

Eduskunnan hallintovaliokunta

Lausunto asiassa HE 16/2025 vp - Hallituksen esitys eduskunnalle uutta rahapelijärjestelmää koskevasi lainsäädännöksi

Eduskunnan hallintovaliokunta on pyytänyt Kilpailu- ja kuluttajavirastolta ("KKV") lausuntoa uutta rahapelijärjestelmää koskevasta hallituksen esityksestä. Ehdotuksen mukaan osa Suomen rahapelimarkkinoista avattaisiin lissensijärjestelmällä kilpailulle. KKV kiittää mahdollisuudesta lausua ja toteaa lausuntonaan seuraavaa:

Esityksen tavoitteet ja arvio niiden toteutumisesta

Hallituksen esityksen mukaan uudistuksen tavoitteena on hallitusohjelman mukaisesti ehkäistä ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä, taloudellisia ja sosiaalisia haittoja sekä parantaa rahapelijärjestelmän kanavointiastetta. Tavoitteita voidaan pitää kannatettavina. Suomessa peliongelmissa kärsivien osuus väestöstä vaikuttaa olevan selvästi korkeampi kuin muissa Pohjoismaissa¹ ja tuoreiden kyselytutkimusten mukaan peliongelmissa kärsivien määrä on viime vuosina lisääntynyt², vaikka rahapelaamisen määrä ja yleisyys ovat vähentyneet. Myös kanavointiaste on Suomessa muh Pohjoismaisin verrattuna alhainen.³

Rahapelaamiseen liittyvät haitat ovat keskeinen syy säännellä rahapelimarkkinoita. Pelaamisen siirtyminen järjestelmän ulkopuolisiin rahapeleihin kuitenkin vähentää kansallisen sääntelyn tehoa rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä. Tästä syystä kanavointiasteen nostamiseen tähtäävät toimenpiteet voivat auttaa myös pelihaittojen vähentämisessä ja ehkäisyssä.

Kanavointiastetta voidaan pyrkiä nostamaan lisäämällä järjestelmän sisäisten pelien houkuttelevuutta suhteessa järjestelmän ulkopuolisiin peleihin. Lissensijärjestelmässä kanavointiastetta voidaan pyrkiä kasvattamaan lisäämällä markkinalle sijoittumisen houkuttelevuutta peliyhtiöiden näkökulmasta. Kanavointiasteen nostamiseen tähtäävät toimenpiteet voivat kuitenkin olla pelihaittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta ongelmallisia, sillä ne voivat kanavoinnin ohella lisätä pelaamista. Rahapelimarkkinoiden sääntelyssä joudutaan siten väistämättä tasapainoilemaan sen suhteen, onko sääntely riittävän kireää, jotta se ehkäisee ja vähentää haittoja järjestelmän

¹ Karjalainen, J., Koskinen, A., Kuparinen, S. & Tuorila, H. (2024). Pohjoismaiset rahapelijärjestelmät ja niiden vaikutukset. Kilpailu- ja kuluttajaviraston Tutkimusraportteja 3/2024. <https://www.kkv.fi/tutkimus-ja-vaikuttaminen/julkaisut/tutkimusraportit/pohjoismaiset-rahapeliarjestelmat-ja-niiden-vaikutukset-tutkimusraportteja-3-2024/> (jäljempänä Karjalainen ym. (2024))

² Grönroos, T., Salonen, A., Latvala, T., Kontto, J. & Hagfors, H. (2024). Suomalaisten rahapelaaminen 2023 : Rahapelaaminen vähentynyt, peliongelma yleistynyt ja suhtautuminen pelaamiseen muuttunut. THL Tilastoraportti 15/2024. Julkaistu 16.4.2024. Saatavilla osoitteessa <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024040414663>.

³ Karjalainen ym. (2024), s. 69.

sisäisessä pelaamisessa, muttei ole niin kireää, että se siirtää merkittävän määrän pelaamisesta sääntelemättömiin peleihin järjestelmän ulkopuolelle.

