

Asia: VN/27332/2023

## **Lausuntopyyntö ehdotuksesta hallituksen esitykseksi eduskunnalle uutta rahapelijärjestelmää koskevaksi lainsäädännöksi**

### **1. Näkemykset hallitusohjelmassa asetettujen tavoitteiden toteutumisessa**

**Toteuttaako ehdotettu säädöskokonaisuus näkemyksenne mukaan hallitusohjelmassa rahapelijärjestelmän uudistamiselle asetettuja tavoitteita ehkäistä ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä, taloudellisia ja sosiaalisia haittoja sekä parantaa rahapelijärjestelmän kanavointiastetta?**

Sisäministeriö on pyytänyt lausuntoja hallituksen esitykseen eduskunnalle laiksi arpajaislain muuttamisesta. Peluuri kiittää mahdollisuudesta lausua näkemyksensä lakiehdotuksesta. Tässä lausunnossa tarkastellaan ehdotusta sosiaalisten, taloudellisten ja terveydellisten haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta.

Peluuri on vuonna 2004 perustettu Sininauhaliiton ja A-klinikkasäätiön rahapeliongelmissa auttava palvelu, joka on kahdenkymmenen toimintavuotensa aikana laajentunut auttavasta puhelimesta laajaksi palvelukokonaisuudeksi. Peluuri ehkäisee ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia ja terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä ja tuottamalla tietoa peliongelma- ja hoidosta. Peluurin palveluita hyödyntää vuosittain noin 3500–4000 ongelmallisesti pelaavaa, heidän läheistään sekä peliongelmia työssään kohtaavaa ammattilaista. Kahdenkymmenen toimintavuoden aikana Peluuriin on kertynyt merkittävä määrä tietoa ongelmallisesti pelaavista, peliongelmistä sekä rahapelien haittavaikutuksista yksilöihin ja heidän lähipiiriinsä.

Peluurin näkemykset hallitusohjelmassa asetettujen tavoitteiden toteutumisesta

Uudistuksen tavoitteena on hallitusohjelman mukaisesti ehkäistä ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä, taloudellisia ja sosiaalisia haittoja sekä parantaa rahapelijärjestelmän kanavointiastetta. Rahapelilain tavoitteena on lisäksi estää rahapeleihin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset. Tavoitteita voidaan pitää kannatettavina ja perusteltuina, etenkin tilanteessa, jossa rahapeliongelmat ovat korkealla tasolla, niissä on viime vuosina näkynyt merkittävää kasvua

(Suomalainen rahapelaaminen 2023, THL Tilastoraportti 15/2024), kanavointiaste on muita pohjoismaita heikompi ja esimerkiksi Peluurin tilastoiden valossa merkittävin osa ongelmallisesta rahapelaamisesta näyttäisi tapahtuvan nykyisen järjestelmän ulkopuolella (Peluurin vuosiraportti 2023).

Tässä lausunnossa tarkastellaan ehdotusta ensisijaisesti sosiaalisten, taloudellisten ja terveydellisten haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta. Peluuri katsoo, että valituilla keinoilla hallitusohjelmassa asetetusta tavoitteista vain osa toteutuu. Rahapelihaittojen ehkäisy ja vähentäminen on esityksen heikoimmin toteutuva tavoite, joka näyttäisi jäävän alisteiseksi tavoitteelle kanavoida rahapelaamista järjestelmän piiriin. Valitut keinot, kuten markkinoinnin laaja salliminen sekä riittämättömät pelinhallintavälineet suurella todennäköisyydellä jopa lisäävät rahapeleistä aiheutuvia haittoja. Peluuri muistuttaa, että uuteen monilupajärjestelmään siirtyvät pelimuodot ovat kaikkein haitallisimpia ja eniten rahapeliongelmia aiheuttavia (Peluurin vuosiraportti 2023). Jos näiden pelimuotojen sääntely on riittämätöntä, tullaan pelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä vääjäämättä epäonnistumaan. Nyt merkittävä osa sääntelykeinoista on joko jätetty käyttämättä tai ne on otettu käyttöön vain osittain. Tästä johtuen Peluuri katsoo, että hallitusohjelmassa asetetut pelihaittojen ehkäisyyn liittyvät tavoitteet eivät toteudu riittävällä tavalla. Peluurin näkemyksen mukaan rahapelilainsäädännön tärkeimpänä ohjaavana tavoitteena tulee olla rahapelihaittojen ehkäiseminen ja vähentäminen.

Uudistuksen yhdeksi tavoitteeksi on nostettu kanavointiasteen nostaminen. Valituilla toimenpiteillä voidaan olettaa tämän tavoitteen toteutuvan vähintään kohtalaisesti. Valitettavasti kanavointiasteen nostamisen keinoiksi on valittu toimenpiteitä, jotka ovat merkittävässä ristiriidassa pelihaittojen ehkäisyn kanssa. Vaikka järjestelmän kanavointikyvyllä onkin vaikutusta siihen, kuinka tehokkaasti haittoja kyetään ehkäisemään ja vähentämään, ei kanavointiasteella sellaisenaan ole positiivista vaikutusta pelihaittojen torjuntaan. Jos rahapelien tarjonta ja saatavuus, niiden markkinointi, tarjolla olevat pelituotteet tai peliympäristö muulla tavoin on yhtä haitallista järjestelmän sisällä kuin sen ulkopuolella, ei kanavointiasteesta ole haittojen ehkäisyn näkökulmasta juurikaan hyötyä. Hallituksen esityksessä ei pystytä uskottavasti todentamaan järjestelmän sisällä tapahtuvaa pelaamista sen ulkopuolista pelaamista turvallisemmaksi. Täten voidaan todeta, ettei tavoiteltu korkea kanavointikyky tue haittojen ehkäisyn tavoitetta, vaan on jopa sen vastainen. Esityksen perusteella voikin todeta, että kanavointiaste on nostettu tavoitteena keskiöön muiden tavoitteiden kustannuksella. Tätä näkemystä tukevat esityksen omat kattavasti ja perusteellisesti toteutetut vaikutusarviot.

Peluuri yhtyy KKV:n täydentävässä lausumassa (KKV/129/00.04.00/2023) esitettyyn näkemykseen, jonka mukaan toimilupajärjestelmään siirtymisellä tuskin voidaan olettaa olevan rahapelihaittoja ehkäisevää ja vähentävää vaikutusta. Hallitusohjelman tavoitteiden mukainen pelihaittojen ehkäisy vaatisi koko järjestelmää koskevan pakollisen kulutusrajan asettamista sekä merkittäviä kiristyksiä markkinointiin.

## 2. Esityksen pääasialliset vaikutukset

**Voitte kertoa näkemyksenne esitysluonnoksen vaikutusten arvioinnista.**

Esityksen keskeisiä ongelmia pelihaittojen näkökulmasta ovat markkinoinnin ja mainonnan laaja salliminen sekä liian kevyet, yhtiökohtaiset ja pitkälti vapaaehtoisuuteen perustuvat pelinhallintavälineet. Ehdotetussa kokonaisuudessa esimerkiksi mahdollistettaisiin sellaisten pelien mainonta, joka ei nykyinsäädännössä ole mahdollista ja sääntelykokonaisuudessa olisi pelihaittoja vähentäviä elementtejä jopa nykyistä vähemmän. Ehdotuksen mukaiset toimenpiteet todennäköisesti lisääisivät pelaamisen määrää ja siirtäisivät pelaamisen painopistettä väestötasolla kohti verkossa pelattavia korkean haittariskin pelejä. Tämän seurauksena myös pelihaittojen ja peliongelmiensa määrä tulisi kasvamaan nykyisestä. Erityisesti tehdyt muutokset tulisivat vaikuttamaan nuorten aikuisten miesten ryhmään, jolla riski peliongelmiin on jo valmiiksi muuta väestöä korkeampi.

