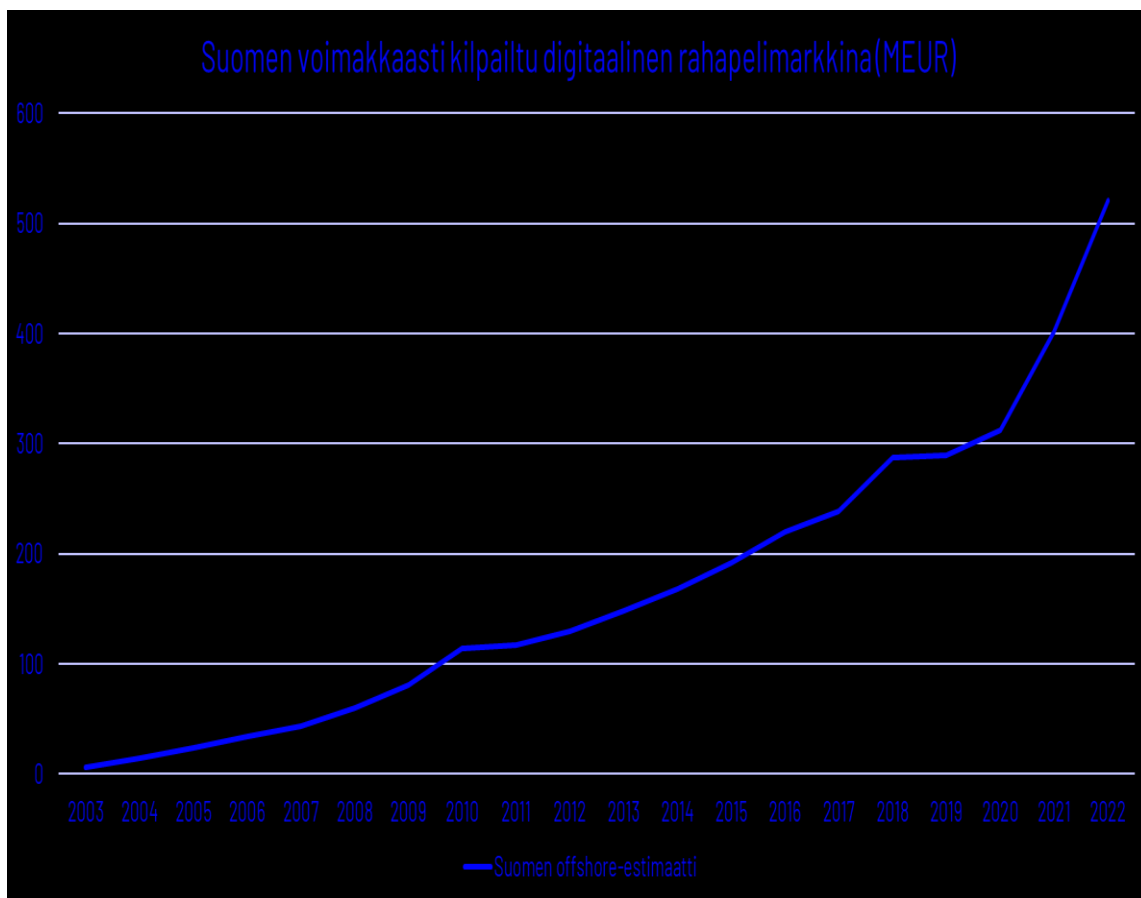


# KANAVOINTI MAHDOLLISTAA HAITTOJEN EHKÄISYN



Sisäministeriön kuulemistilaisuus  
Velipekka Nummikoski  
Veikkaus Oy  
28.11.2023

# JÄRJESTELMÄN ULKOPUOLINEN PELAAMINEN KASVAA



Lähde: H2 Gambling Capital 1.9.2023 Global Data Set

- **Esiselvitys rahapelijärjestelmän vaihtoehtoista:** "Huomioiden eri toimijoiden esittämät arviot Veikkauksen markkinaosuudesta sekä Suomen digitaalisen rahapelimarkkinan koosta selvitys-henkilöt 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 suuruus-luokkaa kuin konsulttiyhtiö H2GC:n (noin 450 miljoonaa euroa) ja sisäministeriön työryhmän (500–550 miljoonaa euroa) arviot."
- Netissä virallisen järjestelmän markkinaosuus on vain noin 50%.
- Veikkaukselle pelaavat käyttävät nettipeleihin keskimäärin 340 € ja järjestelmän ulkopuolelle pelaavat lähes 11 000 € vuodessa (KKV 2023).

# PELUURIN TILASTOT 2022: VAKAVAT PELIHAITAT OVAT SIIRTYNEET NETTIIN JA VIRALLISEN JÄRJESTELMÄN ULKOPUOLELLE

PELUURIN RAPORTTI 2022		
ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT	VASTAUKSIA	% VASTAAJISTA (n=664)
Raha-automaatit pelipisteissä (ns. hedelmäpelit)	69	10 %
Raha-automaatit netissä (ns. slottipelit)	390	59 %
Kasinopöytäpelit pelipisteissä	12	2 %
Kasinopöytäpelit netissä	115	17 %
Vedonlyönti tai veikkaus pelipisteissä	17	3 %
Vedonlyönti tai veikkaus netissä	109	16 %
Arvat pelipisteissä (esim. raaputusarvat)	55	8 %
Arvat netissä	20	3 %
Pokeri livenä	4	0,6 %
Pokeri netissä	48	7 %
Hitaat numeroarvontapelit (esim. lottopelit, keno)	27	4 %
Nopeat numeroarvontapelit (esim. eBingo, Pore, Syke)	9	1 %
Hevospelit	2	0,3 %
Yksityiset vedot/pelit		0 %
Pelaa ongelmallisesti myös digipelejä	2	0,3 %
muu peli (esim. tv-visailut, kryptovaluutat, osakkeet yms. kaukaisempi "rahapelaaminen")	4	0,6 %

**Taulukko 3.** Ongelmia aiheuttaneet pelit 2022, mahdollisuus useampaan vastaukseen (N=664, vastauksia 883)

- Nettipelit ovat mukana lähes kaikissa Peluurin yhteydenotoissa. Tilanne on muuttunut radikaalisti viimeisen viiden vuoden aikana.
- "Peluurin yhteydenotoissa korostuvat erityisesti raha-automaatit netissä. Suurin ryhmä (65 %/ 71 % vuonna 2021) pelaajista pelasi ainoastaan monopolin ulkopuolisten peliyhtiöiden sivustoilla (n=436)" (Peluurin vuosiraportti 2022).
- Peli poikki -ohjelma: "Ainoastaan järjestelmän ulkopuolisilla operaattoreilla pelasi 58 prosenttia, vastaavasti ainoastaan Veikkaukselle pelasi vain 4 prosenttia. (n=406)" (Peluurin vuosiraportti 2022).

# 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 kuvatun tavoitteen saavuttamiseksi tarvitaan:
  - Järjestelmän kanavointikykyä tukeva veroaste
  - Luvallisten toimijoiden mahdollisuus markkinoida
  - Tappiorajat yhtiökohtaisia
  - Yhtiöille velvollisuus tunnistaa ja puuttua poikkeavaan pelaamiseen
  - Viranomaisille vahvat työkalut puuttua luvattomaan tarjontaan.

