

Plenum

Onsdag 11.1.2023 kl. 14.00—17.48

10. Lagmotion med förslag till lag om ändring av 2 § i lotterilagen

Lagmotion LM 42/2022 rd Sebastian Tynkkynen saf m.fl.

Remissdebatt

Talman Matti Vanhanen: Ärende 10 på dagordningen presenteras för remissdebatt. Talman konferensen föreslår att ärendet remitteras till förvaltningsutskottet.

För remissdebatten reserveras i detta skede högst 30 minuter. — Debatt, ledamot Tynkkynen.

Vid behandlingen av ärendet följde riksdagen det för ärenden med tidtabell överenskomna förfarandet.

Debatt

16.28 Sebastian Tynkkynen ps (esittelypuheenvuoro): Kiitoksia, kunnioitettu herra puhemies! Eräs kansainvälinen toimittaja lähestyi hiljattain viestillä. Suomessa tähän ei olla vielä herätty, mutta hän oli kiinnostunut kirjoittamaan isolle pelialan sivustolle lakialoitteestani, joka käsittelee niin kutsuttuja loot boxeja. Juttuun oli haastateltu myös tutkijoita, jotka esittivät rohkaisevia arvioita jättämästäni lakialoitteesta. Esittelen lakialoitteen nyt eduskunnalle perusteista alkaen:

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 olla esimerkiksi 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, onkin liikuttu jo hyvin lähelle tavanomaista uhkapelaamista. Tutkijat ovatkin määritelleet yllätyslaatikoita uhkapeleiksi, minkä lisäksi esimerkiksi Terveystieteiden tutkimuskeskus THL on todennut niiden olevan raha- ja digipelaamisen välimaastossa.

Arvoisa herra puhemies! Poliisihallitus on Suomessa linjannut, etteivät yllätyslaatikot itsessään ole lainvastaisia. Toisin sanoen yllätyslaatikot sellaisenaan eivät vielä täytä arpajaisten määritelmää. Poliisihallitus on todennut arpajaisten määritelmän täyttyvän siinä tapauksessa, jos yllätyslaatikon avaaminen maksaa rahaa, laatikon sisältö ei ole pelaajalle entuudestaan tiedossa ja palkinto on rahanarvoinen.

Yllätyslaatikoiden kannalta tulkinnanvaraisin kohta on rahanarvoisuutta koskevan ehdon täyttyminen. Virtuaalisilla palkinnoilla käytävä kauppa voi olla epävirallista, tai niillä ei ylipäätään ole markkinoita eikä siten rahallista arvoa. Tähän ongelmakohtaan päätyi esimerkiksi Yhdistyneen kuningaskunnan rahapelaamista käsittelevä viranomaisla. Se oli il-

Punkt i protokollet PR 147/2022 rd

miöstä huolissaan mutta totesi, että voimassa olevaa maan uhkapelilainsäädäntöä ei voida yllätyslaatikoihin soveltaa, sillä palkintojen ei voida katsoa olevan rahaa tai rahanarvoisia.

On kuitenkin ilmiselvää, että virtuaalisillakin palkinnoilla voi joissain tapauksissa olla rahallista arvoa. Esimerkiksi Yle kertoi aiheetta käsittelevässä kirjoituksessaan vuoden 2020 alussa, kuinka suomalaiseen peliyhteisöön keskittyvässä 18 000 jäsenen Facebook-ryhmässä kauppaa käytiin pelissä käytettävillä virtuaalisilla koristeilla, skineillä. Myynnissä olleiden koristeiden hintahaitari oli kymmenistä euroista satoihin euroihin. Lisäksi kirjoituksessa mainittiin löytyvän verkkosivustoja, joiden kautta virtuaalisia koristeita on mahdollista muuttaa suoraan rahaksi.

Palkintojen rahanarvoisuus tai sen puute voidaan kuitenkin nähdä osin toissijaisena seikkana, kun tarkastellaan yllätyslaatikoista aiheutuvia haittoja. Rahallinen panos, voiton sattumanvaraisuus ja rahapeleistä tunnetut pelaajia houkuttelevat toiminnot ovat vahvoja viitteitä toiminnan uhkapelimaaisesta luonteesta.

