

Public consultation on the Green Paper on on-line gambling in the Internal Market

You are invited to reply to the on-line questionnaire. The questions listed in the Green Paper are reproduced in the same order hereunder. A pdf version of the [Green Paper](#) is available in all EU languages for guidance to the questions.

There are 51 questions in the consultation document. You may reply to those questions in any one of the EU languages. You may focus your contributions on the areas of most interest to you; you are not obliged to answer all the questions.

Please save this document on your computer. Once you have completed the questionnaire, come back to the on-line questionnaire. You will be able to upload your answers on page 3 of the on-line questionnaire.

The consultation will close on 31/07/2011.

We thank you for your participation.

Your name / Your organisation:

Peluuri (taustaorganisaatiot A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto). Tämä kannanotto on Peluurin ja se on valmisteltu Peluurin ja Peliklinikan yhteistyönä. Peliklinikalta valmisteluun ovat osallistuneet kehittämiskoordinaattori Tapio Jaakkola ja tutkija Antti Murto.

Peluuri on kahden suomalaisen järjestön, A-klinikkasäätiön ja Sininauhaliiton tuottama, omistama ja hallinnoima palvelu. Peluuri toimii omana hallinnollisena kokonaisuutenaan Peliklinikalla, joka on järjestöjen, valtion ja kuntien yhteinen peliongelmiin erikoistunut palvelukeskus (ks. tarkemmin vastaus kysymykseen 20).

Peluuri tarjoaa tietoa ja tukea peliongelmissa pelaajille, heidän läheisilleen sekä työnsä puolesta pelihaittoja kohtaaville. Peluurin perustehtävä on tuottaa peliongelmaan matalakynnyksisiä tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita puhelimen ja verkon välityksellä. Auttavan puhelimen ohella palvelukokonaisuuteen kuuluu muita puhelimitse ja verkon välityksellä tarjottavia palveluita. Peluurin palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille ilmaisia. Tavoitteena on rahapelaamisesta aiheutuvien yksilöllisten, yhteiskunnallisten ja sosiaalisten haittojen ehkäiseminen ja vähentäminen.

Questions from the Green Paper on on-line Gambling in the Internal Market

1. Regulating on-line gambling in the EU: Recent developments and current challenges from the Internal Market standpoint
 - 1.1. Purpose of the consultation
 - 1.2. On-line gambling in the EU: current situation

(1) Are you aware of any available data or studies on the EU on-line gambling market that would assist policy-making at EU and national level? If yes, do the data or study include licensed non-EU operators in the EU market?

Ongelmapelaajia auttavien tahojen tilastot antavat käyttökelpoista tietoa myös poliittisen päätöksenteon tueksi. Haittojen laajuus ja piirteet antavat informaatiota myös kulutuksen muutoksista (ks. myös vastaus kysymykseen 4). Näitä tilastoja kerätään eri puolilla Eurooppaa ja niistä saa tietoa mm. muutoksista hoidon ja tuen piiriin hakeutumisessa sekä ongelmapelaamisen laadullisista muutoksista. Esimerkiksi Suomessa ja Ruotsissa nettipokerin kulutuksen kasvu ja sitä kautta sen nousu yhdeksi merkittävimmistä ongelmapelaamisen taustalla olevista pelimuodoista näkyi ensimmäisenä kansallisten auttavien puhelimien tilastoissa.

Suomessa Peliklinikan (www.peliklinikka.fi) yhteydessä toimivien palvelujen ja Peliklinikan asiakastietokannat tarjoavat tietoa ongelmapelaajien pelaamista peleistä ja niiden haittavaikutuksista.

Peliongelmissa auttavan tuki- ohjaus- ja neuvontapalvelun (consultation) Peluurin (www.peluuri.fi) tietokanta sisältää yli 7 500 peliongelmaa koskevan puhelun ja soittajan tietoja vuodesta 2004 lähtien ja kertoo myös markkinoiden trendeistä ja muutoksista pelaamisessa sekä peliongelmassa. Raporteista käy ilmi mm. soittaneiden pelaajien pääasiallinen ongelmaa aiheuttanut peli. Sähköisten pelien kohdalla tietokantaan merkitään myös tieto siitä, onko kyseistä peliä pelattu kotimaisen vai ulkomaisen pelintarjoajan sivustolla. Viimeisen kuuden vuoden aikana nettipelien osuus pääasiallisena ongelmien aiheuttajana on noussut vuoden 2005 6 %:sta vuoden 2010 21 %:iin. Nettipelien sisällä nettipokeri on näkyvin yksittäinen pelimuoto (7 %). Peluurin vuosiraportti 2010 on julkaistu netissä (http://www.peluuri.fi/peluuri-info/peluurin_vuosiraportti_2010/).

Peli poikki -ohjelman asiakastietokanta kuvaa hyvin yksityiskohtaisesti ohjelmaan hakeutuneiden noin 500 asiakkaan pelaamista ja peliongelmaa (www.pelipoikki.fi). Peli poikki -ohjelma on internetpohjainen itseapua, ammatillista tukea, terapiaa ja vertaistukea yhdistävä palvelu ongelmapelaajille.

(2) Are you aware of any available data or studies relating to the nature and size of the black market for on-line gambling services? (Unlicensed operators)

(3) What, if any, is your experience of EU-based on-line gambling operators licensed in one or more Member State and providing and promoting their services in other EU Member States? What are your views on their impact on the corresponding markets and their consumers?

(4) What, if any, is your experience of licensed non-EU on-line gambling operators providing and promoting their services in EU Member States? What are your views on their impact on the EU market and on consumers?

Markkinointi ja mainonta sekä pelaajien houkuttelu on usein aggressiivista. Mainonnan vaikutusta on käsitelty kysymyksen 11 yhteydessä. Näiden pelintarjoajien vastuullisuusohjelmat eivät usein täytä vaatimuksia, joita rahapelihaittojen ehkäisyn kannalta tulisi vaatia. Lisäksi alaikäispelaaminen on yleensä mahdollista.

Mitä enemmän pelejä on tarjolla ja niitä markkinoidaan, sitä enemmän on potentiaalisesti sekä pelien kulutusta että pelaamisesta aiheutuvia haittoja. Alkoholihaittojen kohdalla yleisesti tunnettu kokonaiskulutusmalli on viime vuosina puhuttanut pelihaitta-alan asiantuntijoita ja tutkijoita ja mallin toimivuudesta pelaamisen kohdalla on saatu myös tutkimuksellista näyttöä (mm. Hansen & Rossow 2008). Mallin perusoletus on, että haittojen määrä vaihtelee kokonaiskulutuksen mukaisesti.

