihmisten toimintaa siinä ympäristössä, missä se tapahtuu. Laadullinen tutkimus painottaa tutkittavien ihmisten omien merkitysten ja tulkintojen ymmärtämistä ja korostaa tutkijan reflektiivisyyttä koko tutkimusprosessin ajan. Tutkimuksessa on kyettävä sietämään monimutkaisuutta, sillä tutkittavat ilmiöt ovat harvoin yksiselitteisiä. Tämä edellyttää, että tutkija osaa tarkastella ilmiöitä monipuolisesti ja välttää niiden liiallista yksinkertaistamista (Vuori, 2021.) Menetelmä viittaa järjestelmälliseen lähestymistapaan, jonka avulla tutkija vastaa tutkimuksensa kysymyksiin. Tämä järjestelmällisyys ulottuu datan keräämisestä, sen analysoinnista aina tulosten tulkintaan saakka. On tärkeää, että tutkija dokumentoi tutkimusprosessinsa aikana tekemänsä keskeiset päätökset ja perustelee käyttämänsä menetelmät, jotta muut tutkijat ja lukijat voivat ymmärtää ja arvioida tutkimuksen luotettavuutta. Tämä prosessin avoimuus mahdollistaa tutkimuksen arvioinnin ja sen metodologisen onnistumisen mittaamisen (Vuori, 2021.)

Aineiston analysointimenetelmänä käytän laadullista sisällönanalyysiä. Siinä tarkastelun kohteena ovat aineistosta nousevat aiheet, ideat ja teemat – eli toisin sanoen, mitä aineisto sisältää: mistä keskustelut kertovat, minkä aiheiden parissa mediatekstit liikkuvat, tai mitä kuvat välittävät. Nämä menetelmät eivät tyypillisesti keskity tutkimaan aineiston kielenkäyttöä tai muita esitystapoja tarkasti, vaan keskittyvät enemmänkin sisältöön. Muodon ja sisällön suhdetta syvällisemmin tutkivat menetelmät muodostavat oman, erillisen analyysin kategoriansa (Vuori, 2021.)

Sisällönanalyysin prosessi nojaa vahvasti koodaukseen, eli prosessiin, jossa tunnistetaan aineistosta tiettyjä merkityksellisiä elementtejä ja annetaan niille nimityksiä. Koodausprosessi voi lähteä liikkeelle aineiston ehdoilla, missä tapauksessa pyritään ilman ennalta määriteltyjä oletuksia löytämään aineistosta osia, jotka valaisevat tutkittavaa ilmiötä uudesta näkökulmasta. Tekstiä sisältävässä aineistossa tällaiset osat voivat vaihdella lyhyistä fraaseista laajempiin tekstikatkelmiin. Kun koodaus ohjautuu teoreettisista lähtökohdista, valikoidaan aineistosta ne osat, jotka resonoivat oman teoreettisen näkemyksensä kanssa (Vuori, 2021.)

Tämän tutkielman kannalta laadullinen sisällönanalyysi mahdollistaa parhaan tavan tarkastella valitsemaani aineistoa. Koodausprosessini lähti vahvasti liikkeelle aineiston ehdoilla ja pyrin löytämään aineistosta teemoja, jotka olivat olennaisia rahapelihaittojen torjunnan ja ehkäisyn näkökulmasta.

6 Aineiston analyysi

Suoritin aineiston koodaamisen Atlas.ti -ohjelmalla. Koodeiksi valikoitui rahapelihaittojen seuranta, tuottavuus, vastuullinen markkinointi sekä vastuullisuusteot. Koodausprosessi on toteutettu aineistolähtöisesti. Päädyin koodeihin lukemalla aineistoa ja luomalla siitä keskeisiä teemoja, joiden avulla rahapelihaittojen torjunnan ja ehkäisyn kehitystä voi tarkastella. Käyn tässä analyysissä vuosi kerrallaan läpi rahapeliongelman ehkäisyn sekä vähentämisen kehitystä Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraporttien avulla. Tarkoituksena on tutkia, mitä kehitysaskelia Veikkaus on vuosittain ottanut rahapelihaittojen torjumiseksi ja ehkäisemiseksi. Koodit edustavat raporttien perusteella olennaisimpia aihealueita, jotka vaikuttavat rahapelihaittojen torjuntaan ja ehkäisyyn. Tarkoitukseni tässä analyysissä on tarkastella Veikkauksen ottamia askelia viime vuosina, ja vertailla niitä julkiseen keskusteluun sekä muuhun kritiikkiin, mitä Veikkaus on saanut.

6.1 Vastuullisuusteot vuonna 2018

Vuosi 2018 oli erityisen merkittävä vastuullisen rahapelaamisen edistämisen näkökulmasta. Veikkauksen joulukuussa 2017 käyttöönottama kansainvälisestikin ainutlaatuinen nettipelaamisen pelirajoituskokonaisuus edellyttää kaikilta digitaalisessa kanavissa pelaavilta asiakkailta henkilökohtaisten pelirajojen asettamista. Pakollisten pelirajoitusten lisäksi asiakkaat voivat estää pelaamisen valitsemakseen ajanjaksoksi, pelikohtaisesti tai kokonaan (Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 5.)

Toinen vastuullista rahapelaamista edistävä ja pelihaittoja ennaltaehkäisevä merkittävä teko oli päätös pakollisen tunnistautumisen laajentamisesta hajasijoitettuihin peliautomaatteihin vuoden 2022 alusta alkaen. Tämä mahdollistaa ajan myötä asiakkaille monipuoliset pelaamisen hallinnan välineet, tehokkaan ikärajavalvonnan ja paremman asiakaskokemuksen. Valmistautuminen

hajasijoitettujen peliautomaattien pakolliseen tunnistautumiseen on aloitettu (Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 5.)

Arvioiden perusteella pakolliset pelirajat ovat vähentäneet digitaalisten kana vien pelikatetta noin 21 miljoonalla eurolla vuodessa. Alustavien analyysien ja tutkimusten perusteella voidaan myös todeta, että pelirajat ovat kohdistuneet pääosin tavoitteen mukaisesti ongelmallisimpaan pelaamiseen. Samaa kertovat Veikkauksen Taloustutkimuksella teettämät väestötason peliongelmatutkimukset (Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 5.)

Veikkauksen merkittävin ehkäisyä vahvistava vastuullisuusteko vuonna 2018 oli pakollinen pelirajojen asettaminen digi- pelaamisessa. Pelirajat ovat selkeästi toimineet, sillä niiden myötä myös digitaalisten kanavien pelikate on pienentynyt huomattavasti. Suurin osa Veikkauksen tuotoista tulee aina eniten pelaavilta, kuten jo tässä tutkimuksessa on aiemmin todettu, joten se on vähentänyt ongelmapelaamista, kuten Veikkauksen alustavat tutkimukset ovat osoittaneet. Myös vuonna 2018 aloitettiin pakollisen tunnistautumisen tuomista hajasijoitettuihin peliautomaatteihin. Sen tavoitteeksi asetettiin vuoden 2020 alku.

Veikkaus rahoittaa arpajaislain 52 §:ään perustuen sosiaali- ja terveysministeriön (STM) koordinoimaa pelihaittatutkimusta ja hoidon kehittämistä vuosittain noin kahdella miljoonalla eurolla. Vuonna 2017 Veikkauksen hallitus päätti kaksinkertaistaa Peluurin rahoituksen 950 000 euroon vuodessa. Korotuksella haluttiin varmistaa peliongelmaisille tarjottavan nettipohjaisen Peli poikki -ohjelman jatkuminen sekä palvelun nostaminen asiakas tarpeen edellyttämälle tasolle (Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 5.)

Veikkauksella on velvoitteita perustuen arpajaislain 52 §:ään. Veikkaus rahoittaa STM:n tutkimusta vuosittain, joka on keskeistä pelihaittojen ehkäisyä ja seurantaa. Myös Peluurin rahoituksen tuplauksella pyrittiin pelihaittojen parempaan ehkäisyyn ja hoitoon.

Rahapelaamisen ikäraja on 18 vuotta. Pelaaminen ei ole sallittua edes täysi-ikäisen seurassa tai luvalla. Digitaalisissa peleissä ikärajan tarkistaminen tapahtuu

luotettavalla tavalla Väestörekisterikeskuksesta asiakkaaksi rekisteröitymisen yhteydessä. Kasinolla täysi-ikäisyys todennetaan sisään kirjautumisessa. Veikkauksen omissa myyntipaikoissa (Pelaamot ja Feel Vegasit) ikäraja valvonnasta vastaa myyntipaikan henkilöstö. Asiamiesmyynnissä valvontavastuu on siirretty sopimuksella asiamiehelle (Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 23.)

Rahapelaamisen ikärajan seuraaminen on tärkeää rahapelihaittojen ehkäisyssä. Digitaalisissa peleissä se on luotettavampaa, koska henkilöllisyys tarkistetaan pankkitunnuksilla. Myös kivijalkapelipaikoissa iän tarkastaminen on keskiössä, mutta ei tosin niin luotettavalla tasolla kuin netissä. Kivijalkapaikoissa ikärajojen valvonta perustuu henkilökunnan valppauteen.

Pelaamisen hallinnan kokonaisuus oli suurin Veikkauksen peliliiketoimintaan vaikuttanut vastuullisuustoimenpide vuonna 2018 (Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 12.)

6.2 Pelihaittojen seuranta vuonna 2018

*Vuonna 2018 Veikkaus jatkoi peliongelmien laajuutta ja kehitystä seuraavia tutkimuksia. Veikkaus teetti Taloustutkimuksella kaksi laajaa peliongelmaa kartoittavaa väestö tutkimusta, joissa molemmissa haastateltiin 5 000 vastaajaa. Viimeisimmän, joulukuussa 2018 julkaistun tutkimuksen mukaan ongelmapelaajia oli 2,6 prosenttia väestöstä (väestöestimaat ti 107 000 henkeä). Tutkimuksen perusteella vähennystä oli tapahtunut todennäköisesti rahapeliriippuvaisten määrässä. Ulkomaisten peliyhtiöiden mainitseminen peliongelmien lähteenä tuli esille aiempia tutkimuksia useammin (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 11.)

*Arvioiden perusteella pakolliset pelirajat ovat vähentäneet digitaalisten kanavienpelikatetta noin 21 miljoonalla eurolla vuodessa. Alustavien analyysien ja tutkimusten perusteella voidaan myös todeta, että pelirajat ovat kohdistuneet pääosin tavoitteen mukaisesti ongelmallisimpaan pelaamiseen. Samaa kertovat Veikkauksen Taloustutkimuksella teettämät väestötason peliongelmatutkimukset (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 5.)

Pelihaittojen seuranta on keskeistä, koska se on ainoa tapa, jolla Veikkaus pystyy arvioimaan sen vastuullisuustekojen vaikuttavuutta. Vuonna 2018 on huomattu selkeästi jo ulkomaisten peliyhtiöiden vaikutus pelihaittoihin. Pakolliset pelirajat ovat kuitenkin vähentäneet digipelaamista jonkin verran, joten ensimmäisiä edistysaskelia vastuullisempaan pelaamiseen on havaittavissa.

6.3 Tuottavuus vuonna 2018

*Yhteiskuntavastuun johtamisen tavoitteena on kilpailukykyisen ja vastuullisesti järjestetyn rahapelitoiminnan varmistaminen sekä rahapelaamisen laajan hyväksyttävyyden edistäminen. Keskiössä ovat pelihaittojen ennaltaehkäisy, rahapelitoiminnan rikollisuuden ja vilpin torjunta sekä vahva kuluttajansuoja. Veikkaukselle asetettujen velvoitteiden lisäksi johtamisessa korostuu vakaaseen tuoton kasvuun ja ansaittuun vastuulliseen brändimielikuvaan tähtääminen. Nämä osaltaan varmistavat Veikkauksen tuotoista hyötyvien avustuksensaajien toimintaedellytykset. Vastuullisuus on osa kaikkea Veikkauksen tekemistä ja kulkee läpi liiketoimintaprosessien aina pelikehityksestä luotettavaan rahaliikenteeseen ja voitonmaksuun. (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 10.)

Veikkauksen tavoite on kilpailukykyisen järjestelmän ja rahapelaamisen laajan hyväksyttävyyden luominen vastuullisella tavalla on hieman ristiriitaista. Vaikka keskiössä onkin vastuullisuus ja ehkäisy, Veikkauksen tavoite ei pitäisi olla ainakaan rahapelaamisen laajan hyväksyttävyyden edistäminen. Vuonna 2018 myös johtamisessa keskittyminen vakaaseen tuottoon ja vastuulliseen brändimielikuvaan vaikuttaa siltä, että tuottavuus on ollut keskeinen Veikkauksen toimintaa ohjaava tekijä. Rahapeliongelmaiset eivät ole keskiössä Veikkauksen raportoinnissa vuonna 2018 vaan enemmänkin järjestelmän toimiminen sekä avustukset.

Veikkauksen yhtiöjärjestyksestä näkyy myös sen toiminnan yleishyödyllisyys. Veikkauksen tuotto menee yhteiseen hyvään, eikä tuottoa tavoitella keinolla millä

*hyvänsä. Liike taloudelliset perusteet eivät ole ainoa Veikka uksen toimintaa määräävä tekijä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 18.)
Toiminnan yleishyödyllisyyttä on korostettu vahvasti vuonna 2018 ja Veikkaus toteaa, että liiketaloudelliset tavoitteet eivät ole ainoa sen toimintaa ohjaava tekijä. Toisaalta Vuonna 2018 se vaikuttaa olleen tärkeä, joten informaatio Veikkauksen vastuullisuusraportissa on hyvin ristiriitaista.

6.4 Vastuullinen markkinointi vuonna 2018

*Viime vuoden aikana Veikkaus hyödynsi markkinoinnin ja mainonnan keinoja myös rahapelaamisen vastuullisuuden esiintuomisessa. Pelaa maltilla -konsepti keskittyi nostamaan esiin vastuullisuustyökaluja, joilla pelaaja voi hallita omaa rahapelaamistaan (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 17.)