Esityksen vaikutuksia arvioivassa osuudessa sivulla 117 todetaan, seuraavaa: Esitettyjen muutosten arvioidaan kokonaisuutena altistavan väestön rahapelien laajenevalle tarjonnalle ja näkyvyydelle. Lisäksi muutosten voidaan arvioida vaikuttavan kiihdyttävästi rahapelaamisen siirtymään sähköisen kanavan korkean riskin peleihin, minkä puolestaan arvioidaan vääjäämättä lisäävän pelihaittoja. Voidaan arvioida, että nyt esitetyillä muutoksilla on rahapelihaittoja lisääviä vaikutuksia, jotka kohdentuvat erityisesti nuoriin aikuisiin, joiden tiedetään olevan erityinen riskiryhmä rahapelihaittojen suhteen. Valittujen keinojen ei siis alun perinkään ole uskottu ehkäisevän ja vähentävän haittoja ja niiden tiedetään olevan ristiriidassa alkuperäisten tavoitteiden kanssa. Esitystä on mahdotonta perustella sen pelihaittoja vähentävillä vaikutuksilla. Todennäköistä on, että hallituksen esityksen mukainen järjestelmä tulisi lisäämään pelihaittoja tilanteessa, jossa peliongelmiensa määrä on jo valmiiksi nousussa ja peliongelmat ovat entistä vakavampia.

Peluuri muistuttaa, että rahapelit eivät ole normaali kulutushyödyke, vaan haittoja ja vakavaa riippuvuutta aiheuttava tuote, jonka kulutus on erittäin kasautunutta. Rahapeliteollisuuden ansaintalogiikka perustuu pienen paljon pelaavan joukon suuriin tappioihin. Merkittävä osa näistä pelaajista on ongelmallisesti tai vähintään riskitasolla pelaavia. Tämä epäeettinen ansaintalogiikka korostuu erityisesti niissä peleissä, jotka esityksessä ovat siirtymässä lisenssijärjestelmään.

Rahapelien aiheuttavat haitat näkyvät yksilö-, yhteisö- ja yhteiskuntatasoilla. Sivulla 100–101 todetaan rahapelihaittojen yhteiskunnallisista kustannuksista seuraavaa: Kansainvälisissä tutkimuksissa vuosittaisten haittakustannusten on arvioitu olevan 0,12–1,22-kertaisia suhteessa rahapelikatteeseen, mutta arvioihin liittyy huomattavia epävarmuuksia. [...] Korkean riskin rahapelien näkyvyyden, saatavuuden ja saavutettavuuden lisääntymisen voidaan arvioida kokonaisuutena lisäävän rahapelihaittoja ja näin ollen myös rahapelihaitoista aiheutuvia kustannuksia yhteiskunnalle. Kun rahapelaamisen yhteiskunnallisia kustannuksia (esim. tuki- ja hoitopalvelut, sairauslomapäivät/menetetyt työvuodet, yksilöiden talousongelmat, rikollisuus ja itsemurhat) verrataan pelikatteen sijaan vain valtiolle kertyviin tuottoihin (verot ja lisenssimaksut), voidaan melko luotettavasti todeta, että yhteiskunnallisesti rahapelaaminen on tuottamaton tai jopa tappiollinen toimiala, jossa yhtiöt keräävät merkittävät voitot ja yhteiskunnalle jää maksettavaksi toimialan tuottamat haitat (esim. Hofmacher ym. 2020, Folkhälsomyndigheten 2023, Kristensen ym. 2022). Riittävästi säännelty ja pelihaittoja ehkäisevä rahapelijärjestelmä olisi sekä inhimillisesti että kansantaloudellisesti pelihaittoja lisäävää järjestelmää kestävämpi ratkaisu. Nyt merkittävänä riskinä on sekä inhimillisen kärsimyksen että taloudellisten kustannusten kasvu.

Peluuri yhtyy oikeuskanslerin lausunnossaan (OKV/1814/21/2024) esittämään vaatimukseen siitä, että hallituksen esityksessä tulisi perustella, miksi hallitus esittää mallia, jolla ei pyritä vähentämään rahapeleistä koituvia terveydellisiä ja yhteiskunnallisia haittoja.

## a. Rahapelilain 1 luku – Yleiset säännökset

**Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

-

## b. Rahapelilain 2 luku – Yksinoikeustoimilupa, rahapeliteimilupa ja peliohjelmistotoimilupa

**Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

6 § Rahapeliteimilupa Rahapeliteimiluvan alaisiksi ovat siirtymässä kaikkein haitallisimmat rahapelien toimeenpanomuodot: sähköisesti välitettävät raha-automaattipelit ja kasinopelit sekä vedonlyönti. Nämä pelimuodot ovat selkeästi eniten ongelmia aiheuttavia Peluurista apua hakeneiden joukossa. Esimerkiksi Peli poikki –ohjelmaan hakeneilla pelaajilla sähköisesti välitettävät raha-automaattipelit olivat aiheuttaneet ongelmia 73 prosentille, sähköisesti välitettävät kasinopelit 29 prosentille, sähköisesti välitettävät vedonlyöntipelit 22 prosentille ja pelipisteillä pelattavat vedonlyöntipelit 10 prosentille (Peluurin vuosiraportti 2023, s. 27). Näiden pelimuotojen tiukka sääntely on pelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen edellytys.

Peluuri yhtyy oikeuskanslerin esittämään kantaan (OKV/1814/21/2024), jonka mukaan esityksessä tulisi nykyistä paremmin avata miksi juuri eniten haittoja aiheuttavat pelit avataan kilpailulle ja miten tämä on perusteltavissa rahapelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta.

Peluuri esittää, että pelihaittojen ehkäisemiseksi yhdistelmäpelien toimeenpano tulisi kieltää kokonaan.

8 § Yksinoikeusluvan myöntämisen yleiset edellytykset. Peluuri yhtyy Kilpailu- ja kuluttajaviraston täydentävässä lausumassaan (KKV/1297/00.04.00/2023) esiin tuomiin huoliin liittyen Veikkaus Oy:n kaavailtuun konsernirakenteeseen ja sen mahdolliseen ongelmiin. Yksinoikeustoimiluvan alainen toiminta ja muu liiketoiminta tulee eriyttää täysin. Asiakasrekisterit ja pelitilit tulee pitää täysin erillisinä, eikä yksinoikeustoimiluvan ja muun liiketoiminnan välillä saa tapahtua ristiinmarkkinointia tai muuta päällekkäistä asiakasrekrytointia.

10 § Hakijan luotettavuus ja sopivuus. Peluuri katsoo toimilupiin liittyvien luotettavuutta ja sopivuutta koskevien edellytysten olevan pääasiassa riittäviä, mutta huomauttaa, että toimiluvanhakijan luotettavuus ja sopivuus on pyrittävä kaikin tavoin varmistamaan ja edellytysten täyttymisen selvittämiseen ja varmistamiseen tarvitaan riittävästi viranomaisresursseja.

12 § Peluuri ehdottaa toimilupahakemukseen lisättäväksi 33 § mukaisen huolenpitovelvollisuusluvan toteuttamista koskevan suunnitelman siten, että se sisältää myös kuvauksen teknisestä toteutuksesta ja käytettävistä menetelmistä.

19 § Yksinoikeustoimiluvan haltijan suorittama korvaus valtiolle. Peluuri yhtyy Kilpailu ja kuluttajaviraston lausumassaan (KKV/1297/00.04.00/2023) esittämään arvioon tuottojen ennakoarvioinnin vaikeudesta 10 vuotta etukäteen ja katsoo, että esitykseen tulee sisällyttää mekanismi, joka mahdollistaa maksujen tarkistamisen tarvittaessa sekä ylös- että alaspäin.

