



Ohjelmoitu riippuvuus - Digitaalisten pelien ansaintamallit lähenevät uhkapelaamista

Rasmus Rinkkala

2021 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Ohjelmoitu riippuvuus - Digitaalisten pelien ansaintamallit lähenevät uhka- pelaamista

Rasmus Rinkkala
Tietojenkäsittely
Opinnäytetyö
3, 2022

Opinnäytetyöni tavoitteena oli tarkastella digitaalisten pelien ansaintamalleja ja vertailla niitä uhkapeleihin. Keskityin tutkimaan erityisesti ilmaisten pelien ansaintamalleihin kuuluvia loot boxeja. Ne ovat oikealla rahalla ostettavia yllätyslaatikoita, joista pelaaja saa avaamalla erilaisia virtuaalisia esineitä tai muita parannuksia peliin. Tutkimuksen tavoitteena oli myös selvittää, voiko pelaaja altistua digitaalisten pelien yllätyslaatikoita avaamalla samankaltaisille haitoille, mitä uhkapelit voivat aiheuttaa.

Suoritin tutkimuksen tapaustutkimuksena, jossa tarkastelin kahta eri ilmaista digitaalista peliä ja pelinkehittäjien ansaintamalleja. Pelit olivat Counter-Strike: Global Offensive ja Apex Legends. Tutkimus tapahtui käytännössä pelaamalla peliä ja avaamalla yllätyslaatikoita pelaajalle tyypillisessä tilanteessa. Samalla tutkin aiheeseen liittyvää aineistoa useista eri lähteistä. Kirjasin havainnot ylös ja lopulta vertasin niitä uhkapeleihin.

Loot boxien avaaminen tapahtuu yleensä erilaisten erikoistehosteiden ja äänten saattamana. Lopuksi pelaaja saa satunnaisen palkinnon, joka voi olla pelistä riippuen arvokas ja myös eteenpäin myytävissä. Yllätyslaatikon avaamisen satunnaisuuden sekä pelaajan asettaman panoksen, eli loot boxin hinnan kanssa, avaamisprosessi kuulostaa samalta kuin rahapelin pelaaminen.

Rasmus Rinkkala

Programmed addiction - The revenue models of free-to-play games are close to gambling

Year

2022

Pages

27

Looking into revenue models used by companies developing free-to-play games the models often showed added loot box mechanics. Loot boxes contain virtual items or some improvements to the game in question. To open loot boxes, microtransaction involving real money is often required. One objective of the study was to sort out if players playing a digital game were to expose themselves to similiar harms that gambling can cause.

This thesis was a case study of two free-to-play games. The aim of my thesis was too examine revenue models of these two digital games and compare them to gambling. The games were Counter-Strike: Global Offensive and Apex Legends. The study was carried out in a typical user setting by playing the game and opening loot boxes. At the same time I studied related material from various sources. Lastly, I examined the results and compared them to mechanics found in gambling.

When opening a loot box there is usually a lot of special effects and sounds and finally the player receives a random reward. Depending on the game this virtual item may be valuable and may be possibly sold for real money. Combining the random prize of the loot box and the stake placed by a player, i.e the price of the loot box, the mechanics are definitely looking like a gambling game.

Keywords: digital gaming, microtransaction, loot box, gambling

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Ohjelmoitu riippuvuus	7
3	Digitaalinen pelaaminen.....	9
3.1	Loot box	10
3.2	Virtuaalinen esine	11
3.3	Satunnaisuus	12
4	Gachapon ja gacha	13
5	Rahapelit	14
5.1	Kolikkopelit	15
5.2	Nettikasinot	15
6	Riippuvuus.....	16
7	Lainsäädäntö Euroopassa.....	17
7.1	Lainsäädäntö Alankomaissa	17
7.2	Lainsäädäntö Suomessa	18
7.3	Ajatuksia lainsäädännöstä	18
8	Vertailu	19
8.1	Ulkonäkö.....	19
8.2	Toimintaperiaate.....	19
8.3	Palkinnot	22
9	Yhteenveto	22
	Lähteet.....	24
	Kuviot	27

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tehdä tapaustutkimus, jossa tutkin kahta erilaista digitaalista peliä. Tutkimuksen kohteena olevat pelit ovat Counter-Strike: Global Offensive sekä Apex Legends. Tarkoituksena on keskittyä näiden pelien mikromaksuihin painottuvaan ansaintamalleihin. Olen valinnut pelit niiden suosion perusteella ja siksi, koska molemmissa on mahdollista ostaa virtuaalisia esineitä oikealla rahalla. Kappaleessa 3 käyn läpi molemmat tapaustutkimuksen kohteena olevat pelit ja syvennyn sitten tutkimaan pelien loot boxien toiminnallisuutta sekä käyn läpi asiaan kuuluvia käsitteitä.

Tapaustutkimus tehdään tarkastelemalla erilaisia kirjallisia lähteitä sekä havainnoimalla pelien mekanismeja luonnollisissa tilanteissa. (Katri Ojasalo, Teemu Moilanen & Jarmo Ritakoski 2015, 55) Lopuksi vertaillaan sitä, miten nämä mekanismit eroavat satunnaisuuteen perustuvien uhkapelien toiminnasta. Tutkimuksen kohde on rajattu tarkastelemissani peleissä niiden sisällä piileviin mikromaksuilla ostettaviin loot boxeihin eli yllätyslaatikoihin, niiden toimintatapoihin, rahanarvoisiin virtuaalisiin esineisiin ja itse avaamistilanteeseen. Loot boxien avaamiseen kuuluvaan tapahtumasarjaan liittyy samankaltaisuuksia uhkapelien kanssa. Uhkapeleihin liittyy paljon haittoja ja tutkimuksen yksi tavoitteista on vertailulla osoittaa, että samankaltaisten toimintatapojen vuoksi pelit, jotka eivät muuten ole uhka- tai rahapelejä saattavat altistaa pelaajia samankaltaisille haitoille, joita uhkapelaaminen voi aiheuttaa. Uhkapeleihin liittyvien uhkien olemassaoloa tukee myös eri maiden linjaukset liittyen loot boxeihin ja tulenkin käymään opinnäytetyössäni niitä linjauksia läpi.

Tarkastelen kappaleessa 5 sitä, miten viranomaiset tulkitsevat virtuaalisten tavaroiden arvoa. Tunnistetaanko virtuaalisten tavaroiden arvo lain puitteissa, jos pelin ulkopuolella on yksityishenkilöiden perustamia kauppapaikkoja, joissa esineet saavat arvon ja niitä vaihdetaan? Tämä on olennainen kysymys, koska se saattaa olla ratkaisevat seikka, kun tarkastellaan täyttävätkö loot boxit arpajaisten määritelmän.

Käyn kappaleessa myös läpi eri maiden viranomaisten suhtautumista loot boxeihin sekä myös lyhyesti sitä, miten loot boxit sopivat Suomen arpajaislakiin. Eri maat ovat tulkinneet loot boxeihin liittyviä kysymyksiä eri tavoilla. Miksi Suomessa loot boxeja ei tunnisteta arpajaisiksi, kun toisessa maassa ne kielletään lähes täysin tai niiden toimintaperiaatteita on pyydetty muuttamaan viranomaisten toimesta? Onko tässä kyse näkemuserosta liittyen virtuaalisiin tavaroihin vaiko yksinkertaisesti siitä, että aiheesta puhutaan liian vähän ja keskustelu on Suomessa vasta alussa?