Arvoisa puhemies! Kun riippuvuus uhkapelaamiseen muodostuu, voiton luonne tai rahallinen arvo menettää pian merkityksensä. Pelaaja haluaa jo seuraavaa voittoa. Yllätyslaatikoista voi jo itsessään aiheutua taloudellisia vaikeuksia, tai ne voivat toimia houkuttelevana tekijänä varsinaisten rahapelien pariin. Peliongelmaisille yllätyslaatikot muodostavat 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 pienistä maksuista, mikromaksuista, on tullut hyvin kannattavaa liiketoimintaa. Tällaiset pelaajilta kerättävät maksut ovat mahdollistaneet sen, että pelejä voidaan tarjota ilmaiseksi pelattavaksi, sillä mikromaksujen kautta pelifirmat voivat saavuttaa suurempia voittoja. Tämä viittaa käytännössä siihen, että peliyhtiöt onnistuvat saamaan pelaajia kulluttamaan pelin sisällä enemmän rahaa kuin mitä pelin ostamiseen kului. Kuvaavaa on se, että yksi maailman suurimmista videopelien valmistajista ja jakajista, Electronic Arts, sai vuonna 2021 perinteisestä pelien mynnistä 930 miljoonaa dollaria mutta jatkuva tulomalli mikromaksujen siivittämänä tuotti huikeat liki neljä miljardia dollaria.

Jotkin maat ovat jo ryhtyneet toimiin rajoittaakseen yllätyslaatikoista aiheutuvia haittoja. Näin on toimittu esimerkiksi Belgiassa, jossa maan uhkapelitoimintaa valvova viranomaisen on linjannut, että rahapanosta edellyttävät yllätyslaatikot täyttävät uhkapelaamisen määritelmän riippumatta voitettavan palkinnon luonteesta. Kiellolla on ollut konkreettisia vaikutuksia, sillä useat pelejä julkaisevat toimijat ovat sen jälkeen lopettaneet yllätyslaatikoiden myynnin belgialaispelaajille.

Samana vuonna, kun Belgia päätti ryhtyä torjumaan 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 toimintatapoja. Näitä ovat esimerkiksi addiktion ruokkiminen ja tarjonnan kohdistaminen haavoittuviin kuluttajaryhmiin. Peliyhtiöiden käyttäminä manipulointikeinoina mainittiin

Punkt i protokollet PR 147/2022 rd

muiden muassa harhaan johtava suunnittelu ja virtuaalisten valuuttojen käyttäminen pelaajalle aiheutuvien todellisten kustannusten hämärtämiseksi.

Arvoisa herra puhemies! Yllätyslaatikoiden yleistymistä ja niiden haitallisuutta on nostettu esille myös Suomessa. THL on vaatinut, että yllätyslaatikoiden sääntelyä tulisi lisätä. Kannanotossaan se 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.

Vuonna 2020 Suomessa perustettiin viranomaistyöryhmä, joka on pyrkinyt selvittämään yllätyslaatikoihin liittyvää moniulotteista ilmiötä. Työryhmä on suosittanut haittojen ehkäisemiseksi selkeämpää lainsäädäntöä ja valvontaa. Työryhmä on nostanut esille muun muassa yllätyslaatikoiden yleistymisen rinnalla puutteellisen sääntelyn sekä pelaajille aiheutuvat taloudelliset ongelmat. Työryhmä on todennut, että peliongelmiin apua hakevat ovat yhä useammin sellaisia, joiden ensikosketus rahapelaamiseen on saatu digipelin kautta.

Arvoisa puhemies! Toimia siis tarvitaan. Tällä lakialoitteellani esitän, että arpajaislaki ulotettaisiin koskemaan myös sellaista pelaamista, jossa voitto voi olla myös virtuaalisesti hyödynnettävä. Jos osallistuminen maksaa pelaajalle rahaa ja palkinto on sattumanvarainen, olisi silloin kyse rahapelaamisesta, oli palkinnolla rahallista arvoa tai ei.

Peliongelmat ovat Suomessa mittakaavaltaan niin valtavia, että huomiota tulee kiinnittää kaikkiin osa-alueisiin, jotka ovat vaikuttamassa niiden syntyyn. Tämä tarkoittaa ilman muuta myös yllätyslaatikoita. Vuoden 2019 aineistojen perusteella rahapeliongelmissa kärsii kolme prosenttia 15–74-vuotiaista, mikä lukumäärällisesti vastaa 112 000:ta kansalaista. Kun tähän synkkään lukuun yhdistetään yllätyslaatikoiden nopea yleistyminen myös alaikäisten pariin sekä yllätyslaatikoissa käytettävät toiminnot, nykyistä parempi sääntely on välttämätöntä. — Kiitos.

