

Uhka- vai viihdepelaamista? Yllätyslaatikot rahapelaamisen uutena rintamana

26.9.2022 / Topias Mattinen / Artikkelit / Euroopan unioni, rahapelaaminen / 6 minuutiksi luettavaa



‘Loot boxit’ eli yllätyslaatikoiksi kutsutut pelimekaniikat ovat viime vuosikymmenellä muodostuneet osaksi digipelien suunnittelun tukipilareita. Esimerkiksi Euroopan unionissa on kuitenkin kyseenalaistettu niiden laillisuutta ja eettisyyttä.

Nykyinen valtion omistama rahapeliyhtiö Veikkaus Oy perustettiin vuoden 2017 alussa Raha-automaattiyhdistyksen, Fintoton ja Veikkauksen yhdistymisen myötä.

Silloisen hallituksen sisäministeri **Petteri Orpon** (kok) mukaan tärkeätä oli taata Veikkaukselle monopoliaseman tuomat tulot, mukaan lukien yli miljardi euroa vuosittain tukemaan Suomen hyvinvointiyhteiskuntaa.

Veikkauksen monopolijärjestelmän säilyttämistä kaavaillut hallitus oli sitä mieltä, että tällä järjestelyllä voitaisiin tulevaisuudessa estää rahapelaamiseen liittyvää väärinkäyttöä sekä vähentää raha- ja uhkapelaamiseen liittyviä sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja.

Vuoden 2022 elokuun lopussa Helsingin Sanomat uutisoi **Veikkauksen aikomuksesta siirtyä monopolista lissensijärjestelmään**. Toimitusjohtaja **Olli Sarekoski** kertoi haastattelussaan uuden linjauksen syyksi Veikkauksen digitaalisen rahapelimarkkinaosuuden laskun.

Sarekosken mukaan digitaalisen rahapelaamisen tuoma tuotto on ollut käytännössä täysin ulkomaisten peliyriyten hallussa. Sarekoski toivoi, että keskustelua mahdollisesta uudenlaisesta lissensijärjestelmästä alettaisiin käydä pikimmiten, sillä siirtymää kestänee joka tapauksessa vuosia.

Lissensimallissa ulkomaiset rahapeliyritykset joutuisivat hankkimaan luvan toiminnalleen Suomessa. Tässä tapauksessa ne maksaisivat verot Suomeen, ja niiden toiminta olisi paremmin suomalaisten viranomaisten valvonnassa.

Rahapelaaminen verkossa on kuitenkin kehittynyt paljon nettikasinoita monipuolisemmaksi.

Rahapelaaminen verkossa lisääntynyt

Digitaalisella rahapelaamisessa viitataan käytännössä verkon välityksellä pelattaviin uhkapeleihin. Tutkimustulokset osoittavat, että verkossa pelattavien rahapelien suosio on kasvanut merkittävästi.

Vuonna 2015 julkaistussa, suomalaisten rahapelaamiskäyttäytymiseen keskittyvässä **tutkimuksessa** Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) tutkijat **Anne Salonen** ja **Susanna Raisamo** kuvaavat netin välityksellä tapahtuvaa rahapelaamista vuosina 2011 ja 2015.

Vuonna 2011 21 prosenttia kyselyyn vastanneista kertoi pelanneensa rahapelejä netissä viimeisen vuoden aikana. Vuonna 2015 lukemat nousivat 24 prosenttiin. Vuonna 2020 julkaistussa samankaltaisessa **tutkimuksessa** kyselyyn vastanneista jopa 55 prosenttia oli pelannut verkon välityksellä rahapelejä viimeisen vuoden aikana.

Lisääntynyt ruutuaika on avannut mahdollisuuksia kokonaan uudenlaiselle rahapelaamiselle.

Vuoden 2020 kysely tehtiin ennen koronapandemiaa. Kaupoissa tapahtuva rahapelaaminen todennäköisesti väheni huomattavasti, kun Veikkaus poisti kaupoista rahapeliautomaatteja pandemian takia. Monen kohdalla kaupassa harjoitetun rahapelaamisen on mahdollisesti korvannut kotona verkossa tapahtuva pelaaminen.

On selkeästi nähtävissä, että verkossa tapahtuva rahapelaaminen on ollut kasvussa viimeisen vuosikymmenen aikana. Tätä kasvua jouduttaa myös älypuhelinien kasvun myötä lisääntynyt ruutu-aika sekä nuorten että vanhempien parissa. Tämä on avannut mahdollisuuksia kokonaan uudelleenlaiselle rahapelaamiselle.