## c. Rahapelilain 3 luku – Rahapeliin toimeenpano

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Suurinta osaa lisenssijärjestelmään siirtyvistä peleistä voidaan pitää erityisen haitallisina ja niiden riippuvuuspotentiaali on korkea. Tästä syystä niiden toimeenpanoon tulee kiinnittää erityistä huomiota. Huomiota tulee kiinnittää näiden pelien ominaisuuksiin sekä niille asetettuihin rajoituksiin. Pelien ominaisuuksia tulee säädellä vähemmän haitallisiksi esimerkiksi määrittelemällä niiden enimmäisnopeus, rajoittamalla ”läheltä piti” -tilanteita sekä ääni- ja valotehosteita, kieltämällä voitoiksi naamioidut tappiot sekä pelien automaattinen jatkaminen (autoplay). Pelien visuaaliseen suunnitteluun tulee puuttua etenkin lasten ja nuorten suojelemisen näkökulmasta. Peleissä ei tulisi hyödyntää lainkaan lapsia ja nuoria houkuttelevia visuaalisia elementtejä (esim. söpöjä tai sarjakuvamaisia hahmoja) tai lapsiin ja nuoriin vetoavia ääniefektejä.

24 § Rahapelaamisen ikäraja. Peluuri katsoo, että ainakin 5 §:n pelimuodon 2 ja 6 §:n pelimuotojen 1, 2, 3, ja 5 osalta ikärajan tulisi olla korkeampi perustuen niiden haitallisuuteen sekä nuorten aikuisten suurempaan riippuvuusriskiin. Tutkimusten perusteella tiedetään, että nuoret 18–24-vuotiaat aikuiset ovat muita aikuisia alttiimpia rahapelaamisesta aiheutuville taloudellisille, sosiaalisille ja terveydellisille haitoille. Tämä ikäryhmä korostuu myös Peluuriin yhteyttä ottaneilla rahapelaajilla, joista vuonna 2023 62 prosenttia oli alle 34-vuotiaita (Peluurin vuosiraportti 2023). Vuonna 2021 Peluurin auttavaan puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaneista reilu kolmannes, suurin yksittäinen ikäryhmä, oli 18-24-vuotiaita (Peluurin vuosiraportti 2021, vuonna 2022 muutoksia tiedonkeruussa). Nuoret aikuiset ovat usein taloudelliselta tilanteeltaan vanhempia ikäryhmiä haavoittuvammassa asemassa, mikä lisää merkittävästi tavalla rahapelaamisen riskejä. Peluurin auttavaan puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaneista 18–24-vuotiaista pelaajista, joilla pelaamisen rahoittamisen tapa selvisi, 40 prosenttia oli rahoittanut pelaamistaan lainarahalla. Yleisin rahapelaamiseen liittyvä velkasumma Peluurin asiakkailta on 20 000–50 000 euron välillä. Tämä on vasta itsenäistymisvaiheessa olevan nuoren aikuisen taloudelle valtava velkasumma, joka voi heikentää vakavalla tavalla kyseisen yksilön toimeentuloa ja hyvinvointia pitkälle tulevaisuuteen.

Ikärajan säätäminen on haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta merkittävä ja perusteltu toimenpide, jolla tiedetään olevan positiivisia vaikutuksia. Esimerkiksi vuonna 2011 käyttöön otettu 18 vuoden ikäraja vähensi merkittävästi Peluuriin yhteyttä ottaneiden alaikäisten määrää. Ennen muutosta alaikäisten tekemiä rahapeliongelmia koskevia yhteydenottoja oli vuositasolla noin 100–

150, ikärajan noston jälkeen yhteydenottojen määrä laski nopeasti 0–10 yhteydenottoon vuodessa (Peluurin vuosiraportti 2023, s. 23).

Useissa Euroopan maissa rahapelien ikärajat ovat Suomea korkeammat ja ikärajoissa saattaa olla eroja rahapelityypistä riippuen. Esimerkiksi Kreikassa ja Latviassa kaikkien rahapelien ikäraja on 21 vuotta ja myös Belgia on nostamassa rahapelien ikärajaa 21 ikävuoteen. Virossa rahapelien ikäraja on 21 vuotta (pl. kivijalan lotto- ja hevospelien). (Järvinen-Tassopoulos J., Silvennoinen I., Roukka T. 2024)

Rahapelaamisen ikärajan osalta olisi perusteltua toimia linjassa alkoholilainsäädännön kanssa siten, että haitallisimpien pelien osalta ikäraja nostettaisiin 20-vuoteen, jolloin ikäraja olisi yhdenmukainen väkevien alkoholijuomien kanssa.

25 § Peluuri pitää pelihaittojen ehkäisyn ja ongelmallisesti pelaavien suojelemisen kannalta erittäin tärkeänä 25 §:ssä ehdotettuja rajoituksia koskien velaksi pelaamista, ilmaispelejä ja alennusten tarjoamista.

27 § Tunnistautunut pelaaminen. Alaikäisten suojelun, kuluttajansuojelun ja pelihallintavälineiden näkökulmasta on olennaista, että rahapelaaminen tapahtuu ainoastaan tunnistautuneena. Peluuri katsoo, että erilaisten väärinkäytösten välttämiseksi tunnistautumisen tason tulee olla erittäin vahva, vähintään sen tulee olla samalla tasolla kuin Veikkaus Oy:n tällä hetkellä tarjoamissa nettipeleissä. Lisäksi Peluuri ehdottaa kirjautumisen yhteyteen kaksivaiheista tunnistautumista, jotta pystytään paremmin varmistamaan, että pelitiliä käyttää vain sen täysi-ikäinen omistaja.

28 § Pelaamisen estäminen. Peluuri katsoo, että pelaamisen estäminen kaikilta toimiluvallisilta operaattoreilta on tervetullut ja hyödyllinen työkalu etenkin niille pelaajille, joilla on jo muodostunut selkeä motivaatio pelaamiseen lopettamiseen tai vähentämiseen, mutta katsoo sen tarvitsevan rinnalleen myös järeämpiä pakollisia pelirajoitustoimenpiteitä. Peluuri katsoo, että jaottelu peli- tai peliryhmäkohtaisesti on perusteltua ja saattaa osalla pelaajista madaltaa kynnystä hyödyntää järjestelmää. Toteutustavan tulee olla käyttäjäystävällinen ja selkeä ja sen käytön yhteydessä on oltava riittävästi tietoa sen käytöstä. Eston ottamisen tulee onnistua mihin vuorokauden aikaan tahansa ja voimaantumisen tulee olla välitöntä. Peluuri esittää, että pelieston ottaneille pelaajille tulee eston yhteydessä tarjota laajasti tietoa peliongelmista, niiden tunnistamisesta (esim. tutkimukseen perustuvat mittarit/testit) sekä tarjolla olevista tuki- ja hoitopalveluista. Tässä yhteydessä olisi perusteltua tarjota mahdollisuutta saada maksutta omille laitteille ladattava peliesto-ohjelma, joka estää rahapelaamisen myös toimiluvattomille sivustoille. Tämä toimenpide tukisi sekä pelihaittojen vähentämisen että kanavoinnin tavoitteita. Peliestoon tulee sisältyä täysi markkinointikielto, koskien kaikkia rahapelejä ja kaikkia toimiluvan haltijoita. Voisi olla perusteltua, että myös pelkän markkinointikiellon ottaminen suoraan järjestelmän kautta olisi mahdollista. Toimiluvan haltijoita tulee velvoittaa informoimaan asiakkaitaan keskitetyn pelieston mahdollisuudesta.

Toimeenpanoa koskien monia rahapelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen kannalta keskeisiä tekijöitä, kuten rahapelien ominaisuuksia sekä talletus- ja/tai tappiorajoja jätetään myöhemmin asetuksilla säädettäväksi. Peluuri katsoo, että asetusten tulee olla voimassa viimeistään järjestelmämuutoksen astuessa voimaan ja asetusten säätämisen osalta tulee rahapelihaittojen asiantuntijoita ja tutkijoita kuulla laajasti. Pakollisten enimmäistappiorajojen tulee koskea myös yksinoikeustoimiluvan haltijan pelejä. 30 § osalta myyntiaikoja sekä enimmäistappiorajoja käsittelevää kohtaa tulee muuttaa velvoittavammaksi siten, että näistä tulee säätää valtioneuvoston asetuksella, ei siten että niistä voi säätää.