Marianne Hansen and Ingeborg Rossow (2008): Adolescent Gambling and Problem Gambling: Does the Total Consumption Model Apply? Journal of Gambling Studies ,Volume 24, Number 2, 135-149

(5) If any, which are the legal and/or practical problems that arise, in your view, from the jurisprudence of national courts and the CJEU in the field of online gambling? In particular, are there problems of legal certainty on your national and/or the EU market for such services?

(6) Do you consider that existing national and EU secondary law applicable to on-line gambling services adequately regulates those services? In particular, do you consider that coherence / consistency is ensured between, on one hand, the public policy objectives pursued by Member States in this field and, on the other hand, the national measures in force and/or the actual behaviour of public or private operators providing on-line gambling services?

Other comments on issues raised in section 1

2. Key policy issues subject to the present consultation

2.1. Definition and organisation of on-line gambling services

(7) How does the definition of on-line gambling services in the Green Paper differ from definitions at national level?

(8) Are gambling services offered by the media considered as games of chance at national level? Is there a distinction drawn between promotional games and gambling?

(9) Are cross-border on-line gambling services offered in licensed premises dedicated to gambling (e.g. casinos, gambling halls or a bookmaker's shop) at national level?

(10) What are the main advantages/difficulties associated with the coexistence in the EU of differing national systems of, and practices for, the licensing of on-line gambling services?

Peliluvan myöntämisen yhteydessä on tärkeää punnita rahapelikysymyksen kokonaistilanne (pelitarjonta, eli markkinat sekä niiden suhde olemassa oleviin tai potentiaalsiin haittoihin). Sosiaali- ja terveystalouden taso, koulutusaste ja pelaamisen hyväksyttävyyden ovat esimerkkejä sellaisista merkittävistä kulttuurisista, historiallisista, uskonnollisista ja sosiaalisista alueellisesti eroavista tekijöistä, jotka tulisi rahapelipolitiikassa huomioida tehokkaan ja kokonaisvaltaisen haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta.

Rahapeliluvan myöntäminen tai pelimarkkinoihin vaikuttava muu sääntely tulisi tehdä kyseisen markkina-alueen kulttuuriset - ja hyvinvointipiirteet huomioiden. Pelitarjonnan tulisi olla suhteutettu alueellisiin oloihin, jotta voidaan puhua kokonaisvaltaisesta rahapelipolitiikasta. Useilla mailla ei esimerkiksi ole resursseja kehittää ongelmapelaamisen hoitoa tai varhaista tunnistamista/puuttumista, vaan haittojen ehkäisy ja vähentäminen perustuu pelipalvelujen rajoittamiseen ja muuhun pelaamisen sääntelyyn. Jos mahdollisuus kansalliseen erityispiirteet ja -tarpeet huomioivaan sääntelyyn poistuisi, rahapelaamisesta aiheutuvat haitat todennäköisesti lisääntyisivät (ainakin) niissä maissa, joissa (mahdollisesti tuleva) yleiseurooppalainen pelistandardi on liberaalimpi kuin vallitseva järjestelmä. Mahdollisuus erityispiirteet huomioivaan sääntelyyn tarjoaa potentiaalisesti paremmat edellytykset rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisylle ja hoidolle.

Other comments on issues raised in section 2.1

2.2. Related services performed and/or used by on-line gambling services providers

(11) With focus on the categories mentioned in the Green Paper, how are commercial communications for (on-line) gambling services regulated for at national level? Are there specific problems with such cross-border commercial communications?

Rajat ylittävällä pelaamisella ja kaupallisella viestinnällä on todennäköinen yhteys markkinoinnin muuttumiseen osin aggressiivisemmaksi. Kaupallista viestintää ja mainontaa on esiintynyt myös sellaisissa yhteyksissä, joissa sitä ei tulisi olla, esimerkiksi ostettuja mainoksia sähköisistä rahapeleistä on netissä mainostettu peliongelmissa auttavien palvelujen yhteydessä (mainospaikka on ollut yhteydessä hakutulokseen hakukoneessa). Tällöin haavoittuvassa tilassa olevia pelaajia houkuttelevat pelaamisen jatkamiseen, kun he ovat etsimässä itselleen apua.

Rahapeliongelman muodostuminen on monimuotoinen prosessi. Yksittäisten tekijöiden vaikutusta on vaikea mitata. Mikä asia saa viihdepelaajan ajautumaan ongelmallisen pelaamisen kehään?

Rahapelimainonta näyttää lisäävän joidenkin ihmisten pelaamista. Tässä ryhmässä on luonnollisesti myös niitä jotka ovat riskiryhmässä vaikeampien ongelmien suhteen. Erot ovat yksilöllisiä, mutta rahapelimarkkinointia tutkinut antropologi Per Binde pitää rahapelimarkkinoinnin vaikutusta yhtenä tekijänä, joka muuttaa pelikäyttäytymistä. (Binde 2005)

Per Binden haastattelututkimuksessa pitkään rahapeliongelmissa kärsineistä viidesosa arvioi rahapelimarkkinoinnin vaikuttavan / vaikuttaneen merkittävästi heidän pelikäyttäytymiseen. Jokaisella tässä ryhmässä oli kuitenkin muita merkitseviä syitä ongelmapelaamiseen. Itse arvioidessaan he nostivat tärkeimmiksi tekijöiksi yksilölliset ominaisuudet ja pelien korkean saatavuuden.

Mainonnalla näyttäisi olevan vaikutusta erityisesti ongelmapelaajiin, jotka ovat päättäneet vähentää tai lopettaa pelaamisen kokonaan. Mainonnan lupaamat houkutukset vaikeuttavat vähentämistä tai lopettamista. Myös Peluurin tilastot ja aineistot tukevat tätä. (Binde 2005, Peluurin vuosiraportti 2010)

On todettu, että mitä vaikeampi peliongelma on, sitä vahvemmin reagoidaan rahapelimarkkinointiin. Syynä on ennen kaikkea se, että vaikeita peliongelmia kokevat ovat

usein hyvin herkässä tilassa pelaamisen suhteen ja huomioivat kaikki ärsykkeet, jotka viittaavat rahapelaamiseen. Yksinkertaisesti myös siksi, että rahapelaaminen aiheena kiinnostaa heitä. (Binde 2005)

Rahapelien markkinointi lisää pelien saatavuutta antamalla informaatiota pelimahdollisuuksista. Rahapelaaminen on siirtynyt osaltaan uusille areenoille tietokoneeseen ja kännykkään. Yhä useammat halutaan saattaa näistä mahdollisuuksista tietoisiksi.

