

# Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot box -mekanismeihin

**HAKUSANAT:** oikeusinformaatiikka, kuluttajansuoja, arpajaiset, uhkapeli, palkintolaatikko, sattumanvaraisuus

## 1. Johdanto

Palkintolaatikot, eli *loot boxit*,<sup>1</sup> ovat kuohuttaneet videopeliyhteisöä parin viime vuoden aikana. Ne ovat herättäneet suurta ärtymystä ja vihaa pelaajien keskuudessa, sillä ne nähdään peliyhtiöiden ahneuden ilmentymänä. Peliteollisuus sen sijaan tuntuu näkevän palkintolaatikot vain rahakkaana liiketoimintamallina kutsuen niitä jopa pelikokemusta parantaviksi *surprise mechanic* -ominaisuuksiksi.<sup>2</sup> Palkintolaatikko termillä viitataan pelin sisäiseen mekanismiin, jossa todennäköisyysgeneraattori arpoo pelaajalle jonkin mahdollisista esineistä. Yleiskielessä tällaisille palkintolaatikoille on vakiintumassa nimitys *loot box*. Mekanismin ei kuitenkaan tarvitse olla visuaalisesti laatikko (*box*), vaan mikä tahansa todennäköisyyspohjaiseen generointiin perustuva mekanismi voi olla palkintolaatikko.<sup>3</sup> Niitä on olemassa esimerkiksi korttipakkauksien, pussien, arkkujen ja putkien visuaalisessa muodossa.

Palkintolaatikoista saatavat palkinnot voivat olla puhtaasti kosmeettisia tai niillä voi olla suora vaikutus peliin. Niiden avaaminen voi olla joko ilmaista, maksullista tai molempia. Yleensä pelaaja voi ostaa avauksia pelin sisäisillä krediiteillä, oikealla rahalla tai molemmilla. Pelaajien keskuudessa paheksutaan

\* Anssi Kärki, OTT, tutkija, Lapin yliopisto.

1. Kyseessä on sattumaan perustuvien palkintomekanismien alatyyppejä. Termi on käännetty Rune Lundedal Nielsenin ja Paweł Grabarczykin käyttämästä *random reward mechanism* -termistä. Ks. Rune Lundedal Nielsen – Paweł Grabarczyk, *Are loot boxes gambling*. *Transactions of the Digital Games Research Association* 4(3) 2019, s. 171–207, 173. Sattumaan perustuvien palkintomekanismien muista tyypeistä ja historiallisesta kehityksestä, ks. Lundedal Nielsen – Grabarczyk, 2019, s. 175–179.
2. Ks. EA:n edustajan, Kerry Hopkinsin, kommentti Yhdistyneen kuningaskunnan parlamentin kuulemisessa. <https://parliamentlive.tv/event/index/0bf5f000-036e-4cee-be8e-c43c4a0879d4> kohdasta 15:43 alkaen. Vierailtu 12.12.2019.
3. Samoin ks. Lundedal Nielsen – Grabarczyk, 2019, s. 172. Tarkemmin mekaniikan sattumanvaraisuudesta ja todennäköisyyksistä myöhemmin tässä artikkelissa.

maksullisia avaamisia, etenkin jos palkinnoksi voi saada pelin kulkuun vaikuttavia esineitä (ns. *pay to win loot box*). Tällaisessa tilanteessa varakkaampi pelaaja voi ostaa suuremman määrän ja tämän ostoksen perusteella pärjätä pelissä paremmin kuin vähemmän rahaa investoinut pelaaja. Tässä kirjoituksessa käsitellään vain rahaa vastaan saatavia avauksia, sillä vain vastiketta vastaan saatu suorite voi tulla kyseeseen arpajaisina tai uhkapelinä. Pelien sääntelyssä tulisi huomioida erot maksullisten ja maksuttomien sattumaan perustuvien palkintomekanismien välillä. Samoin tulisi huomioida erot sääntelytarpeessa riippuen siitä, voidaanko pelin sisäiset esineet myydä eteenpäin.<sup>4</sup>

Pelien julkaisijoille on edullista saada tasainen tulovirta pelistä, ja siksi julkaisijat päätyvät usein laittamaan palkintolaatikoita peleihinsä. Palkintolaatikoiden käyttö voi olla hillittyä tai hyvin aggressiivista. Aggressiivisimmillaan pelaajan eteneminen pelissä on tehty keinotekoisen hankalaksi, ja etenemistä helpottavat esineet ovat saatavilla ainoastaan palkintolaatikoista. Hillitympänä tapana voidaan pitää vain pelihahmon ulkonäköön vaikuttavien esineiden laittamista palkintolaatikoihin.

Useimmiten pelaajat haluavat pärjätä hyvin pelissä tai personoida pelihahmoaan kosmeettisilla esineillä. Perinteisesti tähän lopputulokseen on päästy pelaamalla peliä ja harjoittelemalla. Palkintolaatikat kuitenkin tarjoavat tähän houkuttelevan oikotien. Tämä on johtanut tapauksiin, joissa pelaajat käyttäytyvät vastaavalla tavalla kuin perinteisistä uhkapeleistä riippuvaiset henkilöt. Pelaajat saattavat ostaa palkintolaatikoita enemmän kuin olisi järkevää,<sup>5</sup> sillä he kokevat tarvitsevansa tietyn esineen. Tämä ilmiö on hyvinkin verrattavissa siihen, miten moni uhkapeliongelma karsiva käyttää koko käyttövaransa ja vähän enemmänkin Veikkauksen pelikoneisiin.

Vaikka ongelmakäyttäytyminen on samankaltaista molemmissa ilmiöissä, niiden välillä on kuitenkin selkeitä juridisia eroja. Palkintolaatikoita voidaan arvioida arpajaislain (1047/2001) 2 §:stä löytyvän arpajaisten määritelmän kautta tai rikoslain (38/1889, RL) 17:16:n uhkapelin määritelmän kautta.<sup>6</sup> Kysymys kuuluu, *ovatko palkintolaatikat luvanvaraisia arpajaisina tai kiellettyä uhkapelin järjestämistä?* Kysymykseen vastataan lainopillisella analyysillä mainittujen lainkohtien tunnusmerkistöistä ja niiden soveltumisesta palkintolaatikoihin. Poliisihallitus on katsonut palkintolaatikat tietyin edellytyksin arpajaisiksi, mutta tässä artikkelissa analysoin tätä näkemystä kriittisesti. Kun näihin kysymyksiin on vastattu, on syytä katsoa myös ulkomailla esitettyihin lainsäädäntöhankkei-

4. Lundedal Nielsen – Grabarczyk 2019, s. 196–197.

5. Samoin Florian Furger, Das Bundesgesetz über Geldspiele und dessen Umsetzung in Videospielen. Jusletter IT 5 2019, s. 1–34, 31.

6. RL 17:16 b:ssä kielletään myös arpajaisten toimeenpaneminen ilman lupaa. Tämän säännöksen soveltaminen nojaa kuitenkin suoraan arpajaislain mukaiseen määritelmään. Uhkapelin kielolla on tästä määritelmästä poikkeavia elementtejä ja siksi sitä käsitellään tässä potentiaalisena puuttumiskeinona palkintolaatikoihin.

siin sekä palkintolaatikoiden ja uhkapelien yhtäläisyyksiin käyttäjän psykologian kannalta. Näiden kautta haen *de lege ferenda* argumentteja palkintolaatikoiden sääntelyyn. Tarvetta tällaiselle analyysille on, sillä laillisuusperiaatteella voidaan perustella vaatimusta lainsäätäjän selkeälle linjaukselle siitä, kuuluvatko palkintolaatikat uhkapelin tai arpajaisien määritelmien alle ja millä edellytyksin.

Kirjoituksen lähteet koostuvat pääasiassa rikoslain ja arpajaislain esitöistä, Poliisihallituksen lausunnosta ja Yhdistyneen kuningaskunnan *House of Commonsin* julkaisemasta selvityksestä. Aihe on ajankohtaisuudesta ja ongelmallisuudesta huolimatta jäänyt hyvin vähälle huomiolle kotimaisessa oikeuskirjallisuudessa. Myöskin uhkapeliin liittyvät teemat ovat harvinaisia, ja suurimmalta osin uhkapeliä käsittelevät kirjoitukset ja oikeustapaukset lähestyvät sitä sellaista näkökulmista, jotka eivät liity tässä käsiteltäviin ongelmiin. Ulkomaillaakaan aiheesta ei ole tehty merkittävässä määrin analyysia, eikä vertaisarvioituja kirjoituksia ole paljoa. Tutkitun tiedon puute onkin hälyttävää. Tämän takia artikkelissa on jouduttu turvautumaan tilastojen osalta lähes yksinomaan *House of Commonsin* selvityksessä esitettyyn sekä verkossa julkaistuihin uutisartikkeleihin.