Peluuri katsoo, että rahapelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen kannalta kaikkia toimiluvallisia toimijoita koskevan yhteisen ja pakollisen rahansiirto-/kulutusrajan säätäminen on välttämätöntä. Yksittäisellä pelaajalla tulee olla yhdet päivä-, kuukausi- ja vuosikohtaiset rahansiirtorajat, jotka käsittävät kaikki toimiluvalliset yhtiöt. Yhtiökohtaisten rajoitusten merkittävä heikkous on, että rajan tullessa vastaan pelaaja voi aina siirtyä seuraavalle peliyhtiölle. Useiden peliyhtiöiden mallissa tämä mahdollistaa merkittävien summien häviämisen, mikä osaltaan heikentää näiden rajoitusten toimivuutta. Lisäksi näiden rajojen tulisi olla pakollisia, ei pelaajan tai peliyhtiön vapaaehtoisuuteen nojaavia. Rajoitusten osalta tulee hyödyntää laajasti rahapelihaittojen asiantuntijoita ja esimerkiksi sosiaali- ja terveysministeriön asettamaa rahapelien toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmää. Määrittelyä ei tule jättää yhtiöiden vastuulle. Teknisesti keskitetty kulutusraja on jo mahdollista ja vastaava rahansiirtoraja on jo käytössä esimerkiksi Saksassa. Vastaavaa ollaan harkitsemassa esimerkiksi Hollannissa ja Espanjassa. Myös Kilpailu- ja kuluttajavirasto nostaa omassa täydentävässä lausumassaan (KKV/1297/00.04.00/2023) esiin koko järjestelmää koskevien kulutusrajojen tärkeyden.

Peluuri ehdottaa, että rahansiirtoraja asetetaan lähtökohtaisesti alhaiseksi ja yksittäisellä pelaajalla on perustellusti mahdollisuus anoa korkeampaa rajaa. Riskiryhmien suojelemiseksi alle 25-vuotiailla tulisi olla selkeästi matalammat ja ikäryhmän keskimäärin alhaisemman tulotason huomioivat rahansiirto- ja tappiorajat. Tällaisia ikään perustuvia alhaisempia rajoja on käytössä esimerkiksi Ruotsalaisella Svenska Spelillä (1000 SEK/kk) sekä Ahvenanmaalaisella PAFilla (10 000 €/v). Alankomaissa alle 24-vuotiaat saavat kuluttaa internetissä vedonlyöntiin enintään 100 € viikossa. Nuorille aikuisille asetetut matalammat tappio-, talletus- ja kulutusrajat pienentävät taloudellisia tappioita sekä vähentävät velkaantumista ja mahdollisten haittojen vakavuutta (Järvinen-Tassopoulos J., Silvennoinen I., Roukka T. 2024 THL-blogi)

32 § Peluuri katsoo, että 32 §:ssä esitetyt rajoitukset koskien peliohjelmistoluvan haltijoita tukevat laille asetettuja tavoitteita heikentää toimiluvottomien yhtiöiden asemaa ja vahvistaa järjestelmän kanavointikykyä ilman pelihaittoja lisääviä vaikutuksia.

33 § Huolenpitovelvollisuus ja omavalvonta. Peluuri katsoo 33 § pykälässä asetettujen tavoitteiden ja yhtiöiden huolenpitovelvollisuuden olevan pelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen sekä ongelmallisesti pelaavien suojelun kannalta erittäin tärkeitä ja kannatettavia. Peluuri kuitenkin katsoo, että esitetyssä muodossa huolenpitovelvollisuutta ja toimintatapoja ei ole määritelty riittävällä tarkkuudella ja se jättää määrittelyn liiaksi yksittäisten yhtiöiden varaan. Tämä

mahdollistaa vaihtelevat käytännöt ja suuret eroavaisuudet yhtiöiden välillä sekä velvollisuuksien laiminlyönnin etenkin tilanteessa, joissa velvollisuuden noudattamisen osalta valvonta perustuu lähinnä omavalvontaan. Muiden maiden kokemusten perusteella tiedetään, että huolenpitovelvoite ei toteudu riittävällä tavalla, jos sen arviointi ja toteutus on jätetty rahapeli-toimiluvan haltijan vastuulle.

Peluuri katsoo, ettei 33 § ole riittävän tarkkaan määritelty, riittävän velvoittava, eikä sitä ehdotuksen mukaisesti valvota riittävällä tavalla. Tältä osin esitystä tulee merkittävästi tarkentaa siten, että huolenpitovelvoitteen yleiset ja yhtäläiset kriteerit pelaajan pelikäyttäytymisen tunnistamiselle, pelaajan kontaktoimiselle sekä pelaamiseen puuttumiselle on velvoittavasti määritelty koskemaan kaikkia toimiluvan haltijoita. Tämän kokonaisuuden osalta tulee hyödyntää laajasti rahapelihaittojen asiantuntijoita ja esimerkiksi sosiaali- ja terveysministeriön asettamaa rahapelien toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmää. Määrittelyä ei tule jättää yhtiöiden vastuulle.

Huolenpitovelvollisuuden osalta tulisi valvonnassa hyödyntää laajasti esimerkiksi 58 §n mukaisia koeostoja sekä 65 § tarkastusoikeutta.

Yhtiökohtaisten huolenpitojärjestelmien keskeinen heikkous on, ettei niiden käytössä oleva rajoitettu data anna kattavaa ja tosiallista kuvaa yksittäisen pelaajan pelikulutuksen ja -käyttäytymisen kokonaistilanteesta, jos pelaajalla on useampi kuin yksi pelitili. Peluurin Peli poikki – ohjelmaan hakeneilla rahapelaajilla 89 prosentilla on enemmän kuin yksi aktiivinen pelitili ja 22 prosentilla tilejä on enemmän kuin kymmenen (Peluurin vuosiraportti 2023, s 29). Pelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen kannalta parhaaksi ratkaisuksi Peluuri katsoo keskitetyn huolenpitojärjestelmän, jossa huolenpitovelvollisuus toteutettaisiin keskitetystä kaikki toimiluvan haltijat kattavasta datarekisteristä viranomaisen tai sen edustajan toimesta. Keskitetty järjestelmä takaisi kokonaiskuvan pelaajan tilanteesta, vähentäisi päällekkäistä toimintaa operaattorien taholta, turvaisi tasalaatuisen ja vaikuttavan toiminnan sekä lisäksi asiakkaiden luottamusta toimintaan. Keskitetty huolenpitojärjestelmä siirtäisi pelihaittojen ehkäisyn ja ongelmapelaamiseen puuttumisen velvoitteen painopistettä yksittäisiltä operaattoreilta riippumattomalle taholle, mikä selkeyttäisi toimijoiden rooleja ja loisi paremmat edellytykset toiminnalle. Keskitetty datarekisteri mahdollistaisi laajemman kokonaiskuvan valvontaan (esim. rahanpesu), tutkimukseen ja peliongelmiin puuttumiseen. Tästä Peluuri on jättänyt tarkemman ehdotuksen sisäministeriölle marraskuun 2023 kuulemisen yhteydessä (liite 1).

36 § Raha-automaatteja koskevat säädökset. Hallitusohjelman mukaisesti osana uudistusta selvitetään raha-automaattien siirtämistä erillisiin valvottuihin tiloihin. Ehdotuksen mukaisesti raha-automaattien sijoittelussa tulee huomioida niiden valvottavuus, turvallisuus sekä pelaamisesta aiheutuvat taloudelliset, sosiaaliset ja terveydelliset haitat sekä alaikäisten suojelu. Ehdotuksessa ei kuitenkaan velvoiteta siirtämään raha-automaatteja erillisiin valvottuihin pelisaleihin. Pelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta ei ole perusteltua pitää korkean haittariskin pelejä näkyvillä ja helposti saatavilla ihmisten arkisissa ympäristöissä, kuten kaupoissa, kioskeissa ja huoltoasemilla. Peluuri katsoo, että rahapeliautomaatit tulisi siirtää erillisiin valvottuihin pelisaleihin.



