



Hallituksen esitys 16/2025

Erikoistutkija
Jani Selin

Sosiaali- ja
terveysvaliokunnan
kuulemistilaisuus
4.4.2025

Terveysten ja
hyvinvoinnin laitos

3.4.2025



Uusi rahapelijärjestelmä ei riittävästi 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
- Esitys lisää korkean riskin pelien tarjontaa ja markkinointia merkittävästi
- Tarvitaan ehkäisyä ennen vakavien haittojen muodostumista ja riskiryhmille kohdistettuja toimia:
 - keskitetyt riittävän matalat tappiorajat, nuorille aikuisille matalammat
 - tiukempaa markkinoinnin sääntelyä

Rahapelihaitat

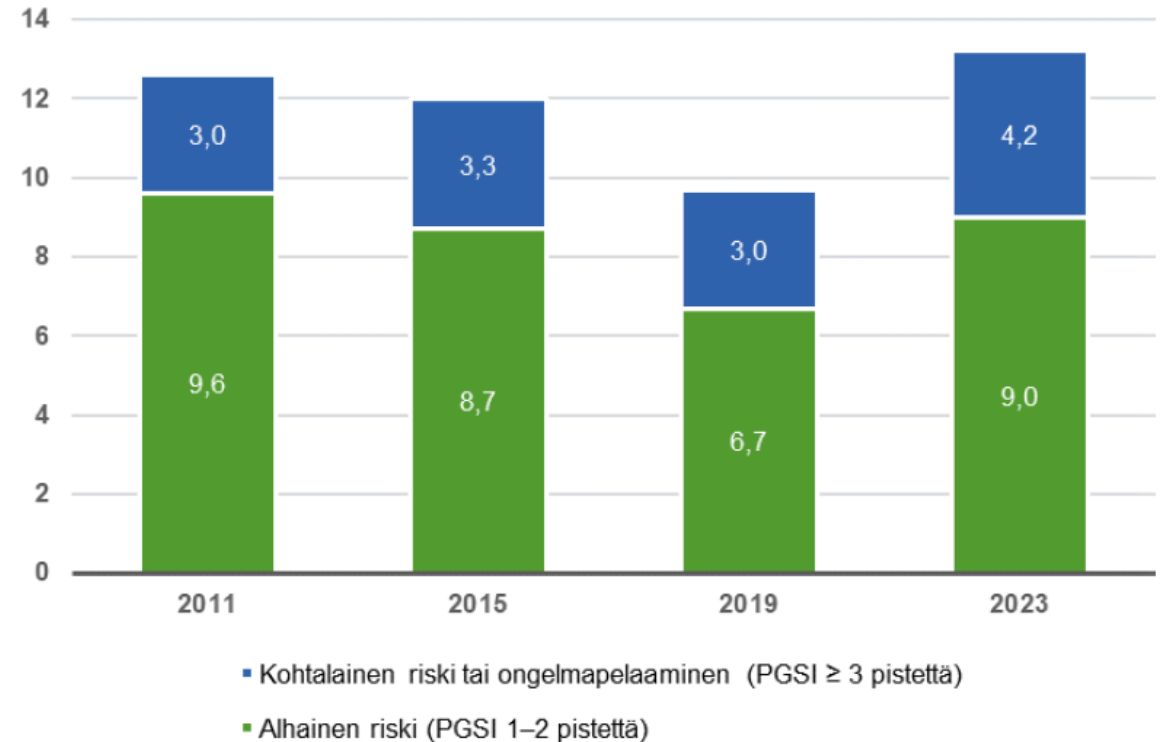
- Vähintään alhaisen riskin tasolla pelannut 18 % 18-29-vuotiaista
- Vähintään kohtalaisen riskin tasolla pelaaminen yleisintä 18-29-vuotiaiden ikäryhmässä (6,9%)
- Rahapelihaitat aiheuttavat yhteiskunnallisia kustannuksia (hoito ja muut palvelut, menetetyt elinvuodet, työn tuottavuuden lasku, oikeusjärjestelmä)



Lähde: THL 2024

3.4.2025

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



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



Lähde: THL 2024

3.4.2025

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