Veikkauksen markkinointi on ollut rajatumpaa jo vuonna 2018. Kaikkein haitallisimmista peleistä annetaan vain tuote- ja pelikohdeinformaatiota. Toisaalta omissa pelipaikoissa markkinoinnissa ei ole ollut rajoitteita vielä vuonna 2018. Markkinoinnissa pyrittiin myös vastuullisuuteen samalla. Siinä tuotiin esiin pelaa maltilla-konsepti pelien markkinoinnin yhteydessä, joka keskittyi työkaluihin, joilla omaa pelaamista voi hallita.

*Veikkauksen markkinointia ohjaavat markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteet. Näillä varmistetaan, että pelejä ja pelaamista markkinoidaan kestävällä ja vastuullisella tavalla. Erityisen haittariskin peleistä Veikkaus antaa vain tuote- ja pelikohdeinformaatiota. Veikkauksen omissa pelipaikoissa edellä mainittujen tuotteiden mainonta on vapaampaa. Pelien markkinointia ei kohdisteta alaikäisille. Sen lisäksi, että Veikkauksella on omat markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteet, markkinointia valvoo viranomainen (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2018, 17.)

Veikkauksen markkinoinnissa sen tulisi noudattaa tarkkoja vastuullisuusperiaatteita. Kuitenkin todellisuudessa Veikkauksen markkinointi on saanut paljon kritiikkiä vuonna 2018.

Vuonna 2018 Veikkauksella ja poliisihallituksella eroja heidän näkemyksissään markkinointiin liittyen. Veikkaus katsoo tietyn markkinoinnin tuoteinformaation antamiseksi, kun taas poliisihallitus mielikuvamainonnaksi. Veikkaus saa lain mukaan markkinoida vain vihreitä, vähemmän riippuvuutta aiheuttavia pelejä. Siitä huolimatta kolmen rahapeliyhtiön yhdistymisen seurauksena Veikkauksen verkkosivuilla markkinoidaan sen kaikkia pelejä. Vaikka asiakas haluaisi pelata vain vihreitä, hän saa kuitenkin ehdotuksia myös punaisista peleistä. Veikkauksen suuri pelko digipelaamisessa on asiakkaiden siirtyminen ulkomaisille pelisivustoille. Veikkauksen mukaan pakollinen tunnistautuminen ja pelirajat ovat riittäviä vastuullisuustekoja (Lehtinen, 2018.)

6.5 Vastuullisuusteot vuonna 2019

*Vuosi 2019 oli Veikkaukselle monin tavoin haastava. Yhtiön ympärillä käytiin vilkasta julkista keskustelua niin rahapelien markkinointiin, peliongelmiin, peliautomaatteihin kuin rahapelijärjestelmäänkin liittyen. On hyvä, että keskustelua käydään. Pyrimme Veikkauksessa ottamaan mahdollisimman hyvin huomioon yhteiskunnan odotukset ja vastaamaan muuttuneen toimintaympäristön vaatimuksiin (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 4.)

Kilpailu- ja kuluttajaviraston (KKV) raportin mukaan vastuu Veikkauksen pelien pelaamisen hallinnasta on jäänyt pelaajille. Veikkaus ei ole keskittynyt riittävästi pelihaittojen ehkäisyyn, vaan pyrkimys on ollut enemmänkin olemassa olevien pelihaittojen korjaaminen. Lisäksi Veikkauksen pelaamisen rajoittamiseen tarjolla olevat työkalut ovat KKV:n mukaan riittämättömiä. KKV:n mukaan tehokkaimpia tapoja pelihaittojen ehkäisyyn ovat pelipaikkojen sijainnin määrän ja aukiolon rajoittaminen. Pelaajilla pitäisi olla myös mahdollisuus estää itseltään kaikki pelaaminen joko määräajaksi tai kokonaan. Suomessa tämä ei ole tällä hetkellä mahdollista. Veikkauksen monipoliaseman oikeutuksen perustana on pelihaittojen ehkäisy. Siksi KKV:n mukaan sen vastuullisuustekojen pitäisi olla edistyneempiä (HS, 2019.)

Rahapelaamisen ikäraja on 18 vuotta. Alaikäiselle pelaaminen ei ole sallittua edes täysi-ikäisen seurassa tai luvalla. Digitaalisissa peleissä ikärajan tarkistaminen tapahtuu luotettavalla tavalla väestötietojärjestelmästä, asiakkaaksi rekisteröitymisen yhteydessä. Kasinolla täysi-ikäisyys todennetaan sisäänkirjautumisessa. Veikkauksen omissa myyntipaikoissa eli Pelaamot ja Feel Vegasit, ikärajavalvonnasta vastaa myyntipaikan henkilöstö. Asiamiesmyynnissä valvontavastuu on siirretty sopimuksella asiamiehelle.
*Syksyllä 2019 yhtiön hallitus teki päätöksen kaikkien hajasijoitettujen peliautomaattien pakollisen tunnistautumisen aikaistamisesta vuodella. Tämä tarkoittaa, että vuoden 2021 YKSILÖ – Välitämme ihmisestä tammikuun lopusta alkaen kaikki hajasijoitetut peliautomaatit ovat pakollisen tunnistautumisen piirissä. Tämä vaikeuttaa alaikäisten pelaamaan pääsyä merkittävästi (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 20.)

Ikärajojen valvonta on yksi tärkeimmistä rahapelihaittojen ehkäisykeinoista. Alaikäisenä aloitettu pelaaminen johtaa rahapeliriippuvuuteen hyvin isolla todennäköisyydellä. Pakollisen tunnistautuminen tarkoittaa sitä, että peliautomaatteja ei pysty pelaamaan alaikäisenä, koska ne vaativat asiakasta kirjautumaan koneeseen ensin verkkopankkitunnuksilla.

*Veikkauksella oli vuonna 2019 hajasijoitettuna ympäri maan noin 18 500 peliautomaattia. Niiden määrää päätettiin vähentää noin 3 500 kappaleella ja aikaistaa pakollista tunnistautumista. Pakollinen tunnistautuminen otetaan käyttöön vaiheittain 1.10.2020-31.1.2021 (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 33.)

*Samassa yhteydessä hallitus teki periaatepäätöksen esittää, että arpajaislain uudistamisen yhteydessä kaikkeen pelaamiseen tulisi pakollinen tunnistautuminen, pois lukien raaputusarvat ja kasinot. Tunnistautuminen mahdollistaa turvallisemman pelaamisen kokonaisvaltaisen ympäristön rakentamisen ja luo paremmat mahdollisuudet ehkäistä rahanpesurikoksia. Lisäksi esitettiin, että asiakasdatan käyttö mahdollistettaisiin jatkossa vastuullisen pelaamisen hoito malleissa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 33.)

Vuoden 2019 kuluessa käyty julkinen keskustelu on tuonut vahvasti näkyville tasapainon haasteen yhtiön tehtävän ja tarkoituksen välillä. Yhtiön tehtävä on tarjota suomalaisille turvallisia pelejä ja ennaltaehkäistä peleistä aiheutuvia haittoja. On rehellistä sanoa, että olemme vastanneet keskusteluun puhuen vastuustamme yhteiskunnalle enemmän kuin vastuustamme yksilölle, pelaajalle. Ymmärrämme nyt, että tämä ei riitä. Meidän pitää entistä enemmän kantaa vastuuta peliemme pelaajille ja kyetä tarjoamaan tehokkaita välineitä pelaamisen hallintaan niitä tarvitseville.
Vuoden 2019 lopulla päätetyillä teoilla kasvatamme ymmärrystämme ja kokemustamme siitä, millä välineillä pelaaja suojautuu tehokkaimmin pelaamisen haittapuolilta. Tarkoituksenamme on myös kehittää entistä toimivampia vastuullisuusratkaisuja yhdessä viranomaisten ja haittatoimijoiden kanssa (Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 11.)

Vuonna 2019 julkisessa keskustelussa nousi esiin jännite Veikkauksen yhteiskunnallisen tehtävän ja sen liiketoiminnallisen roolin välillä. Yhtiö on velvoitettu tarjoamaan rahapelejä vastuullisesti ja samalla minimoimaan niistä aiheutuvat haitat. Julkinen kritiikki on kohdistunut erityisesti siihen, että Veikkaus on painottanut vastuullisuutta yhteiskunnallisella tasolla, mutta jäänyt jälkeen yksilötason pelaajavastuun korostamisessa. Veikkaus itse on tunnistanut tämän puutteen ja ilmaissut tarpeen suunnata enemmän huomiota yksittäisten pelaajien tukemiseen sekä tarjota tehokkaita välineitä pelaamisen hallintaan.

Julkinen keskustelu on selkeästi ohjannut Veikkauksen toimintaa. Julkisen keskustelun seurauksena Veikkaus on myös itse myöntänyt, että sen toimintaa on ohjannut vahvemmin hyvän tuloksen tekeminen kuin yksilöllisten pelihaittojen ehkäiseminen.

6.6 Pelihaittojen seuranta vuonna 2019

Vuonna 2019 toteutettujen kolmen väestötason peliongelmakyselyn mukaan ongelmapelaajien väestöosuus oli 2,8 % - 3,1 %. Viimeisimmän, joulukuussa 2019 teetetyn tutkimuksen mukaan ongelmapelaajia oli 2,8 % väestöstä

*(väestöestimaatti 116 000 henkeä). Tulos on käytännössä samalla tasolla kuin edellisessä, kesällä 2019 tehdyssä kyselyssä (2,9 %). Kevään 2019 ongelmapelaajien väestöosuus oli vuoden korkeimmalla tasolla 3,1 % (126 000 henkeä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 29.)

*Peliongelmien määrän kehitystä seurataan myös Taloustutkimuksen Omnibus-kyselyn ns. pulssikysymyksellä: ”Minulla on ollut viimeisen vuoden aikana vaikeuksia hallita rahapelien pelaamistani”. Tämä kysymys esitetään vuosittain noin 9 000 henkilölle. Väitteen kanssa täysin tai jossain määrin samaa mieltä oli 2,9 % vastaajista vuonna 2019 (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 30.)

Vuoden 2019 seurantatiedot osoittavat, että rahapelihaittojen mittaaminen ja monitorointi oli järjestelmällistä ja perustui useampaan tietolähteeseen. Tämä mahdollistaa ilmiön kehityksen tarkemman arvioinnin ja tarjoaa perustan politiikkatoimien suunnittelulle. Kuitenkin tiedonkeruun välineissä on keskeistä huomioida erilaisten mittareiden ja kysymysten rajoitukset. Rahapelihaittojen määrä oli melko samalla tasolla eri kyselyissä.

6.7 Tuottavuus vuonna 2019

*Veikkauksen pelitoiminnan tuotto laski vuonna 2019 edellisvuoteen verrattuna. Laskuun vaikuttivat mm. vähentyneet markkinointipanostukset sekä jo vuonna 2018 täysimääräisesti voimaan tulleet nettipelaamisen pelirajat. Peli katekehityksen haasteista huolimatta Veikkauksen tulos (1 009,0 milj. euroa) pysyi vuonna 2019 kustannustehokkaasta toiminnasta johtuen lähellä edellisvuoden tasoa (-0,5 %) (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 4.)

Veikkauksen tuottavuus laskee aina pelihaittojen vähentyessä. Markkinoinnin vähentäminen sekä tiukentaminen sekä asiakkaiden asettamat pelirajat vähentävät luonnollisesti yhtiön tuottavuutta, koska suurin osa tuotosta tulee eniten pelaavilta rahapeliriippuvaisilta.

Mitä paremman tuloksen Veikkaus tekee, sitä paremman bonuksen Veikkauksen toimitusjohtaja saa. Pelihaittojen vähentäminen ei näy minkäänlaisena tulospalkkiona. Tulospalkkiot ovat keskeinen asia, kun katsotaan mikä todellisuudessa määrittelee Veikkauksen toimintaa: Taloudellisten tavoitteiden toteutuminen vai pelihaittojen vähentäminen (Helsingin Sanomat, 2019.)
Myös THL:n mukaan tuottavuus ja pelihaittojen ehkäiseminen ovat keskenään ristiriidassa: ”On aika mahdotonta vähentää pelihaittoja menestyksekkäästi, ellei olla valmiita tinkimään tuotto-odotuksista”, sanoo THL:n tutkimuspäällikkö Susanna Raisamo (Helsingin Sanomat, 2019).

*Veikkauksen hallitus hyväksyi päivitetyn strategian, yhtiön tarkoituksen sekä vision helmikuussa 2020. Strategia rakentaa muutosta kohti vastuullista, kyvykästä, osaavaa ja kustannustehokasta organisaatiota. Yhtiön tuoton painoarvo pienenee tulevina vuosina (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 7.)

6.8 Vastuullinen markkinointi vuonna 2019

*Veikkauksen hallitus teki syyskuussa 2019 periaatepäätöksiä yhtiön kehittämisestä. Päätösten pohjalta vuoden 2019 aikana tehtiin ja tehdään edelleen lähivuosina useita toimenpiteitä, joilla yhtiö rakentaa asiakkailleen entistä turvallisempaa ja vastuullisempaa peliympäristöä. Päätöksissä linjattiin, että Veikkauksen strategiaa selvennetään ja vastuullisuusohjelma sekä markkinoinnin linjaukset päivitetään. Lisäksi päätettiin, että markkinoinnin kokonaispanostuksia vähennetään (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 33.)