46 § Pelaajan yhteydenottojen käsittelyn osalta tulisi esitettyä tarkemmin määrittää mitä tässä yhteydessä tarkoitetaan kohtuullisella ajalla (velvollisuus vastata pelaajan yhteydenottoon) sekä tarvittavalla määrällä koulutettua henkilökuntaa.

#### d. Rahapelilain 4 luku – Rahapelien markkinointi

##### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Peluuri katsoo, että haitallisimpien rahapelien markkinoinnin laaja salliminen on merkittävässä ristiriidassa laille asetettujen tavoitteiden kanssa. Kuten oikeuskansleri omassa lausunnossaan (OKV/1814/21/2024) toteaa, nettikasinopelien markkinoinnin vapauttaminen ei ole linjassa sen kanssa, että hallitus pyrki rahapelihaittojen vähentämiseen, eikä hallituksen esitysluonnoksessa esitetä vakuuttavaa argumentaatiota vapauttamisen tueksi.

Vaikka 49 §:ssä määritellyt kielletyt markkinoinnin keinot ovat perusteltuja ja kannatettavia, on markkinoinnin osalta sisältöjen lisäksi huomioitava markkinoinnin kasvavan volyymin haitallinen vaikutus. Tutkimuksen perusteella tiedetään, että rahapelimainonnalle altistumisella ja rahapelihaittoilla on selkeä yhteys. Rungas altistuminen rahapelimainonnalle normalisoi ja arkipäiväistää rahapelaamista, lisää positiivista suhtautumista rahapeleihin sekä yllyttää pelaamaan. Mainonta lisää sekä aikomuksia pelata että itse pelaamista (esim. Bouguettaya ym. 2020, Wardle 2019, Rodda 2020). Lapset, nuoret ja haavoittuvat ryhmät ovat erityisen alttiita rahapelimainonnalle (esim. Wardle 2019, Labrador ym. 2021, Wardle ym. 2019). Rahapelimainonta vaikuttaa erityisen haitallisesti ongelmallisesti pelaaviin lisäämällä pelikulutusta ja riskinottoa, vaikeuttamalla pelaamattomuutta sekä aiheuttamalla retkahduksia (esim. Newall ym. 2019). Etenkin nuoret aikuiset ja miehet altistuvat jo nyt merkittävässä määrin internetissä tapahtuvalle rahapelimainonnalle, mikä altistaa heitä suuremmille rahapeliongelmiille (Savolainen, Oksanen, Roukka THL työpäpaperi 19/2024).

48 §:ssä todetaan, että toimiluvan haltija saa markkinoida rahapelejä ja toimiluvan haltijaa vain itsensä toimesta. Peluuri tulkitsee, että tällä on tarkoitus estää niin kutsuttu kolmansien osapuolten toteuttama affiliaatti-toiminta sekä vaikuttajamarkkinointi, jossa esimerkiksi julkisuuden henkilöt markkinoivat rahapelejä omissa sähköisen median kanavissaan. Usein siten, ettei sisältöä ole välttämättä selkeästi merkitty mainonnaksi. Tähän markkinoinnin muotoon liittyy merkittäviä ongelmia ja haittavaikutuksia. Peluuri pitää kolmansien osapuolten markkinointikieltoa välttämättömänä. Peluuri ehdottaa, että selkeyden vuoksi tästä lisätään oma kohtansa myös 49 §:ään, jossa määritellään kielletyt markkinointikeinot- ja tavat.

Lisäksi tulisi selkeyttää sosiaalisessa mediassa tapahtuvan markkinoinnin osuutta (kohta 1 koskien veikkauspelejä, raha-arpajaisia, rahapika-arpoja, totopelejä ja niitä toimeenpanevia toimiluvanhaltijoita) siten, että selkeämmin ilmenisi mikä toiminta olisi sosiaalisessa mediassa sallittua ja mikä kiellettyä.

Peluuri huomauttaa, että mainonnan ja markkinoinnin osalta tarvitaan tiukkaa sääntelyä (sisällöt, määrä, aika, paikka, kohdentaminen). Tavoitteena tulee olla mahdollisimman nopea siirtymä kohti rahapelien kattavaa markkinointikieltoa.

48 §:ssä todetaan, että rahapelejä ja toimiluvan haltijaa saa markkinoida, jos markkinointi on määrältään, laajuudeltaan, näkyvyydeltään ja toistuvuudeltaan maltillista sekä välttämätöntä rahapelikysynnän ohjaamiseksi tämän lain nojalla harjoitettavaan rahapelitoimintaan. Peluuri katsoo, että maltillinen on terminä liian epämääräinen määrittelemään markkinoinnin volyyymia. Jos maltillisuutta tarkastellaan ainoastaan yhden yhtiön markkinoinnin näkökulmasta ei tällä määrittelyllä ole riittävää vaikutusta markkinoinnin kokonaisvolyyymiin, jossa useat yhtiöt markkinoivat samanaikaisesti. Lisäksi Peluuri toteaa, että on mahdotonta osoittaa mikä määrä markkinointia on kanavoinnin näkökulmasta välttämätöntä ja mikä liiallista. Vähimmäismuutoksena maltillinen pitää pystyä tarkemmin määrittelemään siten, että sitä on mahdollista seurata ja markkinoinnin vaikutus ja sen välttämättömyys rahapelikysynnän ohjaamiseksi pitää pystyä yhtiön taholta luotettavasti todentamaan. Lisäksi Peluuri katsoo, että markkinointi tulisi rajata ainoastaan toimiluvan haltijoiden markkinointiin siten, että varsinaisten rahapelituotteiden mainonta olisi kiellettyä.

48 §:n kohtaan 4) Peluuri ehdottaa sähköisessä mediassa tapahtuvaan mainontaan linkityksen kieltoa toimiluvanhaltijan tai yksittäisen pelin sivustoille siten, ettei jokainen sähköisen median mainos luo uutta "sisäänkäyntiä" ja helppoa pääsyä pelaamaan.

Rahapelien mainonnalle kaikissa 48 § esitetyissä medioissa (pl. toimiluvanhaltijan omilla verkkosivuilla) tulisi asettaa aikarajoituksia siten (esim. sallittua ainoastaan klo 21–06), että vähennetään riskiä alaikäisten rahapelimainonnalle altistumisesta.

50 § Kielto kohdistaa markkinointia alaikäisiin ja haavoittuvassa asemassa oleviin. Peluuri pitää alaikäisten suojelua ja heille kohdennetun markkinoinnin kieltoa kannatettavana ja perusteltuna, mutta huomauttaa, että esitetyn kaltaisessa markkinointiympäristössä alaikäiset tulevat altistumaan nykyistä voimakkaammin rahapelien markkinoinnille esimerkiksi ulkona, painetussa ja sähköisessä mediassa, sekä urheilutapahtumissa. Tämä osaltaan muokkaa alaikäisten asenteita suhteessa rahapelaamiseen, normalisoi rahapelaamista sekä altistaa rahapelihaitoille. Peluuri ehdottaa urheilutapahtumien osalta seuraavaa muotoilua: Rahapelejä ei saa markkinoida sellaisissa urheilutapahtumissa tai muissa yleisötapahtumissa, joihin osallistuu alaikäisiä, tai suuren määrän alaikäisiä voidaan perustellusti arvioida altistuvan rahapelimainonnalle kyseistä tapahtumaa seuraamalla.

Peluuri huomauttaa, että pykälä ei lainkaan huomioi käytännön rajoituskeinoja muiden haavoittuvassa asemassa olevien osalta. Tältä osin pykälä tarvitsee tarkennusta.

