Hallituksen esitys 16/2025



Erikoistutkija
Jani Selin

Talousvaliokunnan kuulemistilaisuus 2.4.2025

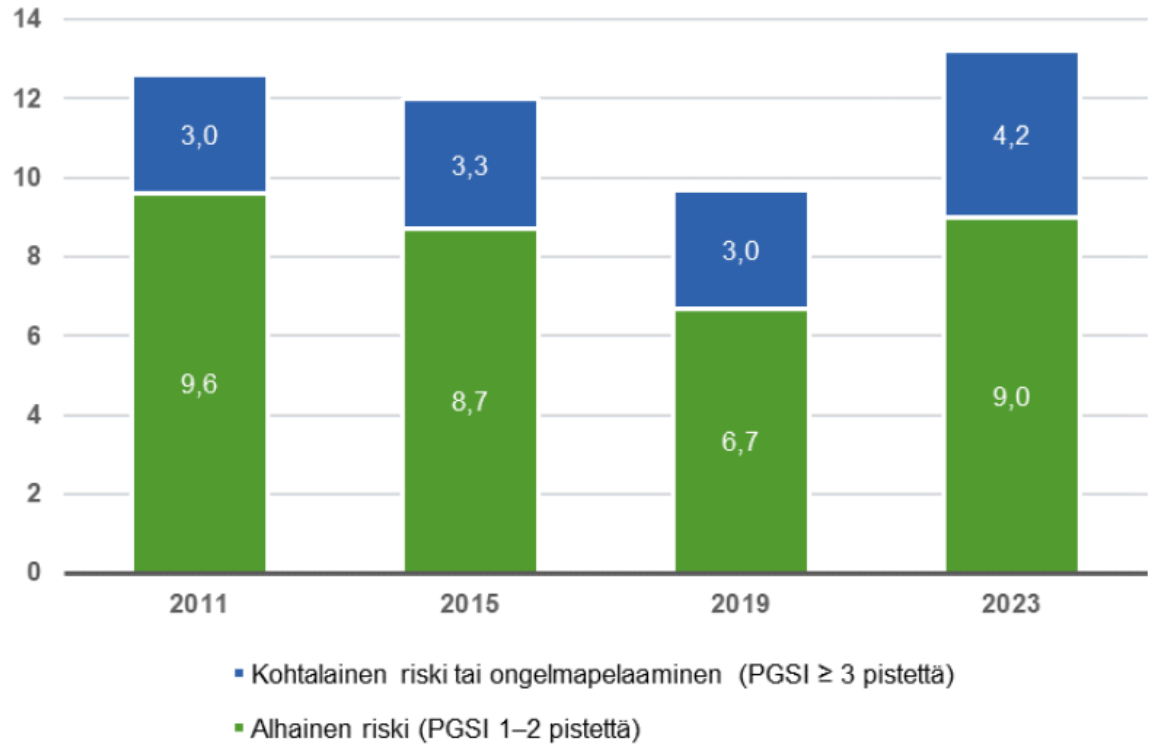
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

1.4.2025

Rahapelihaitat

- Vähintään alhaisen riskin tasolla (PGSI≥1) pelannut 18 % 18-29-vuotiaista
- Vähintään kohtalaisen riskin tasolla (PGSI≥3) pelaaminen yleisintä 18-29-vuotiaiden ikäryhmässä (6,9%)
- Rahapelihaitat aiheuttavat yhteiskunnallisia kustannuksia (hoito, menetetyt elinvuodet, työn tuottavuuden lasku, oikeusjärjestelmä)

Kuvio 14. Rahapeliongelman vakavuus 12 viime kuukauden aikana, osuus 15–74-vuotiaista vastaajista vuosina 2011–2023 (%)