Maat kuten Japani, Kiina, Belgia sekä Alankomaat ovat jo rajoittaneet yllätyslaatikoiden toimintaa peleissä. Esimerkiksi kiinassa yllätyslaatikot eivät enää saa olla täysin satunnaisia, vaan pelintekijöiden on ilmoitettava kaikki mahdolliset palkinnot ja todennäköisyydet niiden saamiseksi (Straub 2020).

Alankomaissa tehdyssä tutkimuksessa neljä peliä nähtiin rikkovan maan uhkapelilakeja, koska yllätyslaatikoiden palkinnot olivat satunnaisia ja palkinnot olivat myöskin mahdollista myydä jälkepäin pelin sisäisissä tai ulkoisissa kauppapaikoissa (Straub 2020).

Belgiassa taas on säädetty laki, jonka mukaan yllätyslaatikot ovat uhkapelaamisen eri muoto. Päätös tehtiin tarkastelemalla pelejä, kuten FIFA 18 ja Overwatch ja näiden pelien yllätyslaatikko-mekanismit olivat käytännössä sama asia, kun uhkapelaaminen (Straub 2020).

Kappaleessa 6 vertailen ja esitän samankaltaisuuksia digitaalisten pelien yllätyslaatikoiden, eli loot boxien ja uhkapelien, kuten kolikkopelien välillä. Mikromaksujen myötä osa monen pelin yllätyslaatikko-käytännöistä lähenee toiminnallaan uhkapelaamista. Selvitän mistä eri tekijöistä loot boxien toiminnallisuus koostuu ja miten ne eroavat arpajaisista tai uhkapeleistä.

Käsitteitä: Digitaalinen pelaaminen, Rahapelaaminen, Dopamiini, loot box tai yllätyslaatikko, mikromaksu

2 Ohjelmoitu riippuvuus

Ihmiset ovat kautta aikojen rakastaneet videopelejä. Mikä saa ihmisen pelaamaan videopelejä tunteja päivässä ja toiset jäämään niistä jopa riippuvaisiksi? Ihmisillä on monenlaisia tarpeita ja peleihin on mielestäni ohjelmoitu toiminnallisuutta, joka mahdollistaa näiden tarpeiden tyydyttämisen tietokoneelta käsin. Näitä tarpeita ovat muun muassa sosiaalinen kanssakäyminen, kokemus omasta tarkoituksesta/merkittävydestä, erilaiset rutiinit, saavutukset ja palkinnot.

Monet pelien toiminnallisuuksista tuottavat ihmiselle mielihyvää. Kun peliin sisältyy ominaisuus saada mielihyvää ikään kuin nappia painamalla, riskinä on jäädä koukuun napin painamiseen, eli tässä tapauksessa pelaamiseen.

Peleissä voi olla myös yllätyslaatikoita, joita voi avata maksamalla oikeaa rahaa. Laatikkojen avaamisen jälkeen pelaaja saa satunnaisen virtuaalitavaran. Laatikon sisällä olevissa virtuaalitavaroissa on omat harvinaisuusluokituksensa ja luonnollisesti mitä harvinaisempi tavara, sitä arvokkaampi ja sitä isommaksi sen arvo kohoaa pelin kauppapaikoilla. Tästä toiminnallisuudesta syntyy lisääjännitystä ja siinä pelataan myös rahasta. Vaikka pelaaja saa varman palkinnon, hän tietenkin haluaa parhaimmat palkinnon, jonka saaminen ei ole kovin todennäköistä. Tästä syystä ja huonoista palkinnoista pettyneenä hän voi laittaa yllätyslaatikoihin enemmän rahaa, kun oli tarkoitus.

Nämä toiminnallisuudet lähentelevät uhkapelien taustalla vaikuttavia periaatteita ja osa yllätyslaatikoiden avaamisessa esiintyvistä toiminnoista ovatkin täysin samankaltaisia verrattuna kasinoiden kolikkopeleissä oleviin vastaaviin. Esimerkiksi Pelaajalla on euron panos ja hän ”voittaa” pelikierroksella 60 Senttiä, eli pelaaja oikeastaan häviää 40 senttiä. Tätä ilmiötä voikin osuvasti kutsua voitoksi naamioiduksi häviöksi. Tästä voi syntyä muiden pelimekanismien kanssa tilanne, jossa mielihyvän tunteen saamisesta voi tulla itse rahaa tai palkintoa tärkeämpää (Kaasinen, Kuoppamäki & Salonen 2015.)

”Loot boxien” kohdalla tämä ilmiö voi olla samankaltainen. Pelaaja maksaa yllätyslaatikosta rahaa ja palkinnot tulevat ruudulle ääniefektien ja animaatioiden saattamana. Voi olla, että pelaaja ei ole voittanut mitään rahanarvoista, pelistä tietenkin riippuen. Silti kaikki merkit ja äänet osoittavat pelaajalle hänen voittaneen.

Useissa peleissä on virtuaalista sisältöä, eli virtuaalisia tavaroita, joita pelaaja voi omistaa. Nämä ovat luoneet myöskin valtavat markkinat eri pelien tavaroiden ympärille ja kalleimmat virtuaalitavarat voivatkin maksaa useita tuhansia euroja. Pelien virtuaalitavaroille on syntynyt uhkapelisivustoja, joissa lyödään vetoa rahan arvoisista virtuaalitavaroista. Tämä altistaa yhä nuoremmat pelaajat uhkapelihaitoille (Nissinen 2020).

Keskushermoston välittäjäaineiden on katsottu liittyvän pakonomaiseen uhkapelaamiseen. Esimerkiksi dopamiinin, mielihyvää säätelevän välittäjäaineen, katsotaan liittyvän moniin addiktioihin (Huttunen 2015.) Jos rahapelissä palkinto tai lopputulema on vaikeasti ennakoitavissa, on dopamiinivaste isompi (Hämäläinen & Takatalo 2017.) Yllätyslaatikon perustana on myös satunnaisuus tai vaikeasti ennakoitava palkinto. (Electronic Arts 2021)

Monessa ilmaisessa digitaalisessa pelissä on vastapainona maksullisia yllätyslaatikoita tai vastaavia, joihin liittyy jokin arvontamekanismi. Pelin ollessa ilmainen, tulee yllätyslaatikoista ja muista mikromaksuista pelinkehittäjien varsinainen liiketoimintamalli. (Nathan Lawrence 2017)

3 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalinen pelaaminen tarkoittaa pelaamista tietokoneella, puhelimella, pelikonsolilla tai muulla vastaavalla laitteella. Pelit tarjoavat elämyksiä, tavan rentoutua ja myös mahdollisuuden sosiaaliseen kanssakäymiseen. (THL 2016, 10.)

Ihmiset pelaavat, koska se on yksinkertaisesti hauskaa. Digitaalinen pelaaminen voi olla harrastus, ajanviettotapa ja nykypäivänä jopa ammattikin kilpapelaaajana.

Käytän opinnäytetyössäni esimerkkinä Apex Legends sekä Counter-Strike: Global Offensive videopelejä. Tarkastelen lähinnä näiden kahden pelin sisäistä loot box tai yllätyslaatikko toiminnallisuutta sekä virtuaalisten tavaroiden jälleenmyyntimahdollisuutta. Olen valinnut molemmat pelit myös niiden tunnettavuuden perusteella.

