Hallituksen esitys 16/2025



Erikoistutkija
Jani Selin

Hallintovaliokunnan kuulemistilaisuus 14.5.2025

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

13.5.2025

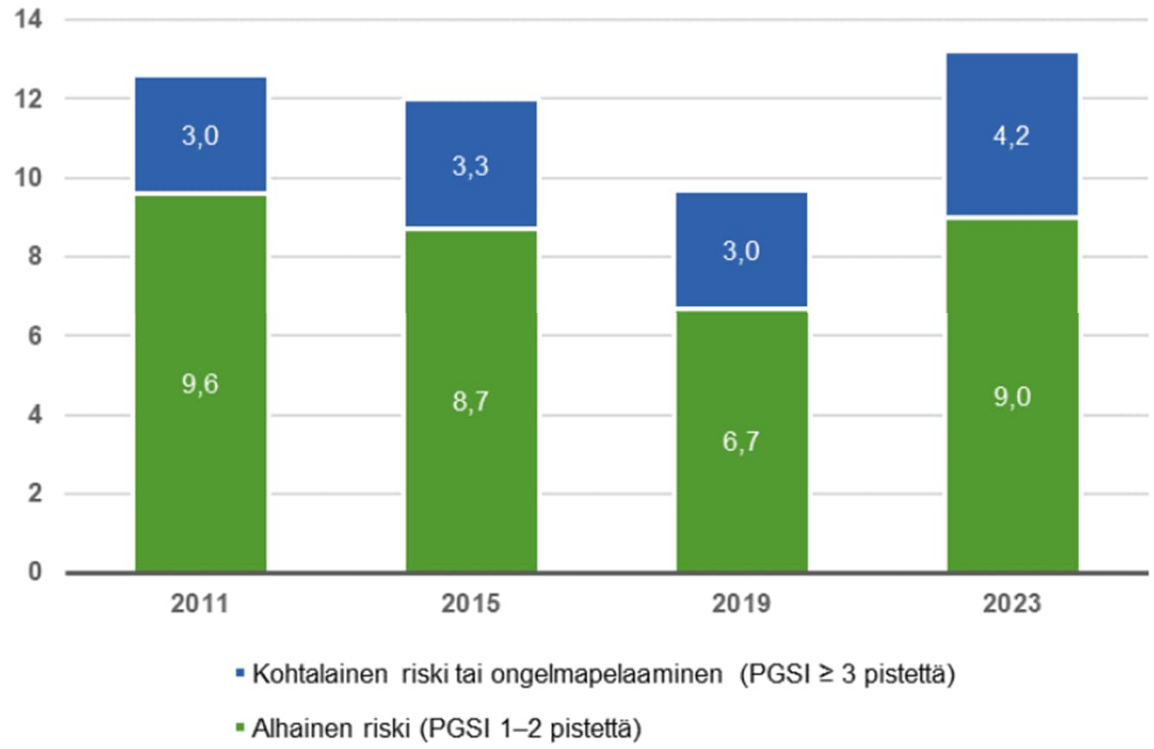
Uusi rahapelijärjestelmä ei riittävästi ehkäise rahapelihaittoja

- Vakavia haittoja kokevat häviävät paljon rahaa, usein järjestelmän ulkopuolelle.
- Vakavia haittoja kokevien pelaajien pelaamisen kanavointi sellaisenaan ei riitä, haitat vähenevät vain jos pelaajien pelikulutus vähenee.
- Esitys lisää korkean riskin pelien tarjontaa ja markkinointia merkittävästi.
- Tarvitaan ehkäisyä ennen vakavien haittojen muodostumista ja riskiryhmille kohdistettuja toimia:
  - → keskitetyt riittävän matalat pakolliset tappiorajat, nuorille aikuisille matalammat;
  - → tiukempaa markkinoinnin sääntelyä;
  - → haittatyön rahoitus turvattava HE:n mukaisesti vähintään nykytasolla.

