

KKV:n suosituksia rahapelisääntelyn kehittämiseksi

Johtopäätökset

- Suomi on siirtymässä online-pelaamisessa lisenssijärjestelmään vuoden 2027 kesällä. Uudistukseen liittyy riski haittojen lisääntymisestä, ellei sääntelyä täydennetä tehokkailla haittoja ehkäisevillä toimilla. Toimenpiteiden tehokkuuden voimistamiseksi järjestelmän ulkopuoliseen pelaamiseen tulisi myös puuttua voimakkaammin.
- KKV esittää laajaa toimenpidekokonaisuutta rahapelihaittojen vähentämiseksi. Kokonaisuus sisältää tiukempia keinoja järjestelmän ulkopuoliseen pelaamiseen puuttumiseksi, järjestelmätason tappio- ja talletusrajat, bonuspelirahan kiellon sekä rahapelimarkkinoinnin kiellon sosiaalisessa mediassa.
- Lisäksi toimenpidepakettiin sisältyy suosituksia rahapeliautomaattien siirtämisestä ikärajavaltvottuihin tiloihin, rahapelien toiminnallisuuksien ja ominaisuuksien tiukemmasta sääntelystä sekä ehkäisytyön ja valvonnan riittävän rahoituksen turvaamisesta.
- Lisenssijärjestelmään siirtymisen vaikutuksista tulee toteuttaa kattava vaikutusarviointi. Arvioinnin tulee perustua laajaan pelaajatason aineistoon, jossa yhdistetään eri peliyhtiöiden tietokantoja. Jatkossa tällaista aineistoa tulisi hyödyntää nykyistä laajemmin myös rahapelipoliittisten toimenpiteiden vaikutusten arvioinnissa.

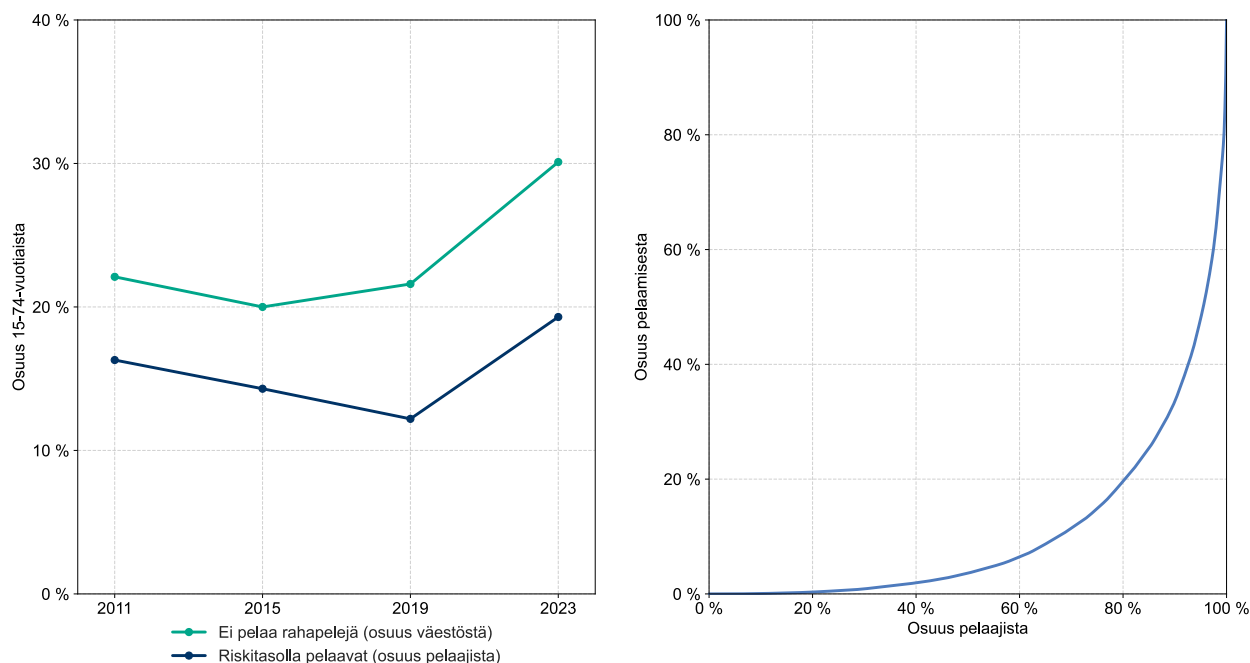
Sisällys

Johtopäätökset	1
1 Tausta	2
2 Hyvän rahapelipoliittisen toimenpiteen tunnusmerkit	3
3 Toimenpidesuosituksset	4
4 Poliittikkatoimenpiteiden vaikutusarviointi jatkossa	11
Lähdeluettelo	13

1 Tausta

Suomen rahapelijärjestelmä on merkittävän muutoksen edessä. Suomessa ollaan siirtymässä osittaiseen lisenssijärjestelmään, jonka myötä nettikasinot ja urheiluvideonäyttö avataan kilpailulle. Aiemmin Suomessa rahapelejä on saanut tarjota vain valtionyhtiö Veikkaus, mutta markkinalle on tulossa kymmeniä uusia rahapeliyhtiöitä, kun kilpailu avautuu vuoden 2027 kesällä.¹

Suomen rahapelipolitiikan keskeisenä tavoitteena on rahapeleistä aiheutuvien haittojen ehkäisy ja vähentäminen.² Rahapelihaittojen ehkäisy- ja vähentämistavoitteessa ei kuitenkaan ole viime vuosina onnistuttu. Vaikka suomalaisten rahapelaaminen vaikuttaa viime vuosina vähentyneen, on ongelmallisella tasolla pelaavien osuus väestöstä tuoreimpien kyselytutkimusten perusteella ollut viime vuosina selvässä kasvussa. Riskitasolla pelaavien osuus pelaajista on nyt korkeammalla tasolla kuin kertaakaan 2010-luvulla (ks. kuva 1, vasen) ja ongelmallisesti pelaavien osuus pelaajista on yli kaksinkertaistunut vuodesta 2011 vuoteen 2023. Samanaikaisesti sellaisten ihmisten osuus väestöstä, jotka eivät pelaa rahapelejä, on kasvanut.³ Vaikka Suomessa rahapelaaminen on yleistä, tulee valtaosa rahapelaamiseen käytetystä rahasta hyvin pieneltä osalta pelaajia. THL:n kyselytutkimuksen perusteella puolet suomalaisten rahapelaamiseen käyttämästä rahamäärästä tulee vain muutamalta prosentilta pelaajista (ks. kuva 1, oikea).



Kuva 1. Rahapelejä pelaamattomien osuus 15–74-vuotiaista suomalaisista ja riskitasolla pelaavien osuus 15–74-vuotiaista rahapelaajista (vasen) sekä pelaamismäärän jakautuminen pelaajille (oikea).