En kuitenkaan käsittele artikkelissa arpajais- ja uhkapelilainsäädännön alueelliseen soveltamiseen liittyviä kysymyksiä.<sup>7</sup> Jätän käsittelyn ulkopuolelle myös arpajaisverolain (552/1992) 2 §:n mukaisen verovelvollisuuden, vaikka tuossa lainkohdassa mainitaan käytännössä samat kriteerit kuin arpajaisien arpajaislain mukaisessa määritelmässä. Arpajaisverolain mukaista käsitettä ei kuitenkaan täsmennetä<sup>8</sup>, ja vaikuttaisikin siltä, että sen mukaista sattumanvaraisuutta ja vastikkeellisuutta tulkittaisiin samoin kuin arpajaislaissa. Kolmas tarkastelun ulkopuolelle jäävä kysymys on pidemmät perinteet omaavien keräilykorttipakkauksien luonnehdinta arpajaisiksi tai uhkapeliksi. Selvää on, että niillä ja palkintolaatikoilla on paljon yhteistä, joskin pelimuotojen suunnittelu tuo tiettyjä huomionarvoisia eroja. Neljäs ulkopuolelle jäävä kysymys on niin sanottu *skin betting* -vedonlyönti käyttämällä panoksena pelin sisäisiä esineitä. Tässä esitetty analyysi on osaltaan hyödyllistä myös *skin betting* -toiminnan laillisuuden arvioinnissa, sillä sen luonne kiellettynä uhkapelinä ratkeaa pitkälti sen mukaan, voidaanko pelin sisäisillä esineillä tulkita olevan rahallista arvoa.<sup>9</sup>

Rikosoikeudellinen laillisuusperiaate on tämän artikkelin johtopäätöksen kannalta keskeinen periaate. Muista rikosoikeudellisista teemoista olisi myös saanut runsaasti analyysia aikaiseksi. Tässä kirjoituksessa keskitytään tilankäytön rajoitusten ja kokonaisuuden eheyden vuoksi vain rikosten tunnusmerkistöön ja laillisuusperiaatteeseen. Palkintolaatikat aiheuttavat myös ongelmia arvioitaessa tahallisuutta, osallisuutta ja kieltorehdyttä. Nämä teemat ovatkin hyviä jatkotutkimuksen kohteita.

7. Useimmiten palkintolaatikat esiintyvät ulkomaisten yhtiöiden tuotteissa, joten näiden kysymysten arvioinnille on tarvetta.

8. Verohallinnon ohje A72/200/2017, kohdassa 3.

9. Samansuuntaisesti ks. Poliisihallituksen lausunto 22.08.2018, POL-2018-22730, s. 4.

## 2. Ovatko palkintolaatikat arpajaisia?

### 2.1. Vastikkeellisuus ja sattuma

Tässä kappaleessa käsitellään kysymystä siitä, täyttääkö palkintolaatikko arpajaisten määritelmän. Jos tarkastelun perusteella havaitaan niiden täyttävän arpajaisten määritelmän, tarkoittaisi tämä palkintolaatikoiden kieltämistä, sillä videopelin julkaisijat eivät käytännössä voi saada tavara-arpajaislupaa, koska sellaisen ehtona on yleishyödyllisyys.<sup>10</sup>

Arpajaislain 2 §:ssä määritetään arpajaisiksi toiminta, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton. Palkintolaatikoiden kohdalla määritelmä täytyy, jos avaaminen voidaan tehdä kokonaan tai osittain muulla kuin pelin sisällä hankitulla valuutalla. Myös pelin sisäisen niin sanotun välivaluutan (*premium currency*) avulla ostetut palkintolaatikat ovat vastikkeellisia, mikäli euroilla on mahdollista ostaa välivaluutaa.<sup>11</sup> Arpajaislain määritelmän kannalta ei ole merkitystä sillä, onko välivaluutaa mahdollista ansaita myös pelin sisäisistä haasteista tai muulla vastikkeettomalla toiminnalla. Riittävää määritelmän täyttymiselle on, että avaaminen tai välivaluutan hankkiminen voidaan tehdä rahaa vastaan.

Arpajaislain mukaan voiton on perustuttava kokonaan tai osittain sattumaan, jotta arpajaisten määritelmä täyttyy. Arpajaislain esitöiden mukaan sattuma on sellainen voiton määräytymisen peruste, johon pelaaja ei voi vaikuttaa ennakolta. Edelleen arpajaislain esitöiden mukaan voiton saaminen perustuu sattumaan silloin, kun sen vaikutusta voiton määräytymiseen ei tietävin tai taitavinkaan pelaaja voi poissulkea.<sup>12</sup> Poliisihallitus on tulkinnut tätä kriteeriä seuraavasti: ”Loot boxin sisältöä ei paljasteta ennen loot boxin avaamista. Pelaaja ei voi näin ollen tietää ennalta, mitä avattava loot box sisältää, ja vaikuttaa olevan täysin sattumanvaraista, mitä tavaroita pelaaja saa haltuunsa.”<sup>13</sup> Jäljempänä esitän laajemman analyysin sattumanvaraisuudesta RL 17:16:n käsittelyn yhteydessä. Sattuman käsite on yhtäläinen näissä lainkohdissa.<sup>14</sup> Toisaalta usein pelit mainostavat, mitä palkintolaatikoista voi saada. Pelaajat siten tietävät useimmiten mahdolliset esineet, mutta eivät voi vaikuttaa siihen, mikä esineistä kulloinkin avataan. Viime aikoina moni peliyhtiö onkin luopunut palkintolaatikoista ja

10. Poliisihallituksen lausunto 22.08.2018, POL-2018-22730, s. 4.

11. Samoin Poliisihallituksen lausunto 22.08.2018, POL-2018-22730, s. 2.

12. Hallituksen esitys Eduskunnalle arpajaislaiksi ja eräiksi siihen liittyviksi laeiksi 197/1999 vp, s. 60.

13. Poliisihallituksen lausunto 22.08.2018, POL-2018-22730, s. 2.

14. Keskinäisestä vastaavuudesta tarkemmin ks. Jussi Tapani, Sattumaa vai ei – korkein oikeus, kieltoerehdys ja tahallisuuden kohde. Lakimies 3/2009, s. 470–481, 470.

korvannut ne siten, että pelaaja näkee ennalta minkä esineen hän saa.<sup>15</sup> Tällä vältetään uhkapeli tai arpajaisäännösten soveltuminen sekä palkintolaatikoiden mahdollisesti aiheuttama mainehaitta.

## 2.2. Rahanarvoiset voitot

Rahanarvoisena voittona pidetään esitöiden mukaan rahaa, rahaan vaihdettavissa olevia pelimerkkejä ja voittotositteita, tavaraa tai tavaraan taikka palveluihin vaihdettavia lahja- tai ostokortteja.<sup>16</sup> Poliisihallitus on linjannut tämä tar koittavan sitä, että palkintolaatikoista saatavia tavaroita voidaan vaihtaa rahaksi joko videopelin julkaisijan omilla tai kolmansien tahojen ylläpitämillä kauppa-paikoilla.<sup>17</sup> Linjaus vaikuttaisi kuitenkin olevan ristiriidassa lain esitöiden kanssa, sillä siellä rahanarvoisena voittona pidetään myös tavaraa.

Toisaalta rahanarvoisuus- ja jälkimarkkinavaatimuksia voidaan perustellusti kritisoida. *Drummond* ja *Sauer* kritisoivat arvon määrittämistä pelkästään käyvän valuutan ja vaihdettavuuden kautta. Tällöin jää huomiotta pelaajalle syntyvä etu. Heidän mukaansa riittävä arvo syntyy, kun yhdistetään esineiden (keinotekoinen) harvinaisuus pelin sisällä ja pelaajan niistä mahdollisesti saama etu suhteessa muihin pelaajiin.<sup>18</sup>

Virtuaalisessa muodossa olevia esineitä ei ole pidetty irtaimena omaisuutena. Kouvolan hovioikeuden näpistystä koskevassa Habbo Hotel -ratkaisussa todettiin, että internetissä toimivan Habbo Hotel -palvelun niin sanottuja sähköisiä tai virtuaalisia huonekaluja ei voida pitää [rikoslain] esitöissä tarkoitettuna irtaimena omaisuutena. Kysymys on aineettomasta omaisuudesta, jolla on taloudellinen arvo.<sup>19</sup> Ratkaisun ongelma on se, että ratkaisun oikeusohje ei liene analogisesti siirrettävissä arpajaislain tulkintaan rahanarvoisuudesta. Ratkaisussa tulkituissa lain esitöissä oli kyse irtaimen omaisuuden määritelmästä fyysisen substanssin omaavana kappaleena. Huomionarvoista on myös se, että tuomioistuimen tulkintaa rajoitti rikosoikeudellinen laillisuusperiaate. Toisaalta myös palkintolaatikoiden kohdalla laillisuusperiaatteella tulisi olla merkitystä, sillä luvaton arpajaisten järjestäminen on kriminalisoitu RL 17:16 b:ssä. Ennakkopäätösarvoa tällä ratkaisulla ei tietenkään ole, mutta se on tästä puutteestaan huo-

15. Ks. esimerkiksi Psyonixin Rocket League -pelin nykyinen käytäntö.

16. HE 197/1999 vp, s. 61.

17. Poliisihallituksen lausunto 22.08.2018, POL-2018-22730, s. 2–3. Samoin Tanskan Spillemyn-digheden lausunnossaan Udtalelse om loot boxes/loot crates 29.11.2017. Vrt. Belgian Kanss-pelautoriteit lausunnossaan Sommige loot boxes in strijd met kansspelwet 19.5.2018.