Yhtiön vastuulliselle markkinoinnille määriteltiin loppuvuoden aikana uudet linjaukset. Ne ovat vaikuttaneet markkinoinnin määrään, sisältöihin, valvontaan, markkinointiprosesseihin sekä markkinoinnin toimintakulttuuriin. Markkinoinnin kokonaispanostuksia on vähennetty ja korkean haittariskin pelien pelikohdeinformaatiota on entisestään rajoitettu. Markkinointiprosessia on tarkistettu muun muassa lisäämällä enemmän tarkistuspisteitä toteutusten eettiselle arvioinnille, markkinointiohjeita on päivitetty ja markkinoinnin

*vastuullisuuskoulutuksia aletaan entistä systemaattisemmin toteuttaa vuoden 2020 aikana. Omavalvontaa on tehostettu perustamalla markkinoinnin arviointityöryhmä valvomaan konseptien ja toteutusten vastuullisuutta. Lisäksi joulukuussa 2019 nimitetty neuvoa antava asiantuntijaelin, eettinen neuvottelukunta, käsittelee markkinoinnin etiikkaan liittyviä kysymyksiä ja voi halutessaan tehdä konkreettisia ratkaisuehdotuksia (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 26.)

Vuoden 2019 loppupuolella Veikkaus määritteli vastuulliselle markkinoinnilleen uudet suuntaviivat. Näiden linjausten toimeenpano on heijastunut konkreettisesti muun muassa markkinoinnin määrän ja sisällön muutoksiin, valvontakäytäntöjen kehittämiseen sekä toimintakulttuurin uudistamiseen. Markkinointipanostuksia on tietoisesti vähennetty, ja erityisesti korkean riskin rahapelituotteiden näkyvyyttä ja pelikohdeinformaatiota on rajoitettu. Markkinointiprosessin vastuullisuutta on pyritty vahvistamaan lisäämällä tarkastuspisteitä toteutusten eettiseen arviointiin, päivittämällä markkinointiohjeistuksia sekä laajentamalla henkilöstön vastuullisuuskoulutusta järjestelmällisemmäksi.

Yhtiön päivitetyn strategian keskiössä ovat vastuu pelaajalle ja turvallinen pelaaminen. Yhtiö kiinnittää jatkossa entistä enemmän huomiota vastuulliseen markkinointiin ja siihen, että ihmiset tuntevat paremmin peleihin sisältyvät riskit ja yhtiön tarjoamat vastuullisuustyökalut. Vastuullisuuden lisäksi yhtiön brändissä on tärkeässä roolissa hyvä asiakas kokemus, se että Veikkaus on pelikokemuksen edelläkävijä.
*Myös yhtiön yleinen hyväksyttävyys on keskeinen osa Veikkauksen tulevaisuuden menestystä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2019, 27.)

Veikkaus pyrki selkäesti kehittämään brändiään vastuullisempaan suuntaan markkinoinnin muutosten avulla. Yhtiön yleisen hyväksyttävyyden korostaminen vaikuttaa siltä, että julkisen keskustelun paine on muokannut markkinointia vastuullisempaan suuntaan.

6.9 Vastuullisuusteot vuonna 2020

Vähensimme asiamiesverkoston peliautomaattien määrää 8 000:lla eli 40 prosentilla edellisvuoden automaattimäärästä.
*Veikkauksen tavoitteena on, että sen kaikki pelit edellyttävät tunnistautumista vuonna 2023. Pakolliseen tunnistautumiseen siirtymisellä pyritään vähentämään ongelmallista pelaamista. Kun pelit ovat pelattavissa vain tunnistautumalla, voimme tarjota asiakkaillemme tehokkaita välineitä pelaamisen hallintaan, ja pelaajan on mahdollista mm. estää itseltään pelaaminen kokonaan. Lisäksi pakollinen tunnistautuminen helpottaa ikärajavalvontaa ja sen avulla voidaan ehkäistä rikollista toimintaa ja rahanpesurikoksia (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 4.)

*Veikkauksen strategiaa päivitettiin vuoden 2020 alkupuolella. Strategiassamme korostuu pelaajakeskeinen vastuullisuus eli vastuumme yksilölle (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 7.)

Sosiaali -ja terveysministeriön arviointiryhmän mukaan pelihaittoja voisi vähentää peliautomaattien saatavuuden rajoittamisella, kieltämällä automaattien markkinointi kokonaan sekä tarjonnalla eli vähemmän koukuttavilla peleillä. Arviointiryhmän mukaan ongelma ovat etenkin nopeatempoiset pelit, jotka ovat kaikkein koukuttavimpia. STM:n arviointiryhmän on tarkoitus antaa suosituksia ja ehdotuksia liittyen tulevaan rahapeliuudistukseen liittyen, joka on menossa eduskuntaan kesäkuussa (Ylipiessa, 2020.) Veikkaus on tehnyt juuri näitä suositeltuja toimenpiteitä vuonna 2020. Peliautomaattien määrää on vähennetty huomattavasti ja siirtyminen kohti pakollista tunnistautumista on aloitettu.

*Veikkaus kertoi vuoden 2019 lopussa, että yhtiö aikaistaa hajasijoitettujen automaattien pakollista tunnistautumista vuodella siitä, mitä eduskunta asiaan liittyen päätti. Tunnistautumisvelvoite kaupoissa, ravintoloissa, kioskeilla ja huoltoasemilla astui voimaan tammikuussa 2021, kun alkuperäinen ajankohta oli tammikuu 2022 (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 21.)

6.10 Pelihaittojen seuranta vuonna 2020

*Veikkaus rahoittaa arpajaislain 52 §:ään perustuen sosiaali- ja terveysministeriön (STM) koordinoimaa pelihaitta-tutkimusta ja hoidon kehittämistä vuosittain yli kahdella miljoonalla eurolla. Yhtiön hallituksen päätöksellä Veikkaus rahoittaa Peluurin toiminnan lähes miljoonalla eurolla vuodessa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 25.)

*Teetimme vuonna 2020 edellisvuosien tapaan Taloustutkimuksella kaksi laajaa väestöön kohdistettua kyselyä, joilla selvitimme suomalaisten rahapelaamista ja peliongelmien esiintyvyyttä. Haluamme seurata väestötason peliongelmien kehittymistä ymmärtääksemme mahdollisimman hyvin tekojemme mahdollisia vaikutuksia pelihaittojen ennaltaehkäisyyn ja jakaa tietoa myös muiden käyttöön. Ongelmien esiintyvyyttä kartoitettiin kansainvälisesti käytössä olevalla SOGS-R-kysymyspatteristolla (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 26.)

Myös THL toteutti rahapelitutkimuksen vuonna 2020. Kyseessä on puheluhaastattelujen avulla tehty tutkimus, johon osallistui 3994 suomalaista. Puolet tutkimuksesta pelatusta kokonaissummasta tuli eniten pelaavalta 2.5 prosentilta vastaajista. Vastaajien pelaamat todelliset summat ovat yleensä suurempia kuin heidän arvionsa tutkimuksissa THL:n erikoistutkijan Anne Salosen mukaan. Erityisesti eniten pelaavien arviot ovat usein alakanttiin. Myös alaikäiset pelaavat rahapelejä, vaikka se on laitonta. THL:n raportin mukaan 41 prosenttia 15-17 vuotiaista pelasi rahapelejä (Ilkka, 2020)

Ongelmallisesti peliautomaatteja pelaavien väestöosuutta on tutkittu Omnibus-kyselyllä vuodesta 1995 alkaen. Kyselyn mukaan vuonna 2020 noin 1,6 prosenttia arvioi, että pelaa itse tai että joku muu samassa taloudessa asuva pelaa ongelmallisen paljon peliautomaatteja (1,8 prosenttia vuonna 2019). Tietosuojalainsäädännöstä johtuvista syistä emme voineet kertomusvuonna käyttää riskitason pelaamista indikoivaa VasA –mallia, joka kehitettiin vuonna 2017. Uuden arpajaislain odotetaan mahdollistavan pelikäyttäytymistä analysoi

*van ja mahdollisesta riskipelaamisesta hälyttävän järjestelmän uudelleen käyttöönoton (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 27.)

*Vuoden 2020 syksyllä toteutimme paljon pelaavien asiakkaiden kontaktointipilotin. Pilotin aikana keskusteltiin 200 paljon pelaavan asiakkaan kanssa heidän pelaamisestaan ja kerrottiin pelaamisen hallinnan välineistä, tavoista tunnistaa ongelmallinen pelaaminen ja eri kanavista, joista on mahdollista saada apua mahdolliseen peliongelmaan (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 28.)

6.11 Tuottavuus vuonna 2020

*Pakollisen tunnistautumisen arvioidaan yhdessä muiden pelaamisen hallinnan välineiden kanssa leikkaavan pelaajien tappioita - ja samalla vähentävän tuloutusta yhteiskunnalle - vuositasolla noin 300 miljoonalla eurolla koronaa edeltäneen vuoden 2019 tuloutustasoon verrattuna (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 4.)

Tammi-kesäkuussa vuonna 2020 kaikkien pelien pelaajista 58.7 prosenttia tunnistautui. Automaattipelaajista kuitenkin vain 9.6 prosenttia (Turunen, 2020.) Jo ennen pakollista tunnistautumista tunnistautuminen on siis jo melko korkealla tasolla suurimmassa osassa peleistä.

*Veikkauksen vuoden 2020 tilikauden pelitoiminnan tuotto eli pelikate oli 1 260,3 miljoonaa euroa (-25,5 %). Pelikatteen voimakkaaseen laskuun vaikuttivat erityisesti koronaepidemia ja siitä seuranneet toimenpiteet. Veikkauksen peliautomaatit ja omat pelipaikat olivat kiinni suuren osan vuotta, ja urheilusarjojen keskeytymiset vaikuttivat vedonlyönnin tarjoamaan. Poikkeuksellinen vuosi aiheutti myös muutoksia uusien pelien lanseerauksiin ja peliuudistussuunnitelmiin. Veikkauksen arvion mukaan koronavirus laski yhtiön pelikatetta katsausvuonna yli 300 miljoonalla eurolla. Yhtiön pelaamisen kokonaisvolyymi vuonna 2020 oli noin 8,2 miljardia euroa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 59.)

Veikkauksen tuottavuuden lasku johtui nimenomaan peliautomaattien sulkemisesta. Digipelaaminen pysyi lähes samalla tasolla edellisvuoteen verrattuna (Turunen, 2020.) Veikkaus ei koronasta huolimatta saavuttanut kasvua sen tarjoamissa verkkopeleissä. Tämä on kummallista, sillä pelaaminen siirtyi vahvasti internetiin koronan takia. Todennäköisesti suuri osa digipelaamisesta kohdistui ulkomaisiin palveluntuottajiin.

*Liikevoitto oli 680,7 miljoonaa euroa (-32,6 %) ja tulos 680,2 miljoonaa euroa (-32,6 %). Vuodelle 2020 koronasuojaustoimenpiteistä aiheutuneet noin 2 miljoonan euron kulut esitetään kyseisten kululajien riveillä tuloslaskelmassa. Tulos alitti edunsaajaministeriöiden vuoden 2020 valtion talousarvioon merkityn avustuksensaajille jaettavan summan, joka oli 1 082 miljoonaa euroa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 59.)

*Rahapelaaminen siirtyy voimakkaasti digitaaliseen kanavaan, jossa Veikkaus kilpailee ulkomaisten peliyhtiöiden kanssa. Suomen digitaalinen rahapelimarkkina oli katsausvuonna noin 870 miljoonaa euroa, josta muualle kuin Veikkauksen palveluun pelattiin H2 Gambling Capitalin estimaatin mukaan 325 miljoonaa euroa. Muualle kuin Veikkauksen palveluihin kohdistunut nettipelaaminen kasvoi katsausvuonna reilulla kahdella prosentilla. Veikkauksen osuus koko digitaalisesta rahapelimarkkinasta oli katsausvuonna noin 63 prosenttia. Jo pidempään jatkunut Veikkauksen markkinaosuuden lasku digitaalisessa kanavassa on vaikuttanut negatiivisesti Veikkauksen pelikatekehitykseen (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 59.)

6.12 Vastuullinen markkinointi vuonna 2020

Markkinointiamme ohjaavat keväällä 2020 päivitetyt markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteet. Niiden tarkoitus on varmistaa, että markkinoimme pelejä ja pelaamista kestävällä ja vastuullisella tavalla sekä kannamme vastuumme pelaajille. Markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteissa korostuu strategiamme mukaisesti entistä turvallisempi ja vastuullisempi peliympäristö. Markkinoimme vahvistaaksemme brändiämme, edistääksemme tunnistautunutta

*ja vastuullista pelaamista. Erityisen haittariskin peleistä annamme vain tuote- ja pelikohdeinformaatiota. Pelaaminen kuuluu vain täysi-ikäisille ja sen takia emme kohdista pelien markkinointia alaikäisille (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 34.)

*Tärkeä osa vastuullisten sisältöjen toteutumiselle on tehostettu omavalvonta. Markkinointiprosessimme on rakennettu niin, että matkalla on säännöllisesti tarkistuspisteitä toteutusten eettiselle arvioinnille. Sisäinen markkinoinnin arviointityöryhmä valvoo konseptien ja toteutusten vastuullisuutta. Markkinointiamme valvovat viranomaiset, muun muassa Poliisihallitus (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 34.)

Toisaalta iso ongelma on Veikkaukseen liittymätön pelien markkinointi. Vuonna 2020 iso ilmiö olivat some-vaikuttajat, jotka markkinoivat ulkomaisia peliyhtiöitä. Tämän tyyppinen pelien markkinointi on Suomessa laitonta. Arpajaislain mukaan ainoa taho, jolla on lupa markkinoida rahapelejä, on Veikkaus. 40 henkilöä sai selvityspyynnön arpajaishallinnolta ulkomaisten rahapelien markkinointia koskien (Varpula, 2020)

*Markkinointiviestinnän kuluissamme on merkittävää laskua, vuodesta 2017 vuoteen 2020 kulut ovat pienentyneet lähes 56,7 prosenttia (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2020, 35.)