Minkälaiset mainokset sitten ovat erityisen haitallisia, on hieman epäselvää. Binden haastatteluissa nousi esiin mainostyyppi, jossa kerrottiin tarjolla olevasta jackpotista tai erityisistä kampanjoista, jotka antavat käsityksen, että juuri nyt on kannattavaa pelata. (Binde 2007)

Psykologiset tutkimukset ovat osoittaneet, että mainosten vaikutukset ovat usein tiedostamattomia ja näin itse pelaajankin on mahdoton arvioida kuinka suuri merkitys markkinoinnilla on ollut hänen pelaamiseensa. (Binde 2005)

Binde, Per (2007). Spelreklam och spelmissbruk: En intervjustudie. Östersund: Statens folkhälsoinstitut

Binde, Per (2005). Att sälja en dröm: Om spelreklam och dess påverkan. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut

(12) Are there specific national regulations pertaining to payment systems for on-line gambling services? How do you assess them?

(13) Are players' accounts a necessary requirement for enforcement and player protection reasons?

Kyllä tulisi olla. Pelitilien varaan on mahdollista luoda parempia vastullisuusominaisuuksia esimerkiksi pelaajan omaehtoiselle tai pakolliselle kulutuksen seurannalle (esim. päivä-/kuukausimaksimit jne.).

(14) What are the existing national rules and practices relating to customer verification, their application to on-line gambling services and their consistency with data protection rules? How do you assess them? Are there specific problems associated with customer verification in a cross-border context?

Suomalaiset peliyhtiöt käyttävät väestörekisteritarkistusta, joka antaa luotettavan tiedon jokaisesta Suomen kansalaisesta ja ajantasaisena. Ulkomaisilla yhtiöillä ei ole vastaavaa mahdollisuutta ikätarkistukseen.

Other comments on issues raised in section 2.2

2.3. Public interest objectives

2.3.1. Consumer protection

(15) Do you have evidence that the factors listed in the Green Paper are linked to and/or central for the development of problem gambling or excessive use of on-line gambling services? (if possible, please rank them)

Yksittäisten ominaisuuksien rankkaaminen pelien haitallisuusarvioinnin yhteydessä on varsin vaikeaa. Tämä on aihepiiri, jonka riippumatonta tutkimusta tulisi merkittävästi lisätä. Voidaan kuitenkin todeta seuraavaa:

- Rahapeliongelman takia hoitoon hakeutuneet sekä väestöaineistoista seuloitut ongelmapelaajat ilmoittavat pääasialliseksi pelityypikseen lähes poikkeuksetta nopeatempoiset pelit (esim. Peluuri 2010: raha-automaatit 65 %, rahapelit netissä 21 %, kasinopelit 3 % l. yhteensä 89 % Peluriin soittaneista ongelmapelaajista). Rahapelien nettitarjonta lisää lähes poikkeuksetta pelin tempoa verrattuna siihen, miten sitä pystytään tarjoamaan kivijalassa. Sähköisessä ympäristössä merkittäviä haittapotentiaalia nostavia tekijöitä ovat saatavuuden lisääntyminen ja sosiaalisen kontrollin heikkeneminen. Suomessa useat ongelmapelaajille apua tarjoavat tahot ovat viime aikoina raportoineet uudesta palveluiden piiriin hakeutuvasta asiakasryhmästä; perhevapaalla internetin pelit löytäneet ja niiden kanssa ongelmiin ajautuneet äidit. Lasten kanssa kotona oleville äideille rahapelit eivät ennen internetpelaamisen lisääntymistä ole olleet helposti saatavilla, eikä lasten seurassa pelaaminen ole ollut sosiaalisesti hyväksyttävää eikä monesti sääntelyn puitteissa sallituakaan. Tämä osoittaa, kuinka merkittävästi tarjontakanava saattaa muuttaa pelaamisen haittapotentiaalia ja muuttaa potentiaalista pelaajakuntaa/ riskiryhmiä.

Hidastempoinen tai muutoin matalan riskin pelimuoto ei todennäköisesti muutu sähköiseen ympäristöönkään vietyinä korkean riskin peliksi, mutta ennestään riskialtis peli muuttuu entistäkin haitallisemmaksi sähköisesti tarjottuna. Tästä on esimerkkinä se, että lotto ei näytä netin kautta pelattavanakaan aiheuttavan merkittäviä haittoja pelaajille, kun taas pokerin sähköinen muoto, nettipokeri, näyttäisi olevan haittapotentiaaliltaan korkeammalla kuin ns. livepokeri. Tätä tukevat niin Peluurin tilastot kuin esimekiksi Suomessa teetetty väestökysely (STM 2007, ks. myös Halme 2011).

- Pelin haittapotentiaalia pystytään arvioimaan tuotekehitysvaiheessa ennen pelin markkinoille esittelyä. Nykyisin siihen on työkaluja mm. 1. ASTERIG, Assessment tool to measure and evaluate risk potential of gambling products (Germany, Gambling scientific forum), 2. Gam-Gard, Gaming assessment measure – guidance about responsible design (Griffiths, Wood, Parke) ja 3. Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton käytössä oleva RaVa (Heikkilä, Laine, Saarikoski).

- Yksittäisen pelituotteen arvioiminen antaa suhteellisen hyvän kuvan pelin ongelmapotentiaalista. Ollaan kuitenkin joutumassa tilanteeseen, missä sekä peliyhtiöt/pelien suunnittelijat että rahapelihaittojen ehkäisyyn pyrkivä viranomaisen käyttävät samaa listaa pelien houkuttelevuutta (koukuttavuutta) pohtiessaan. Erilaisiin tarpeisiin tarvitaan erilaisia välineitä, ja niiden kehittämiseen tulisi panostaa. Suomessa sisäasianministeriö ja sosiaali- ja terveysministeriö ovat asettaneet työryhmän laatimaan ehdotuksen rahapeleihin liittyvien haittojen arviointijärjestelmäksi. Arpajaislakihankkeen loppuraportissa (SM064:00/2007) on todettu, että teknologisen kehityksen myötä pelihaittojen riski ei määrydy enää pelkästään pelilaji- ja pelityyppikohtaisesti, vaan riski on arvioitava myös pelikohtaisesti kunkin pelin ominaisuudet sekä toimeenpano- ja jakelutavat huomioon ottaen. Työryhmän tehtävä on muun muassa selvittää yksittäisten rahapelituotteiden haitallisuuden arvioinnissa käytettäviä menetelmiä sekä määrittellä sellaisten pelituotteiden ominaispiirteet, joihin liittyy erityinen pelihaittojen vaara.