Counter-Strike: Global Offensive

Counter-Strike: Global Offensive on hyvin tunnettu taktinen ammuntopeli. Pelistä piti maksaa 6. joulukuuta 2018 asti, jonka jälkeen siitä tuli ilmainen. Steam on alusta, jossa pelaajat voivat ostaa pelejä ja muun muassa kommunikoida toistensa kanssa. Peliä on myyty 1995 jälkeen eri versioineen yli 25 miljoonaa kappaletta (Steam 2021) ja se on nykyään ilmaiseksi ladattavissa Steam-alustalla.

Steam tarjoaa myös kauppapaikan pelin virtuaalisille tavaroille ja näiden visuaalisille parannuksille. Pelaajat voivat myydä virtuaalisia tavaroita toisilleen ja saadut varat siirtyvät Steam-lompakkoon. Steam-lompakko on Steam-alustaan integroitu tili, jonne pelaaja saa valuuttaa suoritettuaan maksun esimerkiksi luottokortillaan tai myytyään tavarain jonkin pelin kauppapaikalla.

Apex Legends

Apex Legends on ilmaiseksi ladattavissa oleva ensimmäisen persoonan ammuntopeli. Pelin tyyppi on Battle royale, joka tarkoittaa sitä, että pelaajat hyppäävät kenttään ilman varusteita ja tarkoituksena on selvitä viimeisenä elossa. Kentistä löytyy erilaisia varusteita ja aseita, joita pelaaja voi käyttää muita pelaajia vastaan. Apex Legendsissä pelataan yleensä kolmen hengen joukkueissa.

Apex Legends saavutti 100 miljoonan pelaajan rajan 14. huhtikuuta 2021 (Emma Kent 2021). Peli on pelattavissa PC:n lisäksi myös Nintendo Switchillä, Playstationilla sekä Xboxilla.

Apex Legends-pelissä on käytetty melko tavanomaista free-to-play pelisuunnittelua. Se tarkoittaa, että itse peli on ilmaiseksi ladattavissa ja pelattavissa ja pelintekijät tekevät rahaa mikromaksuilla, eli pelaajien tekemillä pienillä ostoksilla pelin sisällä. Pelaajat voivat esimerkiksi ostaa loot boxeja eli yllätyslaatikoita ja visuaalisia muutoksia hahmojen ja aseiden ulkoonäköön. Apex Legends-pelissä ei ole pelin sisäistä kauppapaikkaa, jossa virtuaalisia tavaroita voisi myydä.

3.1 Loot box

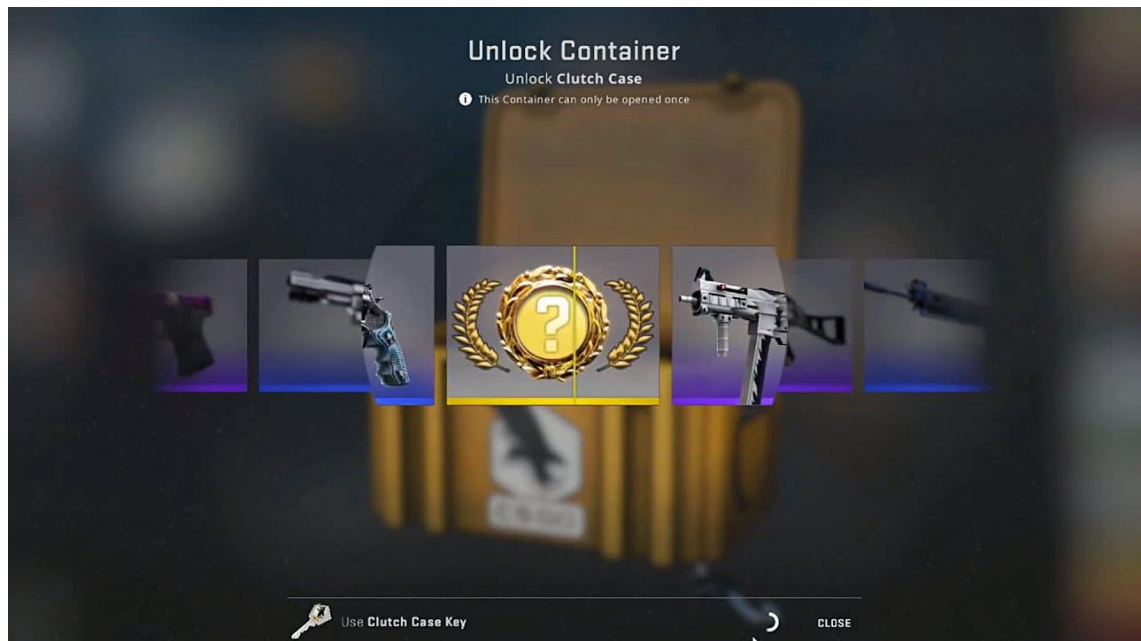
Mikromaksut ovat pelin sisällä tapahtuvia maksuja. Peleihin liittyvillä mikromaksuilla saadaan vastineeksi esimerkiksi pelin sisäistä valuuttaa, virtuaalisia esineitä tai vastaavia lisäosia peliin. Maksu hoidetaan yleensä luottokortilla tai jonkin maksunvälityspalvelun kautta.

Loot box on yksi näistä virtuaalisista hyödykkeistä, jonka voi avata mikromaksulla. Laatikoista voi saada esimerkiksi virtuaalisia esineitä peliin. (Electronic Arts 2021)



Kuvio 1: Apex legendsin oma loot box aukeamassa.

Joissakin peleissä virtuaalisille tavaroille on oma harvinaisuusluokituksensa sekä kauppapaikkansa. Esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensive -videopelissä harvinaisimmat tavarat voivat maksaa tuhansia euroja ja kaikista harvinaisimmat vielä sitäkin enemmän (Nissinen 2020).



Kuvio 2: Counter-Strike: Global Offensive-videopelin yksi monesta erilaisesta loot boxeista aukeamassa. Osoitin on laskeutunut harvinaiseen tavarahan, jonka arvo on usein satoja euroja. Loot boxeja kutsutaan tässä pelissä ”weapon case”-nimellä.

3.2 Virtuaalinen esine

Monessa nykypäivän pelissä on erilaisia virtuaalisia tavaroita. Esine voi olla vaikkapa erilainen ulkoasu hahmolle, jonka avulla pelaaja voi erottautua muista. Esineiden ympärille voi peleissä muodostua oma kauppapaikka, jossa pelaajat voivat myydä tai vaihtaa virtuaalista tavaraa.

Pelaaja saattaa maksaa virtuaalisesta tavarasta oikeaa rahaa saadakseen sen. Pelin sisäisillä tavaroilla on usein myös erilaiset luokat, jotka määrittelevät niiden harvinaisuuden. Tämänkaltaisella luokittelulla pelintekijät voivat antaa keinotekoisesti arvon esineille ja tämä vaikuttaa automaattisesti tavarahan haluttavuuteen.