Voidaan pitää varsin todennäköisenä, että hallituksen esityksen mukainen sääntelykokonaisuus tulee merkittävästi nostamaan Suomen rahapelijärjestelmän kanavointiastetta. Esimerkiksi Ruotsissa ja Tanskassa lisenssijärjestelmään siirtyminen nosti kanavointiastetta huomattavasti heti lisenssijärjestelmän käyttöönottovuonna⁴. Hallituksen esityksen mukainen sääntelykokonaisuus vastaa keskeisiltä osin Ruotsin ja Tanskan järjestelmiä, joten voidaan olettaa, että Suomen uudistuksella tulisi olemaan samankaltaisia vaikutuksia.

KKV kuitenkin kiinnittää huomiota siihen, että lakiesityksessä on varsin vähän keinoja, jotka ehkäisivät järjestelmän ulkopuolista pelaamista. Esimerkiksi laajoja luvattomaan pelitarjontaan kohdistuvia verkkoliikenne- tai maksuliikenne-estoja ei esitetä. Tästä syystä etenkin joillekin pienemmille yhtiöille voi näyttäytyä houkuttelevana jäädä järjestelmän ulkopuolelle ja tarjota pelejä suomalaisille kuluttajille Suomen rahapelilainsäädännön ja verotuksen ulottumattomissa. Tästä syystä kanavointiaste ei välttämättä pysy etenkin pitkällä aikavälillä niin korkeana kuin se voisi tiukemmilla järjestelmän ulkopuoliseen tarjontaan kohdistuvilla rajoituksilla pysyä.

Pelihaittojen vähentäminen edellyttää korkean kanavointiasteen ohella sitä, että kansallisessa sääntelyssä on elementtejä, joiden myötä rahapelaaminen on järjestelmän sisällä olennaisesti turvallisempaa kuin järjestelmän ulkopuolella. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että ehdotetussa sääntelykokonaisuudessa korkea kanavointiaste on pyritty turvaamaan ennen kaikkea sillä, että rahapelien tarjontaan ja markkinointiin kohdistuisi jatkossa vain vähän rajoituksia. Ehdotetussa sääntelykokonaisuudessa olisi vähemmän rahapelihaittoja ehkäiseviä elementtejä kuin Suomen nykyisessä sääntelyssä, joka sekään ei ole viime vuosina onnistunut vähentämään rahapelihaittoja. Ehdotetun sääntelyn myötä rahapelien mainonta olisi nykyistä vapaampaa, eikä pelaajalla olisi nykyiseen tapaan mahdollisuutta asettaa koko järjestelmää koskevia kulutusrajoja.

Tästä syystä voidaan pitää varsin epätodennäköisenä, että esitetty sääntelykokonaisuus vähentäisi sille asetettujen tavoitteiden mukaisesti rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja. Pikemminkin vaikuttaa todennäköiseltä, että rahapelihaitat tulisivat uudistuksen myötä lisääntymään. Ruotsin ja Tanskan kokemukset lisenssijärjestelmän käyttöönotosta viittaavat siihen, ettei järjestelmäuudistus itsessään vähennä pelihaittoja, vaikka sen avulla onnistuttaisiin nostamaan kanavointiastetta tuntuvasti. Ruotsissa ongelmapelaamisen yleisyys on pysynyt lisenssijärjestelmän siirtymisen jälkeen suunnilleen samalla tasolla kuin ennen uudistusta. Tanskan riskitason pelaaminen näyttää merkittävästi yleistyneen viimeisen noin kymmenen vuoden aikana, mutta yleistyminen näyttää tapahtuneen vasta useita vuosia lisenssijärjestelmän käyttöönoton jälkeen.⁵ Kun huomioidaan lisäksi se, että merkittävä osa suomalaisten nykyisestä järjestelmän ulkopuolisesta pelaamisesta kohdistuu Ruotsin ja Tanskan rahapelimarkkinoilla toimivien peliyhtiöiden peleihin, voidaan

⁴ Ruotsin ja Tanskan lisenssijärjestelmän käyttöönoton vaikutuksista kanavointiasteeseen ks. Karjalainen ym. (2024), s. 75–76 ja 80–82.