- Yksittäisten pelituotteiden ominaisuuksien arvioimisen ja pelin riskiominaisuuksien sääntelyn ohella olisi järkevää keskittyä jokaisen kuluttajan pelaaja-profiilin (pelihistorian, pelikulutuksen jne.) pakolliseen seurantaominaisuuteen. Pelaajalla olisi vain yksi mahdollinen pelaajaprofiili ja hän aidosti ja kuluttajaa palvelevasti piirtäisi lokitiedonomaaisesti pelihistoriaa, self-exclusion ym. kevyemmät rajoitustoimenpiteet mukaan lukien. Huomiota tulisi kiinnittää myös siihen, ettei samalla pelisivustolla olisi samanaikaisesti pelattavissa useita hyvin samankaltaisia pelejä.

- Internet näyttäisi tuovan naiset yhä useammin pelaamaan rahapelejä ja siten lisäävän naisten kokemia peliongelmia. Peluurin puheluissa naisten osuus erityisesti nettipelaajissa on ollut tasaisessa kasvussa viimeiset neljä vuotta. Peluurin tilastojen valossa naisia houkuttavat

erityyppiset pelit kuin miehiä, esimerkiksi nettipokeri ei naisten kohdalla näy juurikaan ongelmien aiheuttajana.

- Kaupallisen viestinnän vaikutus näyttää olevan erilainen erilaisille pelaajaryhmille, esimerkiksi ongelmallisesti pelaavat ja pelaamistaan rajoittamaan pyrkivät näyttäisivät olevan alttiita kaupallisen viestinnän vaikutuksille. Viestinnän vaikutuksia on käsitelty tarkemmin kysymyksen 11 yhteydessä.

Halme Jukka (2011) Overseas Internet poker and problem gambling in Finland 2007: A secondary data analysis of a Finnish population survey. NORDIC STUDIES ON ALCOHOL AND DRUGS V O L . 28. 2011 . 1 51-56

(16) Do you have evidence that the instruments listed in the Green Paper are central and/or efficient to prevent or limit problem gambling relating to on-line gambling services? (if possible, please rank them)

Mainittujen keinojen vaikuttavuudesta on vain vähän tutkittua tietoa ja sitä kaivataan lisää. Peruseriaatteiltaan ongelmapelaamisen ehkäisyyn sähköisillä pelimarkkinoilla pätee samat periaatteet kuin muuhunkin rahapelaamisen sosiaalisten haittojen ehkäisyyn. Rahapelaamiseen liittyvien sosiaalisten haittojen ja ongelmapelaamisen ehkäisy on siis kokonaisuus, joka muodostuu joukosta toisiaan täydentäviä toimia:

- pelipolitiikka
- pelaamiseen ja sosiaaliseen ympäristöön vaikuttaminen
- peliriippuvuuden syntyyn vaikuttaviin yksilöllisiin riskitekijöihin vaikuttaminen
- suojaavien tekijöiden vahvistaminen

Australiassa vuonna 1999 tehdyssä tutkimuksessa (Productivity commission. Australia´s gambling industries. Report no. 10, 1999) arvioitiin haittojen vähentämistoimien hyötyjä. Tutkimuksessa korostetaan sitä, että arvioinnin on oltava laaja-alaista, kun pohditaan rahapeleistä aiheutuvia haittoja ja niiden ehkäisyä tai kun pohditaan peliongelmilta suojaavia tekijöitä. Yksittäisten tekijöiden ja niiden vaikuttavuuden sijaan on rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisyn näkökulmasta hedelmällisempää keskittyä kokonaisuuteen, jossa huomio kiinnittyy haittojen ehkäisyn kokonaisuuteen eri tasoilla (primääri- ja sekundaäripreventiosta haittojen ehkäisyyn ja hoitoon).

Erityisesti kaikkein riskialttiimmiksi katsottujen pelimuotojen rajoittaminen on olemassa olevan tiedon mukaan erityisen tehokas keino ja ensiarvoisen tärkeä tekijä ongelmapelaamisen ehkäisyssä. Esimerkiksi Norjassa peliautomaattien markkinoilta poistaminen vaikutti saman tien vähentämällä avun ja tuen piiriin hakeutumista peliongelman vuoksi.

Kanadalaisessa kirjallisuuskatsauksessa (Williams, Robert & West, Beverly & Simpson, Robert (2007): Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.) arvioitiin osan tekstissä mainituista toimenpiteistä vaikuttavuutta. Siinä mainituista toimenpiteistä tehokkaimmiksi arvioitiin riskialttiiden pelien rajoittaminen. Se näyttäytyi katsauksessa jopa tehokkaampana keinona kuin pelaamisen kieltäminen nuorilta. Tilannemuistutuksista puolestaan automaattisten interventioiden tehokkuus riskipelaajille arvioitiin kohtalaiseksi. Rahan saatavilla olon rajoitusten vaikuttavuus arvioitiin niin ikään kohtalaiseksi (3) viisiportaisella asteikolla, mutta tutkimuksellinen näyttö tästä oli epävarmaa. Pelipaikkoihin pääsyn ja niiden määrän ja sijainnin rajoittaminen arvioitiin katsauksessa riskialttiiden pelien rajoittamisen ohella tehokkaimmiksi haittojen ehkäisyn keinoiksi (2). Sähköisesti välitettävien pelien ulottumattomiin jääväksi tehokkaaksi ehkäisykeinoksi luokitui näiden lisäksi alkoholin ja tupakan nauttimisen rajoittaminen pelatessa. Myös tässä

tutkimuskatsauksessa painotettiin sitä, että koska peliongelman syntyyn vaikuttavat lukuisat sekä sisäiset että ulkoiset tekijät, tehokas ehkäisy vaatii pitkäkestoista, monipuolista ja koordinoitua toimintaa. Tutkijat painottavat lisäksi sitä, että ongelmapelaamisen ehkäisyssä on käytetty eniten menetelmiä, joilla on todettu olevan kaikkein vähiten vaikuttavuutta. Potentiaalisesti vaikuttavampia toimia puolestaan sovelletaan käytäntöön usein riittämättömällä tavalla, jolloin vaikuttavuus niidenkin kohdalla on vain vähäinen. Esimerkiksi pelien saatavuutta rajoitetaan usein liian vähän.