18. Aaron Drummon – James D. Sauer, Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour* 2 2018, s. 530–532, 532.

19. Kouvolan hovioikeus 10.3.2011 284, R 10/863.

limatta ainoa suomalainen ratkaisu, joka sisältää argumentaatiota virtuaalisen omaisuuden luonteesta omaisuutena. Avainasemassa on siten argumentaation vakuuttavuus. Valitettavasti tältä osin ratkaisu on suppea, joten sitä voidaan käyttää lähinnä heikkona tukena argumentaation rakentamiselle.

Olisi hyvin erikoista, että markkinoilla yhden osapuolen tarjolle laittamia esineitä myydään jatkuvasti, mutta näin saatavia esineitä ei pidetä rahanarvoisina pelkästään siksi, ettei sitä voida luovuttaa eteenpäin. Tässä on järkeä siinä mielessä, että käypänä hintana pidetään sitä hintaa, mitä tuotteesta ollaan valmiita maksamaan. Jos markkinoita ei ole, ei ole hinnanmuodostustakaan. Kuitenkin virtuaalisilla esineillä on olemassa markkinahinta, jolla monopoliasemassa oleva toimija myy tuotetta pelin sisällä. Markkinahinta on myös eri asia kuin taloudellinen arvo. Virtuaalisten esineiden arvon määrittelyssä on keskitytty liiaksi pelkästään esineen arvoon jälkimarkkinoilla, ja esineen hankkimisen kustannukset ovat jääneet vähemmälle huomiolle.<sup>20</sup> Taloudellista arvoa voidaan myös palkintolaatikoiden kohdalla lähestyä hankintahinnan kautta. Tällöin huomataan, että esineitä on saatavissa euromääristä korvausta vastaan. Jos taas asiaa arvioidaan korvaavan hankinnan kautta, tällöinkin voidaan määrittää esineelle hinta. Näin ollen katson pelin sisäisillä esineillä olevan rahallinen arvo riippumatta siitä, voidaanko tuo arvo muuntaa takaisin euroiksi. Tämän perusteella rahallisen arvon tunnustaminen pelkästään jälkimarkkinoiden olemassaolon tilanteissa vaikuttaa perusteettoman yksipuoliselta.

Analogiaa voidaan hakea myös lisenssisopimuksista, joissa omaisuuserän käyttöoikeus luovutetaan, mutta omistusoikeutta ei luovuteta. Myös videopelit ovat lisenssisopimuksella pelaajan hallussa. Tällaisen tulkinnan mukaan palkintolaatikoista saatava palkinto ei olisi omistusoikeus esineeseen, vaan käyttöoikeus, jota pelaaja pääsee hyödyntämään peliyhtiön tarjoamassa palvelussa. Toisaalta arpajaislain määritelmä kattaa myös palvelut, joten tällä erolla ei ole merkitystä.

Habbo Hotel -ratkaisussa hovi-oikeus ei käsitellyt tavaroiden taloudellisen arvon muodostumista. Tuossa ratkaisussa arvioidussa palvelussa virtuaalisia esineitä myy palveluntarjoaja, eikä niille ole olemassa pelin ulkoisia jälkimarkkinoita. Siten taloudellinen arvo perustui lähinnä niiden hankkimiseen käytettyyn rahamäärään. Ratkaisu tukee siten tässä esitettyä kantaa siitä, että virtuaalisia esineitä voitaisiinkin pitää taloudellisen arvon omaavana omaisuutena riippumatta siitä, onko esineelle olemassa tehokkaat jälkimarkkinat, kunhan sille on määritettävissä hankintahinta. Ei myöskään liene arpajaislain soveltamisen yhteydessä syytä tulkita rahanarvoisen voiton tarkoittavan muuta kuin taloudellisen arvon omaavan omaisuuserän haltuun saamista. Arpajaisten määritelmä täytyisi näin ollen myös ilman tehokkaiden jälkimarkkinoiden olemassaoloa.

20. Lundedal Nielsen – Grabarczyk 2019, s. 194–195. Vrt. Furger 2019, s. 31.

Arpajaislain 2 §:n 2 momentissa määritellään kielletyksi myös raha- ja tavaravoittoautomaattien pitäminen yleisön käytettävissä ilman lupaa. Lain esitöissä todetaan raha- ja tavaravoittoautomaateille sekä muille peliautomaateille ja pelilaitteille olevan tunnusomaista se, että pelaaja itse käyttää automaattia tai pelilaitetta. Arpajaisiin osallistuminen tapahtuu siten mekaanisen tai elektronisen laitteen avulla.<sup>21</sup> Raha-automaattina palkintolaatikoita ei voi pitää, sillä niistä saadaan palkinnoksi esineitä, joilla on muukin funktio kuin rahallisen arvon välitys.<sup>22</sup> Tavaravoittoautomaatin määritelmä löytyy arpajaislain 3 a §:n 4 kohdasta. Sen mukaisesti tavaravoittoautomaatilla tarkoitetaan peliautomaattia tai -laitetta, josta pelaaja voi voittona saada tavaraa. Esitöitä lukiessa on ilmeistä, että tavaravoittoautomaateista säädettyä on pidetty silmällä vain fyysisiä esineitä.<sup>23</sup> Edellä selostetun perusteella ja Kouvolan hoivioikeuden ratkaisussa esitetyn tukemana virtuaalisia esineitä ei voida pitää fyysisinä esineinä. Vaikuttaisi kuitenkin turhauttavan muodolliselta rajata palkintolaatikat määritelmän ulkopuolelle. Kyseessä on kuitenkin mekanismi, joka vastiketta vastaan antaa sattumanvaraisesti esineitä ilman ihmisen avustusta.

Vaikka pitäytyisimme Poliisihallituksen omaksumassa tulkinnassa, palkintolaatikat ovat yhä arpajaisia silloin, kun niistä saataville esineille on olemassa tehokkaat jälkimarkkinat. Esine on siis voitava vaihtaa rahaksi tai myydä joko pelin julkaisijan tarjoamin keinoin tai kolmannen osapuolen kautta.<sup>24</sup> Merkitystä ei ole sillä, että pelin julkaisija kieltää käyttöehdoissaan kaupankäynnin, jos sitä ei teknisesti estetä.<sup>25</sup> Poliisihallituksen lausunnossa on hyvin seikkaperäinen esimerkki tällaisesta jälkimarkkinasta:

Videopelissä Counterstrike: Global Offensive (CSGO) loot boxista saatu virtuaalinen tavara on ensin pelaajan hallussa kyseisen pelin videopelialustan Steamin asiakas-kohtaisella tilillä, niin kutsutussa tavaraluettelossa. Rahaksi muuttaminen edellyttää internetissä toimivien kyseisen pelin virtuaalisten tavaroiden kaupankäyntiin erikoistuneiden sivustojen käyttöä. Näitä sivustoja kutsutaan tässä kolmansiksi kauppapaikoiksi. Virtuaalisen tavarahan muuttaminen rahaksi tapahtuu käytännössä siten, että pelaaja asettaa myynti-ilmoituksen kolmannen kauppapaikan palvelussa tietystä tavarasta. Tavarahan myyntiin asettamisen vahvistamiseksi kyseisen palvelun Steamissa sijaitseva *tradebot* käy pyytämässä myyjältä Steam-sovelluksen sisällä myytävää tavaraa käyttäen pelaajalta–pelaajalle-vaihtoikkunaa. Tällöin tavara siirtyy tradebotin tilille ja tavaroiden myynti-ilmoitus näkyy kolmannella kauppapaikalla. Ostaja ostaa myydyin tavarahan myynti-ilmoituksen perusteella ja lisää tavarahan ostoskoriin kolmannella kauppapaikalla. Raha liikkuu ostajalta kolmannelle kauppapaikalle, joka tilittää maksun myyjälle eli pelaajalle veloitettuaan myyntipalkkion itselleen. Virtuaalinen

21. HE 197/1999 vp, s. 62.

22. Esimerkiksi voittotositteen käteisen rahan sijaan antava laite täyttäisi raha-automaatin määritelmän, sillä saadulla esineellä ei ole muuta funktiota kuin vaihtokelpoisuus käypään valuuttaan.

23. Esitöissä on muun muassa maininta siitä, että tavarahan tulisi olla automaatin sisällä. HE 197/1999 vp, s. 65.

24. Huomionarvoista on myös se, että tällaisen kaupan ollessa voitollinen syntyy verotettavaa tuloa. Verotuskysymyksiä ei kuitenkaan käsitellä tässä kirjoituksessa enempää.

25. Poliisihallituksen lausunto 22.08.2018, POL-2018-22730, s. 4.

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

tavara ei missään vaiheessa poistu Steamista, vaan tavaran hallinta siirtyy ostajalle kolmannen kauppapaikan tradebotin välityksellä.