⁵ Ruotsin ja Tanskan lisenssijärjestelmän käyttöönoton vaikutuksista pelihaittoihin ks. Karjalainen ym. (2024), s. 76–77 ja 82.

pitää varsin epätodennäköisenä, että ehdotettu sääntely johtaisi olennaisesti erilaisiin vaikutuksiin kuin mitä Ruotsin ja Tanskan järjestelmillä on ollut.

KKV katsoo, että rahapelien markkinoinnin sääntelyn tulisi olla huomattavasti esitettyä kireämpää ja kuluttajille tulisi mahdollistaa kaikkia peliyhtiöitä koskevien kulutusrajojen asettaminen, jotta pelihaittoja saataisiin vähennettyä. Lisäksi KKV katsoo, että Suomessa tulisi ottaa käyttöön esitettyä vahvemmat keinot puuttua järjestelmän ulkopuolisten pelien tarjontaan ja pelaamiseen. Tällöin kireämpi rahapelaamisen markkinoinnin sääntely ja vahvempien pelaamisen hallinnan välineiden käyttöönotto voitaisi toteuttaa ilman riskiä kanavointiasteen laskusta. KKV katsookin, että tällainen kokonaisuus tukisi paremmin lakiesityksen tavoitteita kanavointiasteen nostosta ja pelihaittojen vähentämisestä.

Lakiesitys kilpailun toimivuuden näkökulmasta

Markkinoita kilpailulle avattaessa on syytä kiinnittää erityistä huomiota siihen, että kilpailu olisi jatkossa toimivaa. Olennaista on, että sääntely kohtelee eri yrityksiä tasapuolisesti, eikä yhdellekään yritykselle muodostu uuden tai aiemman sääntelyn vuoksi sellaisia etuja, joita muilla yrityksellä ei ole. Käsittelyssä olevan lakiesityksen kannalta olennaisia seikkoja ovat se, millainen asema Veikkaukselle muodostuu avautuvalla markkinalla, ja toisaalta se, miten sääntely kohtelee järjestelmän sisällä toimivia yrityksiä suhteessa järjestelmän ulkopuolella toimiviin.

Kun monopolimarkkina avataan kilpailulle, on kilpailun toimivuuden näkökulmasta keskeistä, millainen asema aiemmin monopolissa toimineelle yritykselle muodostuu. Markkinalla toimintaa jatkavalla entisellä monopoliyhtiöllä saattaa olla sellaisia aiemmasta yksinoikeusasemasta kumpuavia etuja, joita markkinalle tulevat uudet yhtiöt eivät ole voineet eivätkä voi tulevaisuudessaakaan saavuttaa. Riski kilpailun vääristymisestä korostuu, kun osa markkinasta jää edelleen aiemman monopoliyhtiön yksinoikeuteen ja vain osa markkinasta avautuu kilpailulle. Tällöin on riski siitä, että entisen monopoliyhtiön kilpaillun markkinan toiminnot saavat jatkossakin yksinoikeusmarkkinalla toimimisesta sellaista etua, jota muut kilpaillulla markkinalla toimivat yhtiöt eivät voi saada. Tällaisia etuja voivat olla esimerkiksi kilpaillun markkinan toimintojen tukeminen yksinoikeustoiminnasta kertyneillä ylisuurilla voitoilla tai yksinoikeustoiminnan resurssien hyödyntäminen.

Nykyisellä monopoliyhtiö Veikkauksella on yli 2,5 miljoonaa asiakasta ja sen brändi on yksi Suomen tunnetuimmista. Sillä on siis huomattava aiemmasta sääntelystä kumpuava etumatka uusiin markkinoille tulijoihin nähden. Veikkauksella säilyisi yksinoikeus raha-arpajaisten ja veikkaukspelien sekä fyysisen kanavan rahapeliautomaatti- ja kasinopelien tarjoamiseen ja se tarjoaisi niitä samassa konsernissa kilpailulle avautuvien rahapelien kanssa. Yksinoikeustoiminnoista Veikkaukselle kertyy oletettavasti jatkossakin pelikatetta satoja miljoonia euroja vuodessa ja niiden tuottamiseen käytetään huomattava määrä resursseja, jotka ovat hyödynnettävissä myös kilpailtujen markkinoiden pelien tuottamiseen. Yksinoikeuspelit mahdollistavat lisäksi Veikkaukselle laajan näkyvyyden ihmisten arkiympäristöissä, eli esimerkiksi päivittäistavarakaupan myymälöissä.