6.13 Vastuullisuusteot vuonna 2021

*Historiallisen suuri askel turvallisemman peliympäristön rakentamisessa tapahtui, kun kaikilla Veikkauksen peliautomaateilla sekä pöytäpeleissä siirryttiin vuoden aikana kokonaan tunnistautuvaan pelaamiseen. Peliautomaattien lisäksi pakollinen tunnistautuminen laajeni kesällä suosituimpaan vedonlyöntipeliin Pitkävetoon. Olemme matkalla peliyhtiöksi, jossa kaikki pelaaminen on tunnistautuvaa sekä digitaalisessa että fyysisessä kanavassa. Vuoden 2022 aikana pakollinen tunnistautuminen tulee kuponkipeleihin ja vuoden 2023 aikana raaputusarpoihin (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 6.)

*Arpajaislain uudistus perustuu pääministeri Sanna Marinin hallituksen ohjelmaan. Sen mukaan rahapelipolitiikalla vähennetään rahapelaamisen haittoja ja pyritään turvaamaan Veikkauksen kanavointikykyinen yksinoikeus ja toimintaedellytykset nopeasti muuttuvassa toimintaympäristössä. Uudistuksella halutaan myös ohjata pelaamista lailliseen, vastuulliseen ja valvottuun pelitarjontaan (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 8.)

Veikkaus on saanut julkisessa keskustelussa kuitenkin kritiikkiä toimenpiteistään vastuullisuuden edistämiseksi. Veikkauksen uudet keinot vastuullisuuden edistämiseksi ovat pakollinen tunnistautuminen sekä mahdollisuus estää oma pelaaminen. Lisäksi automaateissa on mahdollista asettaa tappiorajat. Nämä keinot eivät kuitenkaan ole Veikkauksen keksimiä. Uuden arpajaislain myötä ne ovat tulossa joka tapauksessa pakollisiksi. Kuitenkaan esimerkiksi automaattien hajasijoitteluun ei ole tulossa muutoksia, vaikka on pystytty osoittamaan yhteys alueen köyhyyden ja automaattien sijaintien välillä (Loula, 2021.)

Veikkaus esitti tiedotustilaisuudessaan valikoittua dataa. Sen strategia oli esittää, että tyypillinen pelaaja on vastuullinen. Todellisuudessa kuitenkin suurin osa tuotoista tulee pelaajilta joilla on peliongelma tai pelaaminen on riskipelaamista (Loula, 2021)

*Strategiamme mukaisesti tavoitteenamme on entistä turvallisempi pelaamisympäristö. Myös yhteiskunnallisen hyväksyttävyyden vahvistaminen ja muuttuvan toimintaympäristön vaateisiin vastaaminen edellyttävät saumatonta yhteistyötä sisäisten ja ulkoisten sidosryhmien kanssa. Vastuullisuuden johtamisen erityinen painopiste on vastuumme pelaajille. Haluamme tarjota heille aidosti välittävän ja turvallisen tavan ja paikan pelata pelejämme (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 15.)

Nykyinen vastuullisuusohjelmamme otettiin käyttöön 2020 ja vuonna 2021 edistimme sitä isoin harppauksin. Vuoden 2022 aikana jatkamme edistyksellisen pelaamisen hallinnan kokonaisuuden rakentamista suunnitellusti. Tuomme tunnistautumisen kuponkipeleihin, otamme käyttöön pelaajan riskikäyttäytymistä ennustavan mallin ja siihen liittyvät hoitotoimenpiteet, lisäämme pelaajadatan

*raportointia verkkosivuillemme sekä lisäämme pelien riski- ja tuotetietoutta pelien yhteyteen (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 20.)

*Peliautomaattien määrän vähennys ja niiden sijoituskriteerien ajanmukaistaminen ovat merkittävä osa toimia, joilla edistämme vastuullista rahapelaamista. Peliautomaattien määrä on vähentynyt vuodesta 2019 yli 40 prosenttia ja tavoitteena on, että niitä on sijoitettuna enintään 10 500. Vuoden 2021 lopussa peliautomaatteja oli asiamiesmyynnissä sijoitettuna alle 10 000 kappaletta. Myyntipaikkakohtainen peliautomaattien enimmäismäärä on neljä kappaletta (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 25.)

Myös tappiorajat ovat saaneet kritiikkiä julkisessa keskustelussa. Korkein tappioraja, minkä pelaaja voi itselleen asettaa on 2000 euroa kuukaudessa. Tässä ilmenee kuitenkin ongelma: Lopettaako 2000 euron rajaan törmännyt pelaaja todella pelaamisen? Rajat koskevat vain yhtä pelityyppiä, joten rajojen kiertäminen onnistuu yksinkertaisesta vain vaihtamalla pelityyppiä.

6.14 Pelihaittojen seuranta vuonna 2021

*Rahapelitoimialaan kohdistui vuonna 2021 paljon huomiota, kritiikkiä ja keskustelua niin Euroopassa, Yhdysvalloissa kuin globaalistikin. Erityisesti digitaalisen rahapelaamisen osuuden merkittävä kasvu on johtanut monissa maissa sekä sääntelyn muutoksiin että yhtiöitä koskeviin muutosvaateisiin. Koko rahapelitoimialan yleistä hyödyllisyyttä on puntaroitu suhteessa sen aiheuttamiin lieveilmiöihin ja aiheen ympärillä käydään vilkasta keskustelua monista eri näkökulmista (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 8.)

Arpajaislakiin tehtiin muutoksia vuonna 2021. Uudistuksessa keskeistä on Veikkauksen monipoliaseman säilyttäminen. Keskeinen seikka on ulkomaalaisten rahapeliyhtiöiden toiminnan rajoittaminen maksuliikenteen estoilla. Estojen kiertäminen on kuitenkin helppoa (HS, 2021)

*Rahapelitoimialaan liittyy erityisesti pelihaitoista aiheutuvia sosiaalisia sekä taloudellisia vaikutuksia. Vastuullisuusriskeissämme painottuukin vastuussa pelaajille -painopistealue. Riskit liittyvät erityisesti epäonnistumiseen erityistehtävän toteuttamisessa eli pelihaittojen ennaltaehkäisemisessä ja vähentämisessä. Tähän sisältyy myös riski pelaamisen ikärajavalvonnan pettämisestä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 21.)

*Seuraamme peliongelmien ja -haittojen määrän kehitystä useilla eri kyselytutkimuksilla. Näin saamme palautetta myös siitä, miten uudet ja käyttöön otetut pelaamisen hallinnan välineet vaikuttavat haittojen ennaltaehkäisyyn ja peliongelmien kehitykseen (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 24.)

*Laaja 5 000 vastaajan väestötason peliongelmakysely toteutettiin vuonna 2021 koronaviruksen aiheuttamasta poikkeuksellisesta tilanteesta johtuen vain kerran. Loppuvuodesta tehdyn kyselyn tulos oli sekin alhaisin vuodesta 2017 saakka tehtyjen kyselyjen sarjassa. Ongelmallisesti pelaaviksi luokittui 1,8 prosenttia vastaajista. Tämä vastaa väestötasolla 75 000 henkilöä. Kyselyn mukaan Veikkaus on merkittävin ongelmien aiheuttaja: 31 prosenttia vastaajista mainitsi ainoastaan Veikkauksen ongelmia aiheuttavana pelintarjoajana. Nopearytmisten nettipelien merkitys nousi kyselyssä ensimmäistä kertaa perinteisten fyysisten peliautomaattien ohi ongelmien aiheuttajana (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 24.)

*Veikkaus seuraa peliongelmien määrän kehitystä neljä kertaa vuodessa toteutettavalla Taloustutkimuksen Telebus-kyselyllä sekä laajalla väestötason peliongelmakyselyllä. Taloustutkimuksen Telebus-kyselyssä kysytään niin sanottu pulssikysymys ”Minulla on ollut viimeisen vuoden aikana vaikeuksia hallita rahapelaamistani”. Kertomusvuonna väitteen kanssa täysin tai jossain määrin samaa mieltä oli 1,7 % vastaajista (edellisvuoden lukema oli 2,3 %). Kysymys esitettiin vuoden 2021 aikana 4 000 vastaajalle. Kyselyn virhemarginaali oli +/-0,9 prosenttiyksikköä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 67.)

Rahapelihaittojen seuraaminen kyselytutkimuksilla voi antaa vääristyneen kuvan rahapelihaittojen yleisyydestä. Kuten aiemmin olen jo maininnut,

rahapeliriippuvaiset ovat usein hyvin syrjäytyneitä. On hyvin todennäköistä, että rahapeliriippuvaiset eivät vastaa kyselytutkimuksiin. Heitä on siis vaikea tavoittaa niiden avulla. On mahdollista, että kyselytutkimuksissa peliongelmista raportoivat ovat ongelmapelaajia tai lähellä ongelmapelaamisen rajaa olevia henkilöitä. Tämän takia kyselytutkimusten perusteella peliongelmien yleisyyden arviointiin on syytä suhtautua varauksella.

6.15 Tuottavuus vuonna 2021

*Veikkauksen pelitoiminnan vuosittaiseen tuottoon on arviolta -500 miljoonaa euroa verrattuna vuoteen 2019. Vielä vuonna 2019 peliautomaattien tuottama osuus pelikatteestamme oli noin 40 prosenttia. Koronavuonna 2021 noin 13 prosenttia pelikatteestamme tuli peliautomaateista, ja vuoden 2022 osalta arvio on, että peliautomaattien osuus pelikatteesta jää alle 20 prosenttiin (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 6-7.)

Valtiosihteereistä koostunut hankeryhmä on esittänyt ajatuksen, että Veikkauksen tuotot voitaisiin tulouttaa valtiolle yleiskatteellisena ilman korvamerkintää niiden käyttökohteesta. Nykyään tuotot jaetaan mm. tieteelle, kulttuurille, nuorisojärjestöille sekä urheilulle suoraan jakosuhteiden perusteella. Uuden järjestelmän suunnitteluun on johtanut Veikkauksen kyvyn kyseenalaistus pelihaittojen ehkäisemisessä sekä sen heikentynyt tuottavuus. Myös monipoliasemaa on alettu kyseenalaistamaan (Luukka, 2021.)

Uuden mallin käyttöön ottaminen tarkoittaisi sitä, että Veikkauksen avustukset tulisivat jatkossa uudelta momentilta, joka ei olisi yhteydessä Veikkauksen tuottoihin vaan sen taso määriteltäisiin valtion talousarvioprosessissa (Luukka, 2021.)

Kertomusvuonna pelikatteemme oli 1 100,1 miljoonaa euroa, josta 680,0 miljoonaa euroa tuloutettiin ministeriöille. Pelikatteen ja sitä kautta myös tuoton merkittävään laskuun vaikuttivat sekä koronapandemia että vastuullisen rahapelaamisen toimenpiteet. Tulos alitti ministeriöiden vuoden 2021 valtion talousarvioon merkityn avustuksensaajille jaettavan summan, joka oli 778,0

*miljoonaa euroa. Valtio sitoutui kompensoimaan järjestöille ja yhteisöille tuoton alenemisen seuraukset. Suomen hallitus päätti vuoden 2021 puolivälirii hessä kompensoida vuosien 2022 ja 2023 osalta rahapelitoiminnan tuottojen laskua pienentämällä arpajaisveroa vuositasolla noin 80 miljoonaa euroa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 38.)

6.16 Vastuullinen markkinointi vuonna 2021

*Kaikki markkinointiviestinnän konseptit läpikäyvät ennalta määritellyn prosessin mukaisesti vastuullisuusarvioinnin, jolla varmistamme, että markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteet toteutuvat. Vastuullisuusperiaatteiden avulla varmistamme, että markkinoimme pelejä ja pelaamista kestävällä ja vastuullisella tavalla sekä kannamme näin vastuumme pelaajille (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 28.)

*Markkinoimme vahvistaaksemme brändiämme sekä edistääksemme tunnistautunutta ja entistä turvallisempaa pelaamista. Erityisen haittariskin peleistä annamme vain tuote- ja pelikohdeinformaatiota. Rahapelaaminen kuuluu vain täysi-ikäisille, emmekä kohdista pelien markkinointia alaikäisille. Markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteissa korostuu strategiamme mukaisesti entistä turvallisempi peliympäristö (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 28.)

Tärkeä osa vastuullisten sisältöjen toteutumista on tehostettu omavalvonta. Markkinointiprosessimme on rakennettu niin, että matkalla on säännöllisesti tarkistuspisteitä toteutusten eettiselle arvioinnille.
*Sisäinen markkinoinnin arviointityöryhmä valvoo konseptien toteutettavuutta vastuullisuuden ja lain näkökulmasta. Markkinoinnin sisältöjen hyväksymisryhmä tarkastaa sisällöt markkinointi viestien osalta. Markkinointiamme valvovat myös viranomaiset, muun muassa Poliisihallitus (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2021, 28.)

Veikkaus ei kuitenkaan ole ainoa rahapelien markkinointi harjoittanut taho Suomessa. Eurosport 1 -televisiokanavalla on markkinoinut rahapelejä kanavallaan mainostaioilla. Mainokset on tehty suomeksi ja ne on kohdistettu Suomeen suunnattujen lähetysten mainostauoilla. Mainoksissa on esitetty kirjautumistavaksi suomalaisten pankkien tunnuksia sekä hyödynnetty suomalaista julkisuudesta tunnettua henkilöä. Eurosport on jatkanut markkinointia lukuisista kieltokehotuksista välittämättä. Myös kahteen muuhun kansainväliseen televisio-yhtiöön on kohdistettu toimenpiteitä poliisihallituksen toimesta (Ilkka, 2021.)

6.17 Vastuullisuusteot vuonna 2022

*Vuonna 2022 valmistauduimme vuonna 2023 tulevaan kuponkipelaamisen pakolliseen tunnistautumiseen. Veikkauksen omien pelisalien ja kasinojen kuponkipelaamisessa tunnistautumista alettiin edellyttää jo vuoden 2022 marraskuusta alkaen. Kun myös raaputusarvat tulevat tunnistautumisen piiriin viimeistään vuoden 2024 alusta, kaikki Veikkauksen pelit ovat tunnistautumisen piirissä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 7.)

