

Sebastian Tynkkynen ps ym.

Lakialoite laiksi arpajaislain 2 §:n muuttamisesta

Eduskunnalle

ALOITTEEN PÄÄASIALLINEN SISÄLTÖ

Tällä lakialoitteella muutetaan arpajaislain (1047/2001) 2 §:ssä säädettyä arpajaisten määritelmää. Voimassa olevan lain perusteella arpajaisiksi luokitellaan toiminta, *johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton*. Lakimuutoksella määritelmään lisätään, että voitto voi olla myös virtuaalisesti hyödynnettävä. Muutoksella puututaan videopeleihin sisällytettyihin maksullisiin ominaisuuksiin, jotka toimintaperiaatteeltaan muistuttavat uhkapelaamista. Yllätyslaatikoiksi kutsuttujen ominaisuuksien ei ole tulkittu laajemmin kuuluvan nykyisen arpajaislain piiriin, sillä sattumaan perustuvat voitot ovat yleensä pelissä hyödynnettäviä, eikä niiden siten ole katsottu olevan rahanarvoisia. Osalla niistä on kuitenkin mahdollista käydä kauppaa, minkä lisäksi toiminta sellaisenaankin on omiaan lisäämään uhkapelaamisesta aiheutuvia haittoja. Siksi lainsäädännössä on tarpeen reagoida nopeasti yleistyneeseen ilmiöön.

PERUSTELUT

Videopeleihin on jo useiden vuosien ajan sisällytetty toimintoja, jotka tunnetaan nimellä "loot box". Kyseessä ovat eräänlaiset yllätyslaatikot, joista pelaaja voi voittaa itselleen tavaroita tai etuja, jotka ovat pelin sisällä hyödynnettäviä. Kyseessä voi esimerkiksi olla pelissä käytettävän aseiden tai asusteen ulkonäköä muokkaava palkinto. Ilman panosta saatavien sattumanvaraisten palkintojen voidaan katsoa kuuluvan osaksi videopelien luonnetta, mutta kun pelaajalta edellytetään rahallista panosta sattumanvaraisen voiton saamiseksi, ollaan jo hyvin lähellä tavanomaista uhkapelaamista. Tutkijat ovat määritelleet yllätyslaatikoita uhkapeleiksi, minkä lisäksi esimerkiksi Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL on todennut niiden olevan raha- ja digipelaamisen välimaastossa.

Poliisihallitus on Suomessa linjannut, etteivät yllätyslaatikot itsessään ole lainvastaisia. Toisin sanoen yllätyslaatikot sellaisenaan eivät vielä täytä arpajaisten määritelmää. Poliisihallitus totesi vuonna 2018 yllätyslaatikoiden täyttävän arpajaisten määritelmän siinä tapauksessa, jos yllätyslaatikon avaaminen maksaa rahaa, laatikon sisältö ei ole pelaajalle entuudestaan tiedossa ja pal-

Lakialoite LA 42/2022 vp

kinto on rahanarvoinen. Tämä on suoraan johdettavissa nykyisestä arpajaislaista, jossa arpajaiset on määritelty.

Yllätyslaatikoiden kannalta tulkinvaraisiin kohti on rahanarvoisuutta koskevan ehdon täyttyminen, sillä virtuaalisilla palkinnoilla käytävä kauppa voi olla epävirallista tai niillä ei ylipäätään ole markkinoita eikä siten rahallista arvoa. Tähän ongelmakohtaan päätyi myös Yhdistyneen kuningaskunnan rahapelaamista käsittelevä viranomainen vuoden 2017 lausunnossaan. Ilmiöstä esittämänsä huolen ohella se totesi, että voimassa olevaa maan uhkapelilainsäädäntöä ei voida yllätyslaatikoihin soveltaa, sillä palkintojen ei voida katsoa olevan rahaa tai rahanarvoisia.

On kuitenkin selkeästi havaittavissa, että virtuaalisillakin palkinnoilla voi joissain tapauksissa olla rahallista arvoa. Esimerkiksi Yleisradio kertoi aiheesta käsittelevässä kirjoituksessaan vuoden 2020 alussa, kuinka suomalaisen peliyhteisöön keskittyvässä 18 000 jäsenen Facebook-ryhmässä kauppaa käytiin pelissä käytettävillä virtuaalisilla koristeilla. Myynnissä olleiden koristeiden hintahaitari oli kymmenistä euroista satoihin euroihin. Lisäksi kirjoituksessa mainittiin sellaisten verkkosivustojen olemassaolosta, joiden kautta virtuaalisia koristeita on mahdollista muuttaa suoraan rahaksi.