Tämä tarkoittaa siis sitä, että myös käyttöehtojen vastainen niin sanottu pimeä kauppa on riittävä arpajaismääritelmän täyttämiseksi. Poliisihallitus ei anna tarkempia kriteereitä sille, kuinka tehokkaita jälkimarkkinoiden on oltava. Periaatteessa videopeleissä on mahdollista tehdä uusi käyttäjätunnus ja myydä sen salasanana myöhemmin. Tällöin pelaaja voi pyytää salasanan vastikkeeseen. Kauppa voidaan neuvotella vaikkapa eBayssa tai muulla julkisella ilmoituskanavalla. Monessa pelissä tämä mahdollistaa käyttäjätunnuksen perustamisen pelkästään siinä tarkoituksessa, että pelaaja kerryttää sinne esineitä saadakseen mahdollisimman hyvän hinnan tunnuksen myynnistä myöhemmin.<sup>26</sup> Toisaalta näitä julkisia kauppapaikkoja voidaan hyödyntää myös esinekohtaisesti, jos pelin sisäinen järjestelmä tarjoaa pelaajien keskinäisen vaihtotoiminnon. Ainakin näillä kahdella pimeän kaupan järjestelyllä voitaisiin siis lunastaa pelissä ansaitut esineet euroiksi. Tosin tällaisissa järjestelyissä on lukuisia epävarmuuksia, kuten luottamuspuola osapuolten välillä, huijausten riski, käyttöehtojen vastaisuus käyttäjätunnuksia luovutettaessa ja monimutkainen toteuttamistapa. Näistä kenties vakavin riski on se, että tällainen toiminta on pelien käyttöehtojen vastaista ja voi johtaa käyttäjätilin sulkemiseen. Tällaista vaihtoehtoa ei näin ollen voi pitää tehokkaana jälkimarkkinana.

### 3. Uhkapelin järjestäminen

#### 3.1. Yleistä

RL 17:16:ssä kielletään kaikenlainen uhkapelin järjestäminen. Pykälän 1 momentissa säädetään rangaistavaksi uhkapelin järjestäminen:

Joka luvattomasti järjestää uhkapelin tai pitää huoneistoa tai muuta tilaa uhkapeliä varten tai majoitus- tai ravitsemisliikkeen harjoittajana sallii uhkapelin, on tuomittava uhkapelin järjestämisestä sakkoon tai vankeuteen enintään yhdeksi vuodeksi.

Säännöksen soveltamisen osalta lienee ilmeistä, että pelin julkaisija järjestää lopputähtäjänsä saataville pelimuodon, joka sisältää palkintolaatikoita. Lain esitöiden

26. Toisissa peleissä pelin ostaminen on käyttäjätunnuskohtaista, jolloin kaupattavaksi tarkoitettun tunnuksen tekijä joutuisi ostamaan pelin uudestaan jokaiselle kauppaa varten perustamalleen tunnukselle.

mukaan uhkapelin järjestäminen voi toteutua millaisessa paikassa tahansa taikka käyttämällä hyväksi erilaisia tietoliikenneyhteyksiä, esimerkiksi puhelinverkkoa tai sähköpostia. Uhkapelin järjestämistä voisi olla myös uhkapeliin tarvittavien laitteiden tai välineiden hankkiminen ja asettaminen pelaajien käyttöön.<sup>27</sup> Tämän perusteella näyttäisi siltä, että uhkapelissäännöksestä on tarkoitettu tehdä teknologianeutraali. Siten palkintolaatikoiden tarjoaminen on helppo tulkita säännöksen mukaiseksi järjestämiseksi, mikäli uhkapelin määritelmä täyttyy.

Epäselvyys koskeekin vain sitä, ovatko palkintolaatikot uhkapelejä. Tämä ratkeaa RL 17 luvun 16 §:n 2 momentin määritelmäsäännöksen perusteella. Määritelmä sisältää ensinnäkin luettelon niistä peleistä ja toiminnoista, jotka lainsäätäjän mielestä selvästi ovat uhkapeliä: veikkaus-, bingo-, toto- ja vedonlyöntipeli, raha- tai tavara-arpajaiset ja pelikasinotoiminta. Tästä luettelosta huomio kiinnittyy lähinnä termiin arpajaiset. Tulisiko palkintolaatikoita pitää arpajaisina, joissa palkintona on rahaa tai tavaraa? Aiemmin käsitellyn mukaisesti palkintolaatikoita pidetään tietyin edellytyksin arpajaisina.

Tässä on syytä huomauttaa, että mikäli palkintolaatikot tulkitaan edellä kuvatun kriteeristön avulla arpajaisiksi, niiden tarjoaminen tulisi rangaistavaksi RL 17:16 a:n mukaisena arpajaisrikoksena. On erikoista, että arpajaisten järjestäminen on tällä tavalla kaksinkertaisen kriminalisoinnin alaista.<sup>28</sup> Tämä outous muodostuu konkreettiseksi, kun tarkastellaan ratkaisua KKO 2011:23, jossa oli kyse pokeriturnauksen järjestämisestä. Pokeri on malliesimerkki uhkapelistä. Kenties tapauksen palkintomalli teki toiminnasta arpajaiset uhkapelin sijaan. Peli oli järjestetty turnausmuotoisesti siten, että pelaajat saivat palkinnon sijoituksensa mukaan. Palkintorahat kerättiin osallistumismaksuista. Kyseessä ei siten ollut hallituksen esityksessä silmällä pidetty pokeripeli, jossa yhden henkilön voitot korreloivat suoraan toisten tappioihin. Sen sijaan järjestämistapaa pidettiin arpajaisina.

Kuitenkin uhkapelin järjestäminen kattaa myös muunlaista toimintaa. RL 17 luvun 16 §:n 2 momentin määritelmän mukaan uhkapelillä tarkoitetaan myös ”muuta vastaavaa peliä tai toimintaa, jossa voiton saaminen perustuu kokonaan tai osittain sattumaan taikka peliin tai toimintaan osallistuvista riippumattomiin tapahtumiin”. Esitöissä on pidetty muille vastaaville peleille tyypillisenä, että ne ovat yleensä niin sanottuja nollasummapelejä, joissa voitto syntyy toisten pelaajien vastaavien tappioiden kautta.<sup>29</sup> Tätä kohtaa voidaan kutsua uhkapelin yleismääritelmäksi. Sekä lueteltujen esimerkkien että yleismääritelmän mukaisen toiminnan edellytetään olevan sellaista, että siihen osallistuvan henkilön

27. Hallituksen esitys Eduskunnalle oikeudenkäyttöä, viranomaisia ja yleistä järjestystä vastaan kohdistuvia rikoksia sekä seksuaalirikoksia koskevien säännösten uudistamiseksi 6/1997 vp, s. 138.

28. Ks. myös HE 6/1997 vp, s. 138.

29. HE 6/1997 vp, s. 138.

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

mahdollinen häviö on ilmeisessä epäsuhteessa ainakin jonkun osallistujan maksukykyyn.

Käyn tässä kirjoituksessa seuraavaksi läpi kysymystä siitä, voidaanko palkintolaatikoiden tarjoamista arvioida uhkapelin järjestämisenä. Arvioin ensin palkintolaatikoiden sattumanvaraisuutta jaksossa 3.2. ja sen jälkeen ilmeistä epäsuhtaa osallistujan maksukykyyn jaksossa 3.3.

### 3.2. Sattumanvaraisuus palkintolaatikoissa

Ensimmäinen, ja kenties keskeisin, elementti uhkapelin määritelmässä on voiton perustuminen sattumaan, toisin sanoen sattumanvaraisuus. Toinen elementti on voiton perustuminen osallistujista riippumattomiin tapahtumiin, mitä voidaan kutsua häiriövaikutukseksi tai interferenssiksi.<sup>30</sup> Mainitut elementit ovat vaihtoehtoisia (”taikka”), ja pelin lukeminen uhkapeliksi voi siis tapahtua kummalla tahansa perusteella: voittaja ratkeaa kokonaan tai osittain joko sattumanvaraisesti tai interferenssistä johtuen. Siten sellaiset pelin sisäiset ostokset, joissa pelaajalle kerrotaan etukäteen minkä esineen hän saa, eivät voi täyttää uhkapelin määritelmää.

Sattumanvaraisuuden määrittelemiseksi on ensin tarkasteltava arpajaislain esitöitä. Niiden mukaan sattuma on sellainen voiton määräytymisen peruste, johon pelaaja ei voi vaikuttaa ennakolta. Edelleen arpajaislain esitöiden mukaan voiton saaminen perustuu sattumaan silloin, kun sen vaikutusta voiton määräytymiseen ei tietävin tai taitavinkaan pelaaja voi poissulkea.<sup>31</sup> RL 17:16:n perusteluista löytyy tarkempaa pohdintaa mainituista elementeistä. Lainsäätäjän mukaan sattuman osalta pelit voidaan jakaa karkeasti kahteen ryhmään: onnenpelit, joissa sattumalla tai häiriöillä on jokin osuus, ja taitopelit, joissa ei ole. Rajanveto tehdäänkin pelisääntöihin perustuvan kokonaiskäsityksen perusteella.<sup>32</sup> Tulkinnanvaraisissa tilanteissa määritelmää on syytä tulkita supistavasti.<sup>33</sup> Seuraavaksi esitän tällaisen pelin sääntöihin perustuvan tapauskohtaisen arvioinnin tyypillisestä palkintolaatikkojärjestelystä.