Harvinaisuuden määrittävien luokkien lisäksi tavaroilla on pelin sisällä omat värikoodinsa. Näiden koodien avulla pelaaja sisäistää ja liittää värin automaattisesti tavarahan harvinaisuuteen ja näennäiseen arvokkuuteen. (Wright 2020) Esimerkiksi yleisesti löytyvä tavara voisi olla pelissä valkoinen värikoodiltaan ja kaikista harvinaisin keltainen. Näin jos pelaaja näkee jossain keltaisen esineen, se luonnollisesti aiheuttaa enemmän innostusta kuin valkoisen tavarahan löytyminen. Tässä ei sinänsä ole mitään ihmeellistä, mutta nämä värikoodit vaikuttavat pelaajien reaktioihin myös mikromaksujen kautta maksullisten yllätyslaatikoiden muodossa. Näin ollen yllätyslaatikosta keltaisen esineen saadessaan ja siitä maksaneena, tapahtuu samankaltainen ilmiö kuin uhkapeleissä.

Maksullisen yllätyslaatikon avaamiseen sisältyy samankaltainen odotus ja jännityksen vapautuminen kuin tilanteessa, missä uhkapelaaja laittaisi rahaa peliautomaattiin ja katsoisi jännittyneenä, miten rullat pyörivät ja mihin ne pysähtyvät. Joissakin digitaalisissa peleissä voi myös maksullisen yllätyslaatikon avattuaan myydä siitä saadut tavarat kauppapaikalla. Tämä johtaa tiettyjen tavaroiden hintojen vakiintumiseen.



Kuvio 3: Yksi Counter-Strike: Global Offensive pelin yllätyslaatikoista. Kuvasta näkyy mahdollisten palkintojen nimet, jotka on kirjoitettu niiden harvinaisuuden osoittamalla värillä.

3.3 Satunnaisuus

Useimpien uhkapelien ja yllätyslaatikoiden toimintaperiaatteet perustuvat satunnaisuuteen. Erilaiset palkinnot saavat aikaan dopamiinin vapautumista aivoissa. Koetun mielihyvän määrä vaihtelee muun muassa yllättävyyden ja palkinnon koetun arvon mukaan. Palkitsemisjärjestelmä onkin erittäin aktiivinen, jos voittaminen on sattumanvaraista ja voitto tapahtuu hyvin pienellä todennäköisyydellä. (Kaasinen ym. 2015)

Pelintekijät voivat antaa harvinaisille virtuaalisille tavaroille väreillä arvot niin, että pelaajat ymmärtävät niiden olevan harvinaisia ja arvokkaita. Haitallista tästä tulee siinä vaiheessa, kun pelaaja siirtyy avaamaan yllätyslaatikkoa. Pelaaja yhdistää yllätyslaatikon avauksessa tietyt värit arvokkuuteen. Jolloin nähdessään arvokkainta mahdollista tavaraa

vastaavan värikoodin, on jännitys huipussaan. Tässä voitto on myös tapahtunut todella pienellä todennäköisyydellä, joten pelaajan palkitsemisjärjestelmä on hyvin aktiivinen.

Riippuvuuden syntyessä ihmisen palkintojärjestelmä toimii epätarkoituksenmukaisesti. Uhkapelit saattavat tuntua erittäin voimakkailta palkitsevuudeltaan, jolloin luonnolliset palkitsemisen tunteet eivät enää riitä. Riippuvuuden kaltainen tila on mahdollista kehittää ilman ulkopuolelta tulevaa kemiallista vaikutusta (Valtteri Kaasinen, Jukka Halme & Hannu Alho 2009)

4 Gachapon ja gacha

Gachapon-automaatit saivat alkunsa Japanista ja ovat siellä nykypäivänäkin suosittuja. Ne ovat leluautomaatteja, johon rahaa laittamalla käyttäjä saa satunnaisen lelun tai muun hyödykkeen. Automaatit saattavat sisältää tarroja ja muita keräiltäviä esineitä. Esineet ovat usein saatavilla vain rajoitetun ajan (Jessica Famulard 2017).

Cachapon-automaattien mekanismeja on ruvettu sisällyttämään erilaisiin kännykkä- ja videopeleihin. Tämänkaltaisia pelejä kutsutaan nimellä "the gacha". Näissä peleissä pelaaja saa peliä pelaamalla pelin sisäistä valuuttaa, mutta se voi olla melko hidasta. Pelin omalla valuutalla pelaaja voi ostaa mahdollisuuden arpoa itselleen esimerkiksi uuden ja halutun hahmon. Nämä hahmot voivat usein olla saatavilla vain rajoitetun ajan (Jessica Famulard 2017).

Pelien ansaintamalli perustuu siihen, että pelaaja voi ostaa mikromaksuilla pelin sisäistä valuuttaa ja näin hän voi saada itselleen rajoitetun ajan myynnissä olevat harvinaiset hahmot nopeammin (Jessica Famulard 2017).

Digitaalisiin peleihin tämä mekanismi on upotettu tavalla, jossa pelaaja saa mikromaksulla ostettua yllätyslaatikon ja sen avaamalla satunnaisia palkintoja. Satunnainen palkinto ei tietenkään aina ole mieluinen ja pelaaja voi joutua ostamaan useita yllätyslaatikoita saadakseen haluamansa (Barder 2016).

Peleissä voi myös olla mahdollisuus ostaa yllätyslaatikoiden sisällä olevia tiettyjä virtuaalisia tavaroita oikealla rahalla. Tämä tarkoittaa siis, että tavaraa ei arvota, vaan pelaaja saa ostettua sen tiettyyn kiinteään hintaan. (Electronic Arts 2019)



Apex Legends-pelin kaupanäkymä. Pelissä oli kuvakaappauksen ottamisen hetkellä rajoitetun ajan oleva Iron Crown-kampanja.

Kaupassa näkyy uniikki 24:n virtuaalitavaran kokoelma. Tavarat voi joko ostaa pelin sisäisellä valuutalla, jota voi ostaa oikealla rahalla. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi ostaa pelin sisäisellä valuutalla loot boxin, josta peli arpoo satunnaisesti kokoelmaan kuuluvan tavaraa. Keräämällä kaikki 24 tavaraa, pelaaja saa erikoispalkinnon. Kokoelma on siis rajoitetun ajan olemassa ja kaikkien virtuaalisten tavaroiden kerääminen maksaa mahdollisesti satoja euroja.

5 Rahapelit

Arpajaislaki (1047/2001) määrittelee arpajaiset sellaiseksi toiminnaksi johon osallistuminen maksaa ja jossa osallistuja voi saada osittain tai kokonaan sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton. Laki koskee myös pelikasinotoiminnan harjoittamista, kasinopelejä, raha- ja tavaravoittoautomaatteja jos ne ovat yleisön käytettävänä vastiketta vastaan niin että pelaaja voi saada rahanarvoisen voiton. Suurin osa rahapeleistä on sattumaan perustuvia, eli jokaisella on samat mahdollisuudet voittaa tai hävitä. Rahapelejä ovat mm. lotto, keno, rahapeliautomaatit, ruletti ja nettipokeri.

Monet rahapelit ovat nykyään saatavilla digitaalisesti ja erilaisia nettikasinoita on olemassa satoja. (Päihdelinkki 2021) Keskityn opinnäytetyössä tarkastelemaan kolikkopelejä, joita voi pelata nykyään myös tietokoneelta käsin. Ne vastaavat mielestäni parhaiten digitaalisessa pelaamisessa tapahtuvaa yllätyslaatikoiden avaamista.

