

KANAVOINTI MAHDOLLISTAA PELIHAITTOJEN EHKÄISYN

Velipekka Nummikoski,
13.5.2025

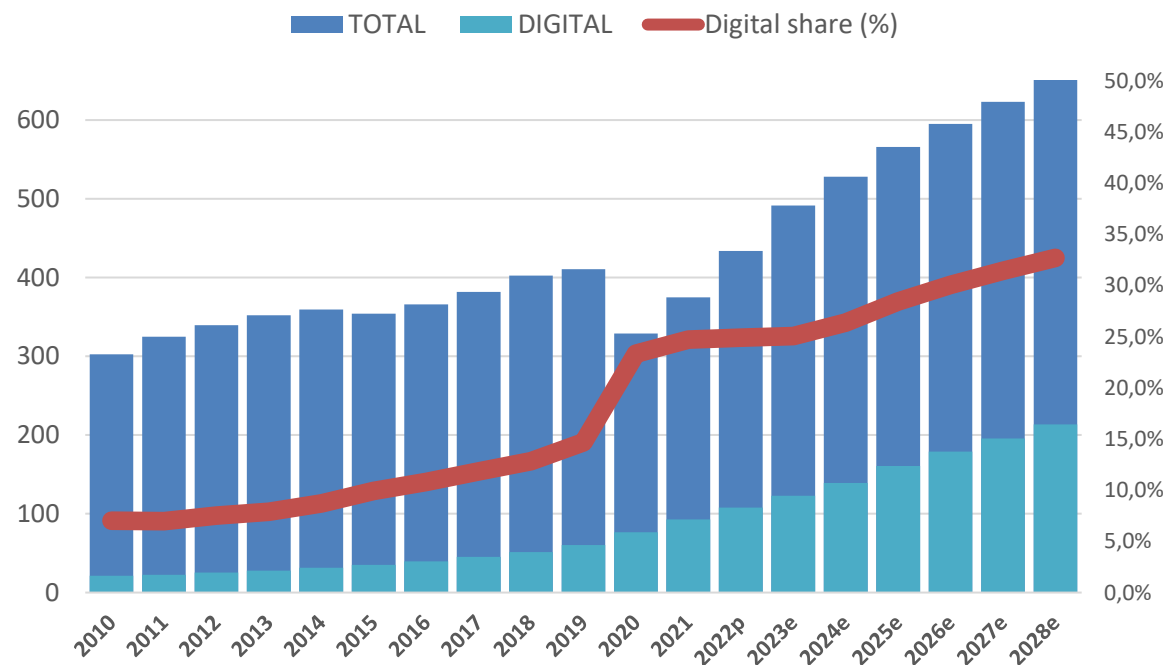


GLOBALI RAHAPELIMARKKINA NOIN 500 MRD EUROA

1. Globaali rahapelimarkkina on kasvanut viimeisen viiden vuoden aikana yli 100 miljardia euroa.
2. Kasvulle ennakoidaan jatkoa, keskeisiä draivereita pelaamisen digitalisoituminen sekä uudet markkinat.
3. Yli neljännes pelaamisesta tapahtuu digitaalisesti, koronatoimet nopeuttivat kehitystä.



GLOBALI RAHALIMARKKINA 2010-2028e (mrd. euroa)