Palkintolaatikat vaikuttavat täysin sattumanvaraisilta, mutta ne on suunniteltu todennäköisyyksien pohjalta.<sup>34</sup> Ne on rakennettu siten, että pelin koodiin kirjataan todennäköisyydet kunkin esineen osalta. Harvinaisen esineen saamisen todennäköisyys voi olla 1 % ja yleisemmän esineen vaikkapa 30 %. Pelaaja ei voi

30. Häiriövaikutuksen soveltumisesta peleihin ks. tarkemmin Anssi Kärki – Mikko Huttunen – Juhana Riekinen, GLHF? NHL-uhkapelit ja pelivelat, s. 172–185 teoksessa Jussi Kiiski (toim.), Lappi sydämeni vei – Artikla ry:n 40-vuotisjuhlakirja. Artikla ry 2019, s. 175–179.

31. HE 197/1999 vp, s. 60. Ks. Myös KKO 2008:119 ja KKO 2011:23.

32. Ks. HE 6/1997 vp, s. 140–141.

33. PeVL 23/2000 vp, s. 2, KKO 2008:119 ja KKO 2011:23. Ks. myös Tapani 2009, s. 476.

34. Samoin Lundedal Nielsen – Grabarczyk 2019, s. 177.

vaikuttaa mitenkään siihen, millainen lopputulos on. Samanlainen todennäköisyyksien ennakoitavuus pätee myös perinteisiin uhkapeleihin. Esimerkiksi ruletissa tai useimmissa korttipeleissä kokeneella ja todennäköisyyksien laskemiseen kykenevällä pelaajalla saattaa olla parempia voitontoiveita kuin kokemattomalla henkilöllä. Esitöiden lausuman mukaan toistuvat satunnaiset tapahtumatkin saattavat noudattaa erilaisia säännönmukaisuuksia. Siitä huolimatta tällaiset korkein panoksin pelatut pelit ovat uhkapelejä, koska yksittäisissä pelitapahtumissa voitot ja häviöt perustuvat satunnaisiin tekijöihin.<sup>35</sup> Merkitystä on siten sillä, onko yksittäisessä pelitapahtumassa kyse sattumanvaraisesta tekijästä.

Todennäköisyyksiin perustuvat palkintolaatikat ovat siten sattumanvaraisia. Tämä voidaan osoittaa tarkastelemalla tyypillistä tapaa rakentaa tällainen järjestelmä. Todellisuudessa todennäköisyydet rakentuvat useimmiten siten, että esineet jaetaan eri harvinaisuusasteille. Esimerkiksi harvinaisimmasta yleisimpään *legendaarinen*, *harvinainen*, *epätavanomainen* ja *yleinen*. Mitä harvinaisemmasta esineestä on kyse, sitä paremmat sen ominaisuudet yleensä ovat. Jokaisella harvinaisuusasteella on useita eri esineitä siten, että korkeimman harvinaisuuden tason esineissä on vähemmän erilaisia uniikkeja kappaleita ja matalamman harvinaisuuden tasolla erilaisia uniikkeja esineitä on enemmän. Siten legendaarinen-harvinaisuustason esineitä saattaa olla 20 erilaista uniikkia, harvinainen-harvinaisuustason esineitä 50, epätavanomainen-harvinaisuustason esineitä 100 ja yleinen-harvinaisuustason esineitä 200. Jokaisessa palkintolaatikkossa on tavanomaisesti määrätty todennäköisyys sille, minkä harvinaisuustason esineen pelaaja saa, ja tämän harvinaisuustason sisäisestä poolista saadaan jokin tietty esine poolin koon mukaisessa suhteessa.<sup>36</sup> Oletetaan todennäköisyydet 1 % legendaarinen-harvinaisuustason esineelle ja 30 % yleinen-harvinaisuustason esineelle. Siten 1 % todennäköisyys legendaarinen-harvinaisuustason esineen saamiseen tarkoittaisi 0,05 % mahdollisuutta saada tietty uniikki legendaarinen-harvinaisuustason esine.<sup>37</sup> On tärkeää huomata, että kunkin harvinaisuustason sisällä uniikkien esineiden arvossa ja käyttökelpoisuudessa on selkeitä eroja. Toinen saattaa olla erittäin tehokas, kun taas toinen on suunniteltu hyvin epäsuosittua pelityyliä varten, tehden siitä vähemmän halutun. Siten palkintojen rahallinen tai käyttöarvo vaihtelee sekä kategorioiden sisällä että niiden välillä.

35. HE 6/1997 vp, s. 140.

36. Järjestelmän kuvausta on yksinkertaistettu tätä esitystä varten. Usein palkintolaatikoita myydään myös erilaisissa kategorioissa. Yhden kategorian palkintolaatikko voi olla tässä kuvatuslainen, mutta toinen saattaa luvata 100 % todennäköisyyden tietyn harvinaisuustason esineen saamiseksi. Tällöin sattumanvaraista on vain, minkä esineen tuolta tasolta pelaaja saa. Samoin on yksinkertaistettu esineiden todennäköisyyksiä esitysteknisistä syistä. Todellisuudessa harvinaisimpien esineiden todennäköisyydet ovat huomattavasti alhaisempia, jopa 0,0001 %.

37. Riippumatta jaosta harvinaisuustasoihin lopputulos on sama kuin jos kullekin esineelle asetetaan yksilöllinen todennäköisyys. Pelien käyttäjänäkymissä suositetaan nimenomaan tätä harvinaisuustasoihin jakamista, joten se on otettu myös tämän esityksen pohjaksi.

Todennäköisyys yksittäisen esineen saamiselle yksittäisestä palkintolaatikosta vastaa näitä todennäköisyyksiä. Jos sen sijaan ostetaan sata palkintolaatikkoa, keskimääräisesti pelaaja saa yhden legendaarinen-harvinaisuustason esineen ja 30 yleisen-harvinaisuustason esinettä. Kun avattujen palkintolaatikoiden määrää nostetaan kymmeneen tuhanteen, lopputulos onkin huomattavasti helpommin ennakoitava, ja varianssi tietyin uniikin esineen kohdalla onkin pientä. Tällöin 0,05 % mahdollisuus tiettyyn uniikkiin esineeseen tarkoittaisi 50 kopiota jokaisesta tällaisesta esineestä. Tässä tilanteessa voitaisiinkin jo katsoa, ettei palkintolaatikkojärjestelmä ole enää yhtä sattumanvarainen. Tosin tällöinkin varianssi tarkoittaa, että 50 kopiota tietystä esineestä voidaan saada 50 avauksella, 9548 avauksella tai 11 000 avauksella. Samoin 10 000 avauksella voidaan saada 50, 49 tai 100 kappaletta tiettyä esinettä. Selkeää sattumanvaraisuutta ei voida sulkea pois tällöinkään, mutta pelaaja pystyy hyvin paljon tarkemmin ennustamaan, kuinka paljon ja mitä esineitä hän saa avauksillaan.<sup>38</sup> Esineen suunnittelusta riippuu, tarvitseeko pelaaja niitä useamman kappaleen. Keräilytietojen esineiden kohdalla useammalle esineelle on tarvetta, kun taas pysyvien esineiden kohdalla useimmiten ei. Ylimääräisten kappaleiden käyttötarkoitus on siten joko jälleenmyynti tai vaihto, mikäli pelin järjestelmä ylipäättään mahdollistaa esineen siirron. Jos pelaaja tarvitsee kutakin esinettä yhden, niin suuren määrän avaaminen tekee avaamisesta ennakoitavaa käyttötarkoitukseen nähden. Sattumanvaraisuuden määritelmä kuitenkin nojaa yllä esitetyn mukaisesti yksittäiseen pelitapahtumaan, eikä tällaista laajamittaista avaamista voida huomioda määritelmän täyttymistä arvioitaessa. Näin on, vaikka laajamittainen avaaminen voi pelistä riippuen olla tavanomainen tapa käyttää palkintolaatikoita.

Palkintolaatikoista pelaaja saa aina konkreettisen, joskin digitaalisen, esineen vastikkeeksi rahoistaan. Keskeistä on siis, että palkintolaatikat antavat jokaisella avaamisella jonkin esineen. Tätä on käytetty argumenttina sille, että palkintolaatikoita ei voida pitää uhkapelinä, koska jokaisella avauksella voittaa jonkin esineen.<sup>39</sup> On kuitenkin huomioitava myös se, että suurin osa avauksilla saatavista esineistä on hyödyttömiä ja arvottomia. Lisäksi mitä enemmän palkintolaatikoita on avattu aiemmin, sitä todennäköisemmin saatava esine on arvoton. Siten avaamisella saatavan vastikkeen arvo on hyvin sattumanvarainen. Tämä varianssi pitää paikkansa riippumatta siitä, avataanko palkintolaatikoita omaan käyttöön vai myytäväksi jälkimarkkinoilla – markkinoilla yleisemmistä esineistä on ylitar-

38. Samansuuntaisesti asiaa on arvioitu asiantuntijapelien yhteydessä. Suurten numeroiden laki tekee todennäköisyyksistä paremmat, mutta sattumaa ei tällöinkään voi sulkea pois. Suurilla toistomäärillä hajonta pienenee, mutta yksittäisen tapahtuman keskiarvo pysyy samana. Asiantuntijapeleissä kuitenkin korostuu tässä käsiteltävään asiaan verrattuna pelaajan tiedot ja taito hyödyntää tietoa. Ilmiöt eivät siten suoraan vastaa toisiaan, etenkin koska voiton ratkaisevan ajanjakson pituus ja tapahtumien monimutkaisuus on huomattavan erilainen. Ks. Pauliina Immonen – Pekka Malo – Lauri Viitasaari, Lausunto poliisihallitukselle liittyen päätökseen 21.11.2019 POL-2017-4673.