Pelaamisen historiaa

Aikana ennen verkkoa pelaaminen ja rahapelaaminen oli Suomessa selvästi jakautunut kertamaksettujen konsolipelien viihdepelaamiseen ja rahapeleihin. Konsoli- tai PC-pelin ostaminen oli yksinkertaista – kävelit pelikauppaan, maksoit pelistä tietyn hinnan ja myöhemmin kotona pelasit peliä, jota pystyit kutsumaan omaksesi.

Rahapeliautomaatteja taas oli lähes jokaisessa ruokakaupassa, anniskeluravintolassa ja huoltoasemalla, ja monet lapset tutustuivat peleihin vanhempiensa pelaamisen myötä. Vasta vuonna 2010 raha-automaattipelaamisen ikäraja nostettiin **15 vuodesta 18 vuoteen**.

Teknologisen kehityksen seurauksena mobiilipelaaminen alkoi saamaan laajalti huomiota.

Teknologisen kehityksen seurauksena mobiilipelaaminen alkoi saamaan laajalti huomiota. Vaikka tietokoneilla pystyi pelaamaan verkossa jo aiemmin – enenevässä määrin myös rahapelejä ohi Veikkauksen monopolin – esimerkiksi Nokian **WAP-tekniikka** toi moniin puhelimiin mahdollisuuden selata verkkoa ja pelata pelejä jo ennen älypuhelinien valtavirtaistumista.

Applen Iphonen nykyään jo tavanomainen kosketusnäyttö sekä keskitetty puhelinsovelluskauppa App Store mullistivat mobiilipelien markkinat. Rahapelit löysivät tiensä nopeasti myös mobiilimarkkinoille. Näiden niin kutsuttujen **sosiaalisten kasinopelien** ympärille syntyi isot markkinat, joita hallitsivat peliyhtiö Zynga. Peleissä ei voinut voittaa oikeaa rahaa, vaan niitä pelattiin virtuaalivaluutoilla, joita käyttäjät pystyivät ostamaan lisää oikealla rahalla.

Samana vuonna PC-pelien parissa tapahtui suuri muutos, kun yksi suurimmista pelialustoista eli Valven omistama Steam tarjosi mahdollisuuden julkaista käyttäjien kehittämiä pelejä suoraan alustalleen. Pelaamisen ja pelien ostamisen ympärille alettiin kehittämään entistä enemmän uudenlaisia maksutapoja.

Pelien rahoitus murroksessa

2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen vaihteen tuomien muutosten vaikutukset näkyvät tänäkin päivänä. Pelaamista määrittävät entistä enemmän pelikauppojen alustat. Sekä Applen App Store että Googlen myöhemmin kehittämä Play Store alkoivat tarjoamaan mahdollisuutta tehdä ladattujen sovellusten sisällä maksuja. Nämä **mikromaksut** muuttivat täysin käsityksen pelaamisesta ja pelien rahoituksesta.

Myös konsoli- ja PC-pelien rahoitusmekanismit olivat murroksessa. Konsoleiden verkkoyhteyksien yleistyminen mahdollisti erilaisten lisäsisältöjen, ns. DLC-pakettien (downloadable content), suoran oston ja lataamisen.

Perinteinen ”maksu ja omista” -malli oli tullut tiensä päähän, kun pelinkehittäjät alkoivat tuottaa peleihin loputtomasti maksullista lisäsisältöä. Pelin ostamalla sait vain ”perustason” kokemuksen – pelit alkoivat myös olla lisääntyvässä määrin ilmaiseksi ladattavia, mutta pelejä rahoitettiin pelien sisäisillä ostoilla.

Pelialusta Steam on tarjonnut 2010-luvun alkupuolelta lähtien pelintekijöille mahdollisuuden tuottaa alustalla julkaistuihin peleihin maksullista lisäsisältöä. Alusta tosin meni askeleen pidemmälle, sillä se ei mahdollistanut ainoastaan ladattavaa pelisisältöä, vaan käyttäjät pystyivät lisäksi ostamaan ja myymään alustan kautta yksittäisiä pelitavaroita.

Myytävien pelitavaroiden kuten kosmeettisten asusteiden ympärille syntyi suuret markkinat. Eri peleissä kerättyjä tavaroita alettiin myymään huippuhinnoin. Esimerkiksi vuonna 2015 Counterstrike: Global Offensive -tavaroita myytiin useilla sadoilla, jopa tuhansilla euroilla.