Pakollisen tunnistautumisen osuus kaikesta pelaamisesta nousi jo 75 prosenttiin. 49 prosentti Veikkauksen pelikatteesta tuli fyysisistä pelipaikoista ja loput digipelaamisesta. Digitaalisten pelaamisen määrä kasvoi kahdeksalla prosenttiyksiköllä. Veikkauksen osuus Suomen rahapelien kokonaismarkkinoista laski viidellä prosenttiyksiköllä. Se oli kuitenkin vielä 74 prosentti vuonna 2022 (Törnudd, 2022.)

*Tunnistautunut pelaaminen antaa mahdollisuuden pelaamisen hallinnan välineiden, kuten tappiorajojen ja peliestojen, käyttöön. Helmikuussa kaikessa Veikkauksen pelaamisessa otettiin myös uutena vastuullisuustoimenpiteenä käyttöön enimmäistappioraja vuosittaiseen pelaamiseen. Pelihaittojen ehkäisyn lisäksi tunnistautuvalla pelaamisella voidaan ehkäistä tehokkaasti rahanpesua ja tehostaa merkittävästi ikärajavalvontaa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 7.)

*Päivitimme vuoden 2022 lopulla Veikkaus konsernin strategiaa sisällyttäen uudistetun kotimaan liiketoimintasuunnitelman osaksi sitä. Myös tarkoitusta ja visiota sekä arvojamme päivitettiin. Kaiken tekemisemme perustana on edelleen turvallinen peliympäristö, missä asiakkaamme voivat pelata tarjoamiamme rahapelejä turvallisesti ja pelaamisen hallinnan työkaluja hyödyntäen. Oikein toimimisen kulttuurilla varmistamme, että toimintamme on kaiken lainsäädännön ja muun sääntelyn mukaista (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 9.)

*Rahapelitoimialaan liittyy erityisesti pelihaitoista aiheutuvia sosiaalisia sekä taloudellisia vaikutuksia. Vastuullisuusriskeissämme painottuukin vastuussa pelaajille -painopistealue. Riskit liittyvät erityisesti epäonnistumiseen erityistehtävän toteuttamisessa eli pelihaittojen ennaltaehkäisemisessä ja vähentämisessä. Tähän sisältyy myös mahdollinen riski pelaamisen ikärajavalvonnan pettämisestä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 21.)

Veikkauksen kasinoilla pelataan tunnistautuneena ja Know Your Game - asiakkuutemme tukee vastuullista pelaamista. Tarjoamme ainutlaatuisia pelikokemuksia ja välineitä, joiden avulla pelaaminen pysyy paremmin hallinnassa. Olemme tukena myös, kun asiakas haluaa rajoittaa pelaamistaan. Tämän vuoksi pelejämme pelataan tunnistautuneena, se on välttämätön osa vastuullista kasinoelämystä. 5:9 p 24 in Veikkaus 2022

*Peliautomaattien määrän pienentäminen on vaikuttanut automaattipelaamisen vähentymiseen. Vuoden 2022 lopussa peliautomaatteja oli asiamiesmyynnissä sijoitettuna noin 9 100 kappaletta. Olemme vähentäneet niiden määrää vuodesta 2019 yli 50 prosenttia. Myyntipaikkakohtainen peliautomaattien maksimimäärä on neljä kappaletta (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 27.)

Peliautomaattien vähentäminen on ollut toimiva vastuullisuusteko. Automaattipelit ovat yksi haitallisimmista pelaamisen muodoista, joten automaattipelaamisen vähentyminen on positiivinen saavutus rahapelihaittojen torjunnassa ja ehkäisyssä.

Peliautomaattien aukioloaikoja on myös rajoitettu Veikkauksen toimesta. Päivittäistavarakaupoissa automaatit ovat pelattavissa 9-21 välisenä aikana (Laitinen, 2022)

*Vuoden 2022 alusta voimaan tullut arpajaislaki edellyttää, että Veikkauksen myyntipaikkojen on laadittava rahapelien omavalvontaa koskeva suunnitelma. Tällä varmistetaan, että rahapelien valvonta ja haittojen ehkäisyn periaatteet toteutuvat (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 28.)

Politiikassa keskustelu on siirtynyt mahdolliseen Veikkauksen monipolin murtamiseen ja lisenssijärjestelmään siirtymiseen. Monipolin purkaminen on saanut monessa puolueessa paljon kannatusta ja jopa Veikkaus on tehnyt täyskäännöksen aikaisempaan linjaansa. Veikkaus sanoo olevansa valmis monopolin murtamiseen. Syynä on todennäköisesti huoli tuotoista, sillä ne ovat vähentyneet vuosittain. Suuri syy keskustelulle on se, että jo noin puolet digipelaamisesta suuntautuu ulkomaille. Tätä pelaamista ei voida kontrolloida ollenkaan, jolloin Suomeen jäävät vain pelihaitat, mutta tuotot menevät ulkomaille (Kiuttu, 2022.)

6.18 Pelihaittojen seuranta vuonna 2022

*Vuoden alussa voimaan tullut uusi arpajaislaki mahdollisti tunnistautuvan pelaamisen kautta saatavan datan hyödyntämisen pelihaittojen ehkäisyssä. Datan avulla pystymme analysoimaan pelaajien pelikäyttäytymistä ja siinä tapahtuvia muutoksia riskialttiin pelaamisen tunnistamiseksi. Pelaajadataa hyödyntäen toteutimme vuoden 2022 aikana yli 2 000 huolenpitosoittoa asiakkaillemme (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 7.)

Otimme uuden dataan pohjautuvan pelihaittaennusteen käyttöön alkuvuonna 2022. Kyseessä on tilastollinen malli, joka määrittää asiakkaille peliongelman riskitodennäköisyyden väliltä 0-1 asiakkaan viimeisen 3 kk tunnistetun pelaamisen pohjalta (sisältäen sekä fyysisen että digipelaamisen). Mallin ennustavat muuttujat on muodostettu sen pohjalta, mitä peliongelmakäyttäytymisestä tiedetään tutkimuskirjallisuuden perusteella. Tavoitteena on mallintaa pelaamisen volyymia,

*vakautta ja suunnitelmallisuutta, sekä pelaamisen kohdistumista tiettyihin peliryhmiin (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 25.)

Uusi todelliseen pelaajadataan perustuva malli on huomattavasti parempi tapa seurata rahapelihaittoja kuin aiempien vuosien kyselytutkimukset. Pakollinen tunnistautuminen mahdollistaa aivan uudenlaisen mahdollisuuden seurata pelihaittoja. Rahapeliriippuvaiset eivät jää pelidataan perustuvassa seurannassa tutkimuksen ulkopuolelle vaan pikemminkin erottuvat selkeästi pelikäyttäytymisen perusteella.

*Seuraamme peliongelmien- ja haittojen määrän kehitystä useilla eri kyselytutkimuksilla. Näin saamme palautetta myös siitä, miten uudet ja käyttöön otetut pelaamisen hallinnan välineet vaikuttavat haittojen ennaltaehkäisyyn ja peliongelmien kehitykseen (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 26.)

Rahapelihaittojen seurantaan keskittyvät myös muut tahot kuin Veikkaus. H2 Gambling Capital-yhtiön mukaan Suomessa muihin kuin Veikkauksen peleihin hävitään 440 miljoonaa euroa Vuonna 2022. Poliisihallituksen arpajaishallinto valvoo Suomessa myös pelihaittoja. Sen arvio muihin kuin Veikkauksen peleihin hävitystä rahasta poikkeaa kuitenkin huomattavasti H2 Gamblingin arviosta. Se arvioi muihin peleihin hävityn rahan jäävän alle 300 miljoonaan. Sääntelemättömän pelaamisen määrä on siis vielä hieman epäselvä. Myös THL on myös tutkinut asiaa. Sen mukaan Veikkauksen ulkopuolisten pelien pelaamisen määrä on kasvanut vuosina 2015-2019. THL kuitenkin jatkaa tutkimusta vuonna 2022. (HS,2022)

*Taloustutkimuksen Telebus-kyselyssä on ns. pulssikysymys “Minulla on ollut viimeisen vuoden aikana vaikeuksia hallita rahapelaamistani”. Vuonna 2022 väitteen kanssa täysin tai jossain määrin samaa mieltä oli 1,6 prosenttia (edellisvuonna 1,7 %). Kysymys esitettiin kertomusvuonna 4 000 vastaajalle (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 26.)

Laaja 5 000 vastaajan väestötason peliongelmakysely toteutettiin kertomusvuonna kaksi kertaa. Ongelmallisesti pelaaviksi luokittui 2,2 prosenttia vastaajista. Tämä vastaa väestötasolla 92 000 henkilöä. Pandemiavuonna 2021 kysely toteutettiin

*poikkeuksellisesti ainoastaan kerran. Ongelmallisesti pelaavia oli tuolloin 1,8 vastaajista (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 26.)

6.19 Tuottavuus vuonna 2022

*Haasteellisesta toimintaympäristöstä huolimatta Veikkaus Oy:n vuoden 2022 tulosta, 680,0 milj. euroa, voidaan pitää tyydyttävänä. Tulostason saavuttamiseen vaikutti edellisvuotta matalampi arpajaisveroaste 3,4 % (5,5 %). Vuoden 2022 osalta Veikkauksen kokonaistuloutus valtiolle oli 716,3 milj. euroa sisältäen tuloksen lisäksi arpajaisveron (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 6.)

*Vuosi 2022 oli ensimmäinen täysi vuosi koronaepidemian alkamisen jälkeen, jolloin kaikki Veikkauksen pelisalit sekä kaksi kasinoa olivat auki koko vuoden. Myös lähes kaikki peliautomaatit olivat koko vuoden auki normaalisti (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 6.)

*Kuluttajakäyttäytyminen kivijalan myyntipaikoissa ei kuitenkaan ole palautunut samanlaiseksi kuin ennen koronaa, mikä näkyy Veikkauksen pelisalien kävijämäärissä. Veikkaus sulki vuoden aikana 12 omaa pelisaliaan, joiden kannattavuus oli heikentynyt pysyvästi vastuullisuustoimenpiteiden ja asioinnissa tapahtuneiden muutosten vuoksi. Toisaalta myös Ukrainan sota ja siitä aiheutunut yleinen kuluttajien epävarmuus ja ostovoiman lasku ovat vaikuttaneet Veikkauksen pelien kysyntään (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 6.)

Koronan vaikutus on näkynyt myös Veikkauksen kivijalkapeleissä. Koronan aiheuttama eristyneisyys siirsi pelaamista vahvasti nettiin. On luonnollista, että koronan jäljiltä pelaaminen ei kivijalkapaikoissa ei palaa samalle tasolle, vaikka Kasino ja pelisalit olivatkin auki lähes koko vuoden. Myös peliautomaatteihin tulleet tappiorajat sekä pakollinen tunnistautuminen vaikuttuvat fyysisen pelaamisen määrään (Törnudd, 2022).

Tulos alitti ministeriöiden vuoden 2022 valtion talousarvioon merkityn avustuksensaajille jaettavan summan. Suomen valtion hallitus päätti vuoden 2021

*puoliväliriihessä kompensoida vuosien 2022 ja 2023 osalta rahapelitoiminnan tuottojen laskua pienentämällä arpajaisveroa vuositasolla noin 80 miljoonaa euroa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 42.)

6.20 Vastuullinen markkinointi vuonna 2022

*Tärkeä osa vastuullisten sisältöjen toteutumista on tehostettu omavalvonta. Markkinointiprosessimme on rakennettu niin, että matkalla on säännöllisesti tarkistuspisteitä toteutusten eettiselle arvioinnille (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 30.)

*Vuoden 2022 aikana saimme Poliisihallitukselta kaksi markkinointiin liittyvää selvityspyyntöä, joihin laadimme vastineet. Selvityspyynnöt eivät johtaneet jatkotoimenpiteisiin, joita voisivat olla kieltomääräys tai uhkasakko, eli vastineemme sekä korjaustoimenpiteemme ovat olleet riittäviä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 30.)

*Veikkauksen Eettinen neuvottelukunta käsittelee säännöllisesti kokouksissaan markkinoinnin etiikkaan ja pelihaittoihin liittyviä kysymyksiä. Yhtiön johtoryhmä ja hallitus käsittelevät säännöllisesti markkinoinnin vastuullisuuteen liittyviä kysymyksiä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2022, 30.)

Vuoden 2022 julkisessa keskustellussa markkinointi ei ollut keskiössä. Aikaisempina vuosina Veikkaus sai paljon enemmän kritiikkiä markkinoinnista ja vuonna 2021 markkinoinnin ongelmat olivat ulkomaisten peliyhtiöiden laittomassa markkinoinnissa Suomessa. On myös mahdollista, että vuonna 2022 sävähdyttänyt keskustelu Veikkauksen monipoliaseman purkamisesta ja lisenssimalliin siirtymisestä vaikutti siihen, että etenkään Veikkauksen markkinointia ei nähty niin keskeisenä aiheena.

6.21 Vastuullisuusteot vuonna 2023

*Kesäkuussa 2023 hyväksytyn hallitusohjelman mukaan Suomen rahapelijärjestelmää uudistetaan ja se avataan monilupamallin mukaisesti kilpailulle viimeistään 1.1.2026. Hallitusohjelman mukaan uudistuksen tavoitteena on ehkäistä ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä, taloudellisia ja sosiaalisia haittoja sekä parantaa rahapelijärjestelmän kanavointiastetta (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 8.)

Vuoden 2023 keskeinen vastuullisuusteko on ollut päätös lisenssijärjestelmään siirtymisestä. Veikkaus ei pysty enää toteuttamaan pelihaittojen valvontaa ja ehkäisyä, joten myös Veikkaus totesi, että se haluaisi siirtyä lisenssijärjestelmään. Valvonnan ja ehkäisyn vaikeus johtuu nykyisessä mallissa siitä, että rahapelaaminen on siirtynyt yhä enemmän nettipeleihin ja suuri osa siitä tapahtuu ulkomaisille rahapelisivustoille, jotka ovat Veikkauksen valvonnan ulottumattomissa.