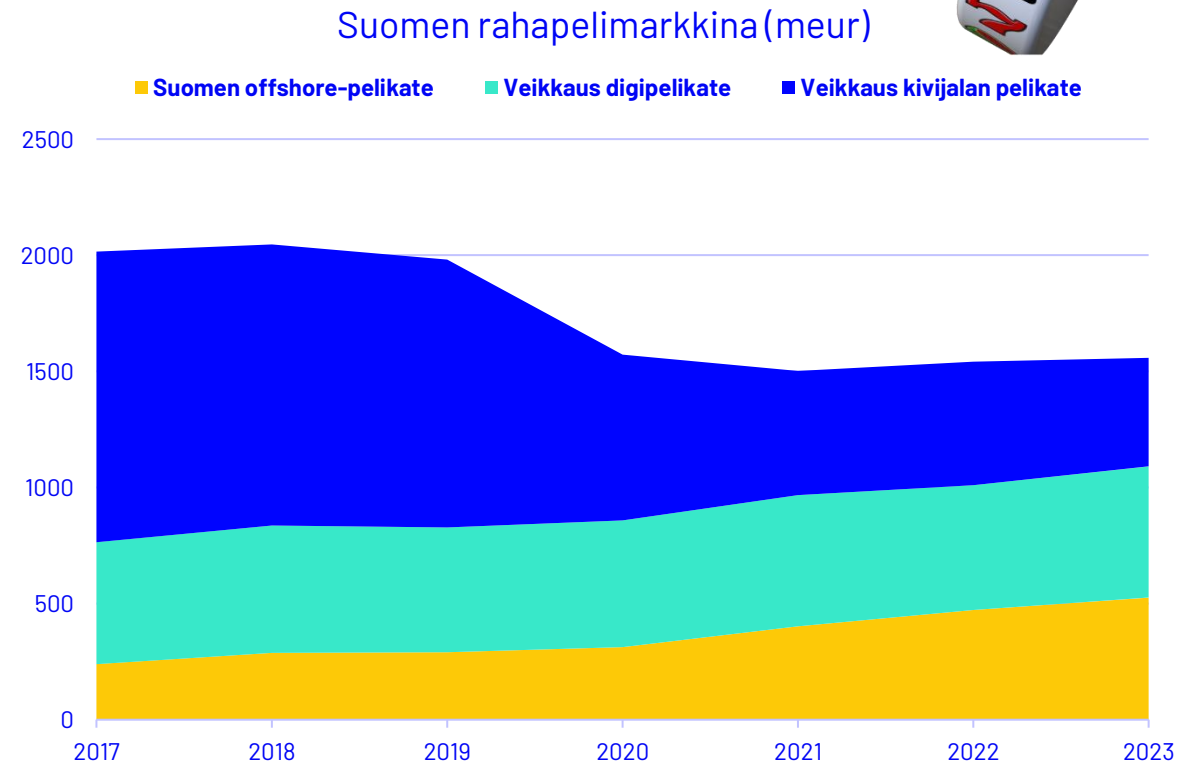


Lähde: H2 Gambling Capital 8/2024

VASTUULLISUUTTA JA ULOSPELAAMISTA

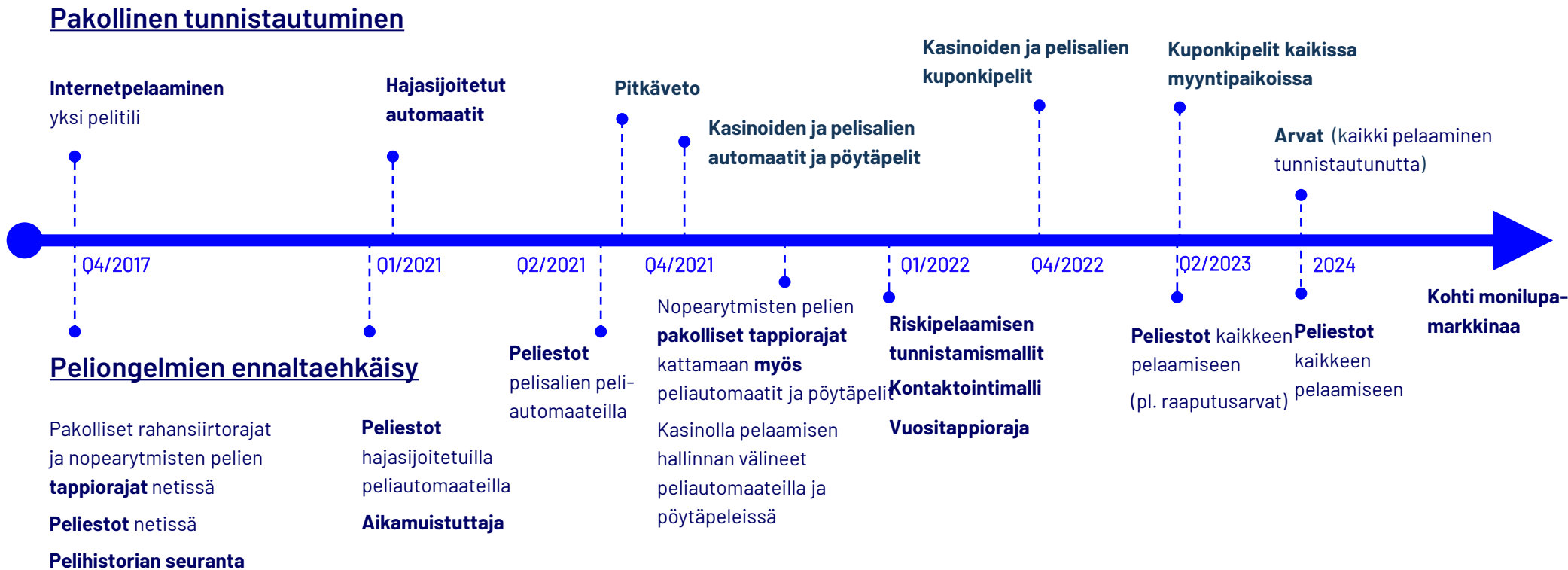


1. Suomen rahapelimarkkinan muutosvoimat ovat olleet digitalisaatio, Veikkauksen vastuullisuustoimenpiteet sekä järjestelmän ulkopuolelle (ns. offshore) pelaamisen voimakas kasvu.
2. Veikkauksen osuus Suomen koko rahapelimarkkinasta on karkeasti noin 2/3 ja digirahapelimarkkinasta noin puolet.