Näiden tavaroiden ja Steam-alustan käyttöliittymän kautta syntyi täysin ennennäkemätön ilmiö, jota kutsutaan englanniksi termillä **skins gambling**. Termillä kuvailtiin aktiviteettia, jossa näitä harvinaisia tavaroita annettiin vastikkeeksi vedonlyöntiin tai niitä muutettiin suoraan rahaksi.

Ajatus harvinaisesta markkinahyödykkeestä pesiytyi myös peleihin.

Tämän uhkapelaamiseen verrattavissa olevan toiminnan mahdollisti kolmannen osapuolen sivustot, jotka hyödynsivät Steamin ohjelmointirajapintaa. Sen avulla käyttäjät pystyivät antamaan näiden sivustojen päästä käsiksi heidän Steam-tunnuksensa pelitavaravarastoon ja muuttamaan tavaroitaan rahanarvoiseksi.

Toiminnan keskiössä oli harvinaisten tavaroiden hankkiminen. Näin ajatus harvinaisesta markkinahyödykkeestä pesiytyi myös peleihin. Yleisin näiden arvokkaiden tavaroiden

hankintatavoista oli saada ne sattuman kautta. Pelaamalla pelaajat pääsivät käsiksi erilaisiin tavaralaatikkoihin, joita avaamalla käyttäjä sai sattumanvaraisesti pelitavaroita. Usein laatikkojen saamiseen tai avaamiseen tarvitsi käyttää aikaa tai rahaa.

Näitä satunnaisia tavaroita sisällään pitämiä laatikoita alettiin kutsua englanniksi termillä *loot box*, Suomen kieleen vakiintui termi yllätyslaatikko. Järjestelyn voi rinnastaa Suomessakin jo 1960-luvulta tuttuun keräilykorttijärjestelmään, jossa ostetaan tietyllä hinnalla pakka satunnaisia keräilykortteja.

Sisällön arvo määrittyi ainoastaan kysynnän ja tarjonnan mukaan. **Harvinaisemmat kortit hinnoiteltiin kalliimmiksi.**

Uhkapelaamista vai vain pelaamista?

Mikä sitten käytännössä teki tästä videopelitavaroiden keräilystä ja myymisestä uhkapelaamista? Suomessa Veikkaus tai mikään mukaan rahapeliyhtiö ei ole ottanut kantaa keräilykortteihin tai niihin liittyvään mahdolliseen uhkapelaamiseen. Myöskään Suomen nykyinen arpajaislaki ei viittaa millään tavalla fyysisiin tai digitaalisiin keräilykortteihin.

On kuitenkin todettava, että näillä kahdella, digitaalisilla yllätyslaatikoilla ja fyysisillä keräilykorttipakoilla, on **paljon yhteistä**. Ei ole selvää onko kyseessä uhkapeli sinänsä, jos pystyt ostamaan 10 euron arvoisen, sisällöltään täysin satunnaisen paketin ja saat sen sisällön jälleenmyynnistä 100 euron edestä rahaa.

Vuonna 2021 tehdyssä tutkimuksessa todettiin, että digitaalisten yllätyslaatikoiden kulutuksella on silti selvempiä linkkejä ongelmalliseen pelikäyttäytymiseen kuten uhkapelaamiseen kuin fyysisten keräilykorttipakkojen ostolla.

Suomen poliisihallituksen arpajaishallinto on todennut, että tietyn tyyppiset yllätyslaatikot voivat olla arpajaislain vastaisia, ja että näihin tiettyihin mekanismeihin **”pitäisi puuttua”**. Ongelmana on kuitenkin se, että rikoslakia, joka säätelee arpajaislakia, ei voida soveltaa tilanteisiin, joissa arpajaisten toimeenpano eli yllätyslaatikoiden myynti tapahtuu ulkomailla.

Suomessa on kotimainenkin pelijätti, joka pyörittää pelejensä yllätyslaatikoilla tuotettujen tulojen avulla. Peliyhtiö Supercellin kehittämä peli Brawl Stars on vastikään noussut esiin Kaliforniassa **Applea vastaan nostetun kanteen yhteydessä**, kun pelin yllätyslaatikoiden on väitetty tarjoavan alaikäisille mahdollisuuksia uhkapelaamiseen.