39. Turre Legal -blogi 20.9.2018, Ovatko videopelien loot boxit lainvastaisia? Saatavilla osoitteessa <https://www.turre.com/ovatko-loot-boxit-lainvastaisia/>. Vierailtu 2.12.2019.

jontaa ja hinta muodostuu alhaiseksi. Lisäksi tällaista palkintomekanismia voidaan pitää riippuvuutta ruokkivana psykologisena vaikuttamismekanismina.<sup>40</sup>

Nyt on syytä palauttaa analyysi takaisin lain esitöihin. Esitöiden mukaan toistuvat satunnaiset tapahtumatkin saattavat noudattaa erilaisia säännön-mukaisuuksia. Siitä huolimatta tällaiset korkein panoksin<sup>41</sup> pelatut pelit ovat uhkapelejä, koska yksittäisissä pelitapahtumissa voitot ja häviöt perustuvat satunnaisiin tekijöihin.<sup>42</sup> Suhtautumisessa uhkapeleihin tulisi tämän kannanoton mukaisesti painottaa pelitapahtumia yksittäisinä. Palkintolaatikoiden kohdalla on yllä esitetyn mukaisesti selkeitä säännönmukaisuuksia, mutta lopulta yksittäisen pelitapahtuman kohdalla kyse on sattumasta. Tätä voidaan pitää hyvänä lähtökohtana. Tätä tukevia argumentteja saadaan myös tarkastelemalla tyypillistä ostotilannetta. Tyypillisesti pelaaja ei osta valtavia määriä palkintolaatikoita myydäkseen esineet jälkimarkkinoilla, vaan avaa palkintolaatikoita omaan käyttöönsä ja pieniä määriä. Tyypillinen pelitapahtuma on siten yksittäinen tai ainakin pieneen otantaan perustuva. Siis juuri sellainen yksittäinen pelitapahtuma, jota lain esitöissä kuvataan.

### 3.3. Tappion epäsuhta osallistujan maksukykyyn

#### 3.3.1. Epäsuhta-kriteerin tulkinnasta

Kysymys siitä, onko tappio epäsuhdassa osallistujan maksukykyyn, voidaan jakaa kahteen osaan. Miten epäsuhtaa tulkitaan, ja miten tappion määrä lasketaan? Ensin on syytä käsitellä epäsuhta-kriteeriä ja vasta sen jälkeen tappion laskemista. Palkintolaatikoiden kohdalla on epäselvää uhkapelin määritelmän epäsuhtaisuus-kriteeriin toteutuminen. Se edellyttää mahdollisen häviön olevan ilmeisessä epäsuhteessa ainakin jonkun osallistujan maksukykyyn. Esitöiden lausuman mukaan ajanviete- ja seurapelit eivät rahapanoksin harjoitettuinakaan ole uhkapeliä, jos niissä mahdollisesti syntyvä tappio ei voi sanottavasti horjuttaa yhdenkään osanottajan taloudellista asemaa ottaen huomioon peleistä muodostuva kokonaisuus.<sup>43</sup>

Aiemmissa kannanotoissa on katsottu, että kertaostoksen ollessa tavanomaisesti korkeintaan muutamia kympppejä, ei pelaaminen voisi muodostua epäsuhtaiseksi jonkin osallistujan maksukykyyn.<sup>44</sup> Tämä kannanotto vaikuttaa perustuvan pelkästään lain sanamuotoon, eikä esitöiden tarkennusta ole otettu

40. Ks. tarkemmin tämän kirjoituksen jakso 5.

41. Tästä korkein panoksin -kriteeristä katso jakso 3.3.1.

42. HE 6/1997 vp, s. 140.

43. Ks. HE 6/1997 vp, s. 140.

44. Turre Legal -blogi 2018. Samoin hallituksen esityksessä todetaan, että toto- ja veikkauspelien summia vastaavin panoksin pelattava peli ei lähtökohtaisesti ole uhkapeliä. HE 6/1997 vp, s. 140.

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

huomioon. Kertaostoksen sijaan huomioon tulee ottaa peleistä muodostuva kokonaisuus. Pelin uhkapeliominaisuus ei myöskään määräydy tosiasiallisten voittojen ja häviöiden perusteella, vaan sillä perusteella, millaisiksi pelin säännöt määrittelevät mahdolliset voitot ja häviöt.<sup>45</sup>

Tämä lausuma on hieman ristiriidassa sen kanssa mitä sattumanvaraisuuden yhteydessä lausuttiin. Siellä todettiin satunnaisten tapahtumien toistuessa noudattavan tiettyjä säännönmukaisuuksia, ja korkein panoksin pelattaessa myös tällaisia säännönmukaisuuksia sisältävä peli olisi uhkapeliä.<sup>46</sup> Kun korkein panoksin -kriteeriä ei tältä osin ole määritelty tai perusteltu laajemmin, ei liene syytä tulkita sitä toisin kuin tässä käsiteltävää epäsuhta-kriteeriä.

Pienehköinkin kertapanoksin pelattava ajanvietepeli voi muuttua pitkään jatkuessaan uhkapeliksi, kun kertautuvat tappiot alkavat horjuttaa joidenkin pelaajien taloudellista asemaa.<sup>47</sup> Tämä vaihtelee tietenkin pelaajasta, tämän maksuvarasta sekä pelin säännöistä riippuen. Palkintolaatikkojen osalta julkisuuteen on tullut lukuisia tapauksia, joissa yksittäinen pelaaja on käyttänyt tuhansia tai jopa kymmeniä tuhansia euroja palkintolaatikoihin.<sup>48</sup> Hallituksen esityksessä uhkapelin rajaa ei ole asetettu euromääräisesti, mutta rajan katsotaan ylittyvän, kun hävinnyt ei kykenisi selviytymään tavanomaisista ravinto-, asunto- ja muista elatuskuluistaan.<sup>49</sup> On todennäköistä, että kymmenien tuhansien eurojen menettäminen aiheuttaa tavalliselle kuluttajalle tällaisia vaikeuksia.

Esitöissä lausutaan myös, että epäsuhtaisuus määritellään sen pelaajan maksukyvyyn mukaan, jolla se on heikoin.<sup>50</sup> Jos siis epäsuhta on olemassa yhdenkin pelaajan osalta, peli on uhkapeliä kaikkien pelaajien osalta. Tosin tämän lausunnon taustalla näyttäisi kuitenkin olevan näkemys uhkapelistä pelaajien välisenä nollasummapelinä<sup>51</sup> eikä

45. HE 6/1997 vp, s. 140.

46. Ks. HE 6/1997 vp, s. 140.

47. HE 6/1997 vp, s. 140.

48. HC 1846 2019, s. 24–25. Peliyhtiöt asettavat erilaisia sisäisiä rajoituksia pelaajien ostoskäyttäytymiselle. Esimerkiksi Jagex asettaa 1000 punnan viikkorajoituksen Runescape-peliinsä ja Epic Games 200 dollarin päivittäisen rajoituksen Fortnite: Battle Royal -peliinsä. Peliyhtiöt korostavat tältä osin vanhempien mahdollisuuksia estää lastensa rahankäyttö, eivätkä ne tunnu välittävän aikuisten ongelmakäyttäytymisestä tai näkevän sitä ongelmana. HC 1846 2019, s. 24–25.

49. HE 6/1997 vp, s. 140. Toisaalla on katsottu tällaisen selviytymiskyvyn heikkenemisen olevan riittävää. Ks. Ilkka Rautio – Timo Ojala – Ari-Matti Nuutila – Kimmo Nuotio – Sakari Melander – Martti Majanen – Tapio Lappi-Seppälä – Pekka Koskinen – Kaarlo Hakamies – Dan Helenius. Rikosoikeus. Alma Talent päivittyvä verkkojulkaisu, jakso II.7.RL 17. Uhkapeli, arpajaiset, rahankeräys. Uhkapelin järjestäminen. – Toisaalta on olemassa panosten taso, jossa peli on yleensä uhkapeliä, vaikka kaikki pelaajat olisivat varakkaita ihmisiä. Tällaisesta tasosta on kyse, kun esimerkiksi kiinteistön, asunnon hallintaan oikeuttavien osakkeiden tai liikeyrityksen omistusoikeutta taikka vastaavia osakemääriä tai rahasummia käytetään pelin panoksina. HE 6/1997 vp, s. 140.

