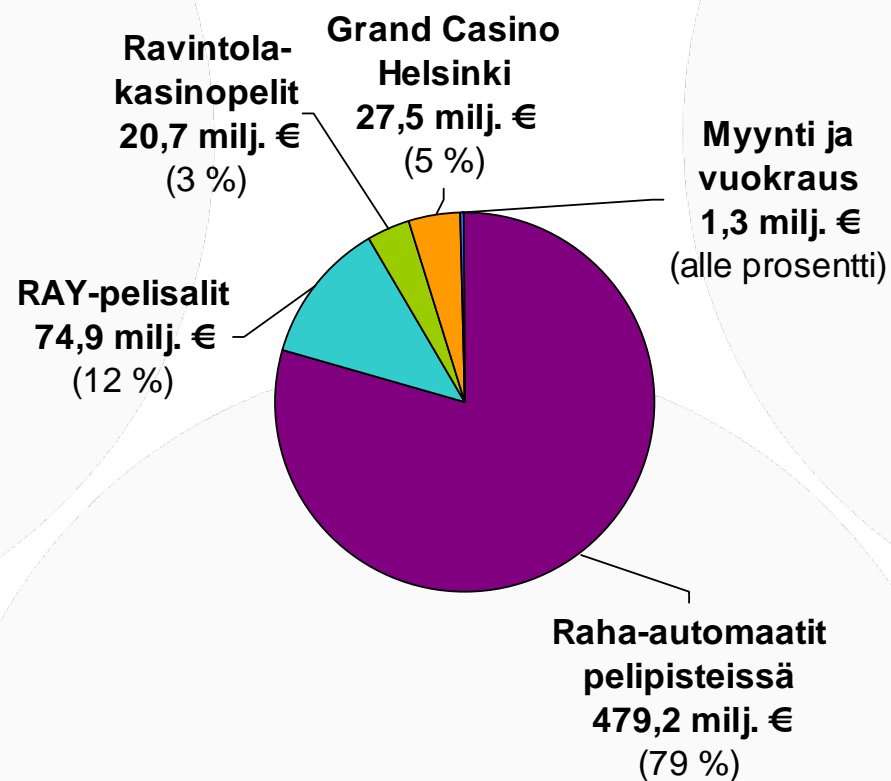


RAY ja vastuullista rahapelitoimintaa

Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan –seminaari

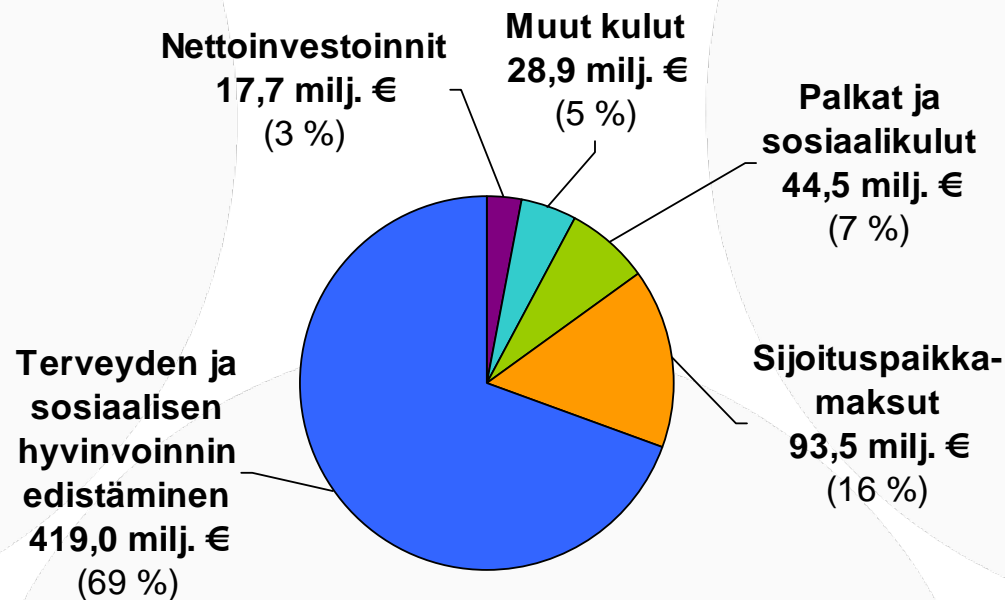
