



Digipelit sisältävät yhä useammin rahapelaamisen piirteitä

Rahapeleistä tuttuja ominaisuuksia digipeleissä – ja päin vastoin

Raha- ja digipelit ovat viime vuosina lähentyneet toisiaan monella tavalla, mikä vaikeuttaa niiden erottamista toisistaan. Myös lasten ja nuorten suosimissa digipeleissä voi olla rahapelejä muistuttavia elementtejä, kuten esimerkiksi maksulliset yllätyslaatikot (engl. loot box) tai vedonlyönti peleissä ostetuilla virtuaalitavaroilla. Toisaalta myös rahapeleissä voi olla digipeleille tyypillisiä ominaisuuksia,

kuten visuaalisia ja toiminnallisia elementtejä sekä tarinallisuutta. Verkkorahapelaamisen suosio on kasvanut ja rahapelejä pelataan yhä enemmän tietokoneella ja mobiililaitteilla. Selkeää rajanvetoa raha- ja digipelien välillä voi olla vaikea määritellä, eikä perinteinen kahtiajako monessa tapauksessa enää sovellu muuttuneeseen peliympäristöön.

Rajojen asettaminen jää monesti pelaajan vastuulle

Digipeliyhtiöt ansaitsevat rahaa ansaintamallilla, jossa pelaajat kuluttavat peliin jatkuvasti rahaa. Monet digipelit voivat olla alkuun ilmaisia, mutta pelin edetessä pelaajaa kannustetaan ostoihin mikromaksuilla, eli rahallisesti arvoltaan vähäisillä verkossa tapahtuvilla maksuilla. Lasten ja nuorten sosiaaliset verkostot sekä vallitseva pelikulttuuri, pelien ominaisuudet ja esimerkiksi sosiaalisen median vaikuttajamarkkinointi muodostavat kokonaisuuden, joka vaikuttaa

lasten ja nuorten suhtautumiseen sekä digi- että rahapelaamiseen. Digipeliyhtiöiden vastuu pelien vaikutuksista on vähäistä, vaikka rahapelitelementtejä sisältäviä digipelejä markkinoidaan alaikäisille. Lisäksi rahapelejä muistuttavien pelielementtien tutkimus sekä ymmärrys sääntelyn tarpeesta ovat vasta kehitymässä. Huolta on herättänyt erityisesti maksullisten elementtien satunnaisuus, joka muistuttaa rahapelaamista.



Tarve ymmärtää digipelaamisen uusia muotoja

Digipelit suunnitellaan usein hyvin koukuttaviksi, ja lapsi tai nuori saattaa kuluttaa maksullisiin lisäominaisuuksiin aikomaansa enemmän rahaa. Myös ryhmäpaine voi altistaa liialliselle rahankäytölle digipeleissä. Lisäksi pelin sisäisen ns. leikkirahan ja aidon rahan käyttämisen raja voi hämärtyä, jolloin lapsi tai nuori ei tiedä, minkä verran rahaa pelatessa todellisuudessa on kulunut. Rahapelejä muistuttavat elementit digipeleissä

tutustuttavat lapsen tai nuoren jo varhain rahapelaamisen tapoihin, mutta ne eivät yksiselitteisesti johda haitalliseen pelaamiseen. Toisaalta tiedetään, että nuorena aloitettu rahapelaaminen lisää riskiä rahapeli-ongelman muodostumiselle myöhemmin elämässä. Digipelaamisen uusista muodoista ja rahapelipiirteistä on hyvä olla tietoinen ja keskustella niistä avoimesti lapsen tai nuoren kanssa.

Sanastoa keskustelun tueksi

- **Vaikuttajamarkkinointi:** Julkisuuden henkilöiden ja vaikuttajien toteuttamaa markkinointia, usein sosiaalisessa mediassa. Algoritmit kohdentavat mainontaa tehokkaasti myös alaikäisiin.
- **Mikromaksu:** Digipelin sisäinen rahalliselta arvoltaan vähäinen osto, jolla voidaan parantaa pelikokemusta tai -suoritusta.
- **Free-to-play -ilmaispelit (F2P):** Pelejä, joiden pelaaminen on ilmaista, mutta jotka kannustavat rahankäyttöön pelin edetessä. Pelit voivat sisältää esimerkiksi maksullisia lisäosia, skinejä tai yllätyslaatikoita.
- **Yllätyslaatikko (loot box):** Digipelin usein rahalla ostettava lisäominaisuus. Ostos jälkeen paljastuvan, satunnaisesti arvotun virtuaalitavaran arvo ja käytettävyys pelissä vaihtelevat.
- **Skin betting:** Vedonlyöntiä peleissä ostetuilla tai voitetuilla skineillä eli kosmeettisilla lisäosilla. Oikeaa rahaa ei käytetä, mutta logiikka on samanlainen kuin rahapeleissä.
- **Kryptotreidaaminen:** Kryptovaluutan eli digitaalisen virtuaalivaluutan ostamista, myymistä ja sillä käytävää kauppaa. Valuuttojen arvo vaihtelee voimakkaasti ja sijoitus valuuttaan on merkittävä riski.
- **E-urheilu, elektroninen urheilu:** Laji, jossa kilpaillaan tavoitteellisesti tietokone- tai konsolipeleissä toisia pelaajia vastaan. Kilpailla voi sekä yksilö- että joukkuepeleissä.
- **Social casino -pelit:** Leikkirahalla pelattavat kasinopelit, joka muistuttavat ominaisuuksiltaan oikealla rahalla pelattavia kasinopelejä.
- **Skill gaming:** Taitopeli, jossa voi esimerkiksi haastaa toisen pelaajan kaksintaisteluun. Peleissä voi lyödä vetoa pelisuorituksista ja voittaa oikeaa rahaa.

Yllätyslaatikot tuovat digipeleihin rahapeleistä tuttua sattuman vaikutusta, jolloin pelitaidon lisäksi myös onni vaikuttaa pelin kulkuun.