KKV katsoo, että kilpailun toimivuuden näkökulmasta turvallisin ratkaisu olisi, ettei yksinoikeuteen jääviä rahapelejä tarjottaisi samassa konsernissa kilpailulle avautuvien rahapeliä kanssa. Esitykseen sisältyy kuitenkin useita elementtejä, jotka ehkäisevät riskiä siitä, että Veikkaus hyödyntää aiempaa monopoliasemaansa tai tulevaa osittaista monopoliasemaa kilpailua vääristävällä tavalla. Tällaisia ovat erityisesti velvoite eriyttää mahdollinen kilpailuilla markkinoilla tapahtuva rahapeliä toimeenpano yksinoikeuden haltijasta erilliseen oikeushenkilöön sekä soveltaa tavanomaisia markkinaehtoja kaikissa yksinoikeuden haltijan ja sen kanssa samaan konserniin kuuluvien yhtiöiden välisissä transaktioissa sekä tilanteissa, joissa kilpailuilla markkinoilla toimiva yhtiö mahdollisesti käyttää yksinoikeusyhtiön tai konsernin yhteisiä resursseja, kuten esimerkiksi brändiä. Myös velvoite pitää erillään eriytettyjen toimintojen pelisivustot, pelitilit ja asiakasrekisterit vähentävät riskiä kilpailun vääristymisestä. Yksinoikeudesta maksettava korvaus vähentää riskiä siitä, että yksinoikeusmarkkinalta kertyviä ylivoittoja käytetään kilpailun markkinan toimintojen hyväksi. KKV pitää näitä esitettyjä säännöksiä kannatettavina. Kilpailun toimivuuden näkökulmasta on olennaista, ettei näitä velvoitteita heikennetä eduskuntakäsittelyn aikana.

Kilpailun toimivuuden näkökulmasta olennaista on myös se, etteivät järjestelmän ulkopuolelle jättäytyvät ja siten sääntelyn ulottumattomissa olevat yritykset pysty tosiasiassa kilpailemaan samalla markkinalla sääntelyn piirissä olevien yritysten kanssa. Kilpailuasetelma ei ole reilu, jos yritykset, jotka eivät hanki lisenssiä, pystyvät tosiasiassa tarjoamaan pelejään suomalaisille kuluttajille ilman, että ne noudattavat Suomen rahapelilainsäädäntöä tai maksavat arpajaisveroa. KKV:n arvion mukaan esitetyssä sääntelyssä on merkittävä riski sille, että pelien tarjoaminen järjestelmän ulkopuolelta tulee olemaan jatkossakin helppoa ja siten monille yrityksille tulee houkutus jättäytyä järjestelmän ulkopuolelle. KKV katsoo, että järjestelmän ulkopuolisen pelitarjonnan valvonnan tulee olla kattavaa ja riittävän hyvin resursoitua, jotta edellytykset tasapuoliseen kilpailuun turvataan.

Rahapeliä markkinoinnin ja toimeenpanon sääntely

KKV kiinnittää lopuksi huomiota eräisiin rahapeliä markkinointia ja toimeenpanoa koskeviin säännösehdoituksiin. KKV katsoo, että esitettyyn sääntelykonaisuuteen liittyy merkittävä riski pelihaittojen lisääntymisestä.

Rahapeliä markkinointi

Hallituksen esityksessä ehdotetun sääntelyn mukaan rahapeliä markkinoinnin tulisi olla "määrältään, laajuudeltaan, näkyvyydeltään ja toistuvuudeltaan maltillista". Lisenssijärjestelmään siirtymisen myötä Suomen markkinalle voidaan kuitenkin olettaa tulevan lukuisia peliyhtiöitä. Vaikka markkinoinnin määrän ja näkyvyyden kohtuullisuus toteutuisi yksittäisen yhtiön osalta, voi kaiken rahapelimarkkinoinnin yhteenlaskettu määrä kuitenkin nousta huomattavaksi. Hallituksen esityksen mukaan mainonnan maltillisuutta arvioitaisiin pääasiassa yhtiökohtaisesti.⁶ Kun rahapeliä haitat eivät liity niinkään yksittäiseen yritykseen vaan itse markkinoitavaan hyödykkeeseen, on