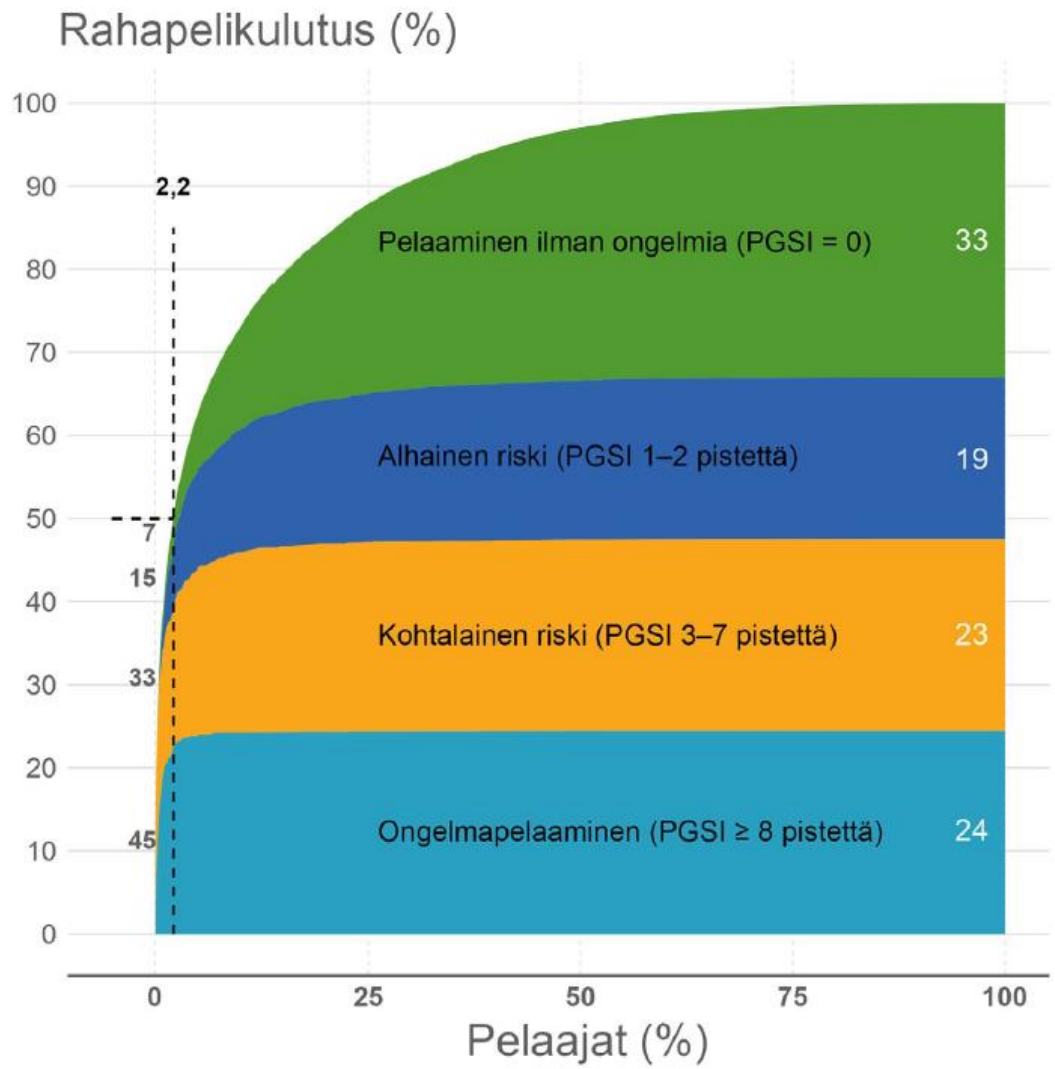


Lähde: THL 2024

Kulutus keskittynyttä

- Kokonaispelikate 2024 n. 1 500 M€
- Rahapelikulutus ka. 12 euroa viikossa
- 2,2 % kuluttaa puolet kaikesta rahasta ja tästä puolikkaasta 45 % peräisin niiltä, joilla on rahapeliongelma
- Järjestelmän ulkopuolelle pelaavien (n. 5-7 %) kulutus korkeaa

Kuvio 20. Rahapelikulutuksen kertyminen rahapeliongelman vakavuuden mukaan, osuus 15–74-vuotiaista pelaajista vuonna 2023 (%)



Lähde: THL 2024

Uusi rahapelijärjestelmä ei ehkäise rahapelihaittoja

- Vakavia haittoja kokevat häviävät paljon rahaa, usein järjestelmän ulkopuolelle
- Vakavia haittoja kokevien pelaajien pelaamisen kanavointi ei vähennä haittoja, **haitat vähenevät vain jos pelikulutus vähenee**
- **N. 13 % väestöstä kokee jonkin haitan omasta pelaamisestaan**
- **Tarvitaan ehkäisyä** ennen vakavien haittojen muodostumista ja riskiryhmille kohdistettuja toimia:
  - → keskitetyt riittävän matalat tappiorajat, nuorille aikuisille matalammat
  - → tiukempaa markkinoinnin sääntelyä

Kiitos!

jani.selin@thl.fi