5.1 Kolikkopelit

Kolikkopelit ovat tuttu näky Suomessa kauppojen rajatuilla pelialueilla. Peleissä on yleensä 3-5 kiekkoa, jotka pyörivät pystysuorassa. Kiekot pysähtyvät pienen ajan kuluttua ja kuviot jäävät paikoilleen. Pelissä voittaa, jos pelaaja saa esimerkiksi 3 samaa kuviota voiton mahdollistavaan linjaan. Tämä on kuitenkin pelikohtaista ja erilaisia linjoja voi olla todella monta erilaista. Sana kolikkopeli tulee siitä, että peliä pelataksaan, pelaajan on asetettavat kolikkoja tai rahaa koneeseen. Tämän jälkeen tulee asettaa panos ja lopulta käynnistää pelikierros, jossa on satunnainen mahdollisuus voittaa.

Esimerkiksi Veikkauksen Tuplapotti-kolikkopelissä on 3 kiekkoa sekä 5 voittolinjaa. Pelissä on tarkoitus saada kuviot oikeissa yhdistelmissä voittaviin linjoihin. Tämä voi olla esimerkiksi 3 samaa kuviota peräkkäin vaakasuorassa (Veikkaus 2021).

Nykyään kolikkopelien pelaaminen ei rajoitu pelkästään kauppojen pelialueisiin tai kioskeihin, vaan netissä olevia kolikkopelejä voi pelata missä ja milloin vain esimerkiksi tietokoneella tai puhelimella. Verkossa olevien pelien valikoima on todella suuri (Veikkaus 2021).

5.2 Nettikasinot

Nykyään pelaajan ei tarvitse poistua kotoaan aloittaakseen pelaamisen kasinolla. Nettikasinot ovat yleistyneet ja niitä on olemassa satoja erilaisia. Jokaisella kasinolla on tietyt pelintarjoajat, jotka ovat kehittäneet pelaajille erilaisia pelejä. Pelejä on olemassa tuhansia ja kaikki tämä on tarjolla kotona tietokoneen ääressä istuvalle pelaajalle. Käytännössä nettikasinoille talletetaan rahaa käyttäen ulkopuolista turvallista maksunvälittäjää ja rahaa siirtyy pelaajan nettikasinossa olevaan virtuaaliseen lompakkoon. Tästä lompakosta pelaaja asettaa lopulta panoksia peleihin. Voiton sattuessa pelaaja voi nostaa voittonsa virtuaalisesta lompakosta omalle pankkitilillensä.

Myös kolikkopelit ovat siirtyneet virtuaaliseen muotoon nettikasinoille. Nykyään ne ovat entistä interaktiivisempia, eli pelaaja ei enää vain paina nappia ja katso kun rullat pyörii, vaan peleissä voi olla paljon muutakin pelaajaa aktivoivaa toimintaa. Jokainen peli on täynnä erilaisia hienoja ääniefektejä ja palautetta pelaajalle, joka kannustaa pelaamaan ja ilmoittaa isoista voitoista.



Kuvio 4: Tuplapotti-peli Veikkauksen nettikasinossa. Peli on saatavilla myös kännykälle ja automaattiversio on myös olemassa. Pelissä on 3 kiekkoa ja 5 voittolinjaa.

6 Riippuvuus

Maailman terveysjärjestö WHO (World Health Organization) on lisännyt peliriippuvuuden ICD-11-luokitukseen riippuvuuskäyttäytymiseen liittyviin häiriöihin rahapeliriippuvuuden rinnalle. (WHO 2018)

Peliriippuvuudella on monenlaisia haittoja. WHO mainitsee haitoista heikentyneen itsekontrollin pelaamiseen liittyen. Pelaaminen voi myös tulla tärkeämmäksi kuin muut kiinnostuksen kohteet tai päivittäiset aktiviteetit. Kolmantena WHO tuo esille sen, että pelaaja saattaa jatkaa pelaamista negatiivisista seuraamuksista huolimatta. Pelaaminen voi myös olla jatkuvaa ja se voi aiheuttaa merkittäviä haittoja perhesuhteisiin, sosiaaliseen elämään, koulun käyntiin tai muihin elämän tärkeisiin osa-alueisiin. Pelaamiseen liittyvien käyttäytymisen muutoksien ja muut haitat ovat normaalisti esillä vähintään 12:n kuukauden ajan ennen kuin diagnoosi voidaan antaa (WHO 2018).

Mahdollisten haittojen toteaminen on tärkeää tapaustutkimuksen kannalta. Haittojen tiedostamisen jälkeen voidaan todeta, että haittoja tai jopa riippuvuus voi syntyä peliin ilman, että kyseessä on rahaa panoksena. Peliriippuvuus ja rahapeliriippuvuus omaavat hyvin samanlaisia oireita ja käyttäytymistä. Tarkastelemalla World Health Organizationin ICD-11-luokitusta voidaan todeta, että molempien haitat ovat samankaltaisia (WHO 2018).

World Health Organization kuvaa rahapeliriippuvuutta seuraavasti: Riippuvuudelle on ominaista toistuva ja jatkuva uhkapelaaminen. Pelaaminen voi tapahtua joko internetissä tai sen ulkopuolella. Rahapeliriippuvuudelle on ominaista ongelmat pelaamisen hallinnassa ja oman pelaamisen kontrolloimisessa. Pelaaminen nousee elämän prioriteeteissa korkealle ohittaen muut kiinnostuksen kohteet sekä päivittäisten rutiinien. Pelaaminen jatkuu huonoista seurauksista huolimatta. Rahapeliriippuvuudessa esiintyvä käytös aiheuttaa merkittävää ahdistusta ja muita ongelmia esimerkiksi perheessä ja sosiaalisissa suhteissa tai ammatissa. Oireiden tulee olla ilmeisiä vähintään 12:n kuukauden ajan ennen diagnoosia (WHO 2018).

Rahapeliriippuvuus on hyvin samankaltainen oireiltaan kuin riippuvuus digitaaliseen pelaamiseen. Rahapeliriippuvuudessa on panoksena oikeaa rahaa. Digitaalisessa pelaamisessa loot boxit pitää myös ostaa oikealla rahalla. Oli kyseessä sitten rahaksi vaihdettava virtuaalinen tavara tai pelin sisälle ja pelaajalle jotain arvoa antava virtuaalinen esine.

7 Lainsäädäntö Euroopassa

Osia. Jokainen EU:n jäsenvaltio saa itse määrätä omat lainsäädännöt liittyen uhkapelaamiseen, kunhan ne noudattavat samalla myös ”Treaty on the Functioning of the European Union”-sopimuksessa määriteltyjä perusvapauksia. Suurin osa EU:n jäsenvaltioista sallii jonkunlaista uhkapelaamista, mutta maiden välillä on paljon eroja. Jotkut sallivat kaikki pelit ja toiset vain tiettytyyppiset pelit kuten vedonlyönnin, pokerin tai kasinopelit (European Commission 2021).

7.1 Lainsäädäntö Alankomaissa

Hollannin viranomaiset tarkastelivat kymmenen pelin loot box-järjestelmiä ja huomasivat että neljä peliä rikkoo maan uhkapeli lakia. Kyseisten pelien loot boxien palkinnot olivat satunnaisia ja palkinnot oli mahdollista myydä eteenpäin pelin ulkopuolella, antaen virtuaalisille tavaroille markkina-arvon. Pelit, joiden katsottiin rikkoivan lakia, olivat FIFA 18, Dota 2, PlayerUnknown's Battlegrounds ja Rocket League. Nämä kyseiset pelit eivät sinänsä tarjoa valmista ratkaisua virtuaalisten tavaroiden myyntiin oikeaksi rahaksi. On kuitenkin olemassa useita sivustoja, joiden kautta virtuaalinen esine voidaan myydä oikealla rahalla (Yin-Poole 2018).