Digitaalisten yllätyslaatikoiden kulutuksella on selvempiä linkkejä ongelmalliseen pelikäyttäytymiseen kuin fyysisten keräilykorttipakkojen ostolla.

Tuomiota jutussa ei kuitenkaan tullut, sillä Kalifornialainen oikeus totesi, että yllätyslaatikoita sääteleviä lakeja ei osavaltiossa ole. Suomalaisessa oikeudenkäynnissä seuraisi todennäköisesti samankaltainen päätös, sillä yllätyslaatikoita ei Suomen lainsäädäntö myöskään tunnista.

Tuoreet meta-analyysit ja kirjallisuuskatsaukset ovat kuitenkin sitä mieltä, että yllätyslaatikoiden kulutuksen, ongelmallisen pelaamisen ja ongelmallisen uhkapelaamisen välillä on **selkeitä yhteyksiä**. Vaikka kausaliitteitä näissä empiirisissä tutkimuksissa on miltei mahdotonta näyttää toteen, korrelaatiot yllätyslaatikoiden kulutuksen ja erilaisten ongelmapelaamisen muotojen välillä **vahvistavat tarvetta lainsäädännölle**.

Erityistä huomiota kaipaavat nuoret pelaajat, jotka **usein kuluttavat näitä pelejä ja niiden sisältämiä yllätyslaatikoita eniten**. He ovat nuoren ikänsä vuoksi luonnollisesti alttiita uhkapelaamisen eri muodoille.

Tulevaisuuden suuntaus?

Digipelaaminen on monen sadan miljardin euron arvoinen bisnes. Tällä hetkellä suurin osa suosituimmista peleistä on ilmaisperlejä, joita rahoitetaan erilaisilla mikromaksuilla kuten esimerkiksi yllätyslaatikoilla.

Pelaaminen – sanan monessa merkityksessä – on yrityksille tuottoisaa: kuten Veikkaus, myös Supercell on yksi Suomen suurimmista yhtiöistä.

Norjan kuluttajaneuvosto *Forbrukerrådet* yhteistyössä 18 muun eurooppalaisen kuluttajasuojayhdistyksen kanssa julkaisi vastikään videopelaamisen eri **rahoitusmuotoihin kohdistuvan raportin**, jossa todetaan, että muutoksia pitäisi tehdä.

Pitäisikin alkaa vakavasti pohtia, miksi Supercell eli yksi meidän menestyneimmistä teknologiayhtiöistämme saa yhä tehdä tuottoa uhkapelaamiseen verrattavissa olevilla tuotteilla käytännössä ilman ikärajavaltontaa.

Muun muassa peliyhtiöitä on kiellettävä käyttämästä harhaanjohtavaa suunnittelua, pelin sisäisten ostosten hinta tulisi aina esittää oikealla valuutalla virtuaalivaluutan sijaan, alaikäisille suunnatuissa peleissä ei pitäisi olla mahdollisuutta ostaa yllätyslaatikoita oikealla rahalla, ja kaiken kaikkiaan läpinäkyvyyttä ja valvontaa pitäisi lisätä.

Vaikka Suomen Kilpailu- ja kuluttajavirasto ei ollut yksi näistä raportin 18:sta yhdistyksestä, on THL tuonut kantansa julki ja esittää, että digipelien **yllätyslaatikoiden sääntelyä tulisi**

lisätä. [Lootbox.fi](#) -verkkosivusto on myös koonnut yhteen eri viranomaisten kokoamaa tietoa yllätyslaatikoista ja suosituksista niihin liittyvien ongelmien vähentämiseksi.

Suomessa keskustelu on ollut silti verrattain vaisua, ja pitäisikin alkaa vakavasti pohtimaan, miksi Supercell, yksi meidän menestyneimmistä teknologiayhtiöistämme saa yhä tehdä tuottoa uhkapelaamiseen verrattavissa olevilla tuotteilla käytännössä ilman ikärajavaltontaa. Samaan aikaan Veikkaus, muun muassa rahapelihaittoja vähentämään perustettu ja sillä monopoliasemansa ansainnut yhdistys, ei ole ottanut asiaan kantaa lainkaan.

Topias Mattinen on väitöskirjatutkija Tampereen Yliopistolla ja tutkii tällä hetkellä uhkapelaamisen eri muotoja digipelaamisen yhteydessä.

[← Edellinen Artikkel](#)

[Seuraava Artikkel](#) →