Suomalaisten yhtiöiden nettipeleihin tuomat vastuullisuusominaisuudet ovat yhtenä osana haittojen ehkäisyn kokonaisuutta laadukkaita ja toimivia samoin kuin esim. Svenska Spelin työkalut. Nämä vastuullisuusominaisuudet ovat yhtiöille kalliita tuottaa ja rajoittavat pelaajan valinnanvapautta ja mahdollisuuksia pelaamisessa. Näin ollen ne voivat vaikuttaa myös pelaamisen määrää vähentävästi. Kun ulkomaisilta yhtiöiltä puuttuvat vastaavat ominaisuudet, ne saavat heikommasta kuluttajansuojasta ansaitsematonta kilpailuetua suhteessa vastuullisiin yhtiöihin sekä taloudellisesti että pelaamisen määrässä ja sitä kautta myös tuottoina sekä pienempinä investointikuluina. Myös mainitussa kanadalaisessa kirjallisuuskatsauksessa todetaan, että tehokas haittojen ehkäisy tarkoittaa yleensä väistämättä vaikuttamista myös ogelmattomasti pelaaviin ja samalla pelituottoihin, mikä kuitenkin tulisi hyväksyä, jos pelihaittoja halutaan tehokkaalla tavalla ehkäistä.

Alustavan Raha-automaattiyhdistyksen asiakasanalyysin mukaan pakollinen pelikaton asettaminen näyttäisi vähentävän pelaajien kulutusta suhteellisen selvästi. Elementti tuntuisi ehkäisevän kontrollin menetyksen vakavia seuraumuksia. Jokaiselle pelaajalle pakollista pelikaton asettamista voi pitää hyvin vastuullisena elementtinä.

(17) Do you have evidence (e.g. studies, statistical data) on the scale of problem gambling at national or EU level?

Suomalaisen rahapelaamisen ja peliongelman laajuudesta on tehty seuraavat tutkimukset:

Aho, P. & H. Ilkas (2006). Nuorten rahapelaaminen. Ikärajan valvonta – koeostot ja havainnointi. Sosiaali- ja terveysministeriö & Taloustutkimus Oy, Helsinki.

Aho, P & Ilkas, H. (2006). Nuorten rahapelaaminen. 12-17 – vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat – puhelinhaastattelu [Adolescent gambling. Gambling and gambling problems among 12-17 year old adolescents – telephone survey]. Taloustutkimus Oy. (Prevalence of adolescent gambling) http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/0DDA06D9-344C-46E5-A307-5A81842573F4/0/nuorten_rahapelaaminen_2007.pdf

Aho, P. & Turja, T. (2007). Suomalaisten rahapelaaminen 2007 [The gambling of the Finns 2007.]. Taloustutkimus Oy. (Prevalence of gambling) http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/82EFAC39-7AEC-4EA9-A3C4-BB57D35A07B7/0/Suomalaisten_rahapelaaminen_2007_tekstiraportit5046.pdf

Ahlström, Salme & Metso, Leena & Tuovinen Eeva Liisa (2004):Suomalaisten nuorten päihteiden käyttö 1999 ja 2003. Espad -tutkimuksen taulukkoraportti. Stakes. Aiheita 32/2004. Helsinki: Stakesin monistamo

Katja Björklund, Maria Heiskanen, Marjo Kokko (2011) Opiskelija internetissä - kuin kala vedessä vai kiinni verkossa? Korkeakouluopiskelijoiden rahapelaaminen ja internetin käyttö THL, Raportti 16/201. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/763d6978-cf9b-4c58-aa6c-fd3600c68a19>

Ilkas, H. & Turja, T. (2003). Rahapelitutkimus [Gambling survey.]. Taloustutkimus Oy. (Prevalence of gambling)

Halme Jukka (2011) Overseas Internet poker and problem gambling in Finland 2007: A secondary data analysis of a Finnish population survey. *NORDIC STUDIES ON ALCOHOL AND DRUGS* V O L . 28. 2011 . 1 51-56

Jukka Halme, Satu Helakorpi, Elina Laitalainen, Antti Uutela, Hannu Alho (2010) Rahapelaamisen tiheys on yhteydessä terveystieteisiin työikäisillä suomalaisilla. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti* 2010: 2, 98-108
http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/C538FEDA-917D-4A96-A221-94686CBE6FFD/16651/SosLaak_22010_JH.pdf

Hakkarainen, Pekka & Johanna Järvinen-Tassopoulos & Leena Metso (2010) Miten alkoholinkäyttö, rahapelaaminen ja huumeidenkäyttö kytkeytyvät toisiinsa? Teoksessa Mäkelä, Pia & Heli Mustonen & Christoffer Tigerstedt (toim.) *Suomi juo. Suomalaisten alkoholinkäyttö ja sen muutokset 1968-2008*. Helsinki: THL, 264-279 <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/371e1e08-9bc1-47ea-81aa-68b04f27088c>

Järvinen-Tassopoulos, J. & L. Metso (2009). Pojat ovat pelimiehiä, tytöt rahapelien harrastajia. [Boys are players, girls are dilettantes – Reviewing the results of the ESPAD school survey 2007] Vuoden 2007 ESPAD-koululaiskyselyn tulosten tarkastelua. *Yhteiskuntapolitiikka* 74: 5, 523-536. <http://www.stakes.fi/yp/2009/5/jarvinentassopoulos.pdf>

Piispa, M. & Laitalainen, E. & Helakorpi, S. & Halme, J. & Alho, H. & Uutela, A. (2009) Rahapelaaminen, pelaamisen aiheuttamat ongelmat ja niiden yhteys elintapoihin: Tutkimus työikäisistä suomalaisista vuonna 2008. [Gambling, gambling problems and their relation to living habits among Finnish adults in 2008.] *Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 29/2009* <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/295fc98c-8911-4656-88b0-4ec08da9645b>

PELIONGELMAN YLEISYYDESTÄ SUOMESSA:

Aikuiset

SOGS-R 3 – 4 (Aho & Turja 2007, 12 kk, 15 - 74 v.)	88 000	2,1 %
SOGS-R 5+ (Aho & Turja 2007, 12 kk, 15 - 74 v.)	42 000	1,0 %
PSGI 3-7 (Hakkarainen et al 2009, 12 kk, 15 - 69 v.)		3,0 %
PSGI 8+ (Hakkarainen et al 2009, 12 kk, 15 - 69 v.)		1,0 %
Ongelmia rahapelaamiseen liittyen (Piispa et al 2009, viim. kk 15–64 v.)	70 000	2,0 %
Opiskelijat (Lie/Bet) (Björklund et al 2011, alle 35 v.)		5,9 %

Nuoret

SOGS-RA 2 -3 (Ilkas & Aho 2006, 12 -17 v.)	22 000	5,0 %
SOGS-RA 4+ (Ilkas & Aho 2006, 12 - 17 v.)	9 000	2,3 %

(18) Are there recognised studies or evidence demonstrating that on-line gambling is likely to be more or less harmful than other forms of gambling for individuals susceptible to develop a pathological gaming pattern?