3. Lisenssimalliin siirryttäessä suurin osa offshore-pelaamisesta siirtyy Suomen regulaation piiriin.

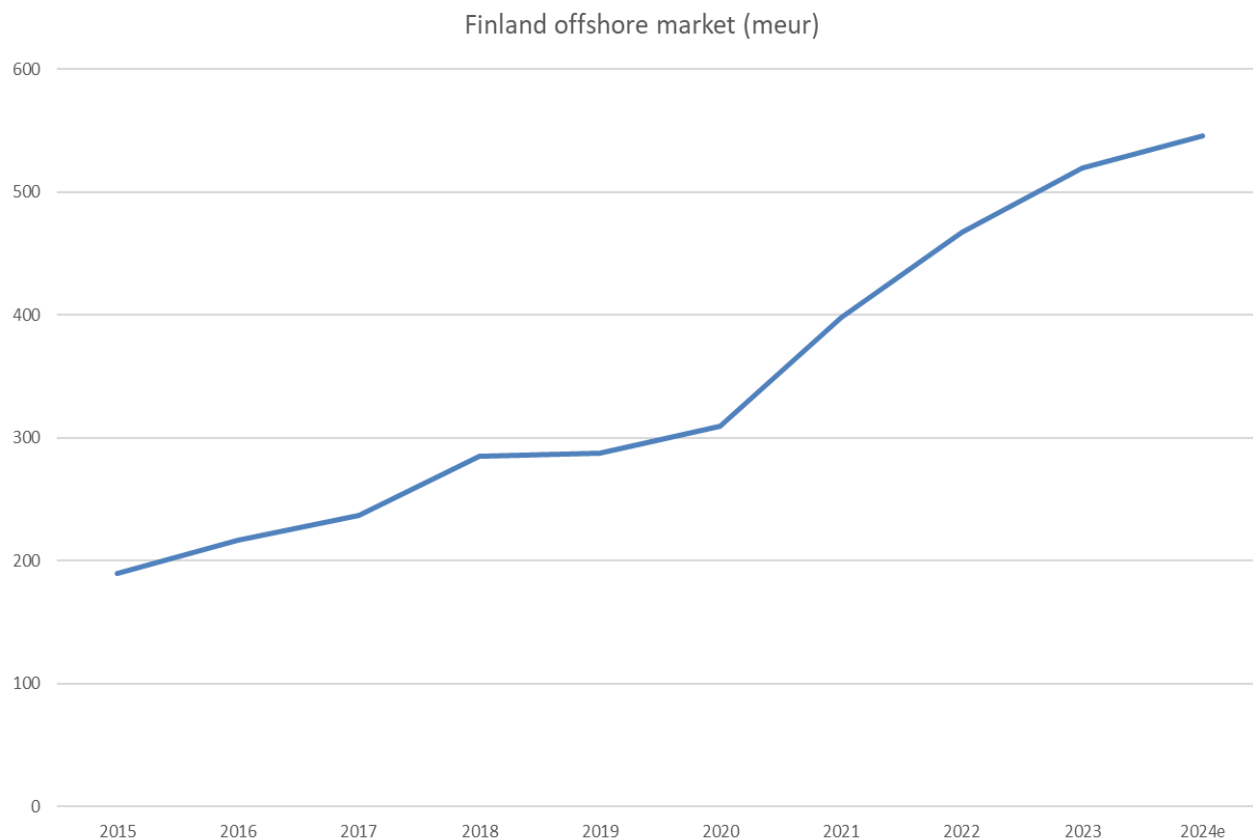


Lähteet
Veikkaus: Veikkauksen tuottotiedot
Offshore: H2 Gambling Capital 8/2024

VEIKKAUKSEN VASTUULLISUUSMATKA



JÄRJESTELMÄN ULKOPUOLINEN PELAAMINEN KASVAA



Lähde: Lähde: H2 Gambling Capital Global Data Set 13.2.2025

Esiselvitys rahapelijärjestelmän vaihtoehtoista:

Huomioiden eri toimijoiden esittämät arviot Veikkauksen markkinaosuudesta sekä Suomen digitaalisen rahapelimarkkinan koosta selvityshenkilöt pitävät todennäköisenä, että **yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisiin rahapeleihin kohdistuvan pelikatteen määrä on noin 500–550 miljoonaa euroa vuodessa.**

KKV, tutkimusraportti: Tässä selvityksessä tuotetun arvion mukaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolelle pelattiin vuonna 2021 noin 520–590 miljoonalla eurolla.

Arvio on merkittävästi korkeampi kuin esimerkiksi Poliisihallituksen arpajaishallinnon esittämä (selvästi alle 300 miljoonaa euroa) ja samaa suuruusluokkaa kuin konsulttiyhtiö H2GC:n (noin 450 miljoonaa euroa) ja sisäministeriön työryhmän (500–550 miljoonaa euroa) arviot.

- Netissä virallisen järjestelmän markkinaosuus on vain noin 50 prosenttia.
- Veikkaukselle pelaavat käyttävät nettipeleihin keskimäärin 340 € ja järjestelmän ulkopuolelle pelaavat lähes 11 000 € vuodessa (KKV 2023).

VAKAVAT PELIHAITAT NETTIIN JA ULOSPELAAMISEEN

PELUURIN RAPORTTI 2023			
ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT	% Vastaa- jista 2022 (n=664)	% Vastaa- jista 2023 (n=679)	Vastauksia 2023 Yhteensä 860
Raha-automaatit pelipisteissä (esim. hedelmäpelit)	10 %	7 %	49
Raha-automaatit netissä (ns. slottipelit)	59 %	65 %	438
Kasinopöytäpelit pelipisteissä	2 %	2 %	12
Kasinopöytäpelit netissä	17 %	22 %	148
Vedonlyönti tai veikkaus pelipisteissä	3 %	2 %	16
Vedonlyönti tai veikkaus netissä	16 %	14 %	95
Arvat pelipisteissä (esim. raaputusarvat)	8 %	5 %	34
Arvat netissä	3 %	2 %	8
Pokeri livenä	0,6 %	0,1 %	1
Pokeri netissä	7 %	4 %	29
Hitaat numeroarvontapelit (esim. Lottopelit, keno)	4 %	2 %	14
Nopeat numeroarvontapelit (esim. eBingo, Pore, Syke)	1 %	0 %	0
Hevospelit	0,3 %	1 %	7
Yksityiset vedot/pelit	0 %	0 %	0
Pelaa ongelmallisesti myös digipelejä	0,3 %	0 %	0
muu peli (esim. tv-visailut, kryptovaluutat, osakkeet yms. kaukaisempi ”rahapelaaminen”)	0,6 %	1 %	9

Kanavointi mahdollistaa haittojen ehkäisyn

- Pääministeri Petteri Orpon hallitusohjelma: ***Hallitus uudistaa Suomen rahapelijärjestelmää avaten sitä lisenssimallilla kilpailulle viimeistään 1.1.2026. Uudistuksen tavoitteena on ehkäistä ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä, taloudellisia ja sosiaalisia haittoja sekä parantaa rahapelijärjestelmän kanavointiastetta.***
 - Pelaamisesta aiheutuvia haittoja voidaan tehokkaasti ehkäistä ja vähentää vain, mikäli pelaaminen tapahtuu valvotussa tarjonnassa.
 - Huonosti kanavoivasta yksinoikeudesta ei kannata siirtyä huonosti kanavoivaan osittaiseen monilupajärjestelmään.
- Hallitusohjelmassa kuvatus tavoitteen saavuttamiseksi tarvitaan (Veikkaus 28.11.2023 kuulemistilaisuudessa):
 - ✓ Järjestelmän kanavointikykyä tukeva veroaste
 - ✓ Luvallisten toimijoiden mahdollisuus markkinoida
 - ✓ Tappiorajat yhtiökohtaisia
 - ✓ Yhtiöille velvollisuus tunnistaa ja puuttua poikkeavaan pelaamiseen
 - ✓ Viranomaisille vahvat työkalut puuttua luvattomaan tarjontaan.

KIITOS