Dutch Gaming Authorityn viranomaiset huomioivat lausunnossaan myös seikan, että loot boxit ovat samankaltaisia uhkapeleihin verrattuna. Niitä voi verrata peleihin kuten kolikkopelit tai ruletti mekanismiensa puolesta. Viranomaiset myös vaativat kehittäjiä muokkaamaan loot boxiensä toimintatapaa. Niissä ei enää saisi tapahtua near miss-ilmiöitä tai läheltä piti -

tilanteita. Niissä myöskään tulisi olla mahdollisuutta avata uutta loot boxia nopeasti avauksen jälkeen (Yin-Poole 2018).

7.2 Lainsäädäntö Suomessa

Poliisihallitus on antanut lausunnon vuonna 2018 liittyen loot boxeihin. Lausunnon mukaan loot boxit täyttävät arpajaisten määritelmän, jos loot boxin avaaminen maksaa rahaa, pelaaja ei ennalta tiedä loot boxin sisältöä ja palkintotavarat ovat rahanarvoisia (Nissinen 2020).

Monissa peleissä kaksi ensimmäistä kohtaa täyttyy. Pelaajat maksavat usein yllätyslaatikoista rahaa ja eivät tiedä mitä he tulevat saamaan. Nämä kohdat täyttyvät esimerkiksi Counter-Strike-videopelin kohdalla (Nissinen 2020).

7.3 Ajatuksia lainsäädännöstä

Poliisihallituksen määritelmä loot boxeista on melko kiistanalainen. Monien pelien loot boxit täyttävät varmasti kaksi kolmesta ehdoista, jotka poliisihallitus oli maininnut. Loot boxit maksavat yleensä rahaa ja pelaaja ei ennalta tiedä loot boxin sisältöä. Kolmas ehto, jonka mukaan loot boxeista saatujen tavaroiden tulisi olla rahanarvoisia, jättää paljon viranomaisten tulkinnan varaan. Erilaisesta tulkinnasta hyvä esimerkki on alankomaiden viranomaisten jyrkkä linja ja monen loot box-järjestelmän vertaaminen suoraan uhkapeleihin.

Joissakin peleissä tavaroita ei voi suoraan vaihtaa, joka jättäisi ehdon täyttämättä. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö tavaroita vaihdettaisi oikeaan rahaan muualla. Yksityishenkilöt ovat perustaneet erillisiä kauppapaikkoja virtuaalisille tavaroille. Näillä kauppapaikoilla vaihtaminen on mahdollista ja tavaroilla on arvo. Tämän tiedostaminen täyttäisi kolmannen poliisihallituksen mainitsemista ehdoista ja määrittäisi monen pelin loot box-järjestelmän arpajaisiksi.

Esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensiven loot boxeista saadut tavarat voidaan myydä Steamin yhteisön kauppapaikalla. Kun pelaaja on myynyt esineen, saa hän siitä rahat omaan Steam-lompakoonsa. Rahoja ei voi sinänsä nostaa, mutta Steam-lompakon varoilla voi ostaa esimerkiksi pelejä tai lisäsisältöä peleihin. On vaikea sanoa, miten tämä konsepti istuu poliisihallituksen määrittelemään ehtoon. Virtuaalisia tavaroita ei sinänsä voi vaihtaa oikeaksi rahaksi suoraan, mutta saaduilla varoilla voi ostaa pelejä. Pelin virtuaalisille tavaroille on kuitenkin myös olemassa kauppapaikkoja, joissa ne voidaan vaihtaa oikeaksi rahaksi.

8 Vertailu

Vertailen seuraavassa osiossa kahden eri pelin, Apex Legendsin sekä Counter-Strike: Global Offensiven loot boxeja tai yllätyslaatikoita rahapeleihin kuuluviin kolikkopeleihin. Olen suorittanut vertailun havainnoimalla loot boxien ja rahapelien toimintaa. Olen myös tutkinut artikkeleita ja statistiikkaa molempien toiminnasta.

8.1 Ulkonäkö

Vertaillaan kolikkopelien sekä loot boxien ulkonäköä. Esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensive-videopelin weapon case-nimellä olevien loot boxien avaaminen tapahtuu visuaalisesti siten, että vaakasuorassa oleva virtuaalinen kiekko tai rulla lähtee pyörimään ja kelan keskellä on lopullisen palkinnon osoittava pystysuorassa oleva osoitin. Pelaaja näkee visuaalisesti, kuinka valintaosoitin menee kaikkein, jopa potentiaalisesti arvokkaiden esineiden ohi ja lopulta pysähtyy satunnaiseen virtuaaliseen tavaraan.

Kun yllätyslaatikko avataan Apex Legends-pelissä, se on ohjelmoitu siten, että palkintoa ei näe välittömästi. Se avautuu hienojen ääniefektien ja animaatioiden saattamana ja laatikosta lähtevät valonsäteet antavat osviittaa siitä, minkä harvinaisuusasteen tavara laatikosta on tulossa. Säteet ovat valkoisen, sinisen, lilian ja kultaisen värisiä ja ne ovat suoraan yhteydessä pelissäkin esiintyvien tavaroiden harvinaisuusluokituksiin.

Rahapeleissä tai kolikkopeleissä on yleensä 3-5 kiekkoa, jotka pyörivät pystysuorassa. Kiekkojen mukaan muodostuu pelintarjoajan mukaan voiton antavat voittolinjat. Pelissä on erilaisia symboleja, jotka ovat eriarvoisia. Pelissä voittaa, jos esimerkiksi saa kolme samaa symbolia voittavalle linjalle. Symbolien kuvakkeet määrittävät yleensä voiton suuruuden.

8.2 Toimintaperiaate

Counter-Strike: Global Offensiven loot boxit perustuvat satunnaiseen palkintoon, mutta mahdolliset palkinnot ovat yllätyslaatikkoa avatessa nähtävillä. Todennäköisyys saada joku tietty tavara, esimerkiksi prosenttilukuna, ei ole suoraan nähtävissä.

Apex Legends-pelin yllätyslaatikot perustuvat myös satunnaisuuteen. Laatikoista voi saada Common (yleinen), Rare (harvinainen), Epic (mahtava) tai Legendary (legendaarinen) harvinaisuusluokituksen omaavia tavaroita. Common-luokan tavarat ovat kaikista yleisimpiä ja Legendary-luokan tavarat kaikista harvinaisimpia. (Electronic Arts 2021). Laatikosta on mahdollista saada ainakin yhden harvinaisen tai paremman tavaran 100 % mahdollisuudella. Mahtavan

tai paremman tavaran mahdollisuus on 24.8 % sekä legendaarisen 7.4 %. Mahdollisuudet ovat laskettu simuloimalla suuria määriä loot boxien avaamista. (Electronic Arts 2021).

Heti avaamisen jälkeen pelaaja tietää onko hän saanut harvinaisen tavaran, mutta tulossa on vielä jännittävin hetki. Pelaaja ei näes tiedä, minkä tavaran hän on saanut. Apex Legends-peleissä pelaaja saattaa haluta tiettyä tavaraa ja usein saatu tavara ei kuitenkaan miellytä, vaikka harvinaisuusluokitus olisi yksi parhaimmista. Syynä tyytymättömyyteen voi myös olla siinä, että pelaaja on saanut todella harvinaisen ulkoasun pelin tavaralle, mitä hän ei käytä pelissä ollenkaan tai hyvin harvoin.