Helsinki 10.5.2007

LIKEVAIHTO v. 2006 yhteensä 603,6 milj. €

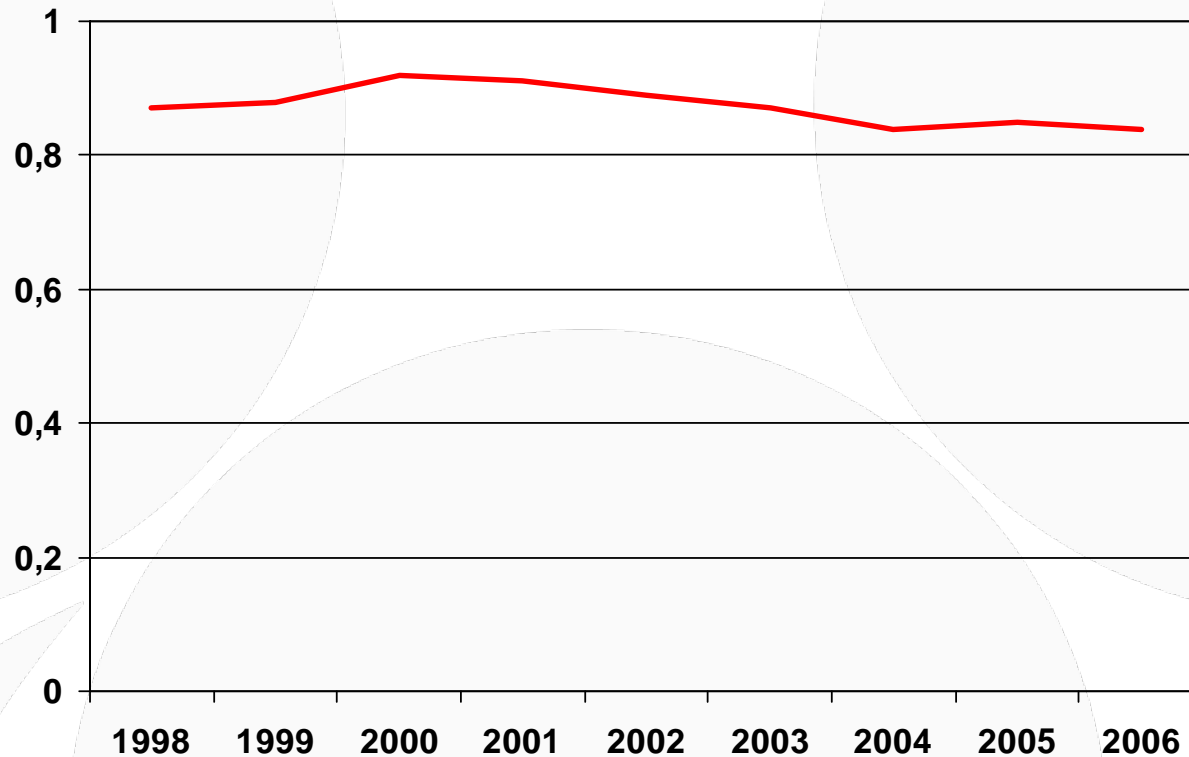


LIKEVAIHDON KÄYTTÖ v. 2006

**RAY:n liikevaihto 603,6 milj. € =
rahapeliin