*Kaiken tekemisemme perusta on edelleen turvallinen peliympäristö, jossa asiakkaamme voivat pelata tarjoamiamme rahapelejä turvallisesti ja pelaamisen hallinnan työkaluja hyödyntäen. Oikein toimimisen kulttuurilla varmistamme, että toimintamme on lainsäädännön ja muun sääntelyn mukaista. Arvomme - rohkeasti, yhdessä, välittäen - kuvaavat tapaamme toimia ja tehdä töitä. Tavoitteemme on, että ne näkyvät jokaisen työntekijämme toiminnassa ja kaikissa asiakaskohtaamisissa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 9.)

*Strategiamme mukaisesti tavoitteemme on edelleen entistä turvallisempi pelaamisympäristö sekä oikein toimimisen kulttuurin vahvistaminen. Myös yhteiskunnallisen hyväksyttävyyden vahvistaminen ja muuttuvan toimintaympäristön vaateisiin vastaaminen edellyttävät saumatonta yhteistyötä sisäisten ja ulkoisten sidosryhmien kanssa. Vastuullisuuden johtamisen erityinen painopiste on vastuumme pelaajille. Haluamme tarjota heille aidosti välittävän ja turvallisen tavan ja paikan pelata pelejämme (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 14.)

Vuoden 2023 aikana rakensimme vastuullisen pelaamisen hallinnan kokonaisuuden suunnitellusti loppuun ja vuoden 2024 alusta lähtien kaikki Veikkauksen pelien pelaaminen edellyttää tunnistautumista. Otimme käyttöön

*riskiasiakkaiden huolenpitomallin, joka perustuu pelaajan riskikäyttäytymistä ennustavaan pelihaittaennusteeseen ja pilotoimme nuoriin kohdistuvia huolenpitosoittoja (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 19.)

*Vuonna 2024 keskitymme entistä enemmän hyödyntämään dataa ja tekoälyä pelihaittojen ehkäisyssä, jotta rahapelaaminen olisi entistä vastuullisempaa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 19.)

*Tunnistautuneena pelaamisen käyttöönotto edistyi katsausvuonna merkittävästi, kun kuponkipelien pakollinen tunnistautuminen otettiin käyttöön toukokuussa 2023. Myös valmistautuminen 1.1.2024 käyttöön tulevaan arpojen tunnistautumiseen jatkui. Jatkossa kaikki pelaaminen, myös myyntipaikoissa, edellyttää tunnistautumista. (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 22.)

*Teimme ikärajavalvonnan tukena olevan 30 vuoden viiteikärajan noudattamiseen liittyviä koeostoja kertomusvuonna yhteensä 2 504 kertaa. Koeostoja tekevät henkilöt ovat täysi-ikäisiä nuoria aikuisia, joilta Veikkauksen ohjeistusten mukaan tulee tarkastaa ikä, jos he vaikuttavat alle 30-vuotiaalta. Veikkauksen omissa pelipaikoissa suoritetuissa koeostoissa (1 502 kpl) koeostajat saatiin kiinni yli 99 prosentin tehokkuudella. Asiamiesmyynnissä koeostoja tehtiin vuonna 2023 1 002 kertaa, joista myynti estettiin 78 prosentilta koeostajista. Asiamiesmyynnissä tulos parani merkittävästi vuodesta 2022 (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 22.)

*Kaikilla Veikkauksen myyntipaikoille on laadittu arpajaislain vaatima rahapelien oma valvontasuunnitelma, joka tukee vastuullista pelimyyntiä sekä omissa että kumppaniverkoston myyntipaikoissa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 22.)

Hyödynnämme pelihaittaennustetta erilaisten vastuullisuustoimenpiteiden kohdentamiseen. Analysoimme ennusteen avulla pelaajien pelikäyttäytymistä sekä pelikäyttäytymisessä tapahtuvia muutoksia riskialttiin pelaamisen tunnistamiseksi. Näin voimme havaita, mikäli pelaajan käyttäytymisessä tapahtuu asioita, jotka

*voivat viitata mahdolliseen riskipelaamiseen (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 24.)

*Tekoälyn merkitys kasvaa edelleen tulevina vuosina ja Veikkaus haluaa olla edelläkävijä sen vastuullisessa ja eettisessä hyödyntämisessä (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 48.)

6.22 Pelihaittojen seuranta vuonna 2023

Seuraamme peliongelmien- ja haittojen määrän kehitystä useilla eri kyselytutkimuksilla. Laaja 5 000 vastaajan väestötason peliongelmakysely toteutettiin kertomusvuonna kaksi kertaa. Veikkauksen ja ulkomaisten pelintarjoajien pelien osuus haittojen aiheuttajana on pysytellyt jo useamman väestökyselyn ajan lähes samalla tasolla. Vastaajista 56 prosenttia mainitsi viimeisimmässä Seuraamme pelaajiemme huolta omasta pelaamisesta neljä kertaa vuodessa toteutettavan asiakaskyselyn avulla. Asiakkaidemme kokema huoli säilyi vuonna 2023 edellisvuoteen verrattuna samalla tasolla.
*Vuoden aikana kyselyyn vastanneista keskimäärin 7,6 prosenttia oli täysin tai jossain määrin samaa mieltä väitteen "Olen kokenut huolta omasta rahapelaamisestani viime aikoina" kanssa. Kyselyssä Veikkauksen pelintarjoajana, jonka pelit saattavat aiheuttaa ongelmia pelaamisen hallinnan kanssa. Ulkomaiset pelintarjoajat mainitsi 44 prosenttia vastaajista (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 21.)

*Seuraamme pelaajiemme huolta omasta pelaamisesta neljä kertaa vuodessa toteutettavan asiakaskyselyn avulla. Asiakkaidemme kokema huoli säilyi vuonna 2023 edellisvuoteen verrattuna samalla tasolla. Vuoden aikana kyselyyn vastanneista keskimäärin 7,6 prosenttia oli täysin tai jossain määrin samaa mieltä väitteen "Olen kokenut huolta omasta rahapelaamisestani viime aikoina" kanssa. kyselyssä Veikkauksen pelintarjoajana, jonka pelit saattavat aiheuttaa ongelmia pelaamisen hallinnan kanssa. Ulkomaiset pelintarjoajat mainitsi 44 prosenttia vastaajista. Kysymys esitettiin kertomusvuonna yhteensä 24 000:lle Veikkauksen asiakkaalle (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 21.)

*Olemme käyttäneet dataan pohjautuvaa pelihaittaennustetta vuoden 2022 alusta. Kyseessä on tilastollinen malli, joka määrittää asiakkaille peliongelman riskitodennäköisyyden asiakkaan viimeisen kolmen kuukauden tunnistautuneen pelaamisen pohjalta (sisältäen sekä fyysisen että digipelaamisen (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 24.)

*Asiakkaat luokitellaan mallin antamien riskitodennäköisyyksien pohjalta viiteen eri riskiluokkaan R1 –R5, joista R1 on matalin ja R5 korkein todennäköisyys pelihaittojen kehittymiselle. Korkean riskitason pelaajien (R4 ja R5) osuus vuonna 2023 oli 7 prosenttia asiakkaista ja 26,2 prosenttia pelikatteesta. Tämän perusteella suurin osa Veikkauksen asiakkaista pelaa varsin maltillisella tasolla (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 24.)

*Raportoimme vastuullisen rahapelaamisen ja laajemman yhteiskuntavastuun edistämiseksi tehdyistä päätöksistä ja toimenpiteistä säännöllisesti vuosi- ja vastuullisuusraportissa sekä puolivuosiraporteissa. Markkinointiviestintään käytetyt kulut kerromme vuosittain nettisivuillamme. Hallintoneuvosto antaa vuosittain oman katsauksensa Veikkauksen rahapelitoiminnan kehityksestä ja toimista pelihaittojen ennaltaehkäisemiseksi (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 51.)

Veikkauksen monipolin kyky hallita peliongelmia on selvästi heikentynyt. Tämä selviää Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksestä vuonna 2023. KKV:n mukaan muutos fyysisestä pelaamisesta nettipeleihin on ollut nopea ja se on tapahtunut edeltävien vuosien aikana. Veikkauksen pelien ulkopuolelle pelaavat käyttävät vuodessa pelaamiseen jopa yli 10000 euroa, kun taas Veikkauksen pelejä pelaavilla summa vuodessa on huomattavasti pienimpi: noin 340 euroa. KKV tutkimuksessa jo vuonna 2021 todettiin, että Veikkauksen monipolin ulkopuolisiin peleihin käytettiin noin 520-590 miljoona euroa. Se vastaa noin kolmasosaa kaikesta Suomalaisten pelaamasta rahasta kyseisenä vuonna. Tämä on kriittinen havainto, koska riski- ja ongelmatason pelaaminen on huomattavasti yleisempää Veikkauksen ulkopuolisten pelien pelaajilla (Loula, 2023.)

Veikkaus monipolin heikentynyt kyky hallita peliongelmia on asia, jonka vuoksi lisenssijärjestelmään siirtyminen on ollut vuoden 2023 keskeinen puheenaihe. Vuonna 2023 Veikkaus on itse joutunut toteamaan, että monipoli ei enää toimi, eikä se kykene kilpailemaan ulkomaisen nettipelitarjonnan kanssa toteuttamalla pelihaittojen ehkäisyä samaan aikaan. Veikkauksella on esimerkiksi pakolliset pelirajat, joita ulkomaisilla pelisivustoilla ei ole ollenkaan.

6.23 Tuottavuus vuonna 2023

*Jo pidempään jatkunut kulutuskäyttäytymisen muutos, jossa pelaaminen siirtyy entistä enemmän nettiin, jatkui myös vuonna 2023. Jo noin 54,8 prosenttia Veikkauksen pelaamisesta tulee digitaalisesta kanavasta, ja kehitysinvestointimme kohdistuvatkin tällä hetkellä erityisesti digitaalisen kanavan kehittämiseen. Veikkauksen osuus Suomen koko digitaalisesta rahapelimarkkinasta kasvoi H2 Gambling Capitalin arvion mukaan 3 prosenttiyksikköä vuonna 2023 (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 6.)

*Rahapelituotoilla rahoitettujen yleishyödyllisten toimintojen uusi rahoitusmalli otetaan käyttöön vuoden 2024 alusta alkaen. Tämä tarkoittaa sitä, että yhtiön tuotto otetaan jatkossa valtion talousarvioon ilman nykyisiä arpajaislaissa säädettyjä käyttökohteita (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 40.)

*Kertomusvuonna pelikatteemme oli 1 032,0 miljoonaa euroa, josta 585 miljoonaa euroa tuloutetaan ministeriöille. Kertomusvuoden osalta tilitetään sosiaali- ja terveysministeriölle kaikkiaan 251,6 miljoonaa euroa jaettavaksi sosiaali- ja terveysjärjestöille. Opetus- ja kulttuuriministeriö jakaa puolestaan 310,1 miljoonaa euroa kulttuurille, liikunnalle, tieteelle ja nuorisotyölle. Maa- ja metsätalousministeriön kautta ohjautuu tuotoistamme hevosurheilulle 23,4 miljoonaa euroa (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 40.)

Lisenssimalliin siirtyminen lähti kunnolla käyntiin vasta, kun Veikkaus itse avasi keskustelun siihen siirtymisestä. Nyt siirtymisellä on järjettömän nopea aikataulu. Julkisessa keskustelussa ajatellaan lisenssimallista, että se on keino kanavoida lisää

tuottoa Suomen valtiolle. Sen sijaan ajattelu tulisi keskittyä siihen, kuinka haitallista pelaamista voitaisiin ehkäistä kanavoimalla haitallista pelaamista uuden mallin avulla (HS,2023.)

Vastuullinen markkinointi vuonna 2023

*Kaikki markkinointiviestinnän konseptimme läpikäyvät ennalta määritellyn prosessin mukaisesti vastuullisuusarvioinnin, jolla varmistamme, että markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteet toteutuvat. Vastuullisuusperiaatteiden avulla varmistamme, että markkinoimme pelejä ja pelaamista kestävällä ja vastuullisella tavalla sekä kannamme näin vastuumme pelaajille (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 51.)

*Markkinoimme myös vahvistaaksemme brändiämme, edistääksemme tunnistautunutta ja entistä turvallisempaa pelaamista. Arpajaislain mukaisesti emme markkinoi lainkaan kasino- tai automaattipelejä. Omista pelipaikoistamme voimme viestiä vain pelipaikkainformaation keinoin. Pelaaminen kuuluu vain täysi-ikäisille, emmekä kohdista pelien markkinointia alaikäisille. Markkinointiviestinnän vastuullisuusperiaatteissa korostuu strategiamme mukaisesti entistä turvallisempi peliympäristö (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 51.)

*Vastuullisen markkinointiviestinnän toteutumiseksi edellytämme, että kaikki Veikkauksen markkinointia tekevät suorittavat vastuullisen markkinoinnin verkkokurssin hyväksytysti. Kurssi on pakollinen kaikille markkinointia ja viestintää tekeville veikkauslaisille ja yhteistyökumppaneillemme (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 51.)

Suomessa lisenssijärjestelmä tulee rahapelimarkkinoille viimeistään 2026. Suurimpia kynnyskysymyksiä uuteen lisenssimalliin siirtymisessä on rahapelien markkinointi. Rahapelien tutkijat painottavat sitä, että rahapelien runsas markkinointi lisää ongelmallista pelaamista, mutta Veikkaus ja muut uudet markkinoille suuntaavat toimijat haluavat tietenkin mainostaa pelejään. Ilman mainostusta kukaan ei löydä pelejä (Väänänen, 2023.)