Kolikkopelit perustuvat myös satunnaisuuteen. Pelin symboleilla on eri arvot ja ne kertovat yleensä miten suuren voiton saa niiden osuessa linjoihin. Tiettyjä prosenttilukuja linjoille laskeutumisesta ei yleensä ole saatavilla. Yleensä kolikkopeleissä on ilmoitettu tietty palautusprosentti.

Kaupoissa ja huoltoasemilla sijaitsevien kolikkopelien palautusprosentiksi ilmoitetaan noin 90 % ja kasinon peleissä se on noin 95 % (Peluuri 2021). Erialaisten nettikasinoiden pelien palautusprosentit voivat vaihdella suuresti, mutta luonnollisesti se on aina alle 100 %. Luvut tarkoittavat yksinkertaisesti sitä, että pelintarjoajat saavat kaikesta pelatusta rahasta 5-10 %. Pelintarjoaja voittaa aina.



Kuvio 5: Apex Legends-videopelin Apex Pack yllätyslaatikko aukeamassa.

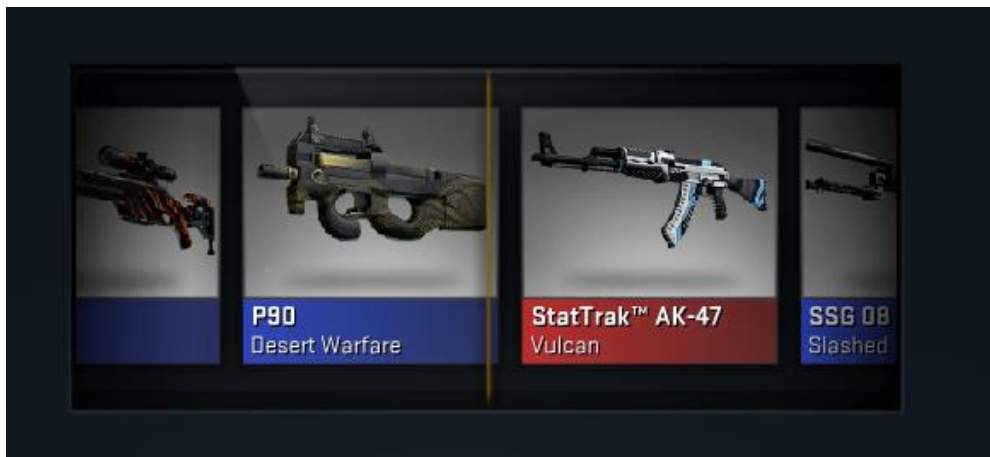
Violetti ja kultainen valonsäde viestivät pelaajalle palkintojen arvosta. Kolikkopeleissä eri rahapalkintojen arvot yhdistetään eri peleissä esiintyviin erilaisiin rullilla pyöriviin kuvioihin.

Pelaajan on vielä muutaman sekunnin ajan jännitettävä sitä, minkä tavaran hän saa, vaikka harvinaisuus olisi tiedossa.



Kuvio 6: Near-miss ilmiö kolikkopelissä.

”Near miss”-ilmiö on läheltä piti-tilanne pelaajalle, jossa automaattiin on tullut linjaan kaksi samaa kuviota ja kolmas on vain hieman poissa linjalta, aiheuttaen häviön. Pelin kuviot symboloivat voittojen arvoja. Parhaiden kuvioiden osuessa linjaan keskenään on tiedossa isommat voitot. Videopeleissä puolestaan saattaa virtuaalisilla aseilla olla omat värikoodinsa, jotka yhdistyvät pelaajien mielessä tiettyyn harvinaisuusluokkaan ja sitä kautta eri arvoihin.



Kuvio 7: Near miss-ilmiö Counter-Strike-videopelissä.

Verrataan kuviota 3 kuvioon 4, joka on pelistä Counter-Strike: Global Offensive. Kuvassa pelaaja on avannut ”Weapon casen”, peliin kuuluvan yllätyslaatikon ja hänelle on tapahtunut ”near miss”-ilmiö samankaltaisesti kuin aiemmassa kuviossa 3. Yllätyslaatikon valintaosoitin on siis melkein punaisella osuudella, joka olisi tarkoittanut hyvin harvinaista virtuaalitavaraa. Valinta tosin jäi siniselle, joka on yleinen tavara ilman suurempaa arvoa. Tilanteet ovat hyvin samankaltaisia, mutta eroja löytyy kuitenkin. Kuvion 3 kolikkopelissä on 3 rullaa ja ne pyörivät pystysuoraan. Kuvion 4 yllätyslaatikon avaamisessa on yksi rulla, joka pyörii vaakasuorassa.

8.3 Palkinnot

Counter-Strike Global Offensiven loot boxeista saatujen virtuaalisten tavaroiden ja niiden ulkoasujen hinta vaihtelee suuresti ja harvinaisuuden mukaan. On olemassa hyvin harvinaisia virtuaalisia ulkoasuja, joiden hinta voi kohota jopa tuhansiin tai kymmeneen tuhansiin euroihin. Kyseisten ulkoasujen ostotapahtumat tapahtuvat yleensä pelintarjoajan ulkopuolisilla kauppapaikoilla tai yksityishenkilöiden kesken.

Apex Legends-pelissä palkinnot ovat erilaisia visuaalisia ulkoasuja, ja pelintarjoajalla ei ole omaa kauppapaikkaa tavaroille. Jotkut yllätyslaatikoiden tavaroista ovat todella harvinaisia ja teoriassa pelaajan pitäisi käyttää satoja euroja saadakseen tavarat. Loot boxista saatu tavara on siis usein huono tai ei haluttu, perustuen ainakin harvinaisuusluokitukseen ja todennäköisyyksiin.

Rahapeleissä palkinnot ovat puhdasta rahaa. Raha maksetaan joko käteisenä tai siirtona pelaajan pelitilille, josta sen voi nostaa esimerkiksi omalle pankkitililleen. Mahdollisten voittosummien määrä riippuu todella paljon eri peleistä ja myös paikasta, jossa pelataan.

9 Yhteenveto

Rahapelikoneessa pelikierron maksetaan laittamalla kolikko, sille tarkoitettuun aukkoon tai vaihtoehtoisesti nettikasinoilla lisäämällä pelitilille rahaa. Tämän jälkeen painetaan pelikierron käynnistävää nappia. Rullat lähtevät pyörimään ääniefektien ja animaatioiden saattelemana aivan samoin kuten yllätyslaatikoiden avaamisessakin. Lopputulemaa ei näe heti, mutta voidaan yllätyslaatikoiden valonsäteiden tavoin ennakoida, miten hyvä voitto on tulossa. Tämä tapahtuu seuraamalla rahapeliautomaatin ruudulla pyöriviä rullia, ja niiden pysähtyessä katsomalla mitkä kuviot ovat tulossa ja ovatko ne tulossa linjaan. Pelikoneessa

kuviot usein kertovat pelaajalle, miten hyvä voitto on tulossa, koska kuvioilla on rahapelikoneissa omat arvonsa. Ne ovat samankaltaisia yllätyslaatikoiden valonsäteiden kanssa. Pelaaja yhdistää rahapeleissä esiintyvät kuviot joko huonoihin tai hyviin palkintoihin ja yllätyslaatikoita avatessa eri väriset valonsäteet samalla tavalla.