Rahapelihaitat

- Vähintään alhaisen riskin tasolla pelannut **18 %** 18-29-vuotiaista.
- Vähintään kohtalaisen riskin tasolla pelaaminen yleisintä 18-29-vuotiaiden ikäryhmässä (**6,9** %).
- Rahapelihaitat aiheuttavat yhteiskunnallisia kustannuksia (hoito ja muut palvelut, menetetyt elinvuodet, työn tuottavuuden lasku, oikeusjärjestelmä).

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

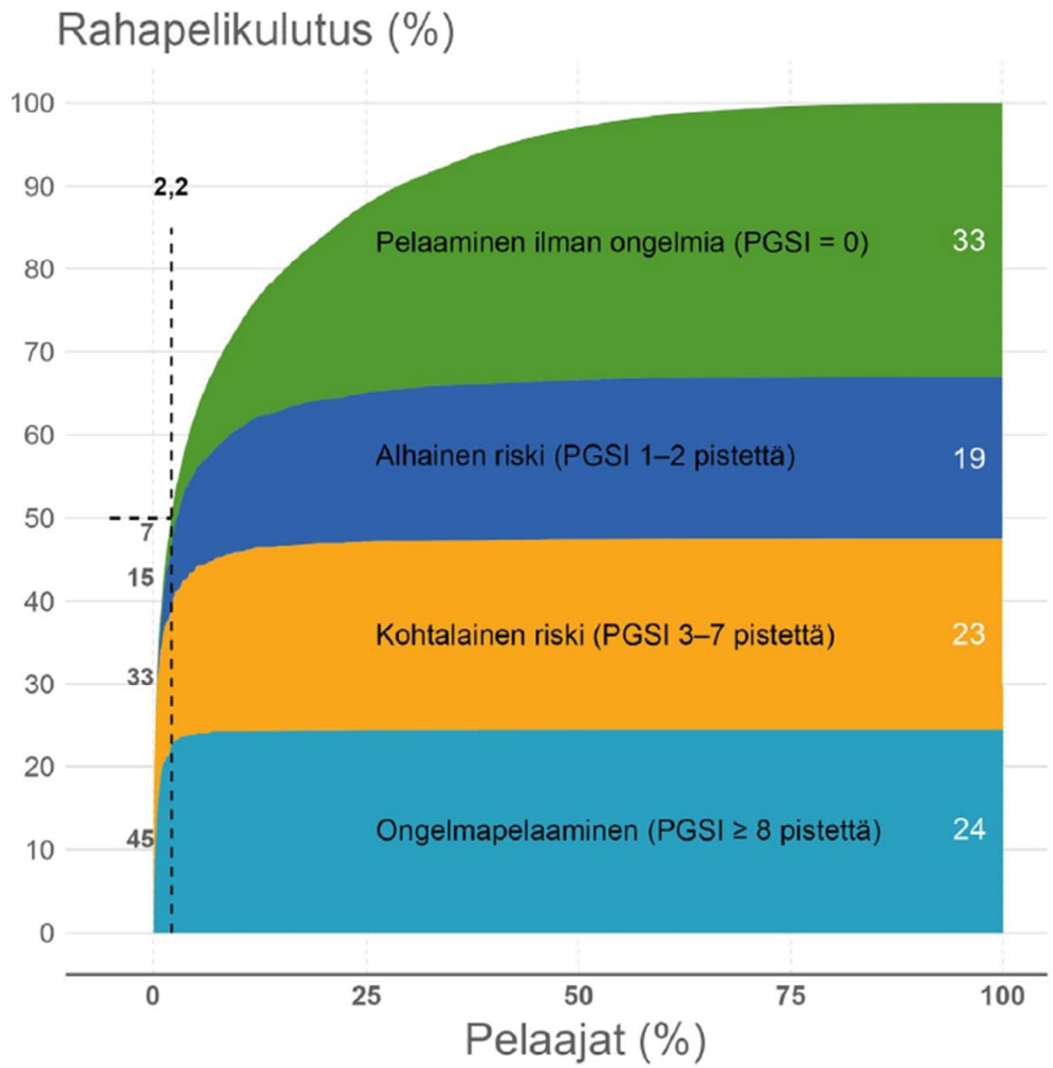


Lähde: THL 2024

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