

Viite: Hallintovaliokunta / HE 16/2025 vp / Lausuntopyyntö

Finnplay Technologies Oy

Lausunnon antaja Finnplay Technologies Oy on ohjelmistotoimittaja, jonka päätuote on online-rahapelialusta ”Titan”. Finnplayn pääkonttori on Espoon Otaniemessä. Finnplay perustettiin vuonna 2008 ja on ollut osa Lontoon pörssiin listattua Mansaarelle rekisteröityä Entain Plc -konsernia vuodesta 2021 lähtien.

Finnplayllä on B2B-lisenssi (*tillstånd för spelprogramvara*) Ruotsissa sekä Class 2 –lisenssi Romaniassa. Tämän lisäksi yhtiöllä on Maltan valvontaviranomaisen (MGA) myöntämä tunnustus (Recognition notice) Romanian lisenssiin liittyen. Finnplay toimii tämän lisäksi säännellyillä markkinoilla Unkarissa, Liettuassa, Virossa, Alankomaissa sekä Meksikossa; näissä maissa paikallinen rahapelilainsäädäntö ei edellytä erillistä lisenssiä peliohjelmistotoimittajalta.

Peilaamme lausunrossamme kokemuksiamme näiltä markkinoilta suhteessa Suomen ehdotettuun lainsäädäntöön.

Onnistuneen muutoksen edellytykset ja oppeja muilta markkinoilta

Kokemuksemme mukaan onnistunut markkina rakennetaan jo hyvissä ajoin ennen markkinan avautumista sekä markkinan ollessa aktiivinen. Tässä yhteydessä tarkoitamme onnistuneella markkinalla korkean kanavointiasteen omaavaa markkinaa, jolloin myös pelaajien suojele on hoidettu parhaalla mahdollisella tavalla.

Onnistunut markkina rakennetaan tätä tukevalla sääntelyllä. Pelaajat etsivät yksinkertaista ja kitkatonta pelaajakokemusta - jos lainsäädäntö edellyttää liian monimutkaista pelaajakokemusta, pelaajat etsivät helpompia tapoja pelata. Näkemyksemme mukaan lakiehdotus antaa hyvät mahdollisuudet onnistuneelle markkinalle.

Sääntelyn tulisi olla yksiselitteistä ja ennalta-arvattavaa. Liian nopeat muutokset erilaisissa vaatimuksissa voivat olla haastavia Finnplayn kaltaisille teknisille toteuttajille. Esimerkkinä lakiehdotuksessa olevat sisäministeriön asetuksella säädettävät ”*toimeenpanomuoto-, peli- ja pelaajakohtaisista määrällisistä ja ajallisista rajoituksista*”. Parhaimmillaan nämä ovat asetuksia ja muutettavissa minuuteissa, kun taas pahimmillaan ne voivat vaatia uutta logiikkaa ja tämän toteuttaminen vie viikoista kuukausiin. Toinen esimerkki on tiettyjen lainkäyttöalueiden sääntelymalleista löytyvä vaatimus järjestelmän ”keskeisten” komponenttien muita tarkemmasta auditoinnista. Kokemuksemme mukaan tämänkaltaiset vaatimukset ovat hyvin tulkinnanvaraisia ja aiheuttavat toimijoiden välille epätasa-arvoa.

Kokemuksemme muilta markkinoilta on, että jos tässä vaiheessa valvontaviranomainen keskustelee tavoitteista ja mahdollisista toteutustavoista toimijoiden kanssa, toimivien ratkaisujen löytäminen helpottuu kaikkien osapuolten eduksi. Monissa maissa valvontaviranomaiset pitävät keskustelutilaisuuksia ja konsultaatioita eri toimijoiden kanssa. Kokemuksemme mukaan toimiva ja osallistava dialogi lainsäätäjien, viranomaisten ja muiden sidosryhmien kesken onkin yksi ”avaimista” onnistumiseen rahapelimarkkinan avautumisen suhteen.

Markkinan avaaminen on iso ponnistus valvontaviranomaiselle ja toimijoille. Aikataulut ovat kireät ja paineet onnistumiseen kovat. Tässä koimme Alankomaiden mallin toimivaksi: aikataulut kommunikoitiin selkeästi etukäteen ja halukkaat toimijat saivat lisenssinsä heti markkinan avauduttua, kunhan lisenssihakemus oli vaan jätetty ja rahapelialusta tarkastettu itsenäisen teknisen laboratorion toimesta em. aikataulun mukaisesti.