tuotto 657,8 milj. € - arpajaisvero 54,2 milj. €**

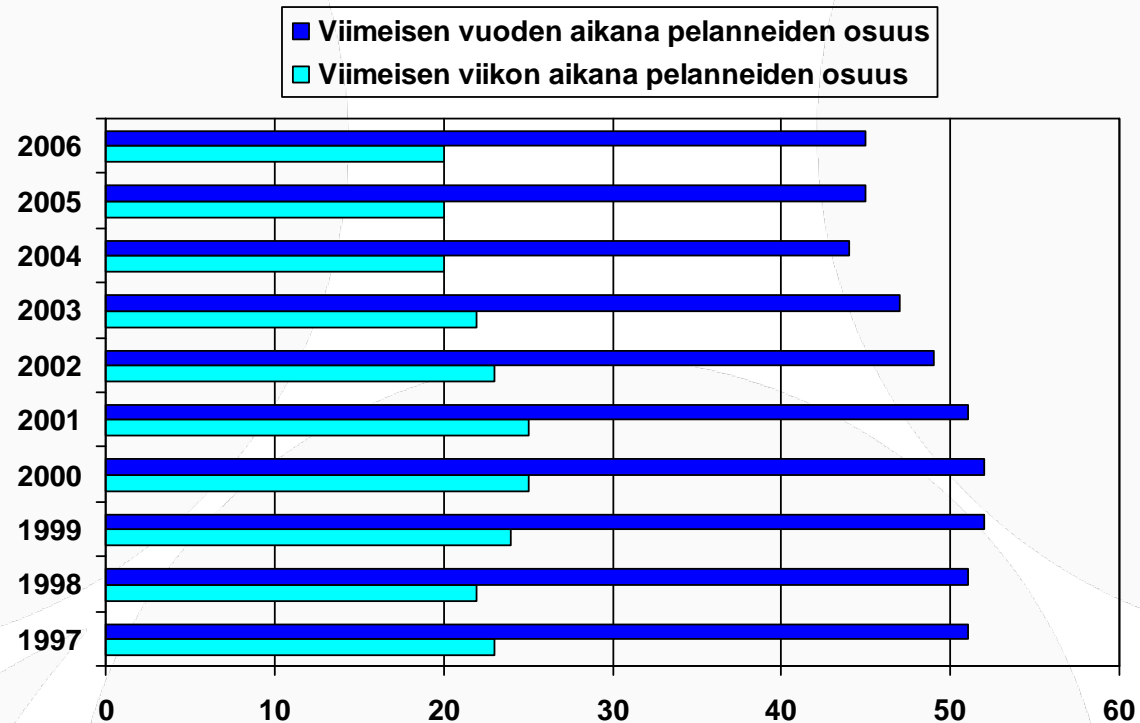


Kotitalouksien kulutus (%) RAY:n rahapeleihin käytettävissä olevista tuloista 1997 - 2006



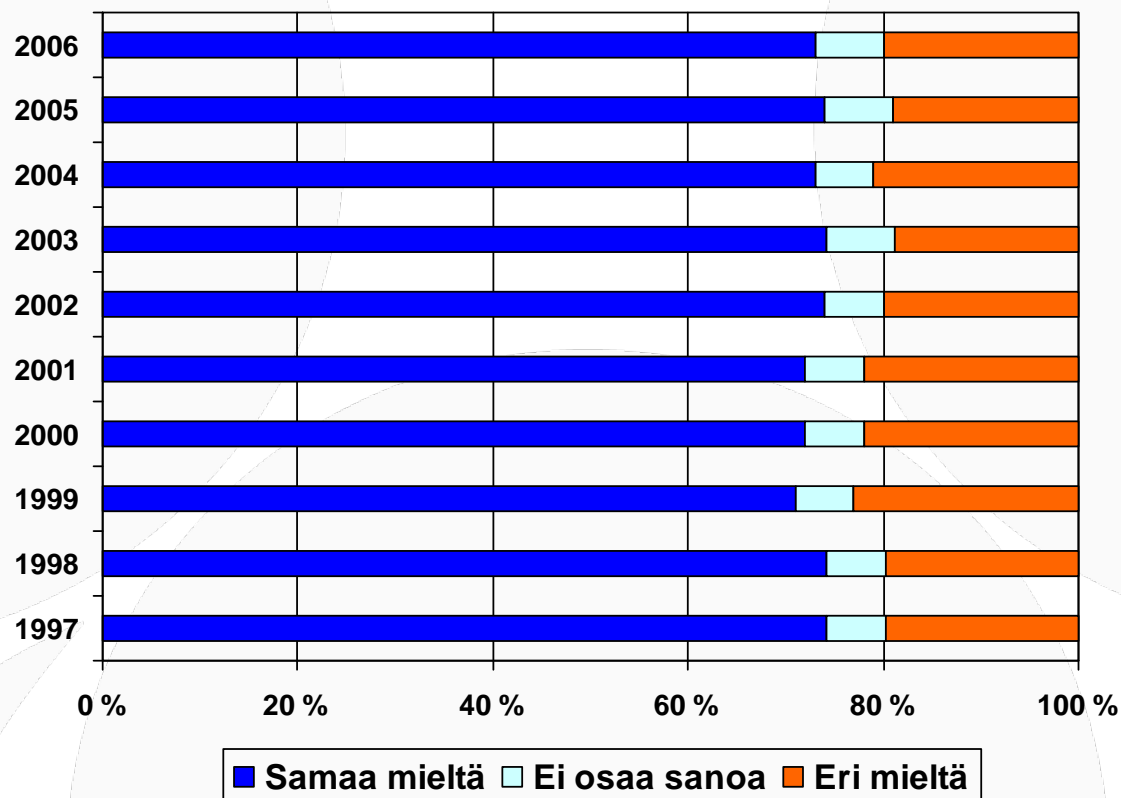
Pelaamisen yleisyys vv. 1997 – 2006

” Milloin viimeksi pelasitte rahavoittoja antavaa automaattia?”
 (prosenttia 15 – 74 –vuotiaista)



Yksinoikeuden kannatus vv. 1997 – 2006

”Raha-automaattitoiminnan harjoittamisen yksinoikeus on säilytettävä nykyisellään RAY:llä”



RAY:n panostus rahapeliongelmiin ehkäisyyn vuonna 2007

- STM:lle ArpL:n 52 §:n perusteella pelihaittojen tutkimukseen 225 000 €
- Auttavan puhelimen Peluurin kustannukset 110 000 €
- RAY:n avustukset järjestöille peliongelmiin hoidon kehittämiseen 640 000 €
 - A-klinikkasäätiö / Rapeli-yhteisö
 - Elämä On Parasta Huumetta ry
 - Sosiaalipedagogiikan Säätiö
- RAY:n muut avustukset riippuvuuksien hoidon kehittämiseen noin 2 25 000 €
- RAY:n vastuullisuusohjelman kustannusvaikutukset noin 3 700 000€
 - alaikäisten pelaamisen estäminen
 - alaikäispelaamisen valvonnan tehostaminen
 - yhteistyökumppanien henkilöstön koulutus
 - tekniset apuvälineet
 - viestintä pelihaitoista
 - oman henkilöstön koulutus ja valmennus

RAY:n yhteiskuntaraportista muutama poiminta

SOSIAALINEN VASTUU	2004	2005	2006
RAY:n yksinoikeuden kannatus, % 15 - 74-vuotiaista (1)	73	74	73
Pelannut RAY:n raha- automaatteja vuoden aikana, % 15 - 74-vuotiaista (2)	44	45	45
Ongelmapelaajien osuus, % 15 - 74-vuotiaista (3)	3	3	3
Vapaaehtoiset pelikiellot kasinossa	407	482	428
Vapaaehtoiset pelikiellot pelisaleissa	70	90	94

Tulokset perustuvat tutkimuksissa esitettyihin väittämiin tai kysymyksiin:

- 1** "Raha-automaattitoiminnan harjoittamisen yksinoikeus on säilytettävä nykyisellään RAY:llä"
- 2** "Koska viimeksi olette pelanneet RAY:n automaattia"
- 3** "Pelaan itse ongelmallisen paljon raha-automaatteja" ja "Joku muu samassa asuinhuoneistossa vakinaisesti asuva pelaa ongelmallisen paljon"

RAY:n rahapelitoiminnan vastuullisuusohjelma

- **RAY tarjoaa pelejään ainoastaan julkisissa ja valvottavissa tiloissa.** Rahapelejä ei suunnitella Internetiin tai matkapuhelimeen.
- **RAY ei tavoittele korkeaa tuottoa sosiaalisten ongelmien kasvun kustannuksella,** vaan suhteuttaa tuottotavoitteensa pelaajakunnassa ja sen rakenteessa sekä kansalaisten ansiotasossa tapahtuvaan kehitykseen.
- **RAY:n tavoitteena on mahdollisimman laaja, kohtuullisesti pelaava asiakaskunta,** mikä edellyttää kiinnostavan ja monipuolisen pelivalikoiman kehittämistä.
- **RAY laatii systemaattisen sosiaalisten vaikutusten arviointimallin,** jonka avulla jokainen uusi peli- ja jakeluinnovaatio arvioidaan ja testataan ennen käyttöönottoa.
- **RAY haluaa estää alaikäisten laittoman pelaamisen,** jonka vuoksi pelitilojen valvottavuutta parannetaan ja alaikäisten pelaamisen seurantaa tehostetaan.
- **RAY harjoittaa yrityskuvamainontaa, jonka avulla kerrotaan RAY:n tuoton käytöstä ja RAY:n toiminnasta.** Peliin tuotemainontaa RAY harjoittaa vain rajoitetusti ja kohdennetusti.
- **RAY parantaa ongelmien ehkäisemiseksi ja tietoisuuden lisäämiseksi peleihin liittyvän informaation jakelua ja kehittää teknologiaa,** jonka avulla pelaaja voi itse kontrolloida omaa pelaamista.
- **RAY kouluttaa henkilökuntansa kohtaamaan peliongelman** ja huolehtii pelihenkilökunnan valmiuksien ylläpitämisestä sekä tuottaa ja välittää tätä tukevaa materiaalia.
- **RAY osallistuu ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen tarkoitetun auttavan puhelimen (Peluuri) rahoittamiseen ja kehittämiseen** sekä tiedottaa Peluurin palveluista kaikkialla, missä RAY:n pelejä on.

RAY tarjoaa pelejään ainoastaan julkisissa ja valvottavissa tiloissa

- Pelejä tarjotaan vain paikoissa, joissa mm. pelaamisen ikärajoja voidaan valvoa. Rahapelejä ei tuoteta suoraan koteihin, koska liikapelaamisen riskit ovat siellä suuremmat.
- RAY ei yksinoikeusyhteisönä mene kilpailuille markkinoille, kuten esimerkiksi Internetiin.
- Lisäksi internetpelaamista koskeva sääntely on koko EU:n alueella täsmentymätöntä ja muutosprosessin kohteena, joten RAY pidättäytyy toistaiseksi hakemasta lupaa peliensä internetjakeluun.

RAY ei tavoittele korkeaa tuottoa sosiaalisten ongelmien kasvun kustannuksella

- Tuottotavoitetta ei nosteta niin korkeaksi, että sen vuoksi pitäisi esimerkiksi lisätä pelitarjontaa tai houkutelaa pelaajia niin, että sen tuloksena sosiaaliset ongelmat lisääntyisivät. Pelaamisen kokonaistarjonnan lisääminen kasvattaa samalla myös sosiaalisten ongelmien määrää.
- Vuodelle 2007 tuoton kasvutavoitteeksi asetettiin 0,5 %.

RAY:n tavoitteena on mahdollisimman laaja, kohtuullisesti pelaava asiakaskunta

- Laajaa pelaajakuntaa tavoitellaan, jotta pelaaminen ei keskity samoille henkilöille ja aiheuta näin ongelmia. Tarjolla täytyy olla erityyppisiä pelejä erilaisille asiakkaille. Pelejä ei siis pyritä kohdistamaan jo nyt paljon pelaaville asiakkaille. Laajuuden lisäksi tavoitellaan pelaamiseen kohtuullisuutta - pieni hetki riittää.
- RAY:n automaattien pelivalikoimaan kuuluu yhteensä n. 30 erilaista mallia. Automaateissa on tällöin pelattavissa reilut 40 erilaista peliä.
- Pelien lisäksi kehitetään uusia maksamistapoja. Sähköinen maksaminen otetaan koekäyttöön tänä vuonna ja maksuvälineinä käytetään Visa Electronia ja Digirahaa.
- Vastuullista pelaamiskulttuuria markkinoidaan kahdella "Pieni hetki. Se riittää." -kampanjalla. Välineinä ovat tv- ja lehtimainokset sekä Internet: www.pienihetki.fi