Loot boxien ostamiseen sisältyy jännitystä tulevasta palkinnosta. Yllätyslaatikoiden osalta palkinto on taattu, mutta se voi olla todella huono tai ei-haluttu. Pelikoneessa palkintoa ei välttämättä saa ollenkaan. Molemmissa, yllätyslaatikoiden avaamisessa ja rahapelikoneen tai arpajaisien kierroksessa, lopputulemat ovat satunnaisia. Satunnaisuus tutkitusti vapauttaa enemmän dopamiinia kuin ennalta määritelty palkinto. Palkintojärjestelmä ja sen häiriöt liittyvät keskeisesti ongelmalliseen uhkapelaamiseen ja siinä missä ihminen kokee jatkuvaa palkitsemista, on vaara, että palkitsevasta asiasta tulee ihmiselle ongelma.

Maksullisten yllätyslaatikoiden hyvin harvinaisten esineiden niukkuus tarkoittaa sitä, että pelaaja joutuisi mahdollisesti avaamaan satoja maksullisia yllätyslaatikoita saadakseen haluamansa. Tämä taas antaa harvinaiselle esineelle usean sadan euron näennäisen hinnan, vaikka sitä ei voisi kaikissa peleissä myydä eteenpäin tai vaihtaa oikeaksi rahaksi. Pelaaja voi myös saada harvinaisen esineen myös ensimmäisestä avaamastaan laatikosta ja näin ollen maksaisi siitä vain muutaman euron. Tämän vuoksi pelin sisäiset maksulliset yllätyslaatikot ovat kuin arpajaiset tai rahapelikoneen kierros. Yllätyslaatikot maksavat ja yhdessä virtuaalisten tavaroiden harvinaisuusluokitusten kanssa, niiden avaamisessa piilee riski.

Lähteet

Sähköiset

Arpajaislaki 1047/2001. Viitattu 4.7.2021. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajan-tasa/2001/20011047#L1P1>

Barder, O. 2016. Japanese Mobile Gaming Still Can't Shake Off The Spectre Of Exploitation. Forbes. Viitattu 12.7.2021 <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2016/04/04/japanese-mobile-gaming-still-cant-shake-off-the-spectre-of-exploitation/>

Electronic Arts. 2021. About Apex legends. Viitattu 24.2.2022. <https://www.ea.com/games/apex-legends/about>

Electronic Arts. 2021. Apex packs. Viitattu 23.10.2021. <https://www.ea.com/games/apex-legends/about/frequently-asked-questions#q3>

European Commission. 2021. Online gambling in the EU. Viitattu 28.10.2021. https://ec.europa.eu/growth/sectors/online-gambling_fi

Huttunen, M. 2015. Miten pelihimo pääsee valloilleen? Duodecim-lehti. Viitattu 16.10.2021. <https://www.duodecimlehti.fi/duo12863>

Hämäläinen, P. & Takatalo, J. 2017. Millainen peli koukuttaa ja tuottaa mielihyvää? Duodecim-lehti. Viitattu 21.8.2021. <https://www.duodecimlehti.fi/lehti/2017/23/duo14046>

Kaasinen, V., Kuoppamäki, M. & Salonen, R. 2015. Kun peli pelaa pelaajaa: pelihimo, riippuvuus ja lääkkeet. Duodecim-lehti. Viitattu 24.10.2021. <https://www.duodecimlehti.fi/duo12861>

Kaasinen, V., Halme., J & Alho, H. 2009. Pelihimon neurobiologiaa. Duodecim-lehti. Viitattu 14.7.2021. <https://www.duodecimlehti.fi/duo98331>

[Kent, E. 2021. Apex Legends hits 100m player milestone. Eurogamer. Viitattu 29.11.2021.](https://www.eurogamer.net/articles/2021-04-15-apex-legends-hits-100m-player-milestone)
<https://www.eurogamer.net/articles/2021-04-15-apex-legends-hits-100m-player-milestone>

Lawrence, N. 2017. The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems. IGN Nordic. Viitattu 26.10.2021. <https://nordic.ign.com/pc/2285/feature/the-troubling-psychology-of-pay-to-loot-systems>

Nissinen, H. 2020. Koko perheen asekauppaa. Yle. Viitattu 20.10.2021. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/01/28/videopelien-kylkeen-on-noussut-miljardien-yllytyslaatikkobisnes-joka-on>

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritakoski, J. 2015. Kehittämistyön menetelmät. SanomaPro 2014. Viitattu 16.12.2021.

Peluuri 2021. Rahapeliautomaatin palautusprosentti. Peluuri. Viitattu 3.12.2021.
<https://www.peluuri.fi/tietopankki/rahapeliautomaatin-palautusprosentti>

Päihdelinkki 2021. Pelitilien sulkeminen. Viitattu 26.10.2021. <https://paihdelinkki.fi/fi/oma-apu/rahapelaaminen/pelitilien-sulkeminen>

Steam. 2021. Counter-Strike: Global Offensive. Steam-Kauppa. Viitattu 29.11.2021.
https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/

Straub, N. 2020. Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are). Screenrant. Viitattu 26.10.2021. <https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-il-legal-japan-china-belgium-netherlands/>

THL 2016, Nuoret pelissä. Viitattu 4.7.2021. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN_ISBN_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Veikkaus 2021. Kolikkopelit Veikkauksella. Viitattu 26.10.2021. <https://www.veikkaus.fi/fi/artikkeli#!/dimy/kampanjat/kasinopelit/kolikkopelit>

World Health Organization. 2018. International Classification of Diseases. Versio 11. Viitattu 2.2.2022. <https://icd.who.int/en>

Wright, S. 2020. How Color-Coded Loot Conquered Gaming. Gamespot. Viitattu 26.10.2021. <https://www.gamespot.com/articles/how-color-coded-loot-conquered-gaming/1100-6473027/>

Yin-Poole, W. 2018. The Netherlands declares some loot boxes are gambling. Eurogamer. viitattu 28.10.2021. <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-19-the-netherlands-declares-some-loot-boxes-are-gambling>

Kuviot

Kuvio 1: Apex legendsin oma loot box aukeamassa.	10
Kuvio 2: Counter Strike: Global Offensiven yksi monesta erilaisesta loot boxista aukeamassa ja osoitin on laskeutunut harvinaiseen tavaraan, jonka arvo on usein satoja euroja. Loot boxeja kutsutaan tässä pelissä ”Weapon case”-nimellä.	11
Kuvio 3: Yksi Counter Strike: Global Offensive pelin yllätyslaatikoista. Kuvasta näkyy mahdollisten palkintojen nimet, jotka on kirjoitettu niiden harvinaisuuden osoittamalla värillä.....	12
Kuvio 4: Tuplapotti-peli Veikkauksen nettikasinossa. Peli on saatavilla myös kännykälle ja automaattiversio on myös olemassa. Pelissä on 3 kiekkoa ja 5 voittolinjaa.	16
Kuvio 5: Apex Legends-videopelin Apex Pack yllätyslaatikko aukeamassa.	20
Kuvio 6: Near-miss ilmiö kolikkopelissä.	21
Kuvio 7: Near-miss ilmiö Counter Strike-videopelissä.	21