Toimivia malleja yhteistyöstä muiden maiden valvontaviranomaisten kanssa on mm.:

- Toimiva digitaalinen palvelu/portaali, johon tarvittavat hakemukset syötetään ja niiden etenemistä prosessissa voi seurata reaaliaikaisesti. Samanaikaisesti kaikki tehdyt muutokset, kysymykset ja kommentit ovat keskitetysti yhdessä paikassa, mikä on kaikkien toimijoiden etu.
- Valvontaviranomaisen toimittaman dokumentaation tulisi olla helposti saatavilla, varustettu päivämäärillä ja muutosmerkinnöillä. Parhaissa tapauksissa toimijat voivat tilata ”muutospyynnin” dokumentaatiosta.
- Dokumentaation tulisi myös sisältää tulkintaohjeistusta ja näin auttaa toimijoita yhtenäiseen ja oikeaan tulkintaan lainsäädännöstä.

Lisäksi toivomme, että valvontaviranomainen keskittyy sekä lisensoidun että lisensoimattoman markkinan valvontaan ja sääntelyyn, ja sille annetaan riittävät työkalut tämän toteuttamiseen.

Peliohjelmistotoimilupa (7 § ja 33 §)

Peliohjelmistotoimiluvan vaatimukset ovat lakiehdotuksen mukaan hyvin kevyet, tämän takia koemme, että vaikutukset toimintaan ovat pienet. Peliohjelmistotoimittajan näkökulmasta emme näe estettä lisenssin hakemiselle vuoden 2026 alusta siten että peliohjelmistotoimilupa olisi vaatimus heti markkinan avautuessa vuonna 2027. Perusteissa mainittu peliohjelmistotoimittajan vaihto on kokoluokaltaan suurehko projekti (minimissään 3kk, tyypillisimmillään 6-12kk), jota ei aloiteta muutama kuukausi toiminnan alkamisesta.

Näkemyksemme mukaan oikein toteutettuna ja valvottuna peliohjelmistotoimittajan lisenssillä on keskeinen rooli rahapelijärjestelmän korkean kanavointiasteen saavuttamiseksi.

Raportointi (45 § ja 63§)

Lakiehdotuksen mukaan viranomaisella on laaja tiedonsaantioikeus teknisen rajapinnan kautta ja em. tiedot täytyy toimittaa viranomaiselle ”kohtuullisen ajan” sisällä. Tarkempia tietoja ei ole vielä julkaistu. Käsityksemme mukaan suunnitelmissa on keskitetty tietokanta jonne Suomessa lisensoidut pelioperaattorit tulevat toimittamaan pelitietoja. Alankomaissa Finnplay ylläpitää vastaavaa ”Controle Data Bank” (CDB) -tietokantaa, joka on operaattorikohtainen. Vastuu ylläpidosta ja kustannuksista on operaattorilla, joka on ulkoistanut tämän meille. CDB-tietokantaan on pääsy sekä Alankomaiden rahapeliviranomaisella (Kansspelautoriteit / KSA) että veroviranomaisella (Belastingdienst).

Viranomaisen pääsy ajankohtaiseen pelaajadataan on toimivan sääntelyn edellytys. Esimerkiksi Alankomaissa paikallinen peliviranomainen (KSA) tarkastelee tietoja säännöllisesti ja näiltä osin erilaiset selvityspyynnötkin ovat mahdollisia tarpeen näin vaatiessa.

Alankomaiden pelaajadatan päivitysintervalli on reaaliaikainen, mutta käytännöllisyytensä puolesta emme usko vastaavan päivitystiheyden tarpeellisuuteen Suomessa. Päivittäinen, tai jopa viikoittainen tahti on mielestämme riittävä tarkoituksien saavuttamiseksi ja eikä sellaisenaan aiheuta suunnattomia lisähaasteita toimijoille.