⁶ HE 16/2025 vp, s. 324: "Maltillisuuden arviointi valvontatoiminnassa koskisi usean toimiluvan haltijan rahapelijärjestelmässä erityisesti yksittäisen toimiluvan haltijan markkinoinnin maltillisuuden arviointia".

markkinoinnin kokonaismäärällä kuluttajien hyvinvoinnin kannalta keskeinen merkitys.

KKV kiinnittää huomiota siihen, että "maltillinen" on terminä hyvin tulkinnanvarainen arvioitaessa markkinoinnin määrää, laajuutta, näkyvyyttä ja toistuvuutta. Kuten hallituksen esityksessä todetaan jo nykyisin voimassa olevan arpajaislain (1047/2001) osalta, ei markkinoinnissa vaadittavalle maltillisuudelle ole laissa tai sen esitöissä esitetty selkeitä kriteereitä, eikä valvonnassa-kaan tällaista selkeää kriteeristöä ole muodostunut.⁷ Ja vaikka nykyistä arpajaislakia valvottaessa olisikin muodostunut ratkaisukäytäntöä siitä, mitä voidaan pitää maltillisena arvioitaessa Veikkaus Oy:n yksinoikeudella toteutamaa markkinointia, on oletettavaa, ettei aiempi ratkaisukäytäntö sovellu sellaisenaan markkinoinnin arvioitiin uuden lisenssijärjestelmän ja uuden markkinointia koskevan sääntelyn puitteissa. Hallituksen esityksessä maltillisuuden arvioinnista annetaan vain muutama esimerkki⁸, joiden välille voidaan perustellusti olettaa jäävän runsaasti erilaisia tulkintatilanteita. Valvo-
van viranomaisen työn tukemiseksi lainsäädännön esitöissä olisi aiheellista olla enemmän käytännön esimerkkejä siitä, miten markkinoinnin määrän, laajuuden, näkyvyyden ja toistuvuuden maltillisuutta tulisi arvioida.

Tutkimusnäytön valossa on varsin todennäköistä, että rahapelien mainonta lisää pelaamista. Ehdotettu sääntely sallisi rahapelien markkinoinnin televisi-
ossa ja radiossa, urheilutapahtumissa ja muissa yleisötapahtumissa, paine-
tussa mediassa ja mediayhtiöiden verkkosivuilla sekä ulkomainonnassa. Ny-
kyistä vapaampi markkinointisääntely yhdistettynä peliyhtiöiden määrän
kasvuun tulee todennäköisesti lisäämään rahapelien markkinointia nykyi-
sestä ja tähän liittyy merkittävä riski rahapelihaittojen lisääntymisestä.

Mediassa, tapahtumissa ja ulkomainonnassa tapahtuva rahapelimainonta
myös tarkoittaa sitä, että lukuisat ihmiset altistuvat tahtomattaan rahapelien
mainonnalle. Tässä joukossa tulee olemaan myös esimerkiksi rahapeliongel-
mista kärsiviä ihmisiä sekä lapsia ja nuoria. KKV suhtautuu kielteisesti siihen,
että rahapelien mainonta sallitaan laajassa mittakaavassa kanavissa, jossa
ihmiset eivät voi itse vaikuttaa kohtaamansa mainonnan sisältöön ja jossa
mainonnalle väistämättä altistuu merkittävä joukko heikommassa asemassa
olevia ihmisryhmiä.