Huomiot: Pelaamismäärän jakauma on laskettu THL:n Suomalaisten rahapelaaminen 2023 -tutkimuksen aineistosta. Kyselyssä vastaaja on voinut ilmoittaa pelaamisensa joko viikko-, kuukausi- tai vuositasolla. Osuuksia laskettaessa kaikkien pelaajien pelaaminen on muutettu vuositason pelaamiseksi kertomalla viikkotason pelaaminen 52:lla ja kuukausitason pelaaminen 12:lla. Pelaajaosuuksiin on laskettu vain henkilöt, jotka ovat pelanneet nollaa suuremman euromäärän. Laskelmissa on käytetty painottamattomia arvoja.

¹ Toimilupia on voinut hakea maaliskuusta 2026 alkaen. Lupaa on hakenut tähän mennessä kolmisenkymmentä yhtiötä ja markkinalle odotetaan noin 50–60 uutta brändiä. Ks. MTV Uutiset (2026).

² Ks. esim. arpajaislain (1047/2001) 1 §:n 2 momentti ja Valtioneuvosto (2022).

³ Grönroos ym. (2024).

Lähde: Grönroos ym. (2024), Suomalaisten rahapelaaminen 2023 -tutkimuksen aineisto.

On epätodennäköistä, että tuleva lisenssijärjestelmään siirtyminen onnistuisi itsessään vähentämään rahapelihaittoja. Tähän viittaavat esimerkiksi Tanskan ja Ruotsin kokemukset.⁴ Uudistukseen liittyy päinvastoin merkittävä riski siitä, että haitat tulevat lisääntymään. Uuden sääntelyn myötä rahapelien mainonta olisi nykyistä vapaampaa, eikä pelaajalla olisi nykyiseen tapaan mahdollisuutta asettaa koko järjestelmää koskevia kulutusrajoja.

Lisenssijärjestelmässäkin voidaan vähentää pelihaittoja, jos järjestelmän ulkopuolista pelaamista pystytään tehokkaasti estämään ja samalla toteutetaan tehokkaita rahapelihaittoja ehkäiseviä toimenpiteitä. Jotta rahapelihaittojen yleistymisen saadaan pysäytettyä, tulee nopealla aikataululla ottaa käyttöön rahapelihaittoja vähentäviä toimenpiteitä. Jäljempänä kuvataan KKV:n suositukset siitä, millaisia toimenpiteitä Suomessa tulisi ottaa käyttöön.

2 Hyvän rahapelipoliittisen toimenpiteen tunnusmerkit

Rahapelaaminen aiheuttaa monenlaisia haittoja yksilöille ja yhteiskunnalle. Rahapelaaminen ensinnäkin aiheuttaa monille kuluttajille voimakasta riippuvuutta. Pelaaja, jolla on rahapeliriippuvuus, ei pysty täysin kontrolloimaan pelaamistaan ja se voi johtaa liialliseen pelaamiseen. Heille pelaamisesta aiheutuu merkittäviä psykologisia, sosiaalisia tai taloudellisia haittoja. Riippuvuus aiheuttaa haittoja myös heidän läheisilleen. Yhteiskunnan näkökulmasta pelaamiseen liittyvät ongelmat näkyvät myös ihmisten alentuneena työkykynä sekä sosiaali- ja terveyspalvelujen kuormittumisena.

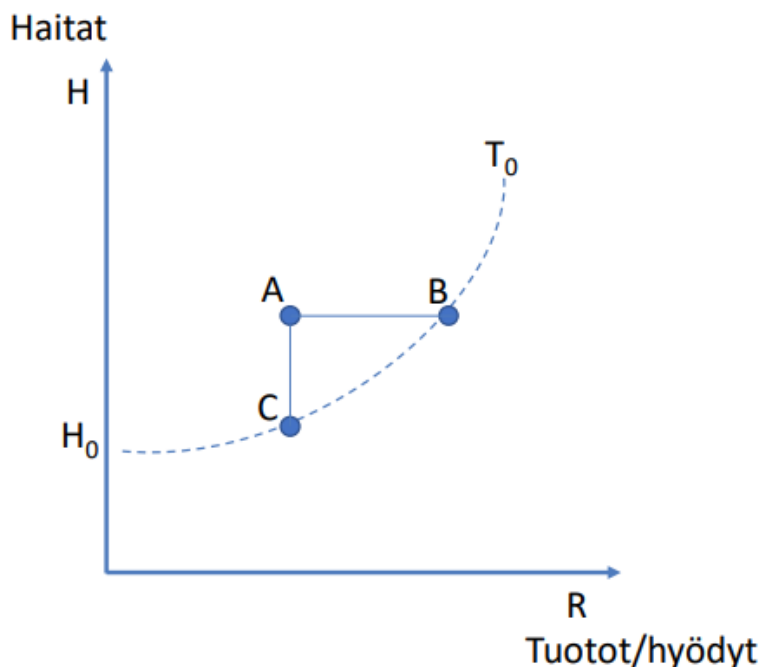
Rahapelaamiseen liittyy kuitenkin myös hyötyjä. Kuten muussakin elinkeinotoiminnassa, rahapelaamista harjoittavat yritykset tuottavat kuluttajille hyödykkeitä, joista kuluttajat ovat valmiita maksamaan. Pelaaminen toimii monille kuluttajille harmittomana viihteenä, ja rahapelaamisesta syntyy siten myös hyötyjä yhteiskunnalle. Rahapeliteollisuus synnyttää myös työpaikkoja, ja yhteiskunta kerää peliyhtiöiltä merkittävän määrän verotuloja, joita voidaan käyttää yhteiskunnallisesti tärkeisiin kohteisiin.

Ideaalimaailmassa rahapelisääntely laadittaisiin sellaiseksi, ettei rahapelaamisesta aiheudu enää lainkaan haittoja, vaan jäljelle jäisi ainoastaan hyötyjä tuottavaa pelaamista. Käytännössä tämä ei kuitenkaan ole mahdollista. Toimenpiteet, jotka vähentävät haitallista pelaamista, johtavat käytännössä väistämättä myös hyötyjen menetykseen. Pelaamismahdollisuuksien rajoittaminen voi auttaa henkilöitä, joilla on rahapeliriippuvuus lopettamaan pelaamisen, mutta samalla se voi estää pelaamisen myös sellaisilta, jotka saavat pelaamisesta nautintoa. Lisäksi pelaamista rajoittavat toimenpiteet saattavat siirtää pelaamista järjestelmän ulkopuolisten yhtiöiden tarjontaan, jolloin riskinä on, etteivät haitat vähene, mutta esimerkiksi valtio saa vähemmän verotuloja.