51 § Suoramarkkinointikielto. Peluuri pitää hyvänä, että suoramarkkinointia saa kohdistaa ainoastaan sellaiseen henkilöön, joka on antanut siihen nimenomaisen suostumuksen, eikä suoramarkkinointia saa tehdä puhelimitse tai kohdentaa pelieston ottaneille. Peluuri kuitenkin katsoo, että peliestojen yhteydessä kaikki 3 § kohdissa 3–13 määriteltyjen pelien suoramarkkinointi tulisi kieltää. Määrittelyt eivät mahdollista markkinoinnin tarpeellista rajoittamista haitallisista vähemmän haitallisiin ja vain yhden määrittelyn alaisten pelien markkinointikielto on haittojen rajoittamisen kannalta merkityksetön, koska määritelmät ovat kovin kapeat. Peluurin asiakastyön kokemuksen perusteella tiedämme, että yleinenkin rahapelimainonta saattaa aiheuttaa retkahduksia ongelmallisesti pelaavilla, kyseisen mainoksen pelituotteen ei tarvitse välttämättä olla erityisiä ongelmia aiheuttava.

Ongelmallisesti pelaavilla pelieston päättymisen jälkeinen aika on erityisen altista retkahtamiselle ja markkinointi lisää tätä riskiä. Peluuri ehdottaakin, että suoramarkkinointikielto pysyy pelikiellon päättymisen jälkeen voimassa vähintään 12 kuukautta.

52 § Markkinoinnin yhteydessä annettava informaatio. Peluuri katsoo, että esitetty informaatio ei ole riittävää, vaan markkinoinnin yhteydessä tulisi antaa informaatiota myös rahapelaamisen haitoista ja riskeistä. Lisäksi informaation osalta tulisi olla tarkemmin määritelty annetun informaation näkyvyyteen liittyviä yksityiskohtia, kuten kuinka suuri osuus mainoksen pinta-alasta pitää varata kyseiselle informaatiolle ja kuinka selvästi se tulee erottua muusta mainoksesta.

53 § Sponsorointiin liittyvien rajoitusten suhteen esityksessä on toteutettu ainoastaan aivan ehdoton minimi, eli alle 18-vuotiaita koskevat rajoitukset. Peluuri katsoo, ettei sponsorointia tulisi sallia lainkaan. Sponsorointi markkinointimuotona on erityisen haitallinen, koska se altistaa rahapelimainonnalle merkittävässä määrin lapsia ja nuoria, normalisoi rahapelaamista ja liittää siihen positiivisia mielikuvia, hyödyntää lapsien ja nuorien ihannoimia urheilijoita ja urheiluseuroja sekä tuo vedonlyönnin lähemmäksi urheilua. Vähintään sponsorointi tulisi kieltää tapahtumissa, joissa paikalla on alaikäisiä, eikä sponsoroinnin keulakuvina saisi käyttää tunnettuja henkilöitä, jotka vetoavat alaikäisiin.

Lisäksi sponsoroinnin osalta tulisi ottaa huomioon urheilijoiden suojeleminen. Tutkimuksen sekä auttaviin palveluihin kertyneen kokemustiedon perusteella tiedetään, että ammattiuurheilijoiden olevan erityisen alttiita rahapelihaitoille ja rahapeliongelmiin. Ammattilaisuurheilijoiden kokemia rahapelihaittoja on toistaiseksi tutkittu vähän, mutta useiden ulkomaisten tutkimusten mukaan heillä on muuhun väestöön verrattuna kohonnut riski kokea rahapelihaittoja. Tutkimuksessa ruotsalaisista ja tanskalaisista ammattilaisjalkapalloilijoista 16 prosentilla oli riskitason rahapelaamista (esim. Ruotsissa väestö riskitason rahapelaaminen 4 %). On viitteitä siitä, että myös Suomessa erityisesti amatikseen joukkuelajeissa urheilevat miehet ovat rahapelihaittojen riskiryhmässä. Tämä koskee sekä aktiivista urheilu-uraa että uran jälkeistä aikaa. Rahapeliongelmiin kanssa työskentelevien kokemukset tukevat havaintoja ammattiuurheilun ja rahapelaamisen yhteydestä.

Rahapelaaminen on esillä urheilutapahtumissa runsaina mainoksina sekä sponsoreiden näkyvyytenä pelaajien varusteissa. Urheilijat altistuvat rahapelaamisen markkinoinnille osana työtään. Tähän altistumiseen heillä ei ole keinoja itse vaikuttaa. Rahapelaamisen näkyvyyden merkittävä vähentäminen urheilussa on tärkeää sekä rahapelihaittojen ehkäisylle että ongelmallisesti pelaavien urheilijoiden hyvinvoinnille.

## e. Rahapelilain 5 luku – Valvonta

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Rahapelijärjestelmän toimivuuteen ja järjestelmä uudistuksen näkökulmasta on keskeistä se, miten rahapelitoimintaa valvotaan sekä millaiset resurssit ja toimivaltuuden valvovalla viranomaisella on. Tähän tulee toimeenpanovaiheessa kiinnittää erityistä huomiota. Valvovalla viranomaisella tulee olla riittävät valmiudet ja resurssit sekä järjestelmän sisäiseen että sen ulkopuolella tapahtuvan pelitoiminnan valvontaan.

54 § Valvontaviranomainen. Tällä hetkellä valvovana viranomaisena toimii Poliisihallituksen arpajaishallinto. Esityksessä valvontaviranomaisena toimisi Lupa- ja valvontavirasto. Valvonnan takaamiseksi esitykseen on kirjattu perusteltuja ja kannatettavia toimenpiteitä ja hallinnollisia seuraamuksia. Peluuri katsoo, että näiden velvollisuuksien hoitamiseksi Lupa- ja valvontaviraston riittävät resurssit on varmistettava. Tämä tarkoittaa nykyisten resurssien merkittävää kasvattamista. Tällä hetkellä arpajaishallinnon valvontaresurssit ovat noin 30 htv, kun vastaavasti esimerkiksi lisenssimaisissa Tanskassa n. 110 htv ja Ruotsissa n. 70 htv. Valvontaviranomaisen osalta tulee varmistaa sekä henkilöstön riittävä määrä että henkilöstön osaaminen. Valvontaviranomaisella tulisi olla vahvaa osaamista myös pelihaittoihin liittyen.

Peluuri katsoo, että valvonnassa tulisi kiinnittää erityistä huomiota markkinointiin ja mainontaan. Näiden osalta tulisi luoda oma valvontajärjestelmä, jossa viranomaisella on proaktiivinen rooli markkinoinnin valvonnassa. Esityksessä tulisi määritellä nykyistä tarkemmin markkinoinnin valvontaan liittyvä kokonaisuus.

56 § Kansalaisten informoinnin näkökulmasta Peluuri pitää hyvänä, että luettelo toimilupien haltijoista löytyy yhdestä paikasta ja se on helposti kansalaisten saatavilla.

Peluuri katsoo, että 58 §:n mukaiset koeostot ovat perusteltu ja hyvä lisä valvontaviranomaisen keinovalikoimaan ja toivoo, että tälle toiminnalle varataan riittävät resurssit.

Kohdissa 59 § ja 60 § määritellään valvontaviranomaisen henkilökunnan rahapelien osallistumisen kiellosta sekä henkilökunnan selvitysvelvollisuudesta. Näitä Peluuri pitää perusteltuina. Peluuri esittää lukuun 5 lisättäväksi kohdan virkamiehelle asetettavasta karenssista (tehtäväkohtaisesti 6–12 kk vrt. Valtiovarainministeriön ohje VN/16225/2022), jolla estetään virkamiesten nopea siirtyminen

rahapeliyhtiöihin tai muihin heidän etujaan ajavien organisaatioiden palvelukseen siten, että heillä oleva viranomaistieto tulee peliyhtiöiden hyödynnettäväksi.