50. HE 6/1997 vp, s. 140.

51. Kyseisessä osiossa esitöitä keskustellaan siitä, milloin ajanvietepelistä tulee uhkapeliä.

tässä käsiteltävä yksittäisen tarjoajan asettama pelipaikka. Siten tämä lausuma sopii huonosti palkintolaatikoiden arviointiin.

Tämän perusteella on selvää, että palkintolaatikoihin liitetty käyttäytyminen voi horjuttaa pelaajan taloudellista asemaa. Tällaisen käyttäytymisen yleisyydestä ei valitettavasti ole olemassa kunnollisia tilastoja. Tässä kohtaa voidaan yksittäistapausten perusteella pitää mahdollisena, että palkintolaatikoiden ostaminen horjuttaa niiden ostajan taloudellista asemaa. Tätä voidaan kuitenkin pitää riittävänä, sillä hallituksen esityksen mukaisesti pelin uhkapeliominaisuus määräytyy sen perusteella, millaisiksi pelin säännöt määrittelevät mahdolliset voitot ja häviöt.<sup>52</sup> Epäsuhta-kriteerin tulkinnessa palkintolaatikoiden luoma kokonaisuus tulisikin ymmärtää kertaostosta laajemmin siten, että se kattaa koko ostoskäyttäytymisen.<sup>53</sup> Vaikuttaisikin siltä, että palkintolaatikat voivat täyttää myös uhkapelin määritelmän.

### 3.3.2. Tappion määrän laskeminen

Epäsuhtaa arvioitaessa on otettava huomioon se, että teknisesti ottaen palkintolaatikosta saadaan aina vastike. Kuten aiemmin totesin, tämä vastike voi olla täysin arvoton pelaajalle, ja vastikkeen arvo riippuu sattumasta. Tästä herää siltikin kysymys: tulisiko tappio laskea palkintolaatikoihin käytetyn rahamäärän mukaisesti, vai tulisiko se laskea käytetyn rahamäärän ja saadun vastikkeen arvon erotuksena? Jälkimmäinen vaihtoehto voinee tulla kyseeseen lähinnä tilanteessa, jossa pelin sisäisille esineille on olemassa tehokkaat jälkimarkkinat. Tällöin pelaaja voi myydä pois sellaiset esineet, joita hän ei tarvitse ja kattaa osan tappioista näin saatavilla tuloilla. Siten, samaan tapaan kuin vahingonkorvausta arvioitaessa, vahingonkärsijän minimointivelvollisuuden perusteella jälkimarkkinahinta olisi perusteltua vähentää palkintolaatikoiden ostohinnasta, riippumatta siitä, käyttääkö pelaaja tätä mahdollisuutta.

Rikoksen tunnusmerkistöä arvioitaessa tämä ei ole yhtä itsestään selvä asia. Päätyisin kuitenkin suosimaan samanlaista arviointia. Tätä tukee ensinnäkin lain esitöiden lausuma siitä, että maksukyvyllä tarkoitetaan tulojen ja varallisuuden muodostamaa asemaa kokonaisuutena eikä esimerkiksi sitä, kuinka paljon pelaajalla on pelitilaisuudessa käteistä rahaa tai vastaavia maksuvälineitä mukanaan.<sup>54</sup> Palkintolaatikoista saatavat esineet ovat vaihdettavissa valuuttaan jälkimarkkinoilla, ne kuuluvat henkilön varallisuuspiiriin ja periaatteessa ne

52. HE 6/1997 vp, s. 140.

53. Huomautettakoon, että sattumanvaraisuus määriteltiin yksittäisen pelitapahtuman kautta ja epäsuhta laajemmin pelikokonaisuuden kautta. Ero perustuu kunkin arvioitavan osa-alueen erityispiirteisiin.

54. HE 6/1997 vp, s. 140.

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

ovat myös ulosmitattavissa henkilön veloista. Niitä tulee pitää henkilön varallisuutena. *Tappion määränä tulisi siis pitää saatujen esineiden markkina-arvolla vähennettyä palkintolaatikoiden hankintahintaa.*

Jos jälkimarkkinoita ei ole, esineen arvon määrittely on lähes mahdotonta. Arvio voisi tällöin perustua pelaajan esineestä saamaan hyötyyn, joka olisi joko pelissä saavutettu etu<sup>55</sup> tai henkilön kokemus arvosta<sup>56</sup>. Tällaisia seikkoja on vaikea arvioida muutoin kuin subjektiivisesti. Toisaalta valtaosa palkintolaatikoista saatavista esineistä on pelaajalle hyödyttömiä. Aiemmin esitetyillä perusteilla virtuaalisille esineille on määriteltävissä taloudellinen arvo myös ilman jälkimarkkinoita.<sup>57</sup> Tällaisena arvona on pidettävä hankintahintaa. Siten *jälkimarkkinoiden puuttuessa tappion määrä olisi perusteltua määrittää palkintolaatikoiden hankintahinnan mukaiseksi.*

#### 4. Laillisuusperiaatteen vaikutus

Laillisuusperiaatteella viitataan rikoslain 3 luvun 1 §:n 1 momentin sääntelyyn, jonka mukaan rikokseen syylliseksi saa katsoa vain sellaisen teon perusteella, joka tekohetkellä on laissa nimenomaan säädetty rangaistavaksi. Vastaava periaate on lausuttu Suomen perustuslain (731/1999) 8 §:ssä ja Euroopan Unionin perusoikeuskirjan 49 artiklassa. Palkintolaatikoiden kohdalla laillisuusperiaatteella on merkitystä, sillä luvaton arpajaisten järjestäminen on kriminalisoitu RL 17:16 b:ssä. Toisaalta jos toiminnan tulkitaan täyttävän arpajaisten määritelmän, se voidaan kieltää myös ilman syytettä. Uhkapelin kohdalla laillisuusperiaatteen vaikutus on selkeämpi, sillä kyseessä on rikoslain säännös.

Laillisuusperiaate sisältää neljä elementtiä: kirjoitetun lain vaatimus, analogiakielto, epätasällisyyskielto ja taannehtivuuden kielto.<sup>58</sup> Tämän artikkelin teeman kannalta merkitystä on nimenomaan analogiakiellolla. Kiellon mukaisesti rangaistavuus on perustettava lakiin. Lain sanamuoto vaatii toki aina tulkintaa. Kyse on siitä, vastaako konkreettinen teko laissa mainittua tekotyyppiä

55. Samoin Drummond – Sauer 2018, s. 531.

56. Samansuuntaisesti ks. Aaron Drummondin ja James Sauerin lausunto Yhdistyneen kuningaskunnan House of Commonsin raporttiin, HC 1846 2019, s. 31.

57. Ks. jakso 2.2.

58. Ks. Hallituksen esitys Eduskunnalle rikosoikeuden yleisiä oppeja koskevan lainsäädännön uudistamiseksi 44/2002 vp, s. 32–35; Sakari Melander, Rikosoikeudellinen laillisuusperiaate ja rikosoikeudellinen tulkinta. Defensor Legis 4/2015, s. 644–661, 644 ja Jussi Tapani – Matti Tolvanen – Tatu Hyttinen, Rikosoikeuden yleinen osa: vastuuoppi. 3., uudistettu painos. Alma Talent Oy 2019, s. 115–116.

vai onko kyse vain tunnusmerkistön kanssa samankaltaisesta teosta.<sup>59</sup> Arpajais-ten ja uhkapelin määritelmät ovat avoimet, ja aina tapauskohtaisesti joudutaan arvioimaan pelin sääntöjen mukaan, onko kyseessä uhkapeli. Kriminalisoitu toiminta on siis määritelty varsin epäselvästi, ja määritelmät sisältävät lukuisia vaikeasti tulkittavia elementtejä. Tulkinnanvaraisissa tilanteissa määritelmää on syytä tulkita supistavasti.<sup>60</sup>

Kysymys kuuluukin, käykö arpajaislain määritelmästä tai rikoslain uhkapelin järjestämisen kieltävästä pykälästä riittävällä varmuudella ilmi, että palkintolaatikkomekanismien tarjoaminen olisi rangaistavaa. Edellä esitetyin tavoin lainkohdan määritelmät ovat hyvinkin alttiita tulkinnalle, ja niiden soveltaminen palkintolaatikoihin edellyttää linjauksia. Toisin kuin esimerkiksi ratkaisussa KKO 2014:7 pyramidipelien kohdalla, lainsäädännön esitöistä ei löydy selkeää kannanottoa nimenomaan palkintolaatikoiden kieltämisestä. Esitöissä mainitaan joitain konkreettisia tekemuotoja, jotka eivät vastaa nyt käsiteltävää ongelmaa. Kyseessä on sallitun tulkinnan ja kielletyn analogian rajalle sijoittuva ongelma. Tässä kirjoituksessa on pyritty osoittamaan, että palkintolaatikat mahtuisivat toimintamuotona näiden määritelmien sisälle. Tästä analyysistä huolimatta linjaukselle ei ole johdettavissa sellaista vahvaa tukea lain esitöistä ja lainsäätäjän tarkoituksesta, mitä korkeimman oikeuden käytännössä on edellytetty laillisuusperiaatteen vaatimusten täyttämiseksi samankaltaisissa asiayhteyksissä. Siten palkintolaatikoiden kriminalisointi ei ole itsestään selvä. Vaikka täydellistä yksiselitteisyyttä kriminalisoinneilta ei edellytetä,<sup>61</sup> *laillisuusperiaate näyttäisi edellyttävän lainsäätäjän linjausta palkintolaatikoista*.