Vaikka ongelmapelaamisen suhteen löydettävissä tiettyjä erityisiä riskiryhmiä, joilla riski ongelmiin ajautumiseen on keskimääräistä korkeampi, ongelmapelaajia löytyy kaikista mahdollisista väestöryhmistä. Kukaan rahapelejä pelaava tai potentiaalinen rahapelaaja ei ole suojassa pelaamisen liittyviltä riskeiltä.

Ongelmien määrä tulisi aina suhteuttaa pelaamisen kokonaismäärään; kuinka suuri osuus minkäkin pelin pelaajista kokee haittoja. Nettipelaamisen kohdalla arviontia vaikeuttaa se, että tarkkaa tietoa nettipelaamisen määrästä ei ole saatavilla, kun yhdistetään kulutus sekä

kotimaisten että ulkomaisten pelintarjoajien peleihin. Saatavilla olevan tiedon mukaan näyttää kuitenkin siltä, että kun tarkastellaan nettipelaamista kokonaisuutena, ongelmiin ajautumisen riski on suurempi kuin livepelaamisessa. Aihepiiristä kaivataan lisää tutkimusta.

Halmen tutkimukseen todettiin, että rahapelit netissä näyttäisivät yleisesti ottaen olevan muita pelimuotoja enemmän riskiä sisältäviä suhteessa peliongelman kehittymiseen pois lukien livepelinä pelattavat raha-automaatit. (Halme 2011)

Peliklinikan ensimmäisen puolivuotistoimintakauden 2010/7 - 2010/12 avohoidon asiakkaista (n 65) pelattujen pelien ja niiden aiheuttamien ongelmien analyysi näyttää siltä, että nettipelejä pelaavat eivät pystyneet pelaamaan niitä juurikaan ongelmattomasti. Tätä kuvaava suhdeluku oli kaikkien netissä pelattavien pelien osalta hyvin lähellä samaa kuin raha-automaateissa. Kivijalassa pelattavat vedonlyöntipelit ja arvontapelit yms. olivat pelejä mitä saatettiin pystyä pelaamaan ongelmattomasti. Pelaaminen Suomen ainoalla kansainvälisellä kasinolla pääsi suhdelukua katsellen lähelle kolikkopelejä ja nettipelaamista.

Osaltaan tähän kysymykseen on vastattu kysymyksen 15 yhteydessä: Hidastempoinen tai muutoin matalan riskin pelimuoto ei todennäköisesti muutu sähköiseen ympäristöönkään vietyinä korkean riskin peliksi, mutta ennestään riskialtis peli muuttuu entistään haitallisemmaksi sähköisesti tarjottuna. Tästä on esimerkkinä se, että lotto ei näytä netin kautta pelattavanakaan aiheuttavan merkittäviä haittoja pelaajille, kun taas pokerin sähköinen muoto, nettipokeri, näyttäisi olevan haittapotentiaaaliltaan korkeammalla kuin ns. livepokeri. Tätä tukevat niin Peluurin tilastot kuin esimekiksi Suomessa teetetty väestökysely (STM 2007, ks. myös Halme 2011).

Peluurin tilastot antavat viitteitä siitä, että nettipeleillä ongelmiin ajautuvat pelaajat ajautuvat helposti vakavampiin ongelmiin kuin ongelmapelaajat keskimäärin. Muun muassa velat ovat Peluurin auttavan puhelimen tavoittamilla nettipelaajilla keskimääräistä suurempia. Mitä suuremmista veloista on kyse, sitä useammin ongelmien taustalla on netin rahapelit (Peluurin vuosiraportti 2010).

Halme Jukka (2011) Overseas Internet poker and problem gambling in Finland 2007: A secondary data analysis of a Finnish population survey. NORDIC STUDIES ON ALCOHOL AND DRUGS V O L . 28. 2011 . 1 51-56.

Kalle Tryggvesson (2007): Nätpokerspelandet i Sverige - Omfattning, utveckling och karaktär 2006. Sorad - forskningsrapport nr 43 2007.

(19) Is there evidence to suggest which forms of on-line gambling (types of games) are most problematic in this respect?

Tähän kysymykseen on vastattu osin edellisessä kohdassa (kysymys 18).

Yksittäisistä pelimuodoista riskin tiedetään olevan erityisen suuri nettipokerin kohdalla. Halmen mukaan Internetpokerin riski aiheuttaa peliongelma näyttäisi olevan noin 2,5 kertainen verrattuna muihin peleihin ja saman suuruinen kuin raha-automaattien. Mutta se ei yksinään vielä ilmeisesti selitä ongelman syntyä vaan mukana täytyy olla muita muuttujia, kuten useiden rahapelien pelaaminen ja suurien summien käyttö rahapelaamiseen. (Halme 2011)

"When compared to subjects with involvement in "other games" subjects with Internet poker gambling were approximately two and a half times more likely to be problem gamblers (OR=2.62, Table 4). Subjects with slot machines included in their gambling activities, were also about two and a half times more likely to be problem gamblers than subjects involved in other games (OR=2.56, Table 4). The odds ratio of subjects with other overseas gambling, excluding Internet poker, was non-significant." (Halme 2011)

Ruotsalaistutkimuksessa (Tryggvesson 2007) puolestaan arvioitiin jopa 25 % nettipokerin pelaajista kokeneen pelaamiseen liittyviä ongelmia. 16–27-vuotiaiden ikäryhmässä vastaava prosenttiluku oli 39.

Peluurin tilastoissa nettipokeri on toistaiseksi ylivoimaisesti merkittävin yksittäinen pelaamisen muoto netissä pelaamista koskevien yhteydentottojen taustalla. Sen merkitys osana nettipelien kokonaisuutta on kuitenkin hieman laskenut ja usein ongelmapelaamisen taustalla on monen eri nettipelimuodon liiallista pelaamista samanaikaisesti. Niillä naisilla, joilla ongelmapelaaminen johtuu netissä pelaamisesta, kyse on tavallisesti jostakin muusta pelistä kuin nettipokerista. Naiset näyttäisivätkin pelaavan netissä erilaisia pelejä kuin miehet.

Halme Jukka (2011) Overseas Internet poker and problem gambling in Finland 2007: A secondary data analysis of a Finnish population survey. NORDIC STUDIES ON ALCOHOL AND DRUGS V O L . 28. 2011 . 1 51-56.

Kalle Tryggvesson (2007): Nätpokerspelandet i Sverige - Omfattning, utveckling och karaktär 2006. Sorad - forskningsrapport nr 43 2007.

(20) What is done at national level to prevent problem gambling? (E.g. to ensure early detection)?