61 §-65 § Peluuri kannattaa viranomaiselle laajoja tiedonsaantioikeuksia. Kohtaan 61 § Peluuri ehdottaa lisättäväksi kohdan huolenpitovelvollisuuteen liittyviä toimenpiteitä koskevat tiedot.

66 § Toimiluvanhaltijan raportointivelvollisuus. Peluuri ehdottaa lisättäväksi kohdan huolenpitovelvollisuuteen liittyviä toimenpiteitä koskevat tiedot.

## f. Rahapelilain 6 luku – Valvontamaksu

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Peluuri kannattaa toimiluvan haltioille (ml. Peliohjelmistotoimilupa) asetettua velvollisuutta valvontaviranomaisen valvontamaksua. Peluuri huomauttaa, että maksuja on tarvittaessa voitava myös korottaa.

## g. Rahapelilain 7 luku – Rahapeli-toiminnan ja -markkinoinnin kieltäminen

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

72§ Rahapeli-toimintaa koskevat kiellot. Peluuri pitää tärkeänä ja kannatettavana, että pykälässä rahapeliin rinnastetaan kryptovaroilla tapahtuva pelaaminen.

## h. Rahapelilain 8 luku – Maksuliikenteen ja verkkoliikenteen estäminen ja verkkosisällön poistaminen

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Peluurin palveluiden kokemusten perusteella monopolin ulkopuolisten toimijoiden pelit ovat merkittävässä roolissa ongelmallisesti pelaavilla. Peluurin Peli poikki -ohjelmaan hakeneista ainoastaan 4 % pelasi yksinomaan Veikkaus Oy:n pelejä (Peluurin vuosiraportti 2023). Nykyisellään ei ole riittävästi keinoja puuttua monopolin ulkopuolisten yhtiöiden toimintaan. Tulevassa järjestelmässä on tärkeää varmistaa, että järjestelmän ulkopuolinen pelaaminen tuottaa mahdollisimman vähän haittoja. Pelaamiseen liittyvien haittojen ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi on tärkeää pystyä rajoittamaan järjestelmän ulkopuolella tapahtuvaa pelaamista sekä järjestelmän ulkopuolisten pelien markkinointia Suomessa. Yksittäisten toimenpiteiden (esim. vain verkkoliikenteen esto) vaikutuksista pelihaittojen ehkäisyyn tai ongelmallisesti pelaavien suojeluun ei ole vahvaa näyttöä. Keskeisenä haasteena on niiden helppo kierrettävyys. Peluuri kuitenkin katsoo, että esityksessä erilaisia toimenpiteitä ollaan ottamassa käyttöön laajasti ja monipuolisesti, mikä parantaa niiden vaikuttavuutta. Peluuri pitää tärkeänä, että kryptovaluuttojen käyttö on huomioitu.

Peluuri huomauttaa, että vaikka pelihaittojen ehkäisyn kannalta riittävä kanavointiaste on tärkeä, ei kanavointi saa tapahtua pelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen kustannuksella tai olla sen kanssa

ristiriidassa. Kanavointi ei saa tapahtua pelihaittoja lisäävällä tavalla kuten markkinoinnilla, pelien ominaisuuksien houkuttelevuutta lisäämällä tai heikentämällä järjestelmän sisällä toimivien velvollisuutta torjua pelihaittoja. Esityksessä ehdotetut toimenpiteet ovat linjassa esitykselle asetettujen tavoitteiden kanssa ja oikein toteutettuna vahvistavat sekä järjestelmän kanavointikykyä että pelihaittojen ehkäisyä. Peluuri pitää ehdotettuja toimenpiteitä kannatettavina.

Peluuri muistuttaa, että ehdotettujen toimenpiteiden onnistumisen kannalta on olennaista, että niiden toteuttamiseen ja valvontaan on riittävästi resursseja ja osaamista. Valvovalla viranomaisella tulee olla valmiudet seurata järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen estämiseen liittyvien teknisten ratkaisujen kehitystä ja ottaa tarvittaessa käyttöön myös uusia keinoja järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen estämiseksi. Lisäksi tulee varmistaa kansalaisten riittävä informointi siitä, mikä on järjestelmän sisällä tapahtuvaa pelaamista ja mikä ei, sekä siitä millaisia vaikutuksia tällä on esim. haittariskeihin ja kuluttajasuojaan.

## i. Rahapelilain 9 luku – Seuraamukset

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Peluuri pitää luvun 9 seuraamuksia koskevaa kokonaisuutta perusteltuna ja kannatettavana ja muistuttaa, että erilaisten seuraamusten toimeenpano edellyttää riittäviä resursseja valvontaviranomalta.

## j. Rahapelilain 10 luku – Valtionavustukset pelihaittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Lakiehdotuksen mukaisesti (96 § - 97 §) valtionavustusta voidaan myöntää valtion talousarvioon otetun määrärahan puitteissa toimintaan, jonka tarkoituksena pelihaittojen ehkäisy ja vähentäminen. Valtionavustuksia voisi myöntää kolmeen eri avustuskokonaisuuteen: sähköisten palveluiden avustuskokonaisuus, aluetyön avustuskokonaisuus ja tieteellisen tutkimuksen avustuskokonaisuus. Avustettavasta toiminnasta voidaan säätää tarkemmin valtioneuvoston asetuksella. Valtionapuviranomaisena toimisi Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos.

Peluuri pitää kokonaisuutta perusteltuna ja kannatettavana. Merkittävän järjestelmä uudistuksen yhteydessä on tärkeää varmistaa uudistuksen vaikutuksia koskeva tutkimus, kehittämistyö sekä palveluiden saatavuus tilanteessa, jossa on selkeä riski pelihaittojen ja ongelmapelaamisen lisääntymiselle. Toiminnalle tulee turvata riittävät resurssit ja rahoituksen tasoa on voitava tarvittaessa myös lisätä.

Valtakunnallisten, sähköisten, anonymien raha- ja digipalveluiden (nyk. Peluuri) rahoituksen siirtäminen Veikkaus Oy:ltä erilliselle määrärahamomentille katkaisee palvelun eettisesti haastavan taloudellisen sidoksen rahapeliyhtiöön, vahvistaa palvelun riippumattomuutta sekä lisää sen luotettavuutta asiakkaiden näkökulmasta. Digipelaamisen ongelmiin tarkoitettujen palvelujen syytä jatkossakin pitää osana kokonaisuutta, koska Peluurin ja Restartin asiakastyön perusteella on selvää,

että raha- ja digipeliongelmissa on vahvaa päällekkäisyyttä ja asiakastyössä on paljon yhteistä esimerkiksi kohderyhmän ja käytettyjen menetelmien osalta. Peluuri kannattaa rahoituksen siirtoa ja pitää sitä välttämättömänä tilanteessa, jossa jatkossa toimiluvallisilla markkinoilla on Veikkaus Oy:n lisäksi myös monia muita toimijoita. Rahoituksen siirto riippumattomalle taholle on ollut jo pitkään Peluurin toive, jota on Peluurin taholta aktiivisesti edistetty.

Peluuri korostaa, että sähköisten anonyymien pelihaittapalveluiden saatavuus on turvattava ja saatavuutta parannettava siten, että sillä on aidosti mahdollista vastata todennäköisesti kasvavaan avuntarpeeseen. Tämä vaatii nykyisten resurssien kasvattamista, koska tämänhetkellä vuonna 2017 määritetyllä rahoitustasolla edes nykyiseen kysyntään ei ole ollut mahdollista vastata riittävällä tasolla ja esimerkiksi Peli poikki –ohjelman kuukausien mittaiset jonot ovat olleet ongelma ohjelman alusta saakka, eikä auttavan puhelimen ja chatin aukioloajat vastaa nykyistä tarvetta. Ehdotuksessa mainitaan palvelun osalta tarve yhteistyöhön lakisääteisten hyvinvointialueiden rahapeliongelmiensa hoitopalveluiden kanssa, myös tälle toiminnalle on varattava riittävät resurssit siten, ettei tärkeää yhteistyötä tarvitse tehdä asiakastyön kustannuksella.