Totaalikielto markkinointiin on ollut puheenaiheena. Totaalikiellon ongelma on se, että kukaan ei hakisi lisenssejä ja pelaaminen suuntautuisi yhä enemmän virallisen järjestelmän ulkopuolelle. Tämä johtaisi siihen, että peliongelmien torjunta ja ehkäisy olisi vielä heikommassa tilassa, koska niitä ei voitaisi kontrolloida mitenkään, jos pelaaminen tapahtuu järjestelmän ulkopuolella (Väänänen, 2023)

Tärkeä osa vastuullisten sisältöjen toteutumista on tehostettu omavalvonta. Markkinointiprosessimme on rakennettu niin, että matkalla on säännöllisesti tarkistuspisteitä toteutusten eettiselle arvioinnille.
*Sisäinen markkinoinnin arviointityöryhmä valvoo konseptien toteutettavuutta vastuullisuuden ja lain näkökulmasta. Markkinoinnin sisältöjen hyväksymisryhmä tarkastaa sisällöt markkinointiviestien osalta. Markkinointiamme valvovat myös viranomaiset, muun muassa Poliisihallitus (*Veikkaus, vuosi- ja vastuullisuusraportti, 2023, 51.)

BML Group niminen yhtiö on saanut poliisihallitukselta kiellon pelien markkinointiin Suomessa. BML Group on ruotsalaisen suuren pelitarjoajan Betssonin tytäryhtiö. Tehosteena kiellossa toimii 2.4 miljoonan euron uhkasakko. BLM Group on kohdistanut Suomeen pitkäkestoista ja monikanavaista markkinointia jo pidemmän aikaa. Toiminta on laitonta, koska Veikkaus on ainoa taho, joka saa lain mukaan tarjota ja markkinoida rahapelejä Suomessa. BLM Group on jatkanut markkinointia useista poliisihallituksen varotuksista huolimatta. Se on kuulemisprosessin aikana tehnyt joitain muutoksia markkinointiin, mutta markkinointi on jatkunut kehotuksista huolimatta. BLM Group on käyttänyt suomelaisia julkisuuden henkilöjä markkinoinnin kasvoina sekä julkaissut artikkeleita ja podcasteja. Kiellon seurauksena yhtiön täytyy lopettaa uuden markkinointisisällön tuottaminen sekä poistaa kaikki aiemmin julkaistu markkinointisisältö (HS, 2023.)

7 Yhteenveto ja pohdinta

Analyysin perusteella Veikkauksen vastuullisuustoimet ja pelihaittojen ehkäisyyn liittyvä viestintä ovat muuttuneet selvästi vuosien 2018 ja 2023 välillä. Tarkastelun pohjana ovat toimineet Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraportit sekä julkinen keskustelu, jota on analysoitu erityisesti Helsingin Sanomien uutisoinnin avulla. Vuosi 2018 muodostaa tarkastelun lähtökohdan, jolloin pelihaittojen torjunta ja vastuullisuuden painottaminen alkoivat nousta näkyvämmin esiin sekä Veikkauksen omissa toimissa että yhteiskunnallisessa keskustelussa.

Vuonna 2018 merkittävin vastuullisuustoimi oli digitaalisten pelien pakollisten pelirajojen käyttöönotto. Tavoitteena oli, että jokainen pelaaja asettaisi itselleen henkilökohtaiset rajat pelaamisen määrälle. Lisäksi aloitettiin valmistelut hajasijoitettujen peliautomaattien tunnistautumisvelvoitteen käyttöönotosta. Nämä toimet kohdistuivat tehokkaasti riskipelaajiin ja johtivat pelikatteiden laskuun noin 21 miljoonalla eurolla vuodessa. Veikkaus tuki pelihaittojen hoitoa myös rahoittamalla Peluurin palveluita entistä enemmän. Pelihaittojen seurantaa toteutettiin laajoilla väestötutkimuksilla, joissa ongelmapelaajien osuudeksi arvioitiin 2,6 prosenttia väestöstä. Samanaikaisesti julkinen keskustelu kiinnitti huomiota siihen, että vastuullisuustoimien rinnalla Veikkaus korosti edelleen tuottavuutta ja hyväksyttävyyttä, mikä loi ristiriitaisen kuvan yhtiön tavoitteista. Markkinoinnin osalta esiin nousi erityisesti Veikkauksen ja Poliisihallituksen eriävät tulkinnat siitä, mikä katsotaan tuoteinformaatioksi ja mikä mielikuvamainonnaksi.

Vuonna 2019 Veikkaus joutui poikkeuksellisen voimakkaan julkisen keskustelun kohteeksi. Kritiikki kohdistui erityisesti siihen, että vastuullisuustoimet eivät vastanneet monopoliaseman velvoitteita pelihaittojen ehkäisyssä. KKV:n raportti toi esiin sen, että pelaamisen hallintavälineet olivat riittämättömiä ja että pelaajien tulisi voida estää pelaamisensa kokonaan. Vastauksena Veikkaus aikaisti peliautomaattien tunnistautumisen voimaantuloa ja vähensi laajasti automaattien määrää. Pelihaittojen seurannassa jatkettiin väestötutkimuksia ja nousi esiin selkeä tarve kohdistaa vastuullisuustoimet yksilötasolle. Veikkaus itsekin myönsi raportissaan, että se oli aiemmin painottanut vastuuta enemmän yhteiskunnalle kuin yksittäiselle

pelaajalle. Tuottavuuden osalta Veikkaus pysyi lähes edellisvuoden tasolla, mutta yhtiö tunnisti, että vastuullisuustoimien laajentaminen tulisi väistämättä vaikuttamaan tulevaisuudessa tuloksiin. Markkinointia koskevat linjaukset uudistettiin vuoden aikana ja vastuullisuusarviointi otettiin osaksi markkinointiprosessia.

Vuonna 2020 vastuullisuustoimet etenivät voimakkaasti erityisesti peliautomaattien määrän vähentämisen ja pelirajojen useampiin eri peleihin laajentamisen kautta. Tunnistautumista alettiin valmistella kattamaan kaikki pelityypit. Uutena askeleena otettiin käyttöön vuosittaiset enimmäistappiorajat. Sosiaali- ja terveysministeriön suositukset tukivat samoja toimia, ja Veikkaus pyrki vastaamaan niihin. Pelihaittojen seurannassa yhdistettiin kyselytutkimuksia ja asiakasdataa. THL:n mukaan pieni joukko pelaajista tuotti suurimman osan pelaamisesta, ja kontaktipilotti paljon pelaavien kanssa käynnistettiin. Vuonna 2020 koronapandemia vaikutti voimakkaasti fyysiseen pelaamiseen ja johti pelikatteiden merkittävään laskuun. Digipelaaminen ei kuitenkaan kompensoinut menetettyä tuottoa, ja ulkomaille suuntautuneen pelaamisen määrä herätti huolta. Markkinoinnissa korostettiin vastuullisuusperiaatteita, mutta laiton mainonta nousi ilmiönä esiin sosiaalisen median vaikuttajien kautta.

Vuosi 2021 oli merkittävä siinä mielessä, että kaikki peliautomaatit ja pöytäpelit muuttuivat tunnistautuviksi. Lisäksi myös osa vedonlyöntipeleistä otettiin tunnistautumisen piiriin. Veikkaus jatkoi peliautomaattien määrän rajoittamista ja otti käyttöön tappiorajat. Pelihaittojen seurannassa jatkettiin väestötason kyselyjä ja tulokset osoittivat, että digitaaliset nopeatempoiset pelit olivat ohittaneet automaatit merkittävimpinä pelihaittojen lähteinä. Ongelmien yleisyydeksi arvioitiin 1,8 prosenttia väestöstä. Tuottavuus laski edelleen ja peliautomaattien osuus pelikatteesta pieneni merkittävästi. Valtion taholta kompensoitiin tuoton laskua arpajaisveroa pienentämällä. Markkinoinnin vastuullisuusprosessit vahvistuivat, ja kaikkien konseptien tuli läpäistä vastuullisuusarviointi. Samalla keskustelu kääntyi yhä enemmän ulkomaisten peliyhtiöiden toimintaan Suomessa.

Vuonna 2022 tunnistautuminen laajeni kuponkipelaamiseen ja kattavuus nousi jo 75 prosenttiin kaikesta pelaamisesta. Veikkaus otti käyttöön uuden dataan perustuvan

pelihaittaennusteen, jolla pyrittiin tunnistamaan yksittäisten pelaajien riskikäyttäytymistä. Peliautomaattien määrän väheneminen jatkui, ja myyntipaikkakohtaiset rajoitukset tiukentuivat. Pelihaittojen seurannassa hyödynnettiin sekä uusia datatyökaluja että perinteisiä kyselyjä. Ongelmallisen rahapelaamisen esiintyvyydeksi arvioitiin 2,2 prosenttia. Tuottavuus jäi edelleen alle valtion budjetoiman tason, ja kivijalkapelaaminen ei palautunut koronaa edeltävälle tasolle. Digipelaaminen kasvoi hieman, mutta pelivolyymia siirtyi myös ulkomaille. Markkinoinnissa vastuullisuus säilyi keskeisenä lähtökohtana, ja Poliisihallituksen antamat selvityspyynnöt eivät johtaneet sanktioihin. Julkinen keskustelu painottui mahdolliseen siirtymiseen lisenssijärjestelmään.

Vuoden 2023 aikana vastuullisuustyön keskiöön nousi valmistautuminen rahapelijärjestelmän uudistukseen. Hallitusohjelmassa linjattiin siirtyminen lisenssijärjestelmään vuoden 2026 alkuun mennessä. Veikkaus viimeisteli järjestelmänsä siten, että kaikki pelaaminen edellyttää tunnistautumista vuoden 2024 alusta lähtien. Lisäksi otettiin käyttöön riskiasiakkaisiin kohdistuva huolenpitomalli ja pilotoitiin nuorille suunnattuja yhteydenottoja. Pelihaittaennusteella voitiin seurata pelaajakäyttäytymisen muutoksia entistä tarkemmin, ja ongelmapelaamisen esiintyvyys säilyi edellisvuoden tasolla. Tuottavuus pysyi heikolla tasolla ja ulkomaille suuntautuvan pelaamisen osuus säilyi korkeana. Veikkaus teki merkittävän määrän koeostoja ikärajavalvonnan toteutumisen tarkastamiseksi. Markkinointia valvottiin tiukasti sisäisesti ja ulkoisesti, mutta se ei noussut enää keskeiseksi julkiseksi keskustelunaiheeksi muiden muutosten rinnalla.

Tarkastelun perusteella voidaan todeta, että vastuullisuustoimet ovat kehittyneet vuosittain kohti tiukempaa sääntelyä ja pelaamisen hallinnan vahvistamista. Samalla Veikkauksen viestintä on muuttunut reaktiivisesta viestinnästä kohti yksilökeskeisempää vastuunkantoa. Julkinen keskustelu on toiminut selkeänä vaikuttajana Veikkauksen toimiin, ja monissa tapauksissa raporttien sisällöt näyttävät vastaavan esitettyyn kritiikkiin.

Veikkauksen asenteet muuttuneet rahapelejä kohtaan vuosien varrella. Analyysissä näkyy selkeästi vuosien varrella tapahtunut siirtymä tuottavuuden maksimoinnista

enemmän kohti vastuullisuutta sekä pelihaittojen torjuntaa ja ehkäisyä. Syynä muutokselle on vahva paine julkisessa keskustelussa.

Veikkauksen monipolilla on mahdoton tehtävä, jossa sen tulisi tuottaa mahdollisimman paljon rahaa yhteiskunnalle, mutta samalla myös ehkäistä pelihaittoja. Se on kuitenkin tullut tiensä päähän. Tilanne on johtanut siihen, että jopa Veikkaus itse on tunnustanut, että nykyinen malli ei enää toimi ja, että se haluaa siirtyä lisenssimalliin.

Analyysistä käy ilmi, että viimeisen kuuden vuoden aikana rahapelihaittojen torjunta ja ehkäisy on muuttunut radikaalisti. Muutos on tapahtunut etenkin torjunnan ja ehkäisyn keinoissa ja toimintaympäristössä. Ensimmäisinä vuosina Veikkauksen vastuullisuutta korostettiin julkisessa keskustelussa, ja Veikkaukselta vaadittiin parempaa vastuuta pelihaittojen ehkäisemiseksi. Veikkauksen toiminnassa korostui enemmän tuottavuuteen keskittyminen kuin pelihaittojen torjunta ja ehkäisy. Julkisen kritiikin seurauksena Veikkaus kuitenkin muutti toimintaansa, ja vuosi vuodelta se kehitti uusia keinoja pelihaittojen ehkäisemiseksi. Muutos näkyy myös Veikkauksen asenteiden muutoksena. Vuosien edetessä vuosi- ja vastuullisuusraporteissa näkyy kehitys kohti vastuullisemman pelaamisen korostamista. Tuottavuuden merkitys Veikkauksen raportoinnissa vähenee vuosi vuodelta.

Markkinoinnissa huomaa selvän kehityskaaren analyysin perusteella. Aluksi markkinoinnin kritiikki kohdistuu vahvasti Veikkaukseen. Veikkauksen markkinointi on myös vahvasti esillä julkisessa keskustelussa. Viimeisinä vuosina selkeämpi ongelma markkinoinnissa on kuitenkin ulkomaalaisten peliyhtiöiden laiton markkinointi Suomessa, johon puuttuminen on ollut hidasta ja vaikeaa. Ulkomaisten peliyhtiöiden markkinointi on hyvin haitallinen ilmiö rahapelihaittojen torjunnan ja ehkäisyn näkökulmasta, sillä ulkomaiset yhtiöt markkinoivat juuri kaikkein haitallisimpia pelejä.

Toimintaympäristössä tapahtui mahdollisesti nopeatempoinen paradigman muutos. Rahapelaaminen globalisoitui nopeaa tahtia ja pelaaminen siirtyi nettiin ja suuri osa siitä ulkomaisille pelisivustoille, jotka ovat täysin Veikkauksen kontrollin

ulottumattomissa. Veikkaus yritti pysyä mukana nettipelaamisen kovassa kilpailussa, mutta siinä tuli vastaan suuri ongelma: Veikkauksen tuli noudattaa vastuullisuutta sen nettipelien tarjonnassa, toisin kun sen kilpailijoiden. Veikkauksen nettipeleihin tuli esimerkiksi tappiorajat sekä muita oman pelaamisen kontrollointiin tähtääviä keinoja. Tämä johti siihen, että vuonna 2023 Veikkaus oli valmis luopumaan monipolista ja siirtymään lisenssimalliin. Veikkauksen näkökulmasta sille jäi vain vastuu pelihaitoista, mutta tuotot menivät yhä enemmän ulkomaille.