Palkintojen rahanarvoisuus tai sen puute voidaan kuitenkin nähdä osin toissijaisena seikkana, kun tarkastellaan yllätyslaatikoiden toimintaperiaatteesta aiheutuvia haittoja. Rahallinen panos, voiton sattumanvaraisuus ja rahapeleistä tunnetut pelaajia houkuttelevat toiminnot ovat vahvoja viitteitä toiminnan uhkapelimaaisesta luonteesta. Kun riippuvuus uhkapelaamiseen muodostuu, voiton luonne tai rahallinen arvo menettää pian merkityksensä, kun pelaaja haluaa jo seuraavaa voittoa. Yllätyslaatikoista voi jo itsessään aiheutua toistuvan käytön seurauksena pelaajalle taloudellisia vaikeuksia, tai ne voivat toimia johdattelevana tekijänä varsinaisten rahapelien pariin. Peli-ongelmalliselle yllätyslaatikot voivat muodostaa addiktion hallitsemisen kannalta yhden uuden riskitekijän.

Yllätyslaatikoiden myynnistä muodostuvan maailmanlaajuisen liiketoiminnan suuruutta on ollut hankalaa tarkasti arvioida. Alalla toimivat yritykset ovat olleet haluttomia julkaisemaan yksilöityjä lukuja, joista tämä kävisi ilmi. Suunta on kuitenkin ollut se, että raha- ja digipelaaminen lähentyvät toisiaan ja yllätyslaatikoista sekä muista pelin sisällä tapahtuvista mikromaksuista on tullut hyvin kannattavaa liiketoimintaa. Ne ovat mahdollistaneet sen, että pelejä voidaan tarjota ilmaiseksi pelattavaksi, sillä mikromaksujen kautta on saavutettavissa suurempia tulovirtoja. Tämä viittaa siihen, että peliyhtiöt onnistuvat saamaan pelaajia kuluttamaan pelin sisällä enemmän rahaa kuin pelin ostamiseen kului. Yksi maailman suurimmista videopelien valmistajista ja jakajista, Electronic Arts, sai vuonna 2021 mikromaksujen siivittämänä jatkuvasta tulomallistaan liki neljä miljardia dollaria, kun samaan aikaan perinteisestä pelien myynnistä se sai 930 miljoonaa dollaria.

Jotkin maat ovat jo ryhtyneet rajoittaviin toimiin haittoja torjuakseen. Ilmiötä koskevasta sääntelystä yksi huomattavimmista esimerkitapauksista on Belgian vuonna 2018 asettama kiello. Maan uhkapelitoimintaa valvova viranomainen on linjannut, että rahapanosta edellyttävät yllätyslaatikot täyttävät uhkapelaamisen määritelmän riippumatta voitettavan palkinnon luonteesta. Kiellolla on ollut konkreettisia vaikutuksia, sillä useat pelejä julkaisevat toimijat ovat lopettaneet yllätyslaatikoiden myynnin belgialaispelaajille. Samana vuonna, kun Belgia päätti ryhtyä torju-

Lakialoite LA 42/2022 vp

maan yllätyslaatikoista aiheutuvia haittoja, myös Alankomaissa linjattiin rajoituksista. Alankomaissa uhkapeleiksi katsotaan sellaiset yllätyslaatikot, joiden sisältöä voidaan vaihtaa alkuperäisen pelin ulkopuolella ja joilla on markkina-arvoa.

Norjan kuluttaja-asiamies julkaisi vuonna 2022 raportin, joka käsitteli yllätyslaatikoihin liittyvää kokonaisuutta. Kuluttaja-asiamiehen selvitystyö on osoittanut, että yllätyslaatikoiden myynti ja esittely sisältävät usein kuluttajien heikkouksia hyväksikäyttäviä mekanismeja. Näitä ovat esimerkiksi addiktion ruokkiminen ja tarjonnan kohdistaminen haavoittuviin kuluttajaryhmiin. Pelilyhtiöiden käyttäminä manipulointikeinoina mainittiin muiden muassa harhaanjohtava suunnittelu ja virtuaalisten valuuttojen käyttäminen pelaajalle aiheutuvien todellisten kustannusten hämärtämiseksi. Raportin julkaisun yhteydessä ilmoitettiin, että kuluttajajärjestöt kahdeksastatoista Euroopan maasta vaativat yhdessä tiukempaa sääntelyä kansallisilta ja EU:n viranomaisilta.