Puhemies Matti Vanhanen: Edustaja Laakso.

16.37 Sheikki Laakso ps: Arvoisa puhemies! Otin tämän puheenvuoron sen takia, että haluan, että jos lakivaliokunnan porukka kuuntelee tai on paikan päällä — en muista, keitä siellä nyt on — se ottaisi tämän asian oikeasti vakavissaan.

Tämä on sanomatta selvää, että tällaiselle keski-ikäiselle miehelle tällaiset boxit ynnä muut tuntuvat ehkä kaukaiselta jutulta eikä oikein välttämättä sisäistä sitä asiaa. Mutta totuudessaan kuitenkin on niin, että sillä ei ole mitään väliä, ymmärrätkö minä sen ja ymmärtääkö joku toinen keski-ikäinen, vaan se totuus pitää ymmärtää, että tämän asian takia on oikeasti paljon nuoria, jotka hassaavat rahansa aivan turhuuteen ja järjettömiin juttuihin ja näin ollen saattavat tehdä vielä pikavippejä siihen päälle ynnä muuta ja sitten aiheuttavat itselleen kohta sellaisen tuskan, että hyvä, jos pääsevät koko elämässään siitä kierteestä eroon, kun maksut juoksevat ja elämä ei maistu ja työtään eivät meinaa maistua, kun ei siitä oikein mitään jää, kun vouti vie siitä yhden kolmasosan. Nämä ovat oikeasti sitä ruohonjuuritason juttua, mistä me paljon puhutaan täällä salissa, että meidän pitäisi pystyä vaikuttamaan lainsäädännöllä ja kaikella avulla silloin, kun se ongelma on syntymässä, eikä niin, että sitten me palkataan kymmenen kappaletta psykologeja myöhemmin ja kuormitetaan Ulosottolaitosta ynnä muuta vastaavaa.

Punkt i protokollet PR 147/2022 rd

Eli oikeasti, ottakaa ihmeessä tämä edustaja Tynkkysen hieno lakiesitys käsittelyyn. Vaikka sitä ei välttämättä tällainen keski-ikäinen niin sanotusti ymmärräkään, niin rohkaisten teitä, ottakaa tämä asia vakavasti. — Kiitos.

Puhemies Matti Vanhanen: Edustaja Tynkkynen.

16.39 Sebastian Tynkkynen ps: Kiitoksia, arvoisa herra puhemies! Ja kiitoksia edustaja Laaksolle tuosta puheenvuorosta. Tämä on juurikin näin, että tämä ongelma on hiipinyt suomalaiseen yhteiskuntaan, ja itse asiassa tällä hetkellä globaalisti. Se on juurikin näin, että keski-ikäisenä ihmisenä on vaikea oikein hahmottaa, mistä asiasta on kyse, mutta todettakoon, että niin se on myöskin 33-vuotiaalle miehelle vaikea hahmottaa, mistä tässä oikein oli kyse, koska minä en ole koskaan itse pelannut videopelejä. Tämä on niin paljon nimenomaan vielä nuorempien ihmisten maailmassa oleva asia. Sain tästä itse asiassa kansalaiselta aikanaan yhteydenoton, josta sitten lähdin tätä lakialoitetta tekemään, ja sen myötä sitten selvisi, että tämmöisiä samanlaisia aloitteita on vireillä muissa maissa ja joisakin on saatu jo lainsäädäntöä, niin kuin myöskin tuossa puheessa mainitsin, mutta tämä on kohtuullisen uusi asia.