Rahapelisääntelyn liikkumavaraa voidaan havainnollistaa oheisella kuviolla (kuva 2). Sääntelyllä saavutettavia mahdollisia hyötyjen ja haittojen yhdistelmiä kuvataan käyrällä T_0 . Käyrän alapuolelle jäävät yhdistelmät eivät ole mahdollisia ja yläpuolelle jäävät ovat. Käyrä havainnollistaa sitä, ettei esimerkiksi suuria hyötyjä ole mahdollista saavuttaa täysin ilman haittoja. Haitat minimoivalla tasollakin (H_0) aiheutuu jonkin verran haittoja, koska esimerkiksi järjestelmän ulkopuolista pelaamista ei voida täysin estää. Piste A voidaan puolestaan ajatella kuvastavan nykytilaa. Koska emme ole käyrällä T_0 , olisi hyötyjä mahdollista lisätä ilman haittojen lisääntymistä (piste B) tai haittoja vähentää ilman hyötyjen menetystä (piste C). Siten toimenpiteitä, joilla

⁴ Ks. esim. KKV (2024) ja Karjalainen ym. (2024).

päästään lähemmäs käyrää T_0 , voidaan lähtökohtaisesti pitää kannatettavina. Myös toimenpiteet, joilla käyrää T_0 saadaan siirrettyä oikealle ja alas ovat kannatettavia, sillä tällöin on mahdollista saavuttaa esimerkiksi aiempaa matalampi haittojen taso ilman hyötyjen menettämistä. Tällaisia ovat esimerkiksi järjestelmän ulkopuolista pelaamista ehkäisevät toimenpiteet.



Kuva 2. Rahapelisäätelyn hyötyjen ja haittojen puntarointi.

Lähde: Pöyry ja Maliranta (2021).

Rahapelaamisen sääntelyssä joudutaan siis tasapainoilemaan hyötyjen ja haittojen välillä. Hyvä rahapelipoliittinen toimenpide vähentää mahdollisimman paljon haittoja ilman, että samalla menetetään merkittävä määrä hyötyjä. Toimenpiteiden tulisi siis kohdentua mahdollisimman tarkasti haittoja aiheuttavaan pelaamiseen ja puuttua mahdollisimman vähän harmittomaan viihdepelaamiseen. Tältäkin osin täytyy kuitenkin pitää mielessä, että tämän hetken ongelmattomasta pelaamisesta saattaa kehittyä pidemmällä aikavälillä riippuvuus. Siten myös vähäiseen viihdepelaamiseen liittyy riskejä ja se voi aiheuttaa rahapelihaittoja.⁵

3 Toimenpidesuosituksat

3.1 Järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen ehkäisy

Suositus: Suomessa tulee ottaa käyttöön maksu- ja verkkoliikenne-estot järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen vähentämiseksi.

⁵ Asiasta tarkemmin ks. Pöyry ja Maliranta (2021), s. 21–38 ja Maliranta (2021), s. 13–23.

Tausta: Rahapelijärjestelmäuudistusta valmisteltaessa selvitettiin mahdollisuutta muun muassa kieltää sellaisten maksutapahtumien toteuttaminen, jotka liittyvät luvattomien rahapelien tarjoamiseen sekä velvollisuudesta estää pääsy luvattomia rahapelejä tarjoavien toimijoiden verkkosivuille. Näitä toimenpiteitä ei kuitenkaan sisällytetty uuteen rahapelilakiin. Syynä tähän oli erityisesti Ahvenanmaan maakunnan erityisasema ja itsenäinen lainsäädäntövalta rahapeliasioissa. Tuolloin arvioitiin, että maksu- ja verkkoliikenteen estokeinoista säätäminen valtakunnan lainsäädännössä voisi aiheuttaa ristiriidan Ahvenanmaan itsehallintolain kanssa, jos valtakunnallisten estojen teknisen toteutuksen vuoksi Ahvenanmaalla asuvan pelaajan maksu- tai verkkoliikenne estyisi.⁶

Perustelu: Lisenssijärjestelmäuudistuksen yksi keskeisistä tavoitteista on kanavointiasteen nostaminen, eli pelaamisen siirtäminen Suomen järjestelmän sisällä toimivien yhtiöiden peleihin. Kanavointiasteen nosto on nähty myös pelihaittojen ehkäisyä tukevana toimena, sillä sen myötä entistä suurempi osa pelaamisesta tapahtuisi Suomen rahapelisäätelyn puitteissa.

Esimerkiksi Norjassa on tällä hetkellä käytössä sekä maksuliikenne- että verkkoliikenne-estot. Vaikuttaa siltä, että estokeinojen käyttöönoton myötä entistä harvempi online-pelejä pelaava norjalainen pelaa järjestelmän ulkopuolisia rahapelejä.⁷ Rahapelaamiseen liittyviä verkko- ja maksuliikenne-estoja on käytössä useissa lisenssijärjestelmään siirtyneissä maissa.⁸

Lisenssijärjestelmään siirtyminen ei itsessään takaa rahapelipoliittisten tavoitteiden toteutumista. Pelaamisen kanavointi järjestelmän sisään ei vähennä pelihaittoja, jos pelaaminen ei ole järjestelmän sisällä turvallisempaa kuin järjestelmän ulkopuolella. Jotta pelaaminen Suomen rahapelijärjestelmässä olisi olennaisesti turvallisempaa kuin järjestelmän ulkopuolella, tulee sääntelyä täydentää tässä kirjoituksessa jäljempänä esiteltävillä toimenpiteillä. Nämä toimenpiteet tarvitsevat kuitenkin tuekseen tehokkaita keinoja, joilla ehkäistään järjestelmän ulkopuolista pelaamista. Tästä syystä KKV katsoo, että Suomessa tulee ottaa käyttöön rahapelien maksu- ja verkkoliikenne-estot. Estoja koskeva lainsäädäntö tulee valmistella yhteistyössä Ahvenanmaan maakunnan kanssa.

3.2 Bonuspelirahan tarjoaminen asiakassuhteen aikana

Suositus: Bonuspelirahan tarjoaminen tulisi kieltää myös asiakassuhteen aikana.

Tausta: Rahapelilain mukaan yksinoikeustoimiluvan haltija ja rahapelitoimiluvan haltija ei saa tarjota rahapelejä ilmaiseksi, alennetulla hinnalla, yhdistetyillä tarjouksilla tai tarjoamalla pelirahaa muutoin kuin 26 §:ssä tarkoitetun asiakkaan bonuspelirahan muodossa. Yksinoikeustoimiluvan haltijan ja rahapelitoimiluvan haltijan tulee ennen bonuspelirahan antamista varmistaa, ettei se vaaranna 34 §:ssä tarkoitettua yksinoikeustoimiluvan haltijan ja rahapelitoimiluvan haltijan velvollisuutta suojata pelaajia liialliselta pelaamiselta. Suomessa bonuspelirahaa ei saa tarjota uusasiakashankinnassa, mutta sitä saa tarjota asiakassuhteen aikana olemassa oleville asiakkaille.

Perustelu: Erilaiset lisäetu-, tarjous- ja bonusmenettelyt ovat omiaan lisäämään rahapelien houkuttelevuutta, ja kuluttajan huomio voi kiinnittyä liaksi tarjolla olevaan lisäetuuun sen sijaan, että kuluttaja punnitsisi huolella hyödykkeen hankintaan liittyviä muita mahdollisia riskitekijöitä.

⁶ Ks. esim. HE 16/2025 vp, s. 184.