Yllätyslaatikoiden yleistymistä ja niiden haitallisuutta on nostettu esille myös Suomessa. THL vaati kesäkuussa 2022, että yllätyslaatikoiden sääntelyä tulisi lisätä. Lisäsääntelyä vaativassa kannanotossaan THL vetosi havaittuihin tutkimustuloksiin, jotka osoittavat yllätyslaatikoiden oston olevan yhteydessä käyttäytymiseen, joka liitetään rahapeliongelmiin. THL kiinnitti huomiota myös siihen, että yllätyslaatikoita on jopa alaikäisille markkinoiduissa peleissä. Tämä voi vaikuttaa siihen, kuinka herkästi alaikäiset kokeilevat rahapelaamista. Kun arpajaislakia kuluvalle hallituskaudella uudistettiin, Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry kiinnitti huomiota samaan ongelmaan eduskunnan hallintovaliokunnalle antamassaan asiantuntijalausunnossa. EHYT:n lausunnossa huomautettiin, että tarvittaessa myös Suomessa on puututtava ilmiöön lainsäädännöllisin keinoin.

Vuonna 2020 Suomessa perustettiin viranomaistyöryhmä, joka on pyrkinyt selvittämään yllätyslaatikoihin liittyvää moniulotteista ilmiötä. Työryhmään kuuluvat Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Poliisihallituksen arpajaishallinto, THL sekä Tampereen ja Turun yliopistot. Työryhmä on suosittanut haittojen ehkäisemiseksi selkeämpää lainsäädäntöä ja valvontaa. Työryhmä on nostanut esille muun muassa yllätyslaatikoiden yleisyyden kasvun rinnalla puutteellisen sääntelyn sekä pelaajille aiheutuvat taloudelliset ongelmat. Se on todennut, että peliongelmiin apua hakevat ovat yhä useammin sellaisia, joiden ensikosketus rahapelaamiseen on saatu digipelien kautta.

Peliongelmat ovat Suomessa mittakaavaltaan niin suuria, että huomiota tulee kiinnittää kaikkiin osa-alueisiin, jotka ovat vaikuttamassa niiden syntyyn. Tämä tarkoittaa ilman muuta myös yllätyslaatikoiden huomioimista aiempaa kattavammin. Vuoden 2019 aineistojen perusteella rahapeliongelmiin kärsii kolme prosenttia 15–74-vuotiaista, mikä lukumäärällisesti vastaa 112 000:ta kansalaista. Peliongelmiin on yhdistetty vaikuttavina tekijöinä pelaamisen useus, pelaamisen monipuolisuus ja käytetyt rahamäärät. Kun tähän kokonaisuuteen yhdistetään yllätyslaatikoiden nopea yleistymisen myös alaikäisten pariin sekä yllätyslaatikoissa käytettävät mekanismit, nykyistä parempi sääntely on välttämätöntä ongelmien kasvun ehkäisemiseksi.

Edellä olevan perusteella ehdotamme,

että eduskunta hyväksyy seuraavan lakiehdotuksen:

Lakialoite LA 42/2022 vp

Laki

arpajaislain 2 §:n muuttamisesta

Eduskunnan päätöksen mukaisesti
muutetaan arpajaislain (1047/2001) 2 §:n 1 momentti seuraavasti:

2 §

Arpajaisten määritelmä

Tässä laissa tarkoitetaan arpajaisilla toimintaa, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen tai virtuaalisesti hyödynnettävän voiton. Vastikkeena ei pidetä osallistumisilmoituksesta arpajaisiin osallistuvalla koituvia posti-, paikallis- tai kaukopuhelumaksuja taikka vastaavia kuluja, jotka eivät tule arpajaisten toimeenpanijan hyväksi.

Tämä laki tulee voimaan _____ päivänä _____ kuuta 20 _____ .

Helsingissä 21.9.2022

Sebastian Tynkkynen ps
Ritva Elomaa ps
Petri Huru ps
Kaisa Juuso ps
Sheikki Laakso ps
Jari Myllykoski vas