Ongelmien seurannasta, tutkimuksesta sekä ehkäisyn ja hoidon kehittämisestä vastaa sosiaali- ja terveysministeriö (STM), joka on osoittanut tehtävän Terveiden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL). THL:n rahapeliasioiden pääpaino on yhteiskuntatieteellisessä pelitutkimuksessa ja ehkäisevän työn sekä tuki- ja hoitojärjestelmän kehittämisessä ja koordinoinnissa. Osin työ painottuu hoitomenetelmätutkimukseen.

THL:lla on valtakunnallinen koordinaatiohanke (Kokonaishanke) rahapelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämisessä. THL:n ja Pääkaupunkiseudun sosiaalialan kehittämiskeskus SOCCAn välinen toimeksianto koskee yhteistyötä rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen selvittämiseksi sekä ehkäisyn ja hoidon kehittämiseksi STM:n hallinnonalalla osana THL:n koordinoimaa kokonaishanketta ja se toteutetaan THL:n ohjauksessa. Kokonaishankkeeseen kuuluvat:

- Peliklinikka: Peliklinikka on erityisesti rahapeliongelmiin erikoistunut palvelukokonaisuus, joka tuottaa ja kehittää monitoimijaperiaatteella matalan kynnyksen palveluja pelaajille, heidän läheisilleen ja peliongelmaa työssään kohtaaville. Peliklinikan toiminta perustuu kumppanuussopimukseen. Sopimuskumppaneina ovat Helsingin ja Vantaan kaupungit, A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto, Sosiaalipedagogiikan säätiö, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos sekä Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Socca. Kauniaisten kaupunki on myös päättänyt liittymisestä mukaan toimintaan. (ks. www.pelikinikka.fi)

- Rahapelihaittojen ehkäisy ja hoito - täydennyskoulutus sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisille. Keski-Suomen sosiaalialan osaamiskeskus vastaa THL:n toimintakokonaisuuteen kuuluvasta osahankkeesta, jossa vahvistetaan osaamista rahapelihaittojen ehkäisyyn ja rahapeliongelmiin kohtaamiseen tuki- ja hoitopalveluissa.

A-klinikkasäätiön ja Sininauhaliiton yhteinen palvelu Peluuri tarjoaa tietoa ja tukea peliongelmissa pelaajille, heidän läheisilleen sekä työnsä puolesta pelihaittoja kohtaaville. Peluuri toimii osana Peliklinikkaa. Peluurin perustehtävä on tuottaa peliongelmaan matalakynnyksisiä tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita puhelimen ja verkon välityksellä. Peluurin palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille ilmaisia. Tavoitteena on rahapelaamisesta aiheutuvien yksilöllisten, yhteiskunnallisten ja sosiaalisten haittojen ehkäiseminen ja vähentäminen. Kansallisten pelintarjoajien (RAY, Veikkaus ja Fintoto) lisäksi Peluurin toimintaa rahoittaa Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Myös sosiaali- ja terveysministeriö on mukana Peluurin toiminnassa.

Raha-automaattiyhdistys on rahoittanut rahapelihaittojen ehkäisyä koskevia hankkeita. Vuonna 2010 RAY myönsi avustuksia em. hankkeisiin yhteensä 865 000 €; Pelissä -hanke/Sovatek säätiö(rahapeliahittojen ehkäisyn ja hoidon kehittäminen), Pelitaito -hanke/EOPH (nuorten pelihaittojen ehkäisy), Tiltti -hanke/Sinininauhaliitto (info ja tukipiste ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen), Pelivoimapiiri -hanke/A-klinikkasäätiö (tekstiviesti- ja internetpohjainen, tukiviestejä, oma-apua ja vertaistukea sekä apua ammattilaisilta).

(21) Is treatment for gambling addiction available at national level? If so, to what extent do on-line gambling operators contribute to the funding of such preventive actions and treatment?

Suomessa ei ole peliongelmiin hoitoon kehitettyä erillistä hoitojärjestelmää, vaan ongelmapelaamiseen saa tukea ja hoitoa sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa sekä joissakin ongelmapelaajille suunnatuissa erityispalveluissa. Näitä tuottavat järjestöt sekä yksin että yhteistyössä kuntien kanssa. Kuntien peruspalveluilla onkin kasvava rooli, kun tunnustetaan ja otetaan puheeksi ongelmapelaamista sekä tarjotaan tuki- ja hoitopalveluita.

Peliongelmaa hoidetaan Suomessa yleensä sekä päihde- että mielenterveyspalveluissa. Peliongelman vuoksi voi hakeutua hoitoon A-klinikoille, mielenterveystoimistoihin, kriisikeskuksiin, sosiaalitoimistoihin, terveyskeskuksiin, seurakuntien diakoniatyöntekijöille, psykiatrian poliklinikoille, laitoshoitoon ja vertaisryhmiin. Palveluiden saatavuudessa on alueellisia eroja.

Sosiaali ja terveysministeriö saa ArpajaisL 52 § nojalla suomalaisilta peliyhtiöiltä rahaa käytettäväksi rahapelihaittojen tutkimukseen ja seurantaan sekä hoidon ja ehkäisyn kehittämiseen (ks. tarkemmin varojen käytöstä vastaus 40.) Tätä rahoitusta kanavoidaan THL:n kautta hankkeisiin. Vuonna 2010 tämä ArpajaisL 52 § perusteella peliyhtiöiltä saatu raha oli li 1 416 000 euroa, josta peliongelman hoidon kehittämiseen käytettiin 395 000 euroa.

Lisäksi Raha-automaattiyhdistys rahoittaa kansalaisjärjestöjen rahapelihaittojen hoidon ja ehkäisyn kehittämishankkeita ArpajaisL 13 § nojalla omatoimeksi antonsa puitteissa.

Rahapeliyhteisöt rahoittavat myös Peluurin toimintaa yhteisvastuullisesti, vuonna 2010 yhteensä 300 000 eurolla.

(22) What is the required level of due diligence in national regulation in this field? (e.g. recording on-line players' behaviour to determine a probable pathological gambler?).

(23) What is the statutory age limit for having access to on-line gambling services in your Member State? Are existing limits adequate to protect minors?

18 vuoden ikäraja on riittävä ja se on myös sama kuin Suomessa juridisen täysi-ikäisyyden raja.

(24) Are on-line age controls imposed and how do these compare to off-line 'face-to-face' identification?