⁷ Norjan estokeinojen vaikutuksia on käsitelty lyhyesti raportissa Karjalainen ym. (2024), s. 83–85.

⁸ Egerer ja Marionneau (2024).

Tutkimusten mukaan tarjoukset ja bonukset voivat johtaa siihen, että kuluttajat pelaavat enemmän kuin heidän oli alun perin tarkoitus.⁹

Bonuksiin liittyvät ongelmat ovat läsnä myös silloin, kun niitä tarjotaan asiakassuhteen aikana. Se, että menettely on sallittu vain jo syntyneen asiakassuhteen aikana, ei vähennä siihen liittyviä riskejä. Bonuspeliraha voi toimia kannusteena luoda uusia asiakastilejä eri rahapeliyhtiöihin bonuksen saamiseksi riippumatta siitä, missä vaiheessa kuluttaja saa bonuspelirahan käyttöönsä. Tämä puolestaan voi johtaa kuluttajan kokonaispelaamisen määrän merkittäväänkin kasvuun.

Rahapelilain 26 §:n mukaan toimiluvanhaltijan tulee ennen bonuspelirahan antamista varmistaa, ettei asiakasbonusten tarjoaminen vaaranna rahapelilain 34 §:ssä tarkoitettua toimiluvanhaltijan velvollisuutta suojata pelaajia liialliselta pelaamiselta. Toimiluvanhaltija näkee kuitenkin vain omassa yhtiössään tapahtuvan pelaamisen, vaikka kuluttajalla on kannustin avata tilejä useisiin yhtiöihin saadakseen bonusta. Lisäksi rahapeliyhtiön liiketoiminnallinen intressi on lisätä pelaamista, kun taas huolenpitovelvollisuuden tarkoituksena on ehkäistä liiallista pelaamista. Parhaimmillaankin huolenpitovelvollisuus voisi kohdistua vain tilanteisiin, joissa riskit ovat jo havaittavissa, kun taas bonuspelirahalla kannustetaan pelaamista myös ennen tällaisen riskin tunnistamista.

Lisäksi asiakassuhteen aikana tarjottava bonuspeliraha on käytännössä keskeinen mekanismi, jolla pelaajia voidaan palkita aktiivisesta pelaamisesta, aktivoida uudelleen pelaamaan sekä kannustaa kasvattamaan pelaamistaan. Koska muu rahapeliin tarjoaminen ilmaiseksi, alennetulla hinnalla, yhdistetyillä tarjouksilla tai tarjoamalla pelirahaa on pääsääntöisesti kielletty, bonuspelirahalla on erityinen merkitys pelaamisen kannustimena.

3.3 Tappio- ja talletusrajat

Suositus: Otetaan käyttöön pelaajakohtaiset talletus- ja tappiorajat, jotka koskevat koko rahapelijärjestelmää. Aletaan valmistelevaan lakisäätöisten enimmäistappiorajojen käyttöönottoa.

Tausta: Uuden rahapelilain 30 §:n mukaan rahapelitoimiluvanhaltijan on varmistettava, että pelaaja rekisteröityessään pelaajaksi tai viimeistään ennen ensimmäistä rahansiirtoa asettaa rajoituksen sille, kuinka paljon pelaaja voi enintään siirtää pankkitililtään pelitililleen rahaa vuorokaudessa ja kuukaudessa.

Nykyisessä mallissa pelaajan itse asettamat talletusrajat ovat toimiluvanhaltijakohtaisia. Tämä tarkoittaa, että pelaajan on hallitakseen kokonaispelaamistaan seurattava ja asetettava rajat erikseen kaikissa niissä rahapeliyhtiöissä, joihin hän on luonut pelitilin. Lisenssijärjestelmään odotetaan tulevan kymmeniä toimijoita, mikä olennaisesti heikentää yhtiökohtaisten rajojen käytännön vaikuttavuutta. Lisäksi yhtiökohtaisia rajoja voidaan kiertää avaamalla uusia pelitilejä muiden yhtiöiden palveluihin tai vastaavasti siirtämällä pelaamista toiselle toimiluvanhaltijalle.

Rahapelilain 32 §:n mukaan valtioneuvoston asetuksella voidaan säätää toimiluvanhaltijakohtaisista vuorokausi-, kuukausi- ja vuosikohtaisista enimmäistappiorajoista. Nämä rajat voivat koskea sähköisiä raha-automaattipelejä, sähköistä rahabingoä,

⁹ HE 16/2015 vp kohta 7. Säännöskohtaiset perustelut, 7.1 Rahapelilaki.

virtuaalivedonlyöntipelejä sekä sähköisiä kasinopelejä, sähköistä pokeripeliä lukuun ottamatta. Enimmäistappiorajoista ei ole kuitenkaan annettu valtioneuvoston asetusta.

Perustelu: Kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa on havaittu, että rahapelaajilla voi olla vaikeuksia hallita pelaamistaan ja että osa pelaajista päätyy käyttämään pelaamiseen enemmän rahaa kuin oli alun perin tarkoittanut.¹⁰ Talletus- ja tappiorajat voivat tukea pelaajan omaa pelinhallintaa, mutta niiden tehokkuus riippuu siitä, kuinka kattavasti ne rajoittavat pelaajan kokonaiskulutusta.

Yhtiökohtaiset rajat eivät lisensijärjestelmässä riitä turvaamaan tehokasta pelinhallintaa, koska ne eivät huomioi pelaajan kokonaispelaamista. Pelaaja voi ylittää omaan maksukykyynsä tai pelinhallintaansa nähden turvallisen kokonaiskulutuksen, vaikka hän olisi asettanut rajat yksittäisillä pelitileillä. Tämän vuoksi lainsäädäntöä tulisi muuttaa siten, että pelaaja voisi asettaa keskitetysti koko järjestelmää koskevat talletus- ja tappiorajat.

Järjestelmätason rajat kohdistuisivat erityisesti paljon pelaaviin pelaajiin, joiden kohdalla rahapelihaittojen riski on tyypillisesti suurempi. Sen sijaan vaikutukset satunnaiseen tai vähäiseen viihdepelaamiseen olisivat todennäköisesti rajalliset. Koko järjestelmää koskevat rajat voisivat siten vahvistaa haittojen ehkäisyä ilman, että ne tarpeettomasti rajoittaisivat vähäriskistä pelaamista.

Pelaajien itse asettamien järjestelmätason tappio- ja talletusrajojen lisäksi tulisi alkaa valmistella lakisäädteisten enimmäistappiorajojen käyttöönottoa. Lakisäädteisten rajojen osalta tulisi selvittää, millaiset vuorokausi-, kuukausi- ja vuosikohtaiset enimmäistappiorajat olisivat haittojen ehkäisyn kannalta tehokkaita ja oikeasuhtaisia. Tappiorajojen tasoa arvioitaessa on punnittava sekä niiden vaikutusta haitallisen pelaamisen ehkäisyyn että mahdollista vaikutusta lisensijärjestelmän ulkopuoliseen pelaamiseen.

3.4 Markkinoinnin maltillisuus

Suositus: Rahapeliä markkinointi sosiaalisessa mediassa tulee kieltää.

Tausta: Rahapelilain 51 §:n 2 momentin mukaan rahapelejä ja yksinoikeustoimiluvanhaltijaa ja rahapeli-toimiluvanhaltijaa saa markkinoida, jos markkinointi on määrältään, laajuudeltaan, näkyvyydeltään ja toistuvuudeltaan maltillista. Lainkohtaa täsmennettiin hallintovaliokunnan mietinnön HaVM 28/2025 vp myötä siten, että sen mukaan maltillisena "markkinointina ei voida pitää sellaista toimiluvanhaltijan ja sen toimeenpanemien rahapeliä markkinointia, jossa yksittäinen markkinointitoimenpide tai markkinointitoimenpiteet kokonaisuutena ovat erityisen huomiota herättäviä tai näkyviä tai toistuvat lukumääräisesti erityisen usein yhdessä tai useassa markkinointikanavassa". Mietinnössä todetaan maltillisuudella tarkoitettavan kohtuullisuutta markkinoinnin määrän, laajuuden, näkyvyyden ja toistuvuuden osalta. Maltillisuuden voidaan katsoa tarkoittavan myös hillittyä markkinointia.

Rahapeliä markkinoinnissa sallitut kanavat on lueteltu tyhjentävästi lain 51 §:ssä. Digitaalisista kanavista sallittuja ovat toimiluvanhaltijan omat verkkosivut ja omat sosiaalisen median tilit siten, että markkinointi ei ole vuorovaikutteista kuluttajan kanssa, sekä verkossa toimivat hakukoneet, kun hakusanana käytetään toimiluvanhaltijaan tai sen toimeenpanemaan rahapeliin välittömästi liittyviä sanoja. Hallituksen esityksen 16/2025 vp mukaan toimiluvanhaltijan omissa sosiaalisen median kanavissa tehtävän markkinoinnin vuorovaikutteisuuden kieltä tarkoittaa, että toimiluvanhaltijan tekemiin markkinointijulkaisuihin verkkosivuilla tai sosiaalisen median tileillä ei saa

¹⁰ Brown ym. (2025); Andrade ja Iyer (2009).

liittyä keskustelu- tai kommentointimahdollisuutta. Lisäksi toimiluvanhaltijan on huolehdittava siitä, ettei kolmannella osapuolella olisi mahdollisuutta jakaa tai uudelleen lähettää julkaisuja. Julkaisun reagointimahdollisuus olisi kuitenkin sallittua johtuen verkkosivujen ja sosiaalisen median teknisistä ominaisuuksista.

Sosiaalinen media tavoittaa suomalaiset tehokkaasti. Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2024 yhteisöpalveluja käytti päivittäin tai lähes päivittäin 16–24-vuotiaista 81 %, 25–34-vuotiaista 80 %, 35–44-vuotiaista 76 % ja 45–54-vuotiaista 69 %.¹¹

Perustelu: Sosiaalisen median toimintalogiikka on muuttunut siten, että aiempaa suurempi osa käyttäjän näkemästä sisällöstä perustuu sosiaalisen median alustan omiin algoritmisiin suosituksiin käyttäjän omien hakujen ja seuraamisten sijaan. Siihen, mitä sisältöjä käyttäjät näkevät algoritmien suositteluina voi vaikuttaa moni tekijä kuten se, millaisista sisällöistä käyttäjä pitää (tykkäystoiminnon käyttäminen), mitä sisältöjä tämä katsoo pitkään, kommentoi tai jakaa, taikka esimerkiksi se, minkälaisista sisällöistä samankaltaiset käyttäjät pitävät.¹² Sosiaalisessa mediassa on myös mahdollista, että mikä tahansa julkaisu saa yllättäen lyhyessä ajassa suurta näkyvyyttä sisältönsä kiinnostavuuden, yllättävyyden tms. vuoksi (nk. viraaliksi meneminen). Tämä voi tapahtua myös siten, että sisältö leviää algoritmien kautta, vaikka esimerkiksi kolmansien osapuolten jakaminen olisi estetty.

Rahapelilakiin sisältyvä vuorovaikutteisuuden kieltö mm. pyrkii vähentämään algoritmista näkyvyyttä kieltämällä useita toimintoja, jotka myötävaikuttavat siihen. Vuorovaikutteisuuden kieltö ei kuitenkaan automaattisesti tarkoita sitä, etteikö rahapeliyhtiöiden julkaisuja voisi näkyä myös käyttäjälle suositelluissa sisällöissä, sillä algoritmiseen näkyvyyteen vaikuttavat edellä kuvatusti myös muut tekijät.

Algoritmisessa suosittelussa on kyse sosiaalisen median alustan oman algoritmin toiminnasta, eikä rahapeliyhtiöiden siten ole mahdollista hallita sen toimintaa muutoin kuin epäsuorasti tekemällä sellaisia julkaisuja, jotka oletettavasti "kiinnostavat" algoritmia eniten. Algoritmisen kohdentamisen lisäksi yritykset voivat itse kohdentaa tekemiään julkaisuja esimerkiksi käyttäjien iän, sukupuolen, kielen ja sijainnin perusteella (alustasta riippuen).¹³ Näin ollen, vaikka rahapelilaisissa on pyritty rajaamaan rahapeliyhtiöiden sosiaalisen median julkaisujen näkyvyyttä, voivat yhtiöt myös vaikuttaa siihen, minkälaiset käyttäjät näkevät niiden julkaisuja erityisesti. Toisaalta rahapeliyhtiöt eivät kuitenkaan voi itse hallinnoida algoritmista suosittelua siten, että ne voisivat vaikuttaa julkaisujensa näkyvyyden laajuuteen esimerkiksi tilanteessa, jossa jokin rahapeliyhtiön tekemä julkaisu saavuttaa algoritmisen suosittelun kautta laajaa huomiota edellä kuvatusti. Näin ollen rahapeliyhtiöt eivät käytännössä voi varmistua siitä, että niiden sosiaalisessa mediassa tekemien julkaisujen näkyvyys alustan käyttäjien kesken olisi rahapelilain tarkoittamalla tavalla maltillista.

¹¹ Tilastokeskus (2024).

¹² Esimerkiksi lyhytvideopalvelu TikTok kertoo verkkosivuillaan, että käyttäjälle suositeltuihin sisältöihin vaikuttavat etenkin käyttäjien vuorovaikutus (user interactions), sisällön tiedot (content information) ja käyttäjän tiedot (user information). Näiden keskinäinen painoarvo voi vaihdella useista tekijöistä riippuen (<https://support.tiktok.com/en/using-tiktok/exploring-videos/how-tiktok-recommends-content>, vierailtu 1.6.2026). YouTube-videopalvelun verkkosivuilla kerrotaan palvelun suosittelujärjestelmän muuttuvan jatkuvasti, mutta videosuosituksiin vaikuttavat mm. se, millaisia videoita käyttäjä on aiemmin katsonut, mitä kanavia hän tilaa, minkälaisia hakuja käyttäjä on palvelussa tehnyt ja millaista palautetta käyttäjä on antanut muille videoille (<https://support.google.com/youtube/answer/16089387?hl=en&sjid=10420006048255577069-EU>, vierailtu 1.6.2026).

¹³ Ks. esim. TikTokin kohdentamisvaihtoehdot: <https://ads.tiktok.com/help/article/ad-targeting?lang=en> (vierailtu 1.6.2026).

Sosiaalinen media on tehokas kanava kuluttajien tavoittamiseen, ja siellä julkaistujen sisältöjen näkyvyyteen vaikuttaa myös moni sellainen tekijä, johon rahapeliyhtiöt eivät itse voi täysin vaikuttaa. Jotta markkinoinnin maltillisuus toteutuisi myös verkossa, tulee rahapelien markkinointi sosiaalisessa mediassa kieltää. Rahapeliyhtiöillä säilyisi kuitenkin edelleen mahdollisuus verkkomarkkinointiin omilla verkkosivuillaan sekä verkossa toimivissa hakukoneissa, kun hakusanana käytetään toimiluvanhaltijaan tai sen toimeenpanemaan rahapeliin välittömästi liittyviä sanoja siten, kuin rahapelilaissa säädetään.

3.5 Pelien toiminnallisuuden ja ominaisuuksien sääntely

Suositus: Suomessa tulee säätää nykyistä tiukemmin rahapelituotteiden haitallisista ominaisuuksista ja rahapelisivustojen toiminnallisuuksista.

Tausta: Rahapelituotteiden rakenteellisilla ominaisuuksilla, kuten nopealla pelirytmillä, korkeilla maksimipanoksilla, suurilla maksimivoitoilla ja pelaamisen jatkuvuutta vahvistavilla toiminnallisuuksilla, voi olla merkittävä vaikutus pelaamisen intensiteettiin ja haittariskeihin. Tuoreen selvityksen perusteella Suomessa rahapelien haitallisiin ominaisuuksiin ja toiminnallisuuksiin kohdistuva sääntely on verrokkimaita vähäisempää.¹⁴ Selvityksessä havaittiin esimerkiksi, että Suomessa sekä maksimipanokset että -voitot olivat poikkeuksellisen suuria verrokkimaihin nähden. Netin automaattipelien maksimipanokset olivat verrokkimaissa keskimäärin vain muutamia euroja, kun Suomessa ne voivat olla jopa 100 euroa.

Uuden rahapelilain 32 §:n mukaan sisäministeriön asetuksella voidaan säätää suurimmista sallituista pelipanoksista ja pelivoitoista, pelien tahtia ja muita ominaisuuksia koskevista määräyksistä sekä peli- ja pelaajakohtaisista määrällisistä ja ajallisista rajoituksista. Asetusta, jossa rahapelituotteiden ominaisuuksista säädettäisiin tarkemmin, ei ole annettu.

Perustelu: Suomessa tulisi asetuksella säätää maksimipanosten ja -voittojen taso nykyistä maltillisemmaksi. Lisäksi asetuksella tulisi säätää pelien kierrosnopeudesta sekä rahapelisivustojen ja -alustojen haittoja ehkäisevistä toiminnallisuuksista. Tällaisia ovat esimerkiksi ajan ja kulutuksen seuraamista tukevat välineet, muistutukset, pelaamisen aikaiset ilmoitukset sekä pakolliset pelitauot.

Tutkimusnäytön perusteella edellä luetelluilla rajoituksilla ja haittoja ehkäisevillä toiminnallisuuksilla voidaan vähentää pelaamisen intensiteettiä ja kulutusta. Esimerkiksi pelinopeuden hidastamisen on havaittu vähentävän rahankäyttöä verkkorahapelissä¹⁵, vastuullisen pelaamisen pop up -viestien on havaittu vaikuttavan pelaamiskäyttäytymiseen¹⁶, ja pakollisilla pelitauoilla voidaan katkaista pitkäkestoisia pelisessioita.¹⁷ Lisäksi maksimipanoksen alentamisen on havaittu olevan yhteydessä pelaamisen vähenemiseen.¹⁸

Pelien toiminnallisuuksiin ja ominaisuuksiin kohdistuva sääntely vaikuttaisi erityisesti intensiiviseen, suuripanoksiseen ja pitkäkestoiseen pelaamiseen. Sen sijaan vaikutukset satunnaiseen ja pienipanoksiseen viihdepelaamiseen olisivat todennäköisesti vähäisempiä. Toiminnallisuuksien ja

¹⁴ Väkeväinen ja Marionneau (2026).

¹⁵ Newall ym. (2022).

¹⁶ Bjørseth ym. (2021).

¹⁷ Hopfgartner ym. (2023).

¹⁸ Sharpe ym. (2005).

ominaisuuksien sääntelyllä voidaan siten vahvistaa rahapelihaittojen ehkäisyä tavalla, joka ei tarpeettomasti rajoita vähäriskistä pelaamista.

3.6 Haittojen ehkäisytöön ja valvonnan resursointi

Suositus: Haittojen ehkäisytöön ja valvontaan tulee turvata riittävät resurssit.

Tausta: Suomessa rahapelihaittojen ehkäisytöitä koordinoi sosiaali- ja terveysministeriö, ja THL vastaa työn toimeenpanosta ja kehittämisestä. Käytännön ehkäisevässä työssä sekä peliongelmissa kärsivien ja heidän läheistensä tukemisessa järjestöillä on keskeinen rooli. Esimerkiksi Peluurin palveluissa on ollut kapasiteettirajoitteita: auttava puhelin ja chat eivät nykyisellään pysty vastaamaan kaikkiin yhteydenottoihin, ja Peli poikki -ohjelmaan on ajoittain muodostunut pitkiä jonoja.¹⁹

Rahapelitoiminnan valvonta on puolestaan jatkossa pääasiassa Lupa- ja valvontaviraston vastuulla. Virasto vastaa muun muassa toimilupien myöntämisestä, pelitapahtumien teknisestä valvonnasta ja laittoman verkkosisällön poistomääräyksistä.²⁰

Perustelu: Rahapelihaittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen liittyvän toiminnan rahoitus tulee turvata myös lisensijärjestelmään siirryttäessä. Rahoituksen tulisi jatkossakin tulla valtion yleiskatteellisesta budjetista, ei korvamerkittynä rahapeliyhtiöiden pelituotoista.

Avustusten kytkeminen pelituottoihin voi luoda ristiriitaisia kannustimia: haittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen tarkoitettu toiminta olisi tällöin taloudellisesti sidoksissa juuri siihen toimintaan, jonka haittoja pyritään vähentämään. Tämä voi heikentää järjestelmän johdonmukaisuutta ja vaikeuttaa rahapelaamisen sekä siitä aiheutuvien haittojen vähentämistä.

Yleiskatteinen budjettirahoitus on tältä osin perustellumpi ratkaisu. Sen piirissä rahoitusta voidaan arvioida suhteessa muihin yhteiskunnallisiin tarpeisiin, ja varoja voidaan kohdentaa toimintaan, jonka katsotaan tuottavan eniten yhteiskunnallista hyötyä.²¹

Suomessa rahapelimarkkinoiden valvontaa on viime vuosina tehty merkittävästi alhaisemmillä valvontaresursseilla kuin muissa Pohjoismaissa.²² Uuden rahapelilainsäädännön myötä valvontaviranomaiselle on tulossa merkittävä määrä uusia tehtäviä ja esimerkiksi rahapelien markkinointi tulee lisääntymään huomattavasti nykyisestä. Siten on välttämätöntä, että valvontaresurssit kasvatetaan nykyisestä.

3.7 Rahapeliautomaattien siirto ikäraja- ja valvontavaltuuteihin tiloihin

Suositus: Rahapeliautomaattipelien pelaaminen pitäisi jatkossa olla mahdollista vain erillisissä ikäraja- ja valvontavaltuuteissa.

¹⁹ Ks. esim. HE 16/2025 vp.

²⁰ Valvontatehtävät siirtyvät Poliisihallituksen arpajashallinnolta Lupa- ja valvontavirastolle 1.7.2027.

²¹ Maliranta (2021), s. 7; Pöyry ja Maliranta (2021), s. 45–46.

²² Karjalainen ym. (2024), s. 27–29.

Tausta: Veikkauksella on tällä hetkellä vajaa 9 000 rahapeliautomaattia noin 4 000 pelipisteessä. Valtaosa automaateista on ns. hajasijoitettuja, eli sellaisia, jotka sijaitsevat esim. kaupoissa, kioskeissa ja huoltoasemilla.²³ Valtaosa fyysisten rahapeliautomaattien pelaamisesta tapahtuu hajasijoitetuilla peliautomaateilla.²⁴

Perustelu: KKV on tutkinut aiempien automaattisulkujen vaikutuksia ja havainnut, että automaattien sulkeminen ja pelipisteiden määrän vähentäminen vähentää rahapelaamista, eikä johda merkittävässä määrin siihen, että pelaaminen siirtyisi muihin pelikanaviin, kuten online-rahapeleihin.²⁵ Tulosten valossa näyttää selvältä, että automaattien siirtäminen ikärajavalvottuihin tiloihin ja siitä seuraava automaattipelipisteiden määrän merkittävä vähentyminen vähentäisi rahapelaamista. KKV laatii parhaillaan aiheesta tarkempaa etukäteisarviointia, joka julkaistaan syksyllä 2026.

KKV:n tutkimusten valossa näyttää kuitenkin siltä, että automaattisulut ovat vähentäneet suhteellisesti eniten vähiten pelaavien pelaamista. Myös paljon pelaavien pelaaminen on jossain määrin vähentynyt, mutta heillä havaitaan myös siirtymää muihin pelikanaviin.²⁶ Automaattien vähentämisellä voi kuitenkin olla pelihaittoja vähentävä vaikutus pidemmällä aikavälillä, jos sen myötä yhä harvempi ihminen aloittaa pelaamisen tai jos ihmiset, joille olisi myöhemmin voinut kehittyä peliongelma, lopettavat/vähentävät pelaamista sen ansiosta, että peliautomaattipelaaminen on jatkossa vaikeampaa. Nykyisellään ihmiset näkevät rahapeliautomaatteja lähes väistämättä arkisissa ympäristöissä, kuten ruokakaupoissa. Tämä voi esimerkiksi lisätä peliongelmissa kärsivien houkutus pelata. Rahapelien näkyminen arkisissa ympäristöissä myös normalisoi pelaamista, mikä voi madaltaa kynnystä pelaamisen aloittamisessa.

4 Poliittikatoimenpiteiden vaikutusarviointi jatkossa

Lisenssijärjestelmän kehittämisen tulisi perustua mahdollisimman kattavaan ja laadukkaaseen tietopohjaan. Mikäli Suomessa otetaan käyttöön tehokkaita keinoja lisenssijärjestelmän ulkopuolisen pelaamisen ehkäisemiseksi, merkittävä osa suomalaisten online-rahapelaamisesta tapahtuu jatkossa lisenssijärjestelmän piirissä. Tämä loisi nykyistä paremmat edellytykset seurata rahapelaamista, arvioida sääntelyn toimivuutta ja tunnistaa rahapelihaittojen ehkäisyn kannalta keskeisiä riskitekijöitä.

Toimiluvanhaltijoiden tuottamia pelaajakohtaisia aineistoja yhdistämällä olisi mahdollista muodostaa nykyistä kattavampi kuva suomalaisten rahapelaamisesta. Aineiston avulla voitaisiin seurata rahapelimarkkinoiden toimintaa sekä tarkastella esimerkiksi pelaamisen määrää, pelituotekohtaista käyttäytymistä, pelaamisen keskittymistä sekä sitä, miten pelaajat liikkuvat eri toimiluvanhaltijoiden palveluiden välillä.

Laaja pelaajakohtainen aineisto täydentäisi nykyistä tutkimustietoa. Merkittävä osa rahapelitutkimuksesta, mukaan lukien suuri osa tässäkin muistiossa viitatuista tutkimuksista, perustuu kyselyaineistoihin, suhteellisen pieniin otoksiin tai muissa maissa kerättyihin aineistoihin. Kyseiset tutkimukset tuottavat arvokasta tietoa rahapelaamisesta, mutta ne eivät yksin riitä kuvaamaan tarkasti suomalaisten todellista rahapelikäyttäytymistä lisenssijärjestelmässä. Siksi toimiluvanhaltijoiden pelaajakohtaisista tiedoista tulisi muodostaa tietoturvallinen ja pseudonymisoitu yhdistetty aineisto, joka mahdollistaisi pelaamisen seuraamisen eri

²³ Buri ym. (2025).

²⁴ Rahapelien haittariskien ja haittojen arviointiryhmä ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (2024).

²⁵ Buri ym. (2025).

²⁶ Buri ym. (2025).

toimiluvanhaltijoiden sivustoilla. Luontevimmin vastuu tällaisen aineiston muodostamisesta kuuluu valvontaviranomaisena toimivalle Lupa- ja valvontavirastolle, jolle rahapelilaki takaa laajat tiedonsaantioikeudet.

Lisäksi tulisi selvittää mahdollisuutta yhdistää pelaajakohtaista aineistoa Tilastokeskuksen mikroaineistoihin. Tällöin voitaisiin arvioida, miten rahapelaaminen, tappiot ja haittariskit jakautuvat esimerkiksi iän, sukupuolen, tulojen, koulutuksen, työmarkkina-aseman ja muiden sosioekonomisten taustatekijöiden mukaan. Tällainen tieto olisi olennaista sen arvioimiseksi, kohdistuvatko rahapelihaitat erityisesti jo valmiiksi haavoittuvassa asemassa oleviin väestöryhmiin. Esimerkiksi tulotietoihin yhdistäminen auttaisi tarkemmin hahmottamaan rahapelaamisen ja siitä aiheutuvien tappioiden taloudellista merkitystä pelaajille.