Yksityisen henkilön on voitava tietää säännöksen tai määräyksen sanamuodon ja tarvittaessa tuomioistuinten tekemän tulkinnan perusteella, mitkä toimet tai laiminlyönnot synnyttävät rikosoikeudellisen vastuun.<sup>62</sup> Laillisuusperiaatteen kannalta kyse on siitä, käykö rikoslain asianomaisesta rangaistussäännöksestä ja arpajaislaista syyksilukemisen edellyttämällä tarkkuudella ilmi se, että toiminta on rangaistavaa. Keskeistä on siis ennakoitavuus tekohekellä.<sup>63</sup> Tässäkin valossa palkintolaatikoiden arviointi rikoksena kohtaa useita ongelmia.

Vastaavaa ongelmaa on käsitelty korkeimmassa oikeudessa ratkaisussa KKO 2014:7. Siinä oli kyse rahankeräysrikoksen soveltamisesta tilanteessa, missä kriminalisointi oli tehty viittaamalla rahankeräyslain mukaiseen määritelmään. Ratkaisussa pohdittiin laillisuusperiaatteen asettamia vaatimuksia kielletyn toiminnan määritelmän tarkkuudelle. Ratkaisussa tarkkuutta haettiin lainsäädännön esitöiden ja säädöshistorian kautta. Niistä löydettiin selkeä ja katkeamaton linjaus pyramidipelien kiel-

59. Ari-Matti Nuutila, Rikoslain yleinen osa. Lakimiesliiton kustannus 1997, s. 56.

60. PeVL 23/2000 vp, s. 2, KKO 2008:119 ja KKO 2011:23. Ks. myös Tapani 2009, s. 476.

61. Tapani – Tolvanen – Hyttinen 2019, s. 132.

62. Ks. esim. C-305/10 Özlem Garenfeld, kohta 48 ja siellä viitatus.

63. HE 44/2002 vp, s. 29 ja 34, KKO 2014:7, kohta 17 ja siellä viitatus. Ks. myös Melander 2015, s. 646.

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

lost ja lainsäätäjän ilmeisestä tarkoituksesta kieltää kaikenlaisten pyramidipelin järjestäminen.

Lisäksi arpajaisten määritelmän osalta on huomioitava, että arpajaisten järjestämisen laillisuutta valvova Poliisihallitus on linjannut palkintolaatikat lailliseksi, mikäli ne täyttävät tietyt edellytykset. Laillisuusperiaatteen ennakoitavuuskriteerin arvioinnissa otetaan huomioon se, millaista neuvontaa ja oikeudellista apua toiminnanharjoittajan voidaan olettaa hankkivan.<sup>64</sup> Jos palkintolaatikoita käyttävä toiminnanharjoittaja mahdollista vastuutaan selvittääkseen pyytää neuvontaa poliisihallitukselta ja saa vastaukseksi konkreettiset ehdot laillisuudelle, olisi vähintäänkin kyseenalaista syyttää neuvoja noudattaneesta toiminnasta.

Arpajaislain määritelmien tulkinnanvaraisuudesta ja lain esitöiden maininnan selkiyttävästä merkityksestä käy erinomaisesti esimerkiksi pitkään toimineen Liigapörssi-pelin kieltäminen loppuvuodesta 2019. Lainsäätäjä kommentoi hallituksen esityksessä ns. *fantasy sports* -pelin lainmukaisuutta ja sitä, täyttävätkö ne rahapelin määritelmän.<sup>65</sup> Tämä kannanotto johti poliisihallituksen arvioimaan uudelleen arpajaislain tulkintaa sekä *fantasy sports* -pelin laillisuutta, päätyen lopulta kieltämään ne rahapeleinä. Pelin järjestämistapa ja säännöt eivät muuttuneet mitenkään. Myöskään lainsäädäntö ei muuttunut. Siltikin tämä uusi kannanotto lain esitöissä riitti ilmaisemaan lainsäätäjän tarkoituksen riittävällä varmuudella ja johti pelimuodon kieltoon. Vaikuttaisikin siltä, että palkintolaatikoiden kieltäminen edellyttäisi samanlaista kannanottoa lainsäätäjältä, joskin seuraavassa kappaleessa tuodaan esille perusteita tätäkin vahvemmalta puuttumiselle.

## 5. Huomioita de lege ferenda

### 5.1. Palkintolaatikoiden ja perinteisen uhkapeliliiketoiminnan toisiaan muistuttavat käytännöt

Edellä löysin muutamia ongelmia arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltamisesta palkintolaatikoihin. Tärkeimmät näistä olivat varmasti kysymykset siitä, milloin palkintolaatikoista saatavat esineet ovat rahanarvoisia ja voidaanko palkintolaatikoihin käytettyjä rahasummia pitää epäsuhtaisina pelaajan taloudelliseen tilaan. Nämä seikat ovatkin keskeisiä elementtejä, mikäli arpajaislakia tai rikoslain 17:16:ää päätetään tarkistaa. Etenkin rikosoikeuden laillisuusperiaat-

64. KKO 2014:7, kohdat 39–42.

65. HE 132/2016 vp, s. 42

teen vuoksi olisi syytä tarkentaa uhkapelin määritelmää tässä suhteessa.<sup>66</sup> Tässä kappaleessa tuon esille keskeisimmät ulkomailla ja muilla tieteenaloilla esitetyt argumentit palkintolaatikoiden sääntelyyn liittyen. Suurin osa niistä tukee palkintolaatikoiden sääntelemistä uhkapelien tavoin.

Palkintolaatikoilla ja perinteisellä uhkapelitoimialalla on paljon yhteistä. Peliyhtiöt vaikuttavat kehittäneen toimintaansa uhkapeliyhtiöiden mallin mukaan.<sup>67</sup> Toisaalta meillä ei vielä välttämättä ole tarpeeksi tutkittua tietoa uhkapelien ja palkintolaatikoiden psykologisesta samankaltaisuudesta.<sup>68</sup> Tämä taasen johtuu ainakin osittain siitä, etteivät peliyhtiöt luovuta keräämäänsä ja käyttämäänsä dataa riippumattomien tutkijoiden tai julkisen vallan käyttöön.<sup>69</sup> Kuitenkin jo nyt on tutkimuksessa todettu, että palkintolaatikoihin käytetty rahamäärä ja pelaajan sijoittautuminen ongelmapelaajaindeksiin<sup>70</sup> korreloivat keskenään.<sup>71</sup> Siten paljon rahaa palkintolaatikoihin käyttävä henkilö on myös todennäköisemmin uhkapeliongelmainen tai vaarassa kehittää uhkapeliongelman. Samoin uhkapelitutkimuksessa on todettu, että sattumanvaraiset palkkiot tekevät todennäköisemmäksi käyttäytymisen jatkamisen verrattuna säännöllisiin palkkioihin.<sup>72</sup>

Vähimmillään palkintolaatikoiden toimintamekanismit ovat sellaisia, missä hyödynnetään uhkapelikäyttäytymisen psykologisia periaatteita pelaajan käyttäytymisen ohjaamiseksi ja peliin osallistumisen maksimoimiseksi.<sup>73</sup> Sattumanvaraisien palkintojen lisäksi tällainen omaksuminen on ilmeistä palkintolaatikoiden visuaalisen ilmeen ja ääniefektien perusteella.<sup>74</sup> Pelit ovat kopioineet kolikkopeliautomaattien, rulettipöytien ja noppien ulkonäön peleihinsä korostamaan sattumanvaraisuutta. Samanaikaisesti käytetään yliampuvia ääniefektejä

66. Samoin arpajaisten sattumanvaraisuuskriteeristä, sen tulkinnanvaraisuudesta ja ennakoitavuusvaatimuksesta ks. Tapani 2009, s. 477–478. Tosin hänen analyysissään sattumanvaraisuus oli merkittävin epäselvyyden kohde, toisin kuin palkintolaatikoiden kohdalla, joiden osalta epäselvyys liittyy enemmän rahanarvoisen palkinnon tulkintaan.

67. Daniel L. King – Paul H. Delfabbro, Editorial. *Addiction* 113(11) 2018, s. 1967–1969, 1968 sekä HC 1846 2019, s. 25 ja 29. Kuvaava on myös Epic Gamesin tutkijan esitelmä, jossa hän katsoo tärkeäksi olla varovainen, ettei pelaaja tajua tulevansa manipuloiduksi, vaan kokee olevansa itse ohjaimissa. Ks. “Reward Psychology – Throwing out the Neurotrash / Ben Lewis-Evans, UX Researcher, Epic Games” YouTube, published 13 February 2018. Vierailtu 2.12.2019.

68. King – Delfabbro 2018, s. 1968 ja HC 1846 2019, s. 25 ja 29.

69. HC 1846 2019, s. 25, 29 ja 38.

70. Problem Gambling Severity Index (PGSI).

71. David Zendle – Paul Cairns, Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey, *PