DIGITALISAATION EETTISET HAASTEET

CEACG (HY VALT. TDK)

- **Riippuvuudet**: Käyttäytyminen, käsitteet ja teoriat
- **Sääntely**: Rahapelit, alkoholi, tupakka ja huumeet
- **Järjestelmät**: Sosiaali- ja terveydenhuolto
- **Intressit**
  - yhtiöt: alkoholin, tupakan, huumeiden ja rahapelien markkinointi
  - edunsaajat (ml. valtio): palvelujärjestelmän rahoitus (rahapelit)

ESITYKSEN KULKU

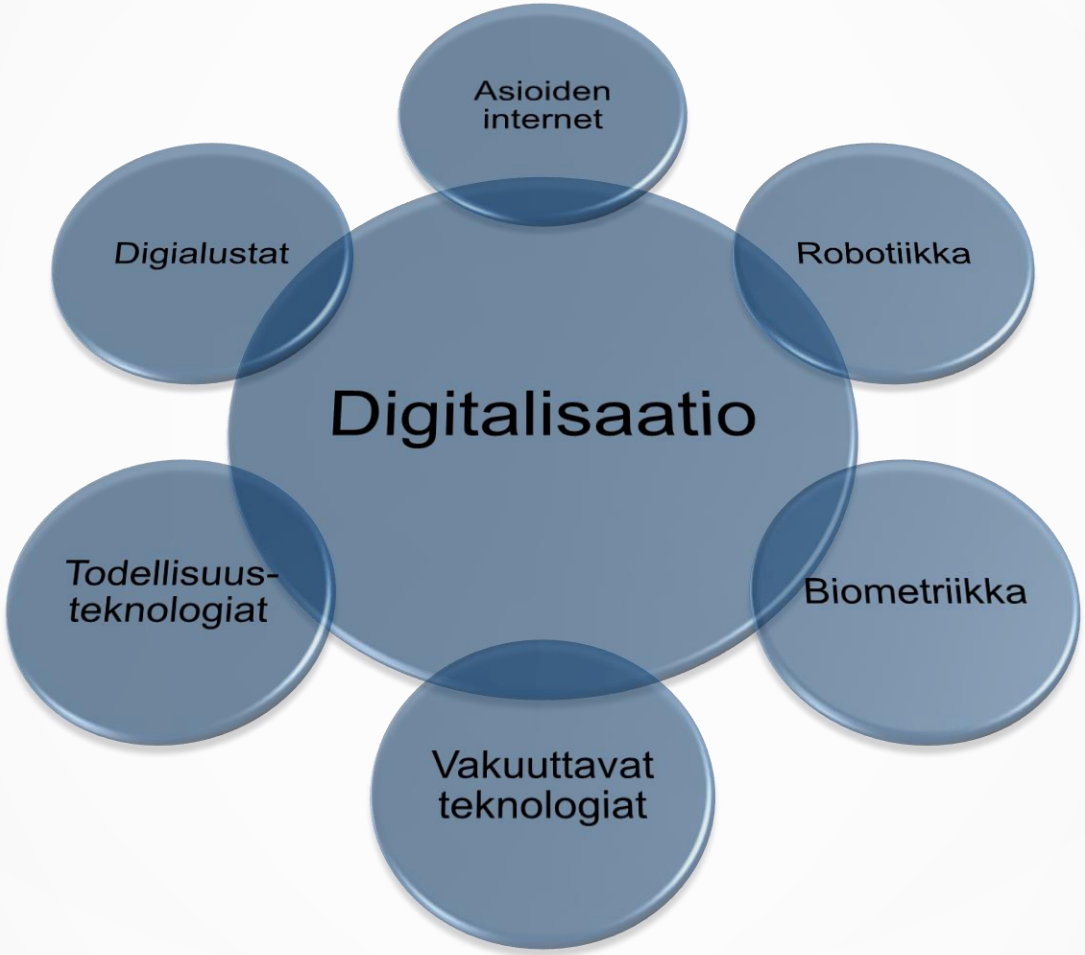
- I. Digitalisaatio: mitä ja miksi
- II. Digitalisaation eettiset ongelmat / haasteet
- III. Kenelle netti internet ei ole ongelmaton?

Pohdintaa ja kysymyksiä

I. DIGITALISAATIO: MITÄ JA MIKSI

DIGITALISAATIO – MÄÄRITELMIÄ

- Digitaalisen tekniikan käyttöönotto (erit. 1980-l)
  - informaatio sähköiseksi / (tieto-)koneiden käsiteltäväksi
- Tietotekniikan tuominen elämän eri osa-alueille
  - analytiikka, sähköiset ohjausjärjestelmät, automaatio
- Huom: monet asiat eivät toimi ilman ihmistä
  - koulutus, terveydenhuolto (pääosin), hallinto



Royakkers, L. et al. (2018). Societal and ethical issues of digitalisation. *Ethics and Information Technology* 20, 127-142.

IOT: ASIOIDEN INTERNET (TEOLLINEN INTERNET)

- Tuotteet/tavarat liikuttavat informaatiota keskenään
  - esim. herätyskello => kahvinkeitin, valaistus, tv, ym.
- Teknologian pienentyminen / halventuminen
  - kulunvalvonta, inventaariot, raportointi jne.
- Liittyy mm. robotiikkaan
  - sensorit => data-analyysi => toiminta

ROBOTIIKKA

- Tällä hetkellä: teollisuusrobotit, robottiautot
  - tulevaisuudessa: hoiva-, seura-, sota-
- 2035: Japani 1/3 väestöstä >65v (vrt. Saksa, Italia)
  - robotit siivoojina, kuljettajina, ohjaajina
- Robotin oikeudet / vastuut?
  - ohjelmointivirheet, yhteyden katkeaminen, hätätilanteet

Rönnqvist, K. (2016) ”Hyvä paha robotti”. TEK; Foster, M. (2018). ”Ageing Japan: Robots may have a role in future of elder care”. *Reuters* 28 March 2018.

AIKO / JAPANI

BIOMETRIIKKA

- Yksilöimiseen tähtäävät teknologiat
  - kulunvalvonta, rikollisuuden ja terrorismin torjunta
- Myös käytöksen ja tunteiden arviointi
  - esim. irvistykset, huokaukset, kävelytyyli
- Kasvojen tunnistus: kaupalliset sovellukset
  - FindFace / Venäjä (Vkontakte)

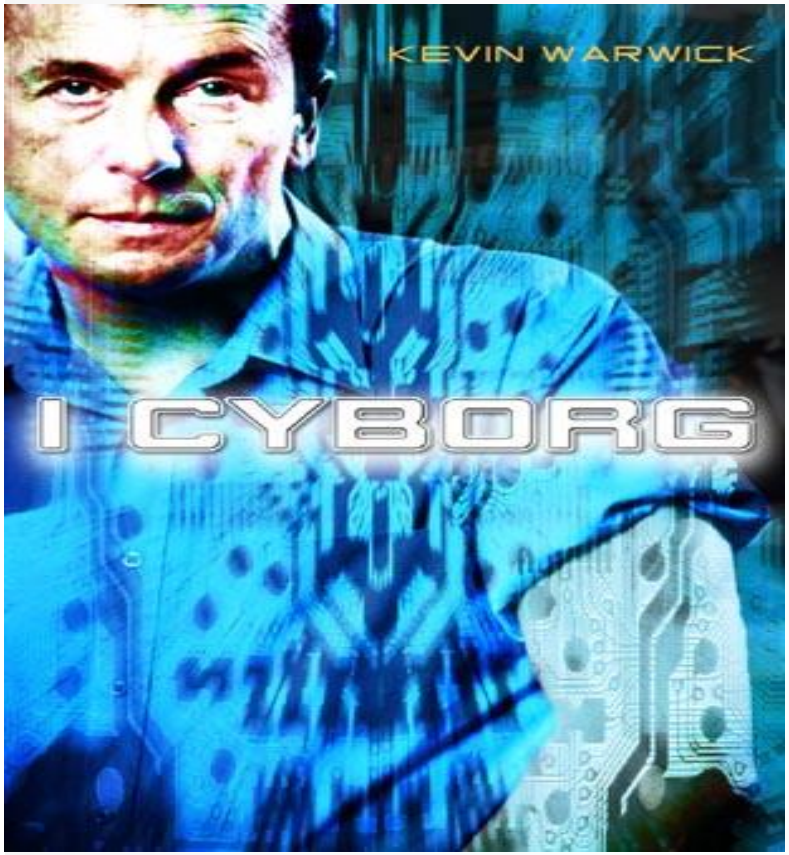
”VAKUUTTAVAT” TEKNOLOGIAT

- Ohjaaminen ”hyvään” käytökseen, esim. turvavyön kiinnitys
  - ääni- ja valohäiriö => ihmisen toiminta
- Usein huomaamatonta manipulointia
  - aiempi käyttäytyminen ja tiedonkeruu (varaukset, ostokset)
- Kaupallinen intressi
  - toimiminen palveluntarjoajan ehdoilla

TODELLISUUSTEKN. VR, AR, MR

- Virtuaalitodellisuus (VR)
  - usein suljettu ympäristö (laite)
- Lisätty todellisuus (AR)
  - esim. Pokemon-peli, Google-lasit (ei kuluttaja-asiakkaille)
- Yhdistetty todellisuus (MR)
  - tietokonegrafiikka ja todellisuus vuorovaikutuksessa

PROJECT CYBORG READINGIN YLIOPISTO (UK) © KEVIN WARWICK



Kevin Warwick

an early model of implanted chip

Kirjan kansi: http://bededtech.sjwc.hct.ac.ae/blog/?p=969
Muut kuvat: http://beverlytang.com/reblog/archives/000069.html
(via kurzweilal.net)

DIGIALUSTAT

- Virtuaalinen markkinapaikka, jossa käyttäjät kohtaavat
  - alustan ylläpitäjä on vain mahdollistaja
- Esim. Amazon, AirBnB, Uber
  - kyky jäljittää käyttäjiä, ohjata heitä
- Data usein salataan
  - palveluntarjoaja säilyttää ja käyttää omiin tarkoituksiinsa

II. DIGITALISAATION EETTISET HAASTEET

EETTISET HAASTEET

Yksityisyyteen ja/tai turvallisuuteen liittyvät

Itsemääräämisoikeuteen (autonomiaan) liittyvät

Ihmisarvoon ja ihmisoikeuksiin liittyvät

YKSITYISYYS

- Ymmärtävätkö ihmiset mihin sitoutuvat ostaessaan laitteita?
  - Samsung Smart TV-käyttöohje:
    - ”*Please be aware that if your spoken words include personal or other sensitive information, that information will be among the data captured and transmitted to a third party*”
- Tietoa keräävät <u>valmistajille</u> monenlaiset kodin esineet
  - älykellot, turvalaitteet, tietokoneet
  - hammasharjat, termostaatit, autot, jääkaapit, pesukoneet

YKSITYISYYS (2): ”PIKKUVELI”-SKENARIO

- Valtio ei välttämättä tarkkaile ihmisiä
  - yritykset, kollegat, muut (perheenjäsenet, naapuri, ex-puoliso)
- Kysymykset omistajuudesta, tekijänoikeuksista (esim. kuvat)
  - älylasit, kartta- ja paikannuspalvelut
- Käyttäytymisen seuraaminen esim. peleissä
  - (yksilön) persoonallisuus, sosiaalisuus, ongelmanratkaisu

YKSITYISYYS (3): TERVEYSASIAT

- Biometriikka
  - värikalvon skannaus: diabetes, korkea verenpaine
  - sormenjäljet: leukemia, rintasyöpä

- Luvaton pääsy laitteille (hakkerointi)
  - insuliinipumppu: mahd. tappava annos (U-Seelanti v. 2011)
  - sydämentahdistin: iStan-testi / aiheutettu kuolema (USA)
  - lääkkeenannostelijat

Royakkers et al. 2018; Greenberg, A. & Zetter, K. (2015). ”How the internet of things got hacked”. *Wired* 28 Dec 2015

AUTONOMIA: VALINNAT

- Teknologia ei vain mahd. valintoja, vaan tekee niitä
  - jääkaappi + biosensori: tilaa kaupasta vähärasvaista juustoa
- Käyttäjään voidaan vaikuttaa epäsuorasti
  - esim. tunnelmavalaistus
- Ensin yksi vaihtoehto, myöhemmin ei ehkä vaihtoehtoja
  - ylinopeusrajoittimet, käteisen rahan käyttö

RUOTSI: SJ RAIL / BIOHAX INTERNATIONAL

Pinkstone, J. (2018) “Thousands of Swedes are getting microchip IDs inserted into their hands to swipe into homes, offices, concerts and even to access social media.” *MailOnline* 28 Oct 2018.

AUTONOMIA (2): PÄÄTÖKSET

- Kuka tekee päätökset
  - laaja tietomassa – mikä on oleellista
- Päätöksenteon ohjaus
  - esim. mitä uutisia/mainoksia nostetaan nähtäväksi
- Aiemman käyttäytymisen vaikutus
  - tehdyt haut (hotellit, lentoyhtiöt)

AUTONOMIA (3): ”OMA” HYVINVOINTI?

- Osallistuminen oman hyvinvoinnin edistämiseen
  - digitaaliset päiväkirjat: ravitsemus, unet, elintavat
- Seurantatieto ei vain itselle / omaan käyttöön
  - laitevalmistaja: tuotekehitys, keskiarvot, (ohjeelliset) tavoitteet
- Onko hyvinvoinnin edistäminen ”oma” päämäärä?
  - työnantaja
  - vakuutusyhtiö

Royakkars et al. 2018; STM 2016 ”Miten digitalisaatio vaikuttaa ihmisten arkeen?” STM 11.10.2016

IHMISARVO

- Robottien käyttö ihmistyövoiman korvaamisessa
  - esim. Amazon 100,000 varastorobottia
- Robottien käyttö terveydenhuollossa – voiko robotti ”hoitaa”
  - esim. nostelu, ruokkiminen
- Vaikutus potilaan elämän laatuun
  - empatia, (inhimillinen) vuorovaikutus puuttuu

JAPANI / HOIVAROBOTTI

https://www.youtube.com/watch?v=6_1njFxll7c

IHMISARVO (2): VIERAANTUMINEN

- Todellisuuden rajojen hämärtyminen
  - ero luonnosta (Richard Louv: ”*nature deficit disorder*”)
- Yhteisöllisten kykyjen menetys (Sherry Turkle)
  - torjunta, ristiriidat virtuaaliympäristössä
- Suhtautuminen toisten kärsimykseen
  - robottien käyttö poliiseina, armeijassa

Royakkers et al. 2018; Louv, R. (2005). *Last child in the woods*. Algonquin; Turkle, S. (2012). *Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

IHMISARVO (3): ULKOP. OHJAILU

- Etenkin ”vakuuttava” teknologia vaikuttaa tiedostamatta
  - omaksutaan arvoja, tunnistamatta niitä
- Kyky kerätä ja arvioida tietoa ei kehity
  - hakukoneet ohjaavat tietyille sivustoille
- Profilointi: mitä tietoa tarjotaan kenellekin
  - Google: mainokset johtotehtävistä miehille

III. KENELLE INTERNET EI OLE ONGELMATON?

IKÄIHMISET

- Opituille taidoille ei käyttöä digiympäristössä
  - kaunokirjoitus, päässälasku, kädentaidot
- Materiaalinen kynnys
  - kaikilla ei tietokonetta tai älypuhelinta
- Terveyssyyt
  - heikko näkö, motoriset ongelmat

Reku, J. (2017) ”Digitalisaatio uhkaa sysätä ikäihmiset syrjään”. *Maaseudun Tulevaisuus* 23.5.2017

LAPSET

- 15-24 ovat kaikkein eniten internetissä (71% vs. 48%)
  - joissain maissa alle 15v yhtä paljon kuin yli 25v
- Suurin osa www-sivuista englanniksi (56%)
  - vaikeus löytää ja ymmärtää materiaalia oikein
- 11-15v liittyvä epäsiveellinen materiaali kasvussa (UNICEF)
  - Internet Watch Foundation: 89.9% ladattu itse + kaapattu muualle

NUORET

- Online-rahapelaaminen kasvussa 25-34v (UK)
  - Australia: suurin osa haitoista 18-24v
- Rahapeliyhtiöiden mobiiliapplikaatiot (esim. urheilu)
  - UNESCO: rahapelaaminen > doping
- Rahapelimainonta naamioituu ”tavalliseksi”
  - natiivimainonta, affiliaatit, bulvaanien käyttö

Gambing in Australia; Gambling Commission UK; Beioley, K. (2018). ”Online gambling: The hidden epidemic”. Financial Times 22 June 2018

Football Index
What's your football knowledge worth?
Use code "FITUBE" to Trade up to £500* for 7 days
and if you don't love Football Index, we'll give you your money back.
18+
GAMBLING COMMISSION
BeGambleAware.org
Available on the App Store
Available on Android
Prices quoted are representative examples that have been available within 12 months from 20/11/2018.
*New customers only, min. deposit £10+, valid within 7 days of 1st deposit. Customers who have incurred losses during the 7 day risk free period will be able to request a refund of their losses up to £500. Visit footballindex.co.uk for Game Rules and additional Terms and Conditions.
Please gamble responsibly, for more information visit: https://www.begambleaware.org/
Football INDEX is provided by BetIndex Ltd which is licensed by Jersey Gambling Commission and by UK Gambling Commission.
Remote Operator License Number: 000-043061R-322181-009.
Football Index
£7,246.92
1 Neymar £12.50 Buy £12.03 Sell
2 Messi £9.07 Buy £8.67 Sell
3 Ronaldo £8.69 Buy £8.40 Sell
4 Salah £8.03 Buy £7.61 Sell
5 Kane £7.71 Buy £7.19 Sell
6 Mbappe £6.43 Buy £6.06 Sell
7 Hazard £5.65 Buy £5.35 Sell
8 Pogba £5.62 Buy £5.42 Sell
9 Bale £4.94 Buy £4.67 Sell
10 Dybala
Trustpilot
Excellent - 9.2 out of 10
based on 228 reviews

PÄIHDE- JA MT-ONGELMAISET

- Suorittavan työn tarve vähenee
  - lisäkoulutustarve
- Keskittymis- ym. vaikeudet
  - osallistuminen esim. verkkokursseille vaikeaa
- Ikäihmisillä päihdeongelma lisää syrjäytymistä
  - dementia

MUUT

- Yli miljoona suomalaista tarvitsee digitukea
  - maahanmuuttajat
- Asunnottomat
- Köyhyysrajan alapuolella elävät
- Rangaistusta suorittavat ja vapautuvat vangit

POHDINTAA JA KYSYMYKSIÄ

- Digitaalisen ”maineen” merkitys – entä jos sitä ei ole?
  - eBay, Linkedin, Facebook, Instagram, jne.
- Niillä joilla on, kuka määrittää, onko maine ”hyvä”
  - vaikutukset esim. työnsaantiin
- Ennen riskiarvio jos oli ”syytä epäillä”
  - nyk. usein jo etukäteen

POHDINTAA JA KYSYMYKSIÄ (2)

- Aasiassa valvonnan ja kontrollin lisääntyminen (”isoveli”)
  - Kiina: 90% asukkaista kasvotunnistus, kansalaisten pisteytys
- Toistaiseksi länsimaissa kehitys yritysten ehdoilla (”pikkuveli”)
  - lisämyynti, ristiinmarkkinointi, kanta-asiakasohjelmat, jne.
- Mihin suuntaan tulevaisuudessa?
  - tavallisen ihmisen ”läpinäkyvyys”
  - oik. sitoumusten allekirjoittaminen lukematta

POHDINTAA JA KYSYMYKSIÄ (3)

- Ylittävätkö digitalisaation hyödyt todella haitat
  - vaikutus tuottavuuteen toistaiseksi epäselvä
- Rajoitukset usein kun taloudellinen intressi
  - SM: rahapelien IP-blokeeraus, maksuvälitysesto
- Ikärajavalvonnan tehostaminen?
  - nyk. rajoitusten tai estojen alikäyttö

HGIN RAUTATIEASEMA JOULUKUUSSA 2018

WWW.GAMBLINGWITHLIVES.ORG

KESKUSTELUA

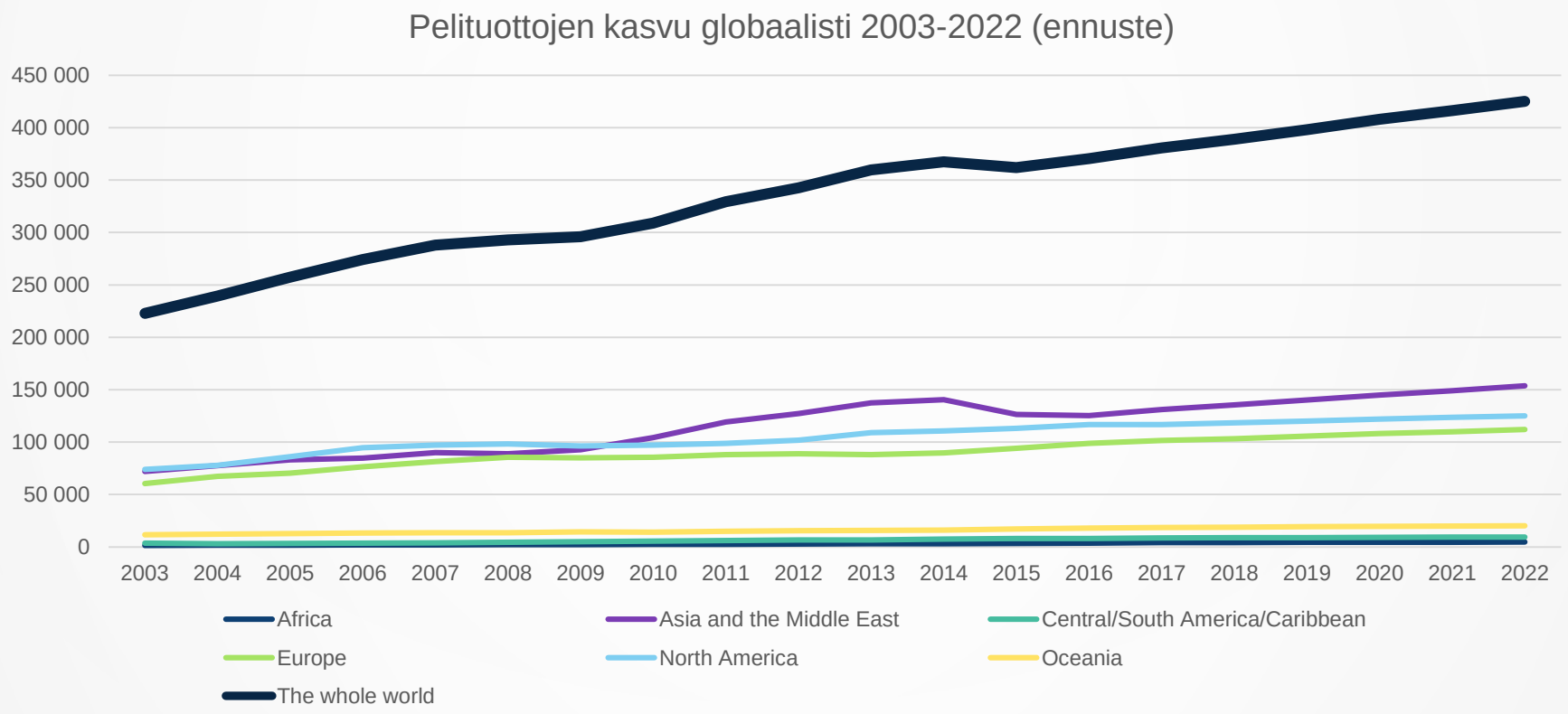
- janne.nikkinen@helsinki.fi

RAHAPELAAMINEN TÄNÄÄN

- Suuri maailmanlaajuinen (kasvu-)teollisuus
  - sääntelyn vapautuminen etenkin 1970- ja 1980-l
- Erittäin keskittynyttä
  - Sands, MGM, Wynn, SJM, Galaxy, Melco, Paddy Power Betfair, Tattersalls, William Hill, Ladbrokes
- Valtion monopolit n. 20 %
  - Suomessa yli miljardi euroa ns. ”hyviin tarkoituksiin”

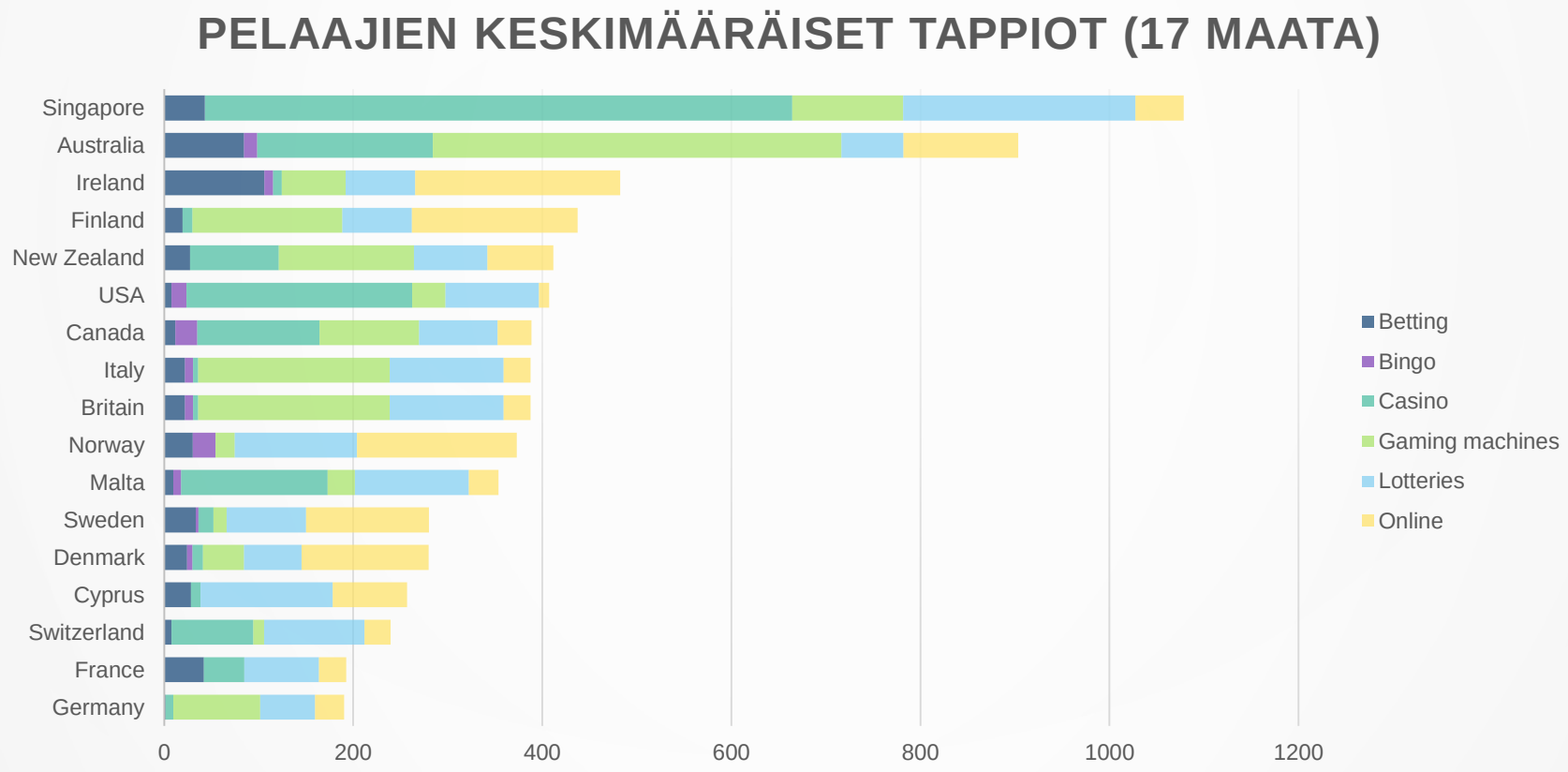
Babor, Sulkunen et al. (2018). *Setting limits. Gambling, science, public policy.* Oxford: Oxford Univ. Press.

PELAAMINEN MAAILMASSA



Lähde: H2 Gambling Capital / Sulkunen & Babor et al. Oxford U. Press (2018). Kuvio: Emmi Kauppila

KUINKA PALJON HÄVITÄÄN?



Lähde: H2 Gambling Capital / Sulkunen & Babor et al. 2018 / Oxford U. Press. Kuvio: Emmi Kauppila

YKSINOIKEUDEN YLEISIÄ PERUSTELUJA

- Ehkäisee laitonta rahapelaamista, rahanpesua ym.
  - laiton tarjonta ei poistu kokonaan (Sulkunen, Babor et al. 2018)
- Ohjaa internet-pelaamista ”turvallisille” www-sivustoille
  - rajoituksia vaikea asettaa, niitä voi kiertää
- Vähentää pelaamisen haittoja, rahapeliongelmia
  - Euroopassa ei yksiselitteisesti näin (Egerer et al. (toim.) 2018)

Sulkunen, Babor et al. (2018). *Setting limits: gambling, science, and public policy*. Oxford University Press.

YKSINOIKEUDEN PERUSTELUJA (2)

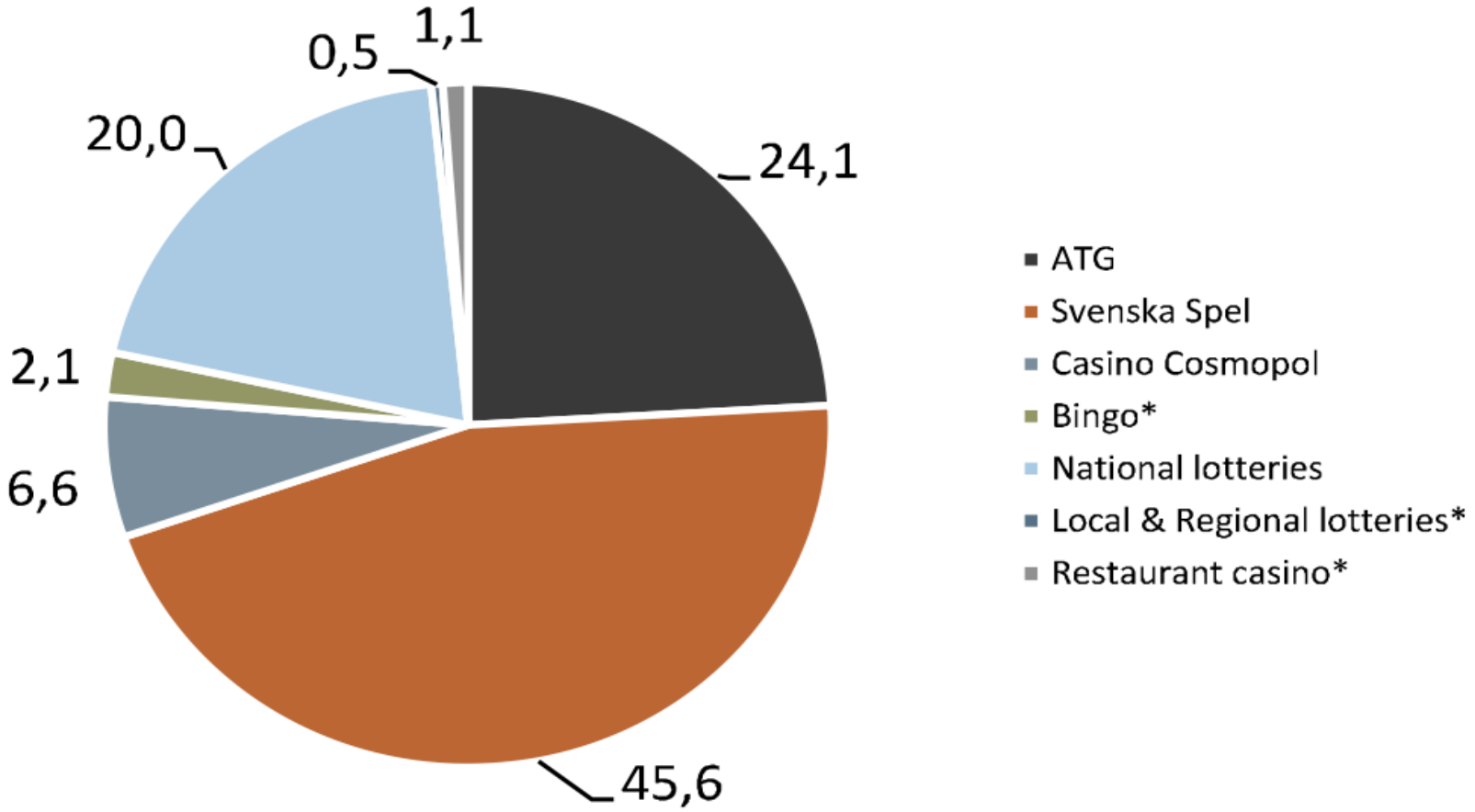
- Tuottojen kanavointi hyödyttämään ”omaa” yhteiskuntaa
  - EU 28 jäsenmaata, erilaiset itsehallintoalueet (Ahvenanmaa)
- Tuottojen käyttö ns. ”hyviin tarkoituksiin”
  - mikä on ”hyvä tarkoitus”, kuka määrittelee
- Tuottoa, joka on valtiolle ”ylimääräistä”
  - huom: operointikulut, kauppiasprovisiot, lisenssimaksut, haitat…

WELCOME
LAS VEGAS

RUOTSI: RAHAPELI-JÄRJESTELMÄ

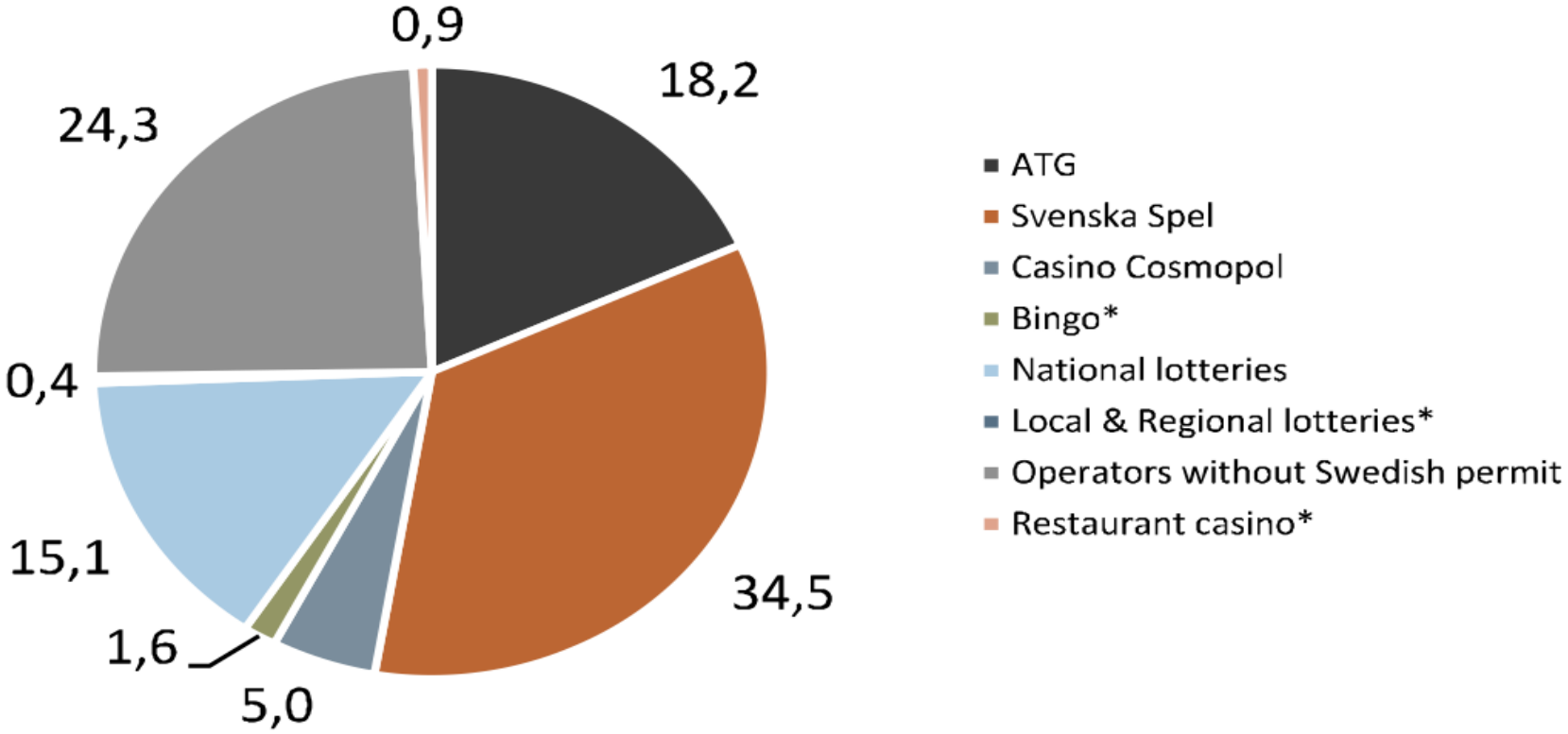
- Pitkälti kahden operaattorin monopoli
  - Svenska Spel, ATG: **13 125 mrd SEK** 2017 (**1.2 mrd EUR**)
- Kansalaisjärjestöjen ylläpitämät rahapelit
  - bingo, erilaiset lotot: **3 899 mrd SEK** 2017 (**379 M EUR**)
- Yksityiset operaattorit
  - ns. ravintolakasinot (luvalliset): **197 M SEK** 2016 (**19 M EUR**)
  - ulkomaiset (ilman toimilupaa): **5 731 mrd SEK** 2017 (**557 M EUR**)

RUOTSI: ”LUVALLINEN” MARKKINA (KOTIM. 2017)



Lotteriinspektionen (2018). *The gambling market in 2017. The Swedish gambling market in figures*. Case number 18Li6473. Fig. 2.1., p. 8 (15)

RUOTSI: KOKO MARKKINA (2017)



Lotteriinspektionen (2018). *The gambling market in 2017. The Swedish gambling market in figures*. 23 April 2018. Case number 18Li6473. Fig. 2.3., p. 8 (15)

RUOTSIN MUUTOS-PROSESSI

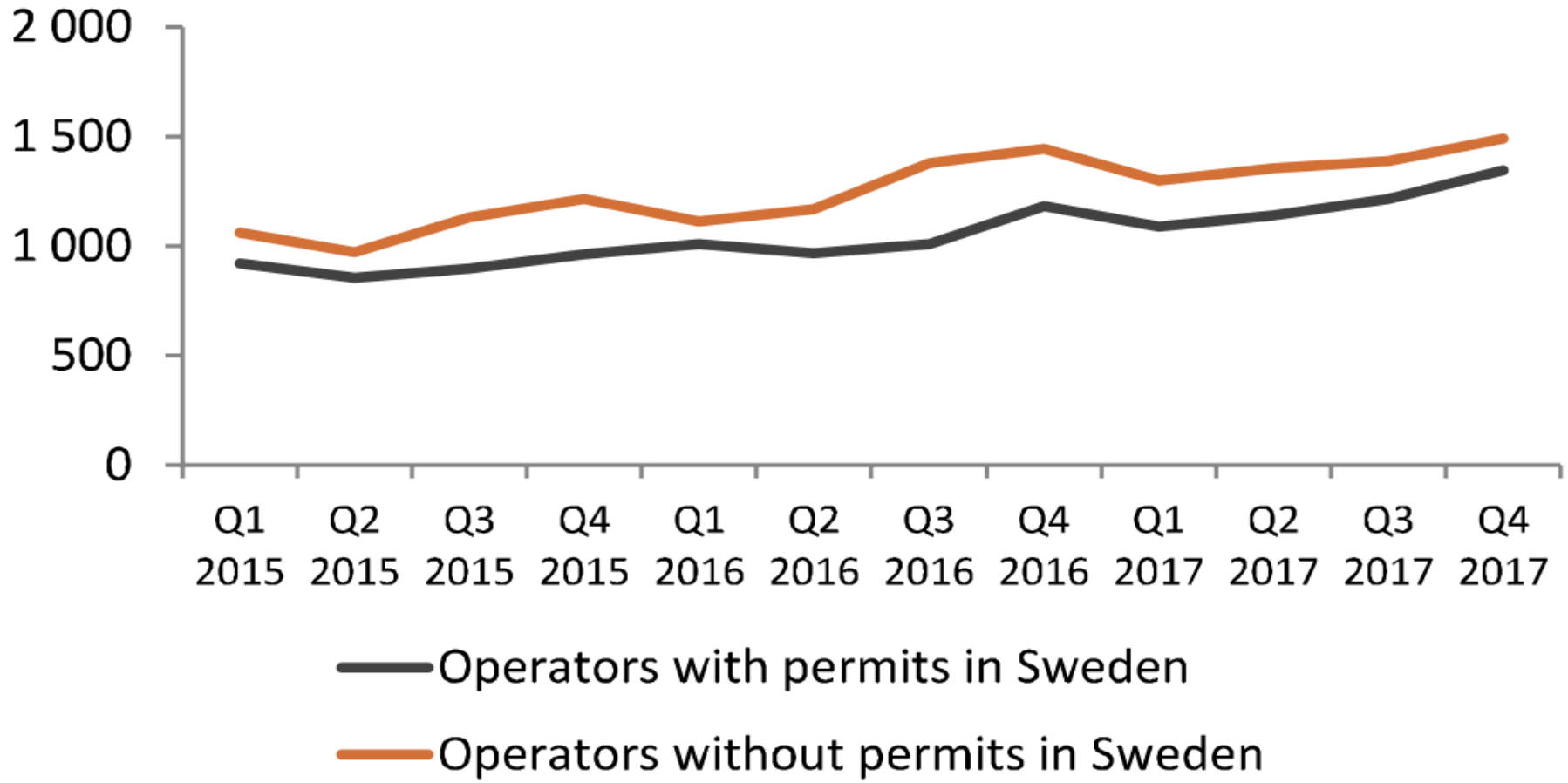
- Taustalla useat valtiolliset selvitykset
  - SOU 2006:11, SOU 2006:64, SOU 2008:124, SOU 2015:34
- NAO (2012): Svenska Spel / markkina-aseman väärinkäyttö
  - ei riittävästi näyttöä pelaajien suojelusta, tarjonnan lisääminen
- EU:n asettamat kysymykset ja oikeudelliset haasteet
  - erilaiset markkinointi- ym. rajoitukset v. 2017

Cisneros-Örnberg, J. & Hettne, J. (2018). The future Swedish gambling market: Challenges in law and public policies. Egerer, M. et al. (eds.) *Gambling in European welfare states: Current challenges and future prospects.* London: Palgrave, 197-216.

RUOTSIN MUUTOS-PROSESSI (2)

- Pääsy Ruotsin rahapelimarkkinalle: kansalaisjärjestön kautta
  - ennen: koko tuotto tietylle eturyhmälle (esim. SSP/SSU)
- Nykyään: lupaus siirtää osa voitosta jollekin eturyhmälle
  - oikeus vastaavaan rahapelitoimintaan
- Voimakas markkinointi, uudet pelimuodot (esim. postinro-lotto)
  - yhtiömuotoisia palveluntarjoajia

RUOTSI: ONLINE-PELAAMINEN (M SEK)



Lotteriinspektionen (2018). *The gambling market in 2017. The Swedish gambling market in figures*. 23 April 2018. Case number 18Li6473. Fig. 2.3., p. 9 (15)

LISENSSIJÄRJESTELMÄ

- Markkinan jakaminen kolmeen osaan v. 2019=>
  - valtiolliset toimijat, online-rahapeliyhtiöt, kansalaisjärjestöt
- Tavoitteena kontrolloida 90% markkinasta
  - monet jo valmiiksi ruotsalaisia (Betsson, Kinred, Mr Green)
- Nk. kivijalkatoiminta jää edelleen valtiollisille toimijoille
  - 18% vero kaikille online-markkinalla, lisenssimaksut

LISENSSIJÄRJESTELMÄ (2)

- Lisenssien hinta 400 000 – 700 000 SEK (39 000-68 000 EUR)
  - lisäksi maksuja perustuen mm. volyymiin
- 55 hakemusta
  - ensimmäiset lisenssit myönnetty syksyllä 2018
- Sponsorisopimukset, näkyvyys
  - Kindred (ent. Unibet): *Allsvenskan*, *Superettan*

KPMG (2018) *A re-regulated gambling market.* 2017/18:220.

RUOTSI: LISENSSI-TOIMINNAN HAASTEITA

- Kilpailulaki: sama toimija operoi eri ehdoilla
  - Kindred: Svenska Spel jaettava kahteen eri yhtiöön
- Kansalaisjärjestöjen verovapaa asema säilyy
  - EU: laiton tuki
- Ovatko viranomaisresurssit riittävät valvontaan
  - rahansiirtojen tarkastaminen, internet-liikenteen rajoittaminen

SUOMI: MITÄ RUOTSISTA VOIDAAN OPPIA?

- Pelaaminen Veikkauksen ulkopuolelle lisääntyy (nyt 8-10%)
  - kasvu jatkossakin online-ympäristössä
- Ulkomaille pelaamisen estäminen edellyttää resursseja
  - onko tähän edellytyksiä, kansalaisten tuki?
- Haittojen tehokas torjunta vähentää myös tuottoja
  - rahapeliautomaateista aiheutuvat haitat

SUOMEN JA RUOTSIN ERO: MONOPOLIN TUKI

- Suomessa n. 2/3 antaa edelleen tukensa rahapelimonopolille
  - Ruotsi: Svenska Spel 50% (paras ”luvaton” operaattori 29%)
- Näkemys rahapelaamisesta negatiivisempi Ruotsissa
  - erityisesti mainontaa halutaan rajoittaa
- Mainonta v. 2017 n. 5.5 mrd SEK (+45% v. 2016)
  - rajoitukset paikallismedioissa (Metro)

SUOMEN JA RUOTSIN YHTEYS: ONLINE

- Veikkaus: 42 % liikevaihdosta digitaalisista kanavista (20179
  - asiakkailla useita pelitilejä, mahd. pelata suomeksi (esim. PAF)
- Muut kuin Veikkaus voivat tarjota laajemmin etuja, bonuksia
  - Veikkauksen osuus kokonaismarkkinasta tod. näk. laskee
- Yksinjärjestelmän kritiikki: nuoret aikuiset (THL Väestökysely)
  - säilyykö monopolin tuki

TULEVAISUUS?

- KKV: Veikkauksen asema selvitetään v. 2019
  - vrt. Ruotsi: NAO 2012 Svenska Spelin asema
- Poliittinen tuki yksinoikeusjärjestelmälle?
  - riittävän moni hyötyy järjestelmästä
- Onko monopoli edellytys tiukalle sääntelylle?
  - kv-vertailussa näin ei välttämättä ole (Egerer et al. (eds.) 2018)

MIKÄ ON MONOPOLIN PÄÄMÄÄRÄ?

- Rajoittaa pelihaittoja => tehokkaat sääntelytoimet
  - esim. automaattien hajasijoittelusta luopuminen (Selin ym. 2017)
- Kanavoida tuottoja valtiolle => ulkom. pelaamisen kielto
  - IP-estot, rahasiirtojen rajoitukset, erilaiset sanktiot
- Tarkoitus hyödyttää edunsaajia => pelit kansalaisjärjestöille?
  - esim. SDP oma pelitoiminta (vrt. SSP/SSU Ruotsissa)

POHDINTAA

- Pakollinen tunnistautuminen ei yksinään ratkaisu peliongelmiin
  - Kansallinen rahapeliohjelma
- Kaikkien toimijoiden saaminen ”samalle viivalle”
  - yhtäläiset ”palkkiot ja rangaistukset” (kilpailulainsäädäntö)
- Mahdollisuus välttyä rahapelimainoksilta, jos ei niitä halua
  - etenkin julkisessa tilassa tapahtuva mainonta

HGIN RAUTATIEASEMA JOULUKUUSSA 2018

JÄNNITYSTÄ ELÄMÄÄN – MILLÄ HINNALLA?

- Jenna Mäkelä (33v): 300 000 euroa velkaa
  - 72 petostuomiota, 1v 9 kk ehdollista vankeutta
- Päivi: pelattu 800 000 euroa (kavallettu 580 000)
  - Yhteisösakko 50 000 PAF
- Peliklinikan 20-30v asiakkailla voi olla 100-200 000 velkaa

LAHJATOIVEITA 2018

- Rahapeliautomaatit valvottuihin pelisaleihin
  - pitävätkö rahapeliautomaatit maaseudun asuttuna?
- Rahapelimainonta pois urheilu- ja yleisötapahtumista
  - kuuluvatko urheilu ja rahapelaaminen yhteen?
- Yksilölisenssi rahapelaamiseen
  - testi että ymmärtää jotta voi myös hävitä

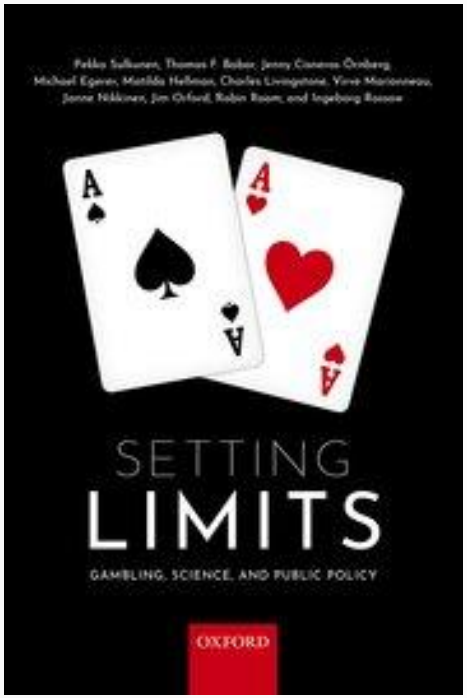
SETTING LIMITS
GAMBLING, SCIENCE AND PUBLIC POLICY

PEKKA SULKUNEN, THOMAS F. BABOR, JENNY CISNEROS ORNBERG, MICHAEL EGERER, MATILDA HELLMAN, CHARLES LIVINGSTONE, VIRVE MARIONNEAU, JANNE NIKKINEN, JIM ORFORD, ROBIN ROOM, AND INGEBORG ROSSOW

*** WITH A FOCUS ON EVIDENCE FROM SOCIAL, ECONOMIC, EPIDEMIOLOGICAL, AND POLICY RESEARCH, THE SCIENTIFIC BASIS OF THE EVIDENCE IS REVIEWED IN A WAY THAT INFORMS POLICYMAKERS FROM A SOLID GROUNDWORK OF DATA**
*** AN INTERNATIONAL FOCUS PROVIDES THE READER WITH A GLOBAL VIEW OF THE EMERGING EPIDEMIC OF GAMBLING PROBLEMS**
*** A COMPANION VOLUME TO *ALCOHOL: NO ORDINARY COMMODITY* AND *DRUG POLICY AND THE PUBLIC GOOD***

YHTEYS

- janne.nikkinen@helsinki.fi

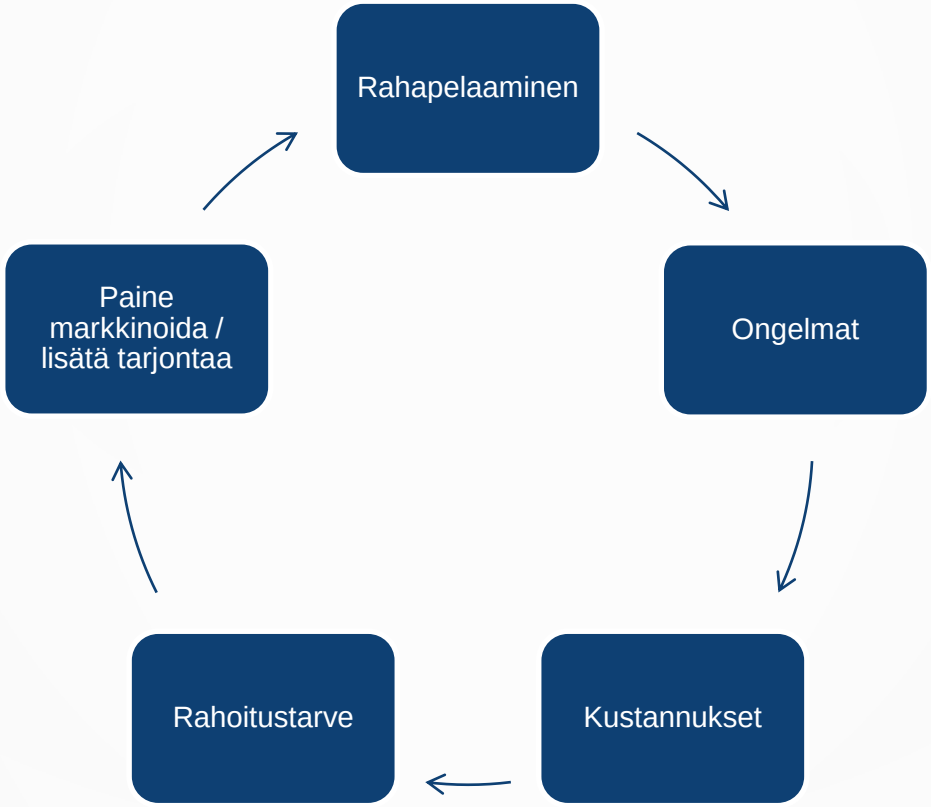


SETTING LIMITS
GAMBLING, SCIENCE AND PUBLIC POLICY

PEKKA SULKUNEN, THOMAS F. BABOR, JENNY CISNEROS ORNBERG, MICHAEL EGERER, MATILDA HELLMAN, CHARLES LIVINGSTONE, VIRVE MARIONNEAU, JANNE NIKKINEN, JIM ORFORD, ROBIN ROOM, AND INGEBORG ROSSOW

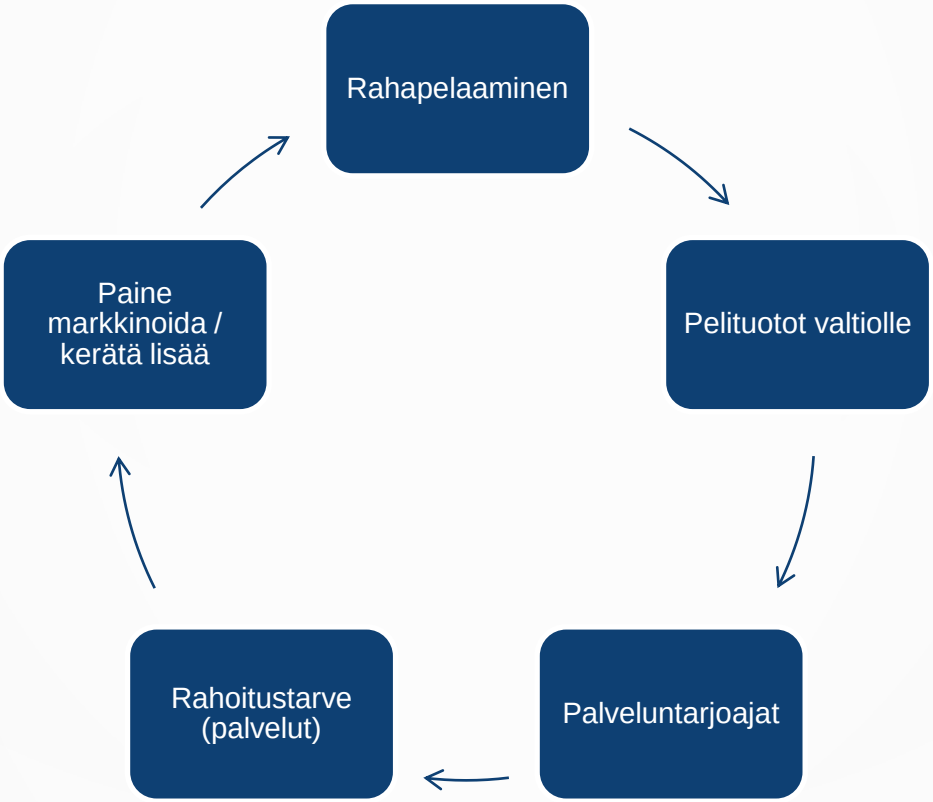
*** WITH A FOCUS ON EVIDENCE FROM SOCIAL, ECONOMIC, EPIDEMIOLOGICAL, AND POLICY RESEARCH, THE SCIENTIFIC BASIS OF THE EVIDENCE IS REVIEWED IN A WAY THAT INFORMS POLICYMAKERS FROM A SOLID GROUNDWORK OF DATA**
*** AN INTERNATIONAL FOCUS PROVIDES THE READER WITH A GLOBAL VIEW OF THE EMERGING EPIDEMIC OF GAMBLING PROBLEMS**
*** A COMPANION VOLUME TO *ALCOHOL: NO ORDINARY COMMODITY* AND *DRUG POLICY AND THE PUBLIC GOOD***

RAHAPELAAMISEN KEHÄ I: TERVEYSHAITTA



Babor, Sulkunen et al. (2018). Setting limits. Gambling, science, public policy. Oxford: Oxford Univ. Press.

RAHAPELAAMISEN KEHÄ II: VARAINKERUU



Babor, Sulkunen et al. (2018). Setting limits. Gambling, science, public policy. Oxford: Oxford U. Press.

RAHAPELIHAITAT

- Kaksi pääasiallista haittaa
  - rahan menetys
  - kulutettu aika
- Maailmassa lotto ja rahapeliautomaatit vähätuloisten suosimia
  - eniten haittoja: nopeatempoiset automaatit (esim. ”Pikapokeri”)
- Hyvin keskittynyttä: Suomessa 5 % pelaajista 50 % tuotoista
  - ihmissuhde-ongelmat, mielenterveyshäiriöt, itsemurha-alttius, jne.

Markham, F. et al. (2014) Our most profitable gambling venues are most harmful. *Conversation* 10 June 2014; Babor, Sulkunen et al. [2018?]; Browne M. et al. (2016) *Assessing gambling-related harm in Victoria: a public health perspective.* Victorian Responsible Gambling Foundation.

KÄYTTÄJÄNÄKÖKULMA (KANADA)

- Quebec (Kanada) kuolinsyytutkimukset 1994-2004
  - 159 itsemurhaa yhdistettiin rahapelaamiseen (n. 1.2% kaikista)
- Riskitekijöitä: masennus, velka, ihmissuhde-ongelmat
  - tärkein: rahapeliautomaatit (yli puolet tapauksista)
- Nevada (Las Vegas) yli 65-v:n itsemurha-tiheys USA:n korkein
  - 2 x USA:n keskiarvo (2015): 33/100 000 (vrt. 17 / 100 000)

Bureau du coroner du Quebec. *Releve des sucides de joueurs compulsifs*. 25 Fevrier 2004. Suissa, J. (2008) A critical perspective on gambling. Zangeneh, M. et al. *In the pursuit of winning*. Springer. Palchikoff, K. (2016) "Nevada's suicide rate is among the nation's highest: it doesn't need to be" *Las Vegas Sun* 1 Dec 2016

RAHAPELITEOLLISUUS

- Tällä hetkellä Suomessa valtiollinen monopoli (Veikkaus, PAF)
  - 66% kannattaa (Taloustutkimus 2017)
- Suuret rahapeliyhtiöt hallitsevat markkinoita
  - Unibet, Bettson, Ladbrokes
- Mittavat henkilökohtaiset voitot
  - esim. Bet365 toimitusjohtaja 219 miljoonaa puntaa v. 2017

GAMBLING WITH LIVES UK

https://www.gamblingwithlives.org/remembering