Peluuri muistuttaa, että hallituksen esityksen mukaisten rahapelihaittoja kasvattavien valintojen vastapainoksi on turvattava pelihaittojen vastainen työ myös laajemmin kuin 96 §:ssä mainitulla erillisellä määrärahamomentilla. Monissa järjestöissä tehdään tärkeää ja pitkäjänteistä työtä pelihaittojen ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi sekä tuki- ja auttamispalveluiden turvaamiseksi. Näitä toimintoja rahoitetaan Sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskeskuksen (STEA) myöntämin järjestöavustuksin, joihin tällä hetkellä kohdentuu merkittäviä leikkauksia. Jos näiden järjestöjen toimintaedellytyksiä heikennetään samalla kun pelihaittojen määrä poliittisista päätöksistä johtuen kasvaa, pahentaa tämä tilannetta entisestään. Yksi ratkaisu tähän voisi olla 96 § käyttötarkoituksen laajentaminen koskemaan myös muuta pelihaittojen vastaista työtä.

Rahapelihaittojen hoitovastuu kuuluu hyvinvointialueille ja lisääntyneet rahapeliongelmat suurella todennäköisyydellä näkyvät myös lisääntyneenä palveluntarpeena, joka kohdistuu jo valmiiksi kuormittuneisiin sosiaali- ja terveydenhuollon palveluihin. Peluurin asiakastyön kokemuksen perusteella apua tarvitsevilla on jo nyt suuria haasteita saada tarvitsemaansa tukea ja hoitoa hyvinvointialueiden palveluista. Tämä kuormittaa osaltaan myös järjestöjen täydentäviä palveluita, kun apua ei ole saatavilla muualta. Tilanne tulee huomioida hyvinvointialueiden resursseissa siten, että riittävät resurssit peliongelmiensa hoidolle taataan ja hyvinvointialueiden sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisten osaamista vahvistetaan.

## **k. Rahapelilain 11 luku – Sosiaali- ja terveysministeriön hallinnonalan tehtävät rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä**

### **Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

100 § - 104 § Peluuri kannattaa esitettyä ja pitää pelaajadatan tutkimuksellista hyödyntämistä pelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä näkökulmasta tärkeänä. Kyseiselle toiminnalle tulee varata riittävät resurssit, jotta tärkeä aineisto tulee perusteellisesti hyödynnettyksi.

## **l. Rahapelilain 12 luku – Muutoksenhaku**

**Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

-

## **m. Rahapelilain 13 luku – Voimaantulo- ja siirtymäsäännökset**

**Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Peluuri pitää esitettyjä voimaantulo- ja siirtymäsäännöksiä perusteltuina ja kannatettavina. Peluuri pitää tärkeänä, että valvovan viranomaisen toimintakyky ja riittävät resurssit turvataan myös siirtymäkauden aikana, jolloin valvovalle viranomaiselle todennäköisesti kertyy sekä nykyisiä että uuden järjestelmän valmisteluun liittyviä tehtäviä ja työmäärä nousee nykyisestä.

## **n. Arpajaislain muutosehdotukset**

**Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

Voimassa olevan arpajaislain 42 a §:ssä säädetään sisäministeriön yhteydessä toimivasta valtioneuvoston asettamasta rahapeliasioiden neuvottelukunnasta. Esityksestä puuttuu vastaava toimielin, joka mahdollistaa rahapelipoliittisten tavoitteiden ja kehittämistarpeiden parlamentaarisen seuraamisen sekä poliittisten päättäjien ja asiantuntijoiden vuoropuhelun. Peluuri katsoo, että tämänkaltaiselle toimielimelle on tarvetta myös uudessa järjestelmässä. Neuvottelukunnassa (tai vastaavassa) tulee olla riittävä edustus rahapelihaittojen asiantuntijoita.

## **o. Muut lakiehdotukset**

**Voitte kirjoittaa vastauksenne alla olevaan tekstikenttään**

-

## **4. Muut mahdolliset näkemykset ja huomiot esitysluonnoksesta**

**Onko teillä muita näkemyksiä tai huomioita esitysluonnoksesta?**

Esityksen perusteluissa todetaan rahapelaamisen ja digitaalisen pelaamisen lähentyvän toisiaan ilmiöinä, joka näkyy myös pelihaitoissa. Peluurin näkökulmasta nämä haitat koskettavat toistaiseksi pientä joukkoa, mutta tämä joukko on pääasiassa nuorta ja hyväksikäytölle haavoittuvaista. Pahimmillaan haitat voivat olla yksilötasolla yhtä tuhoisia kuin riippuvuus perinteisiin rahapeleihin. Nuoret suomalaiset saavat ensikosketuksensa rahapeleihin yhä useammin digitaalisten viihdepelien kautta (Macey & Kinnunen, 2020). Raha- ja digipelien lähentyminen on huomioitu pelihaittoja kokeville järjestettävien palvelujen rahoituksessa, päihde- ja riippuvuusstrategian suosituksen mukaisesti, mutta esitys ei tällaisenaan anna konkreettisia välineitä haittojen ehkäisyyn tai torjuntaan yhteiskunnallisella tasolla. Peluuri katsoo, että jäljelle jää pelihaittojen ehkäisyyn näkökulmasta ainakin kaksi ongelmaa: ikärajojen ja valvonnan kiertäminen. Tulevan lainsäädännön alla voidaan jatkossakin tarjota ja markkinoida vapaasti pelejä, joihin muutoin edellytetään toimilupaa, niin kauan kuin vähintään niiden voitto on jotain muuta kuin rahaa –kuten virtuaalisia esineitä tai pelivaluuttaa. Toistaiseksi näitä ei ole luettu myöskään tavara-arpajaisiksi silloinkaan, kun niillä on rahaksi vaihdettava arvo niiden pelaajille. Näin on mahdollista kiertää rahapelien



ikärajoja ja tarjota kuluttajille rahapelituotteita, joiden reiluutta ei valvo kukaan ja joiden kuluttajalla on riski ylikulutukseen.

Peluuri näkee, että tulisi uudelleen arvioida mahdollisuuksia soveltaa rahapelilainsäädännön keinoja näihin rahapeliin kaltaisten pelien tarjoajiin mm. ikärajavelvoitteiden, markkinointikieltojen, seuraamusmaksujen tai muiden seurausten muodossa kohdistettuna joko tuotteita tarjoaviin toimijoihin tai heidän käyttämiinsä maksunvälittäjiin tai markkinoijiin – edes tapauskohtaisesti. Näitä rahapeliin kaltaisia tuotteita markkinoidaan usein vaikuttajien kautta, jolloin seuraamusmaksujen kohdistaminen näihin toimijoihin voisi olla mahdollinen vaihtoehto. Muutoin on mahdollista, että tätä lainsäädännön katvealuetta kasvavat hyödyntämään erilaiset vaihtoehtoisten rahapeliin tarjoajat, kun yhteiskunta kattaa niiden toiminnan aiheuttamien haittojen kustannukset ilman mahdollisuuksia puuttua itse toimintaan.

Peluuri muistuttaa, että rahapelijärjestelmässä toteutettava muutos on historiallisen suuri ja sillä tulee olemaan merkittäviä yhteiskunnallisia vaikutuksia, joita kaikkia ei välttämättä ole vielä tässä vaiheessa mahdollista tunnistaa tai ennakoita. Tästä johtuen rahapelimarkkinan, pelihaittilanteen ja muutoksen erilaisia vaikutuksia tulee seurata laajasti ja aktiivisesti. Yhteiskunnallisesti tulee olla valmiudet myös reagoida nopeasti epätoivottaviin muutoksiin, kuten pelihaittojen kasvuun tai alaikäispelaamisen lisääntymiseen.

Silvennoinen Inka  
Peluuri