Kyllä. On-line pelaamisessa suomalaisten yhtiöiden sivuilla henkilö- ja ikätarkistus tehdään henkilötunnuksen/väestörekisterin kautta ja se on pakollinen. Sen sijaan face-to-face pelaamisessa ikärajatarkistus on riippuvainen peliä myyvän tai valvovan henkilön valppaudesta ja aktiivisuudesta eikä ikää tarkisteta kaikilta. Näin ollen suomalaisten yhtiöiden nettipelien ikärajakontrollia voi pitää jopa parempana kuin kivijalkapelaamisessa.

Vuonna 2006 tehdyssä koeostotutkimuksessa (STM/TOY) alle 10 %:ssa tapauksista alle 15-vuotiaan näköiseltä henkilöltä mentiin kieltämään pelaaminen (tuolloin lainsäädännössä sittemmin 18 vuodeksi vaihtunut ikäraja oli automaattien pelaamisessa 15 vuotta) . Kivijalkapelaamisen valvonta ei ole siis toiminut kovin hyvin, mutta siihen on sittemmin pyritty puuttumaan kovemalla otteella.

(25) How are commercial communications for gambling services regulated to protect minors at national or EU level? (e.g. limits on promotional games that are designed as on-line casino games, sports sponsorship, merchandising (e.g. replica jerseys, computer games etc) and use of social on-line networks or video-sharing for marketing purposes.

(26) Which national regulatory provisions on license conditions and commercial communications for on-line gambling services account for the risks described in the Green Paper and seek to protect vulnerable consumers? How do you assess them?

Other comments on issues raised in section 2.3.1

2.3.2. Public order

(27) Are you aware of studies and/or statistical data relating to fraud and on-line gambling?

(28) Are there rules regarding the control, standardisation and certification of gambling equipment, random generators or other software in your Member State?

(29) What, in your opinion, are the best practices to prevent various types of fraud (by operators against players, players against operators and players against players) and to assist complaint procedures?

(30) As regards sports betting and outcome fixing - what national regulations are imposed on on-line gambling operators and persons involved in sport events/games to address these issues, in particular to prevent 'conflicts of interest'? Are you aware of any available data or studies relating to the magnitude of this problem?

(31) What issues should in your view be addressed in priority?

(32) What risks are there that a (on-line) sports betting operator, which has entered into a sponsorship agreement with a sports club or an association, will seek to influence the outcome of a sports event directly or indirectly for profitable gain?

(33) What concrete cases are there that have demonstrated how on-line gambling could be used for money laundering purposes?

(34) Which micro-payments systems require specific regulatory control in view of their use for on-line gambling services?

(35) Do you have experience and/or evidence of best practice to detect and prevent money laundering?

(36) Is there evidence to demonstrate that the risk of money laundering through on-line gambling is particularly high in the context of such operations set up on social web-sites?

(37) Are national e-commerce transparency requirements enforced to allow for illegally operated services to be tracked and closed? How do you assess this situation?

Other comments on issues raised in section 2.3.2

2.3.3. Financing of benevolent and public interest activities as well as events on which on-line sports betting relies

(38) Are there other gambling revenue channeling schemes than those described in the Green Paper for the public interest activities at national or EU level?

(39) Is there a specific mechanism, such as a Fund, for redistributing revenue from public and commercial on-line gambling services to the benefit of society?

(40) Are funds returned or re-attributed to prevention and treatment of gambling addiction?

Kyllä, rahapeliuottoja palautetaan sosiaali- ja terveysministeriölle ArpajaisL 52 §:n nojalla rahapelihaittojen seurantaan ja tutkimukseen sekä rahapelihaittojen hoidon ja ehkäisyn kehittämiseen. Vuonna 2010 tämä summa oli yhteensä 1 415 556 euroa. Lisäksi peliyhtiöt rahoittivat yhteisvastuullisesti Auttava puhelin Peluurin toimintaa 300 000 eurolla ja RAY jakoi avustuksina pelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämiseen 865 000 euroa. RAY ja Veikkaus käyttivät omiin vastuullisuusohjelmiinsa yhteensä 4,1 miljoonaa euroa vuonna 2010. Rahapelien tutkimusta suomalaiset peliyhtiöt rahoittavat Pelitoiminnan tutkimussäätiön kautta 184 000 eurolla v. 2010 ja lisäksi rahapelihaittojen tutkimuksen rahoitukseen käytettiin Alkoholitutkimussäätiön varoja 261 000 euroa (summa sisältyy ArpajaisL 52§:n rahoitukseen) .

Rahapelituottojen käyttö pelihaittojen ehkäisyyn ja hoitoon v. 2010:

RAY peliongelmiin ehkäisy/avustukset	865 000 €
Peluuri	300 000 €
ArpajaisL 52 §	1 416 000 €
Muu tutkimuksen rahoitus	184 000 €
RAY vastuullisuusohjelma	1 100 000 €
Veikkaus vastuullisuusohjelma	3 007 000 €
Fintoto vastuullisuusohjelma	n/a
YHTEENSÄ	6 872 000 €

(41) What are the proportions of on-line gambling revenues from sports betting that are redirected back into sports at national level?

(42) Do all sports disciplines benefit from on-line gambling exploitation rights in a similar manner to horse-racing and, if so, are those rights exploited?

(43) Do on-line gambling exploitation rights that are exclusively dedicated to ensuring integrity exist?

(44) Is there evidence to suggest that the cross-border "free-riding" risk noted in the Green Paper for on-line gambling services is reducing revenues to national public interest activities that depend on channelling of gambling revenues?

(45) Do there exist transparency obligations that allow for gamblers to be made aware of whether and how much gambling service providers are channelling revenues back into public interest activities?

Other comments on issues raised in section 2.3.3

2.4. Enforcement and related matters

(46) Which form of regulatory body exists in your Member State and what are its competences, its scope of action across the on-line gambling services as defined in the Green Paper?

(47) Is there a national register of licensed operators of gambling services? If so, is it publicly accessible? Who is responsible for keeping it up to date?

(48) Which forms of cross-border administrative cooperation are you aware of in the domain of gambling and which specific issues are covered?

(49) Are you aware of enhanced cooperation, educational programmes or early warning systems as described in the Green Paper that are aimed at strengthening integrity in sport and/or increase awareness among other stakeholders?

(50) Are any of the methods mentioned in the Green Paper, or any other technical means, applied at national level to limit access to on-line gambling services or to restrict payment services? Are you aware of any cross-border initiative(s) aimed at enforcing such methods? How do you assess their effectiveness in the field of on-line gambling?

(51) What are your views on the relative merits [in terms of suitability and efficiency] of the methods mentioned in the Green Paper as well as any other technical means to limit access to gambling services or payment services?

Other comments on issues raised in section 2.4

Other comments on issues raised in the Green Paper