Suomalaisessa kontekstissa tämä on erityisesti yhdestä syystä hirveän vaarallinen kombo: meillä on näitä loot boxeja eli näitä yllätyslaatikoita, mitä ei säännellä, kun meillä on samaan aikaan kaupoissa nämä pelikoneet eli niin sanotut punaiset pelit. Eli meillä samaan aikaan näitten videopelien sisällä on tämmöisiä yllätyslaatikoita, missä pyörii erilaisia palkintoja, ja niitä pystyy lunastamaan — ei tiedä, mitä sieltä tulee — ja sitten kun tämä alakäinen lapsi menee perheensä kanssa sinne kauppaan, ruokakauppaan, siellä on jälleen sitten näitä pelikoneita taas fyysisessä rivistössä, ja siellä pyörii erinäköisiä kivoja kuvia ja pitää painaa ja saada itselleen palkintoa, siis rahaa. Eli kun totutaan itse siellä omassa huoneessa viattomasti pelaamaan tämmöisiä pelejä ja sitten kaupassa ovat vastassa nämä, tästä tulee semmoinen hyvin vaarallinen linkki, että jo lapset altistetaan — toki myös nuoret, mutta erityisesti paheksun sitä, että lapset altistetaan — tämmöiseen uhkapelaamiseen, ja he ovat kyllä erittäin alttiita tulevaisuudessa sitten kaikkiin muihinkin tämmöisiin uhkapeleihin.

Ja hyvin mainitsitte, edustaja Laakso, tässä juuri siitä, että sittenhän sieltä alkaa semmoinen velkaralli, että aletaan ottamaan pikavippejä ja kysytään kavereiltakin rahaa, ties mitä, luottotiedot menevät. Eli nämä uhkapelaamisen ongelmat näkyvät ihan äärimmäisinä oman taloudenhoidon ongelmina myöskin.

Sen vuoksi tämä on erityisesti vaikea ongelma, koska tätä voi olla hyvin vaikea ymmärtää. Toivottavasti jollain tavalla pystyin avaamaan tätä asiaa tuossa lakialoitteessa, mutta tulen kyllä jatkossakin pitämään tästä meteliä ja uskon, että eiköhän me Suomessakin tulla ottamaan kiinni nuo peliyhtiöt tässä uhkapelaamissääntelyssä, samalla tavalla kuin muissa maissa ovat onnistuneet eduskunnat tekemään tämmöisiä vastaavanlaisia lakeja. — Kiitos.

Puhemies Matti Vanhanen: Edustaja Mäenpää.

16.42 Juha Mäenpää ps: Arvoisa puhemies! Nyt kun keskustelu hieman laajeni ja edustaja käytti aikaisemmin tässä puheenvuoron, jossa hän toi esiin, että kannattaa olla huolissaan, että meidän ikäiset eivät välttämättä ymmärrä tätä asiaa, mikä täällä on syntymässä tai viriämässä, niin haluan sen verran ottaa kantaa tähän asiaan, että minun ymmärtääkseni

Punkt i protokollet PR 147/2022 rd

jo tällä hetkellä internetissä pyörii joitakin lapsille tarkoitettuja pelejä, joissa sitten voi ostaa jotakin — minä en tiedä, siirtävätkö vanhemmat rahaa vai miten se käytännössä tapahtuu — ostaa jotain työkaluja ja muita, ja sillä tavalla pelissä pääsee sitten nopeammin eteenpäin. Tämä on aika vaarallinen tie, ja ylittäänsä kaikki tällainen lasten pelaaminen minun mielestäni vain pahentaa tätä lasten ongelmakäyttäytymistä kouluissa ja jatkuen siitä aina eteenpäin.

Mutta minkä halusin myös tässä tuoda esiin, niin Suomessahan on kiristetty nyt tätä Veikkauksen rahapelin pelaamista. Se on ihan aiheesta varmaan tehty, joillekin ihmisille nämä pelit ovat ongelma. Jos oikein muistan, niin helmikuun alussa tällainen laki astui voimaan, ja siellä tuli joku katto sille, että vuodessa voi hävitä vain tietyn määrän ja sen jälkeen Veikkaus-kortti ei enää toimi. Mutta Suomessa on myös semmoisia ihmisiä, joilla on oikeasti varaa pelata, ja he ovat sitä tehneet vuosikausia ja jopa vuosikymmeniä. Sain tämänöisen aika suivaantuneen yhteydenoton jo muutamien viikkojen päästä tästä lain alkamisesta. Henkilöltä, joka on pelannut hevospeläjä lähes ammattimaisesti, Veikkaus-kortti oli suljettu sen takia, kun hän oli hävinnyt sen rajan ylitse, joka oli muistaakseni 15 000 euroa.