KKV:n arvion mukaan rahapelien markkinointia täytyy säännellä esitettyä
tiukemmin, jotta pelihaittoja voidaan vähentää nykyisestä. Koska keskeinen
ongelma on todennäköisesti markkinointivolyymien merkittävä kasvu, ei KKV
pidä yhtiökohtaisia ja mainonnan sisältöön liittyvää sääntelyä riittävänä,
vaan mainonnan rajoitusten tulee kohdistua markkinointikanaviin. KKV kat-
sookin, että tehokkain tapa hillitä markkinoinnin määrän kasvua järjestelmä-
uudistuksen yhteydessä on rajoittaa markkinointia suuria yleisöjä tavoitta-
vissa kanavissa, kuten ulkomainonnassa ja TV:ssä. Rahapelien näkyvyyttä
arkiympäristöissä, kuten päivittäistavarakauppojen myymälöissä, tulisi muu-
toinkin rajoittaa. Ulko- ja TV-mainonnan rajoittamisen hyvänä puolena

⁷ HE 16/2025 vp, s. 37.

⁸ HE 16/2025 vp, s. 324: "Mikäli toimiluvanhaltijan markkinointi rajautuisi esimerkiksi tiettyyn tapahtumaan rajatulla alueella ja rajatun ajan, markkinoinnin voitaisiin lähes aina katsoa olevan maltillista. Mikäli toi-
miluvanhaltija puolestaan täyttäisi kaikki tv-markkinointispotit omalla mainonnallaan, markkinointi olisi
selvästi ristiriidassa momentissa tarkoitettun maltillisuusedellytyksen kanssa."

voidaan pitää sitä, että näihin kanaviin järjestelmän ulkopuolisilla toimijoilla ei ole pääsyä, joten lisenssitoimijoiden markkinoinnin rajoittaminen näissä kanavissa ei todennäköisesti johtaisi siihen, että niiden mainonta korvautuisi järjestelmän ulkopuolisten toimijoiden mainonnalla.

KKV pitää tärkeänä, että rahapelien niin sanottu vaikuttajamarkkinointi olisi kiellettyä. Internet ja sosiaalinen media ovat olleet pääasialliset lainvastaisen rahapelimarkkinoinnin väylät jo pitkään.⁹ Sosiaalisen mediassa tapahtunut markkinointi voi olla heikosti rahapeliyhtiön hallinnassa ja olla puutteellista markkinoinnin tunnistettavuuden ja muiden perusasioiden osalta¹⁰. Sosiaalisen median vaikuttajamarkkinointia on myös hankala valvoa vaikuttajien määrän ja käytettyjen välineiden takia (esim. Instagramissa julkaistut "tarinat" katoavat pääsääntöisesti 24 tunnin kuluttua julkaisusta). Vaikuttajamarkkinointi tavoittaa helposti myös alaikäisiä.

Lisäksi KKV kiinnittää huomiota tarjousmarkkinoinnin sääntelyyn. Hallituksen esityksen mukaan rahapelien markkinointi sekä sen liittäminen muun tuotteen tai palvelun markkinointiin on kielletty tarjoamalla rahapelejä ilmaiseksi, alennetulla hinnalla, yhdistetyillä tarjouksilla tai tarjoamalla pelirahaa, mutta hyödykkeiden tarjoaminen alennetulla hinnalla tai ilmaiseksi on sallittua asiakassuhteen aikana sen ylläpitämiseksi. Hallituksen esityksen mukaan "määrältään maltillisen bonuspelirahan antaminen vakiintuneen asiakassuhteen aikana yhdenvertaisin ehdoin yksinoikeustoimiluvanhaltijan ja rahapeli-toimiluvanhaltijan asiakkaiden kesken on sallittua".¹¹ KKV huomauttaa, että erilaiset lisäetu-, tarjous- ja bonusmenettelyt ovat omiaan lisäämään rahapelien houkuttelevuutta, ja kuluttajan huomio voi kiinnittyä liaksi tarjolla olevaan lisäetuu sen sijaan, että kuluttaja punnitsisi huolella hyödykkeen hankintaan liittyviä muita mahdollisia riskitekijöitä. Se, että menettely on sallittu vain jo syntyneen asiakassuhteen aikana ei vähennä siihen liittyviä potentiaalisia riskejä. Näin ollen KKV katsoo, ettei tällaisia menettelytapoja tulisi sallia myöskään asiakassuhteen aikana.