RAY laatii systemaattisen sosiaalisten vaikutusten arviointimallin

- Mallin avulla jokaisen pelin ominaisuudet mm. addiktiivisuuden suhteen voidaan tarkasti kuvata ja niitä voidaan verrata muihin peleihin. Näin voidaan arvioida pelien mahdollisia sosiaalisia vaikutuksia ja niiden hyväksyttävyyttä sekä tarvittaessa säädellä näitä tekijöitä.
Lisäksi arvioinnilla varmistetaan, että pelit pysyvät RAY:n lupa-alueella eivätkä kilpaile muiden suomalaisten rahapelien kanssa.
- Malli perustuu luokitteluun ja on laadittu yhteistyössä Veikkauksen kanssa.

RAY haluaa estää alaikäisten laittoman pelaamisen

- Laissa on määritelty 15 vuotta raha-automaattien pelaamisen alaikäraajaksi. Lain taustalla on pyrkimys suojella lapsia, sillä he eivät välttämättä pysty tekemään itsenäisiä harkittuja päätöksiä ja heidän pelaamisensa voi johtaa myöhemmin peliongelmaan. Käytännön valvontatehtävä on delegoitu niille yhteistyökumppaneille, joiden tiloissa on RAY:n pelejä. RAY kuitenkin viime kädessä vastaa siitä, että tehtävä tulee hoidettua.
- RAY-pelisaleissa jatketaan v. 2006 aloitettua ikäraajatarkistusten tilastointia. Pelisaleissa tehtiin v. 2006 aikana reilut 65 000 tarkistusta, joilla varmistettiin pelisaliin saapuvan täysi-ikäisyys tai estettiin alaikäisen sisäänpääsy. Uusissa Potti-pelisaleissa sijoitetaan työpisteet lähemmäs ovea valvonnan tehostamiseksi.

Yrittäjäyhteistyö ikärajavaivonnessa: välineistöä, koulutusta ja viestintää

- Lähtökohtana Arpajaislain (16 §) ikäraja. Laki velvoittaa.
- RAY:n tavoitteena tarjota työvälineitä helpottamaan valvontaa. Konkreettisine välineinä ja tietoisuuden lisääjinä mm:
 - Pelitilan rajaukset
 - Pelineistolaitteet
 - Asennettu nyt n. 6 900 paikkaan.
 - Yhteistyökumppaneiden henkilökunnan koulutus Pelaamisen valvontaan (sis. lopputesti, joka on läpäistävä hyväksytysti).
 - Tavoitteena on, että kaikki ikärajavaivontaa suorittavat tekevät ko. testin.
 - Testin suorittaneita nyt yli 13 500 työntekijää; arvio vuoden 2007 osalta yli 20 000.
 - RAY nimittänyt määräaikaista vastuullisuuskouluttajia ympäri Suomea
 - Automaattien sijoittelun parantaminen = esteetön näkyvyys valvontapisteestä.
 - Uusi säännöllisesti ilmestyvä Pieni Hetki –julkaisu yhteistyökumppaneille.
 - Yhtenä keskeisenä ja numerosta toiseen toistuvana teemana: pelaamisen ikäraajat.