Toivoisin, että näissä tapauksissa tähänkin olisi jonkinlainen ratkaisu. Jos jollakin on oikeasti varaa pelata ja hävitä, niin suotakoon se hänelle. Saattaa olla jopa tilanne, että jos katsotaan vuosi taaksepäin, hän voi olla voitolla vaikka 200 000, mutta sitten, kun hän häviää 15 000, niin häneltä suljetaan pelaaminen kokonaan. — Kiitos.

Puhemies Matti Vanhanen: Edustaja Tynkkynen.

16.45 Sebastian Tynkkynen ps: Kiitoksia, arvoisa herra puhemies! Edustaja Mäenpää toi hyvin vielä tämän lapsinäkökulman esille.

Meillä tosissaan tätä lainsäädäntöä näihin yllätyslaatikoihin ei valitettavasti ole. Tämä lakialoite on nyt niin kuin ensipuraisu tähän, mutta tässä vaiheessa kehottaisin jo voimakkaasti kaikkia vanhempia, niin kuin kaikissa muissakin asioissa, tässä pelaamisessa kiinnittämään huomiota siihen, minkälaisia pelejä lapset pelaavat. Kyse ei ole pelkästään tämänöisistä niin sanotuista konsolipeleistä — eli jos on vaikkapa Pleikkaria tai Xboxia tai niin edelleen, ja jos siellä se iso tv-ruutu on ja vanhemmat pystyvät olohuoneessa katsomaan, mitä siellä tapahtuu — vaan kyse on myöskin ihan siis lasten kännyköissä olevista peleistä. Niissäkin peleissä näitä yllätyslaatikoita voi olla. Siellä se lapsi voi omassa huoneessaan sängyllä pelailla, ja yhtäkkiä lapsi on siellä omassa huoneessaan altistanut itsensä uhkapelaamiselle. Erityisen vaarallistahan tämä on lasten kohdalla siinä, että kaikki addiktiot tietenkin ovat ihmisille vaarallisia, mutta miten eri tavalla nämä addiktiot pääsevät kehittymään siinä kohtaa, kun ihminen on nuori ja aivot ovat kehitysvaiheessa. Silloin on erityisen vaarallista altistua erilaisille riippuvuuksille ja kehittää se addiktio. Eli jokaiselle vanhemmalle sanoisin, että tämän pelaamisen suhteen kiinnittää huomiota myöskin siihen, löytyykö niitä yllätyslaatikoita joko konsolipeleistä tai sitten näistä matkapuhelimilla pelattavista peleistä. — Kiitos.

Puhemies Matti Vanhanen: Edustaja Mäenpää.

16.47 Juha Mäenpää ps: Arvoisa puhemies! Tuossa muutama päivä sitten olin yhdessä tilaisuudessa ja kerroin huoleni tästä lasten kehityksestä. Käytin siellä suurin piirtein tällaisia sanoja: Olen oikeasti huolissani siitä, että hyvin pienillä lapsilla — saattavat olla es-

Punkt i protokollet PR 147/2022 rd

karissa tai ekalla luokalla — on jo viimeisen päälle puhelimet tai tabletit, joilla he pelaavat. Minä olin itse kolmannella luokalla, kun meillä alkoi puukäsityöt, ja muistan sen, kun sain rakentaa siellä semmoisen pienen puisen lennokin, kaksitasoisen, ja sain itse maalata sen.

Se varmasti alkaisi kehittämään kädentaitoja. Mutta jos minä olisin, oletetaan nyt vaikka ne koulun ensimmäiset vuodet, ekan ja tokan luokan, saanut lentää virtuaalista hävittäjää omalla puhelimella, niin minä luulen, että ei olisi sellainen pienen lennokin rakentaminen kiinnostanut tuon taivaallista.

Eli aivan kuten edustaja Tynkkynen sanoi tuossa, niin kyllä kaikkien vastuullisten vanhempien tulisi itse kiinnittää huomiota siihen, minkälaisia pelejä nämä lapset saavat pelata. Siellä on varmasti hyödyllisiä pelejä, mutta myöskin on semmoisia, jotka ovat aika paljon vanhemmille tarkoitettu ja joita tällä hetkellä ihan pienet lapset pääsevät pelaamaan. — Kiitoksia.

Riksdagen avslutade debatten.

Riksdagen remitterade ärendet till förvaltningsutskottet.