KKV pitää sinällään ymmärrettävänä ja jossain määrin välttämättömänä, että lisenssin hankkineet yhtiöt voivat tehdä itseään tunnetuksi markkinan avautuessa. Markkinointi on yrityksille keskeinen asiakashankinnan väline. Etenkin tilanteessa, jossa yritys on vasta käynnistämässä tai juuri käynnistynyt toimintansa jollain tietyllä markkinalla, on sen tyypillisesti etenkin alkuvaiheessa panostettava markkinointiin, jotta potentiaaliset asiakkaat tulisivat siitä tietoiseksi ja päätyisivät kokeilemaan sen palveluja. Markkinoinnilla voi olla positiivisia vaikutuksia kilpailuun etenkin tilanteessa, jossa markkina on juuri avautunut kilpailulle ja markkinalla on ennestään yksi tai useampi hyvin etabloitunut yritys. Markkinoinnilla voi olla merkittäviä vaikutuksia markkinan toimivuudella myös Suomen rahapelimarkkinalla, jossa toimii tällä hetkellä yksi hyvin etabloitunut yritys (Veikkaus Oy), ja jossa muilla toimijoilla ei ole ollut vastaavaa mahdollisuutta tehdä itseään tunnetuksi markkinoinnin avulla.

⁹ Tällaisista tapauksista ks. esim. <https://poliisi.fi/-/erityisesti-nuoret-aikuiset-kohtaavat-somessa-lainvastaista-rahapelimarkkinointia>.

¹⁰ Vrt. esim. kuluttaja-asiamiehen 19.10.2021 ratkaisu ulkomaisten rahapelien markkinoinnista (dnro KKV/704/14.08.01.05/2019). Saatavilla osoitteessa <https://www.kkv.fi/paatokset/kuluttaja-asiat/ulkomaisten-rahapelien-markkinointi/>.

¹¹ HE 16/2025 vp, ehdotetun rahapelilain 26 § ja 52 §:n 1 momentin 8 kohta.

KKV/556/03.02/2025

13.5.2025

KKV:n arvion mukaan voisi olla kilpailun näkökulmasta riittävää, että yhtiöt tekevät itseään tunnetuksi brändimarkkinoinnin keinoin, eikä esimerkiksi tiettyjen rahapelien mainonta olisi tästä näkökulmasta välttämätöntä.

Kulutusrajat

Hallituksen esityksen mukaan pelitilin kautta pelattavissa rahapeleissä on käytössä toimiluvanhaltijakohtainen rahansiirtoraja, jonka pelaaja voi enintään yhteensä tallettaa yksinoikeustoimiluvan ja rahapelitoimiluvan haltijan pelitilille. Pelaaja määrittää itse rajan suuruuden. Lisäksi valtioneuvoston asetuksella voidaan säätää toimiluvanhaltijakohtaisista vuorokausi-, kuukausi- ja vuosikohtaisista enimmäistappiorajoista.

KKV ei pidä esitetyn kaltaisia yhtiökohtaisia kulutusrajoja tehokkaina välineinä pelihaittojen hillitsemisessä. Suomen markkinalle voidaan olettaa tulevan jopa kymmeniä peliyhtiöitä ja pelaajien tulisi siten asettaa kymmeniä erillisiä rajoja voidakseen hallita tehokkaasti pelaamistaan. Kymmenien rajojen asettaminen on käytännössä mahdotonta, ja todennäköisesti vain harva pelaaja asettaisi rajat kaikkien yhtiöiden peleihin. Yhtiökohtaisten rajojen tulisi olla todella matalia, jotta niiden voisi arvioida olennaisesti vähentävän pelaamista. Suomessa on nykyisin pakollisen tunnistautumisen myötä mahdollista asettaa koko järjestelmää koskevat kulutusrajat ja siirtyminen yhtiökohtaisiin rajoihin olisi pelihaittojen ehkäisyn näkökulmasta merkittävä heikennys. KKV katsoo, että pelaajilla tulisi olla jatkossakin mahdollisuus asettaa koko järjestelmää koskevat kulutusrajat. Nykymuodossaan uudistuksella heikennettäisiin kuluttajien mahdollisuutta hallita omaa pelaamistaan.

Joel Karjalainen
Johtava asiantuntija

Kristiina Vainio
Ryhmäpäällikkö