RAY harjoittaa yrityskuvamainontaa, jonka avulla kerrotaan RAY:n tuoton käytöstä ja toiminnasta

- RAY:n viestinnän ensisijainen tavoite on vahva yrityskuva. Pelitoiminnan viestinnällä halutaan luoda totuudenmukaista kuvaa ja jakaa oikeaa tietoa RAY:n pelitoiminnan tavoitteista, käytännöistä ja palveluista.
- RAY:n tuoteviestinnän painopiste on peleissä itsessään, pelipisteissä ja pelisaleissa sekä näiden välittömässä läheisyydessä. Uusia tuotteita lanseerataan kohdennetusti.
- Markkinointiviestinnässä noudatetaan RAY:n eettisiä periaatteita. Vuonna 2007 tehdään kaksi yrityskuvakampanjaa ja kaksi kohtuupelaamista edistävää kampanjaa.

RAY parantaa ongelmien ehkäisemiseksi ja tietoisuuden lisäämiseksi peleihin liittyvän informaation jakelua

- RAY:n tavoitteena on, että pelaaja tekee tietoisia valintoja pelaamisensa suhteen ja siten myös vastaa valinnoistaan. Tämä edesauttaa pelaamisen pysymistä hallittuna ja vähentää pelaamisesta aiheutuvien ongelmien määrää.
- Tietoisia päätöksiä voi tehdä vain, jos tarjolla on riittävästi tietoa pelien toiminnasta, esimerkiksi säännöistä, peliominaisuuksista, voittojen todennäköisyydestä ja pelaamisen hinnasta. Lisäksi halutaan tukea pelaajan mahdollisuuksia kontrolloida pelaamistaan.
- Kuluvana vuonna lisätään tuoteinformaatiota merkittävästi Pelaamoon www.pelaamo.ray.fi sekä pelipaikoissa saatavilla oleviin esitteisiin. Pelaamisen hallinnan tueksi on kehitetty uusiin monivalintapeleihin ominaisuus, jonka avulla pelaaja voi seurata pelaamiseen käyttämänsä aikaa ja rahaa. Pelihengen avulla pelaaja voi myös asettaa itselleen aika-, voitto- ja tappiorajoja.
- Pelaamiseen liittyviä virheellisiä uskomuksia pyrkii oikomaan myös juuri auennut nettiosoite: www.rahisville.fi
- Fiksua pelaamistapaa, jonka tunnusmerkkeinä ovat harkintakyvyn säilyminen pelaamisessa ja tyytyväisyys sen jälkeen, edistetään kahdella kampanjalla. Keväällä Pajatson MM-kisojen yhteydessä ja syksyllä "Pieni Hetki. Se Riittää." -kampanjalla.

RAY kouluttaa henkilökuntansa kohtaamaan peliongelman

- Jokaisen työntekijän tulisi tietää perusasiat ongelmapelaamisesta ja osata kertoa mistä siihen saa apua. E erityisen tärkeää tämä on asiakaspalvelutyössä oleville.
- Vuoden 2005 lopulla julkaistiin ongelmapelaamisesta verkkokurssi, jonka voivat suorittaa kaikki työntekijät. Henkilökunnan koulutus ongelmapelaamisen osalta järjestetään syksyn 2007 kuluessa. Koulutuksiin osallistuvat alkuvaiheessa kaikki yli 1 000 asiakaspalvelutehtävissä työskentelevää RAY:n omaa työntekijää.
- Mahdollisuudesta pyytää vapaaehtoista sisänpääsykieltoa pelisaliin viestitään jatkossa aktiivisemmin.

RAY osallistuu ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen tarkoitettun auttavan puhelimen (Peluuri) rahoittamiseen ja kehittämiseen

- RAY haluaa osallistua peliongelmiin ehkäisyyn ja hoidon kehittämiseen. Tietoa puhelimesta jaetaan kaikissa RAY:n pelipisteissä, jotta tieto avusta on mahdollisimman helposti sitä tarvitsevan saatavilla.
- RAY jatkaa Peluurin rahoittamista Veikkauksen ja Fintoton kanssa ja osallistuu aktiivisesti Peluurin johtotyöryhmään, joka valvoo ja kehittää toimintaa.
- Peluurin numero (0800 100 101) sijoitetaan kiinteästi kaikkiin RAY:n pelipaikkoihin ja pelinesto-osoittimiin.

Kiitos mielenkiinnosta!