Pelaajakohtainen aineisto mahdollistaisi myös lisenssijärjestelmän yksittäisten ominaisuuksien vaikuttavuuden arvioinnin. Parhaimmillaan esimerkiksi pelitaukojen, maksimipanosrajojen, tappiorajojen, kulutusmuistutusten ja muiden vastuullisuustoimien vaikutuksia arvioitaisiin satunnaistettujen kokeilujen avulla. Kokeilussa pelaajat tai pelitapahtumat jaettaisiin ennalta määritellyllä tavalla koe- ja vertailuryhmiin. Koeryhmässä otettaisiin käyttöön tutkittava muutos, kuten pidempi pelitauko, matalampi maksimipanos tai uudenlainen kulutusmuistutus, kun taas vertailuryhmässä järjestelmän ominaisuudet säilyisivät ennallaan. Ryhmien kehitystä vertaamalla voitaisiin arvioida, vähentääkö toimenpide esimerkiksi pelisessioiden kestoa, tappioita tai riskikäyttäytymistä. Esimerkiksi Norjassa vastaavia asetelmia on hyödynnetty muun muassa pakollisten pelitaukojen vaikutusten tutkimuksessa todellisessa online-peliympäristössä.²⁷

Yksittäisten sääntelytoimien arvioinnin lisäksi lisenssijärjestelmäuudistuksesta tulisi toteuttaa laaja jälkiarviointi. Arvioinnissa tulisi tarkastella järjestelmän vaikutuksia pelaamisen kokonaismäärään, rahapelihaittoihin, lisenssijärjestelmän ulkopuoliseen pelaamiseen, valvonnan toimivuuteen, markkinointiin, pelaamisen keskittymiseen sekä haittojen sosioekonomiseen jakautumiseen. Arviointi tulisi toteuttaa viranomaisyhteistyönä, ja sen tulosten tulisi olla käytettävissä riittävän ajoissa, jotta seuraavalla hallituksella olisi mahdollisuus tehdä järjestelmään tarvittavia muutoksia.

Laajan pelaajakohtaisen aineiston lisäksi Suomessa tulisi kehittää vakiintunut ja mahdollisimman luotettava tapa mitata lisenssijärjestelmän ulkopuolista pelaamista. Järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen määrällä on huomattava merkitys sääntelyn arvioinnissa. Samanaikaisesti siihen liittyy merkittäviä taloudellisia intressejä. Toimiluvanhaltijoilla voi olla kannustin korostaa ulkopuolisen pelaamisen määrää, jos sitä käytetään perusteena sääntelyn keventämiselle. Tämän vuoksi valtiolla tulisi olla riippumaton ja läpinäkyvä mittaristo, jonka avulla ulkopuolisen pelaamisen kehitystä voidaan seurata ja johon järjestelmän kehittämistä koskevat päätökset voidaan perustaa.

²⁷ Hopfgartner ym. (2023).

Lähdeluettelo

- Andrade, Eduardo ja Ganesh Iyer (2009). Planned versus actual betting in sequential gambles. *Journal of Marketing Research* 46(3), s. 372–383.
- Bjørseth, Benjamin, Josefine Simensen, Aina Bjørnethun, Mark Griffiths, Eilin Erevik, Tony Leino ja Ståle Pallesen (2021). The effects of responsible gambling pop-up messages on gambling behaviors and cognitions: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychiatry* 11, 601800.
- Brown, Matthew, Nicholas Grasley ja Mariana Guido (2025). Do sports bettors need consumer protection? Evidence from a field experiment. SSRN Working paper, 23.1.2025.
- Buri, Riku, Joel Karjalainen, Anni Koskinen ja Daniel Peredo Siles (2025). The effects of limiting access to gambling: Insights from the closures of Electronic Gambling Machines. KKV Working Papers 5/2025.
- Egerer, Michael ja Virve Marionneau (2024). Blocking measures against offshore online gambling: a scoping review. *International Gambling Studies* 24(1), s. 36–52.
- Grönroos, Tanja, Anne Salonen, Tiina Latvala, Jukka Kontto ja Heli Hagfors (2024). Suomalaisten rahapelaaminen 2023: Rahapelaaminen vähentynyt, peliongelma yleistynyt ja suhtautuminen pelaamiseen muuttunut. THL Tilastoraportti 15/2024.
- Hopfgartner, Niklas, Michael Auer, Tiago Santos, Denis Helic ja Mark Griffiths (2024). Cooling off and the effects of mandatory breaks in online gambling: A large-scale real-world study. *International Journal of Mental Health and Addiction* 22, s. 2438–2455.
- Karjalainen, Joel, Anni Koskinen, Savva Kuparinen ja Helena Tuorila (2024). Pohjoismaiset rahapelijärjestelmät ja niiden vaikutukset. KKV:n Tutkimusraportteja 3/2024.
- KKV (2024). Lisensijärjestelmä ei yksin ratkaise rahapelimarkkinan ongelmia. Tiedote 19.6.2024.
- Maliranta, Mika. (2021) Näkökulmia suomalaiseen rahapelaamiseen – KKV:n rahapeliselvitykset 2019–2021. KKV:n Selvityksiä 4/2021.
- MTV Uutiset (2026). Suomen rahapelimarkkinoille tulossa kymmeniä uusia yhtiöitä – miten käy pelihaittojen? Julkaistu 20.4.2026. Vierailtu 6.5.2026.
- Newall, Philip, Leonardo Weiss-Cohen, Henrik Singmann, W. Paul Boyce, Lukasz Walasek ja Matthew Rockloff (2022). A speed-of-play limit reduces gambling expenditure in an online roulette game: Results of an online experiment. *Addictive Behaviors* 127, 107229.
- Sharpe, Louise, Michael Walker, Maree-Jo Coughlan, Kirsten Enersen ja Alex Blaszczynski (2005). Structural changes to electronic gaming machines as effective harm minimization strategies for non-problem and problem gamblers. *Journal of Gambling Studies* 21(4), s. 503–520.
- Pöyry, Lasse ja Mika Maliranta (2021). Rahapelipoliittisen ohjausjärjestelmän nykytila ja muutos – tavoitteiden asettamisesta toteutukseen ja seurantaan. KKV:n Selvityksiä 3/2021.
- Rahapelien haittariskien ja haittojen arviointiryhmä ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (2024). Selvitys raha-automaattien siirtämisestä erillisiin valvottuihin tiloihin.
- Tilastokeskus (2024). Suomen virallinen tilasto (SVT): Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö (verkkojulkaisu).
- Valtioneuvosto (2022). Rahapelipoliittinen ohjelma. Valtioneuvoston julkaisuja 2022:40.
- Väkeväinen, Eveliina ja Virve Marionneau (2026). Rahapelituotteiden piirteiden ja ominaisuuksien sääntely Suomen verokkimaissa. Työpaperi 11/2026. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.