Rahapelihaittojen torjunta ja ehkäisy ovat muuttuneet rahapelaamisessa tapahtuneen nopean muutoksen takia hyvin vaikeaksi, ellei jopa mahdottomaksi. Rahapelihaittojen torjunnan ja ehkäisyn tutkimisen kannalta suuri kysymys kuuluu: onko rahapelihaittojen torjunta ja ehkäisy edes mahdollista nykyisessä toimintaympäristössä? Lisenssimalli mahdollistaa sen, että valtion kassaan virtaa paljon rahaa edelleen, kun uudet toimijat tulevat markkinoille ja maksavat mahdollisuudesta tarjota pelejä Suomessa. Pelihaittojen torjunta ja ehkäisy on jäänyt lisenssimalliin siirtymisessä taas toissijaiseksi asiaksi. Lisenssimalliin siirtyminen voi enemmänkin lisätä pelihaittoja, koska pelien tarjoajia ei ole mahdollista juuri kontrolloida. Hyvä esimerkki on pelien markkinointi. Jo monien vuosien ajan poliisihallitus on yrittänyt puuttua ulkomaisten peliyhtiöiden laittomaan markkinointiin Suomessa. Lisenssimalliin siirryttäessä markkinointi on taas sallittava, koska muuten uusia toimijoita ei saavu markkinoille ollenkaan.

Toisaalta uuteen malliin siirtyminen ei tarkoita Veikkauksen katoamista mihinkään. Noin 70 prosenttia pelikatteesta jää edelleen Veikkauksen yksinoikeuden alaiseksi. Tähän kuuluvat suosituimmat pelit kuten Lotto ja Eurojackpot (Hakola, 2022.) Toisaalta nämä pelit eivät ole niin olennaisia rahapelihaittojen torjunnan ja ehkäisyn näkökulmasta. Kuten aiemmin on jo todettu, nämä pelit eivät ole vahvasti riippuvuutta aiheuttavia pelejä. Todellisuudessa lisenssimallin aiheuttama muutos Veikkauksen osuuteen riippuvuutta aiheuttavassa rahapelitarjonnassa voi olla siis suurempi.

Mitä on tehtävissä, jos pelihaittojen torjunta ja ehkäisy ei ole enää mahdollista muuttuneessa toimintaympäristössä? Yksi vaihtoehto olisi keskittää enemmän resursseja rahapelihaittojen hoitoon. Hoitoa kehittämälle voitaisiin pitää huoli siitä,

että peliriippuvaiset sekä ongelmapelaajat saisivat apua, kun vahinko on jo tapahtunut. Esimerkiksi Peluurin auttaviin palveluihin sekä hoito-ohjelmiin voitaisiin kanavoida huomattavasti enemmän rahaa. Tämä voisi myös mahdollistaa hoitoon pääsyn matalammalla kynnyksellä, mikä tarkoittaisi osin myös pelihaittojen ennaltaehkäisyä. Ongelma- ja riskipelaajilla pelaaminen ei välttämättä kehittyisi peliriippuvuudeksi.

Jatkotutkimuksen kannalta aihe on vieläkin todella ajankohtainen. Nopeatempoisen muutoksen seurauksena monipolin murtuminen ja sen vaikutukset rahapelihaittojen ehkäisyyn ja torjuntaan ovat epäselviä. Merkittävä kysymys tulee olemaan se, että pyritäänkö rahapelihaittojen torjuntaan ja ehkäisyyn silti, vaikka toimintaympäristö on muuttunut näin radikaalisti. Myös rahapelihaittojen ehkäisyn ja torjunnan vastuu eri toimijoiden suhteen saattaa muuttua. Veikkauksen merkitys organisaationa saattaa vähentyä, jos lisenssimallin seurauksena uudet toimijat valtaavat isomman siivun rahapelimarkkinoista Suomessa.

Lähteet

Ahonen, J., & Halinen, I. (2008). Yhteisöllinen avohoito rahapeliongelmaisten tukena: Mallin kehittäminen ja yhteisöhoidon vaikutukset.

Hakola, T. (2022) Veikkauksen ympärillä käy nyt ennen-näkemätön kuhina – täys-käännös sisältää tukun yllätyksiä *Helsingin Sanomat*. 2022. https://www.hs.fi/urheilu/art-2000009250947.html

Heiskanen, M., Hellman, M., Jaakkola, T., Kinnunen, J., Levitski, A., Lerkkanen, T., ... & Salonen, A. (2020). Rahapeliautomaattien ja automaattipelien haittojen hallinta: Rahapelien toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmän päätelmät haittojen hallinnan tehostamistarpeista ja ryhmänohjauksessa tehty selvitys.

Helsingin Sanomat. (2023). Rahapeli-yhtiö BML Groupin laiton markkinointi Suomessa kiellettiin *Helsingin Sanomat*. 2023. https://www.hs.fi/suomi/art-2000009588678.html

Helsingin Sanomat. (2019). Veikkauksen johtoa palkitaan taloudellisesta tuloksesta, ei vastuullisuudesta. https://www.hs.fi/politiikka/art-2000006198781.html

Helsingin Sanomat Pääkirjoitus. (2021) Arpajaislaki pönkittää Veikkauksen asemaa. *Helsingin Sanomat*. 2021 https://www.hs.fi/paakirjoitukset/art-2000008286662.html

Ilkka, I. (2021) Poliisihallitus kieltää Eurosportilta rahapeli--mainonnan sakon uhalla *Helsingin Sanomat*. 2021 https://www.hs.fi/talous/art-2000008329588.html

Ilkka, I. (2020). THL:n tutkimus: Rahapeleihin käytetyistä rahoista puolet tulee 2,5 prosentilta pelaajista – paljon pelaavilla ongelmat erityisen yleisiä *Helsingin Sanomat*. https://www.hs.fi/suomi/art-2000007682707.html

Jaakkola, T. (2022). Rahapelihaittojen ehkäisy ja vähentäminen vuosina 2007–2020-toimintakatsaus: Rahapelihaittojen seuranta ja tutkimus sekä ehkäisyn ja hoidon kehittäminen. kehittäminen ja yhteisöhoidon vaikutukset. Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus. Julkari.

Jaakkola, T. (2006). Viihteestä Riippuvuudeksi-rahapeliongelman luonne. Tilastokeskus.Ahonen J., & Halinen I. (2008). Yhteisöllinen avohoito rahapeliongelmaisten tukena: mallin

Kiuttu, S. (2022) Veikkauksen monopoli voi murtua: Sdp valmis harkitsemaan digi-pelien avaamista kilpailulle *Helsingin Sanomat*. 2022 https://www.hs.fi/politiikka/art-2000009292968.html

Kotakorpi, K., Roukka, T., & Viren, M. (2016). Rahapelien verotus ja rahapelituottojen käyttö Suomessa. Keille kuuluvat rahapelien tuotot?.

Laitinen, J. (2022) Veikkaus rajoittaa pelikoneiden peliaikaa ruokakaupoissa *Helsingin Sanomat*. 2022. https://www.hs.fi/talous/art-2000009011827.html

Lehtinen, T. (2018, 9. maaliskuuta). Saiko animaatioelokuvan tauolla esittää rahapelimainoksen? Veikkaus ja Poliisihallitus vääntävät jatkuvasti kättä mainonnan rajoista. *Helsingin Sanomat*. https://www.hs.fi/suomi/art-2000005596742.html

Loula, P. (2023). KKV teki hälyttävän havainnon: Peli-ongelmien hallinta on heikentynyt merkittävästi. *Helsingin Sanomat*. 2023. https://www.hs.fi/suomi/art-2000009636686.html

Loula, P. (2021) Veikkaus esitteli vain kahden kuukauden pohjalta koottua pelaaja-dataa osoituksena vastuullisuudestaan – Kenties oleellisin seikka kuitenkin uupui *Helsingin Sanomat.* 2021. https://www.hs.fi/suomi/art-2000008407939.html

Luukka, T. (2021) Veikkauksen voittojen kohtalo alkaa selvitä: Valmistelussa on enää malli, jossa veikkausvoitot siirretään valtion kassaan *Helsingin Sanomat*. 2021.https://www.hs.fi/politiikka/art-2000008433985.html

Ohisalo, M., Laihiala, T., & Saari, J. (2015). Huono-osaisuuden ulottuvuudet ja kasautuminen leipäjonoissa. Yhteiskuntapolitiikka 80 :5

Peluuri. Miksi pelaamiseen jää koukkuun? https://www.peluuri.fi/tietopankki/miksi-pelaamiseen-jaa-koukkuun

Peluuri. Mitä peliriippuvuus on? https://www.peluuri.fi/tietopankki/mita-peliriippuvuus

Peluuri. Rahapelaaminen Suomessa. https://www.peluuri.fi/tietopankki/rahapelaaminen-suomessa

Pohjoismainen hyvinvointikeskus. (2017). Rahapelaaminen Pohjoismaissa https://nordicwelfare.org/fi/nyheter/rahapelaaminen-pohjoismaissa/

Rantala, K., & Tarkkala, H. (2010). Luotosta luottoon. Velkaongelmien dynamiikka ja uudet riskiryhmät yhteiskunnan markkinalogiikan peilinä. Yhteiskuntapolitiikka 75 :1.

Salonen, A., Castrén, S., Latvala, T., Heiskanen, M., & Alho, H. (2017). Rahapelikysely 2016: Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevien Peliklinikan asiakkaiden näkökulmasta.

Salonen, A., Latvala, T., Castrén, S., Selin, J., & Hellman, M. (2017). Rahapelikysely 2016: Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa.

Selin, J., Simonen, J., Alho, H., Castrén, S., Järvinen-Tassopoulos, J., Karlsson, T., ... & Warpenius, K. (2017). Sääntelyyn perustuvat rahapelihaittojen ehkäisytoimet ja niiden soveltuvuus Suomen rahapelijärjestelmään.

Selin, J., Hellman, C. M. E., & Lerkkanen, T. M. M. (2019). Monopolin vahvistaminen kilpailun nimissä: Rahapeliyhteisöjen yhdistämisprosessin oikeuttaminen politiikka-asiakirjoissa ja mediassa. Yhteiskuntapolitiikka.

Sosiaali- ja terveysministeriö. (2025). https://stm.fi/rahapelihaitat

Suomen sosiaali ja terveys ry. (2019). Rahapelaamisen ja siitä aiheutuvien ongelmienseuranta ja tutkimus. https://www.soste.fi/rahapelipoliittinen-ohjelma/rahapelaamisen-ja-siita-aiheutuvien-ongelmien-seuranta-ja-tutkimus/

Tammi, T. (2008). Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin. Yhteiskuntapolitiikka, 73:2, 176-184.

THL. (2023). Rahapelaaminen, https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapelaaminen

THL. (2015). Suomalaisten rahapelaaminen 2015, Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla.

THL. (2022). Rahapelihaittojen seuranta ja tutkimus sekä ehkäisyn ja hoidon kehittäminen 2022.

Tervahauta, M., & Selin, J. (2022). Rahapeli-haittojen vähentämisen hyvää kehitystä ei saa katkaista. *Helsingin Sanomat*. 2022. https://www.hs.fi/mielipide/art-2000009176131.html

Turunen, J. (2020). Veikkaus arvioi tuloksensa laskevan 300 miljoonalla eurolla tänä vuonna koronaviruksen vaikutuksesta *Helsingin Sanomat* (2020) https://www.hs.fi/talous/art-2000006608827.html

Törnudd, N. (2022) Veikkauksen pelituotot laskivat reilusti edellisvuodesta (2022) *Helsingin Sanomat*. 2022 https://www.hs.fi/talous/art-2000008657004.html

Varpula, S. (2020). Arpajaishallinto on pyytänyt tänä vuonna 42 suomalais-julkkikselta selvitystä netti-kasinoiden some-mainostuksesta – Näin toimii laiton rahapelien vaikuttaja-markkinointi *Helsingin Sanomat*. (2020) https://www.hs.fi/talous/art-2000007706443.html

Veikkaus. Pelipaikat ja pelit https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa/pelipaikat-ja-pelit

Veikkaus. (2019). Vuosi- ja vastuullisuusraportti. https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2019/veikkaus_vuosi--ja-vastuullisuusraportti_2019.pdf

Vuori, J. (2021). Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen Tietoarkisto

Väänänen, V. (2023). Yhtiöt odottavat lisenssi-järjestelmää innolla, mutta pelkona on markkinoinnin täyskielto *Helsingin Sanomat*. 2023.https://www.hs.fi/talous/art-2000009985940.html

Ylipiessa, M. (2020, 23. lokakuuta). Rahapeliautomaatit voisi poistaa kaupoista jopa kokonaan tai kehittää mallia Norjan tiukan sääntelyn suuntaan, katsoo pelaamisen haittoja arvioinut ryhmä. *Helsingin Sanomat*. https://www.hs.fi/suomi/art-2000006696674.html

Liitteet

Tutkimuksen aineisto

1. Veikkauksen vuosiraportti (2018). https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2018/veikkaus_vuosiraportti_2018.pdf

2. Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraportti (2019). https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2019/veikkaus_vuosi--ja-vastuullisuusraportti_2019.pdf

3. Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraportti (2020). https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2020/vuosi_-ja-vastuullisuusraportti_2020.pdf

4. Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraportti (2021). https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2021/vuosi_vastuullisuusraportti-2021.pdf

5. Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraportti (2022). https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2022/veikkaus_vuosi_ja-vastuullisuusraportti_2022_lowres.pdf

6. Veikkauksen vuosi- ja vastuullisuusraportti (2023). https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2023/Veikkaus_Vuosi_ja_vastuullisuusraportti_2023.pdf