Pelitiliin ja pelitapahtumaan tiedot jo nyt laajasti toimijoiden tietokannassa, kuten

- Pelitili; tietokannassa yli 250 tietuetta, joten alla vain esimerkkejä:
 - o Yhteystiedot
 - o Tunnistautumistiedot (kansallisuus, SSN, syntymäaika)
 - o Rahansiirrot (talletus & nosto)
 - o Kirjautumishistoria (aikaleimat)
 - o Pelaajan tekemät muutokset esim. pelirajoihin
- Pelitapahtumat; tietokannassa yli 50 tietuetta, joten alla vain esimerkkejä:
 - o Pelin tunnistetiedot (pelin nimi, toimittajan nimi)
 - o Pelikierroksen tiedot (tunniste, kellonaika, panos, tulos)
 - o Jackpot tiedot (kontribuutio, voitto)
 - o Vedonlyönnin tapauksessa kohde
 - o Laitteen tiedot

Keskitettyyn tietokantaan tallennettavien tietojen osalta tulisi varmistaa, että nämä ovat tarpeellisia valvontatehtävän suorittamiseen ja niitä hyödynnetään sen osana. Mahdolliset lisätiedot vaativat integraatioiden päivittämistä ja nostavat markkinalle tulon kynnystä ja heikentävät pelaajakokemusta (kaikki tutut pelitoimittajat eivät ole pelattavissa), joka voi vaikuttaa negatiivisesti kanavointiasteeseen.

Auditointiprosessi (itsenäisen testilaboratorion suorittama tekninen tarkastus) (44 §)

Lakiehdotuksen mukaan rahapelitoimiluvan haltija vastaa auditoinnista. Kokemuksemme mukaan toteutus vaihtelee maittain, mutta suurimmassa osassa olemme ohjelmistotoimittajana isossa roolissa auditoinnissa; joko sopimussuhteessa auditoivaan itsenäiseen testilaboratorioon (esim. Ruotsi, Alankomaat), tai tukemassa asiakastamme auditoinnin aikana (esim. Viro, Unkari).

Näkemyksemme mukaan vastuu auditoinnista voi olla rahapelitoimiluvan haltijalla, mutta käytännön tasolla lainsäädännön tulee tukea mallia, jossa auditoinnin tilaaja on toinen taho. Esimerkiksi Alankomaissa yhtiöllämme on viisi (5) asiakasta, missä auditointitarpeen ilmetessä teemme ensin yhden auditoinnin rahapelialustallemme. Tästä saadun raportin tulokset jaamme kaikkien Alankomaissa toimivien asiakkaidemme kesken, ja he käyttävät näitä puolestaan osana omaa raporttiaan. Ruotsissa malli on samankaltainen, mutta vähäisemmästä asiakasmäärästä johtuen auditoinnissa korostuu asiakaskohtaiset tarpeet.

Auditointien intervalli on ehdotuksessa jätetty avoimeksi ja samalla valvontaviranomaiselle on tässä jätetty paljon valtaa. Tätä olisi hyvä täsmentää ja samalla huomioida auditointien aiheuttama kustannus ja työmäärä. Joillain lainkäyttöalueilla on määritelty että ”keskeiset” komponentit täytyy auditoida 30 päivän sisään käyttöönnotosta, kun taas keskeisten komponenttien ulkopuolelle tehdyt muutokset tulee auditoida 180 päivän sisään. Näkemyksemme mukaan ”keskeiset komponentit” jättävät liikaa tilaa tulkinntalle. Alan toimijoilla on käytössä muutoksen- ja versionhallinta, jonka avulla kaikki muutokset on mahdollista saada selville. Tämän takia kannatamme 180, tai jopa 360 päivän aikaväliä tuotantoon ottamisen ja auditoinnin väliin.

Varsinkin markkinan avautuessa auditointitarve on hyvin suuri ja kansainvälisillä auditioijilla on ns. kädet täynnä. Tämän takia hyväksytyt auditointitahot on hyvä kommunikoida ajoissa, jotta ko. organisaatioiden täydet kalenterit eivät aiheuta ongelmia markkinan avautuessa. Samalla kansainvälisten standardien ja sertifiointien (esim. ISO 27 001) hyödyntäminen osana prosessia (”hyväksiluku”) auttaa vähentämään työtaakkaa ja tuplatyötä.

Pelijärjestelmän tekninen sijainti (46 §)

Pykälässä edellytetään järjestelmän sijaitsevan Suomessa, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Näkemyksemme mukaan, kunhan toimija sijaitsee EU / ETA alueella, tärkeämpää on tarkastella palveluntarjoajan laatuprosesseja sijainnin sijaan.

Kunnioittavasti

Jaakko Soininen

Toimitusjohtaja

Finnplay Technologies Oy

jaakko.soininen@finnplay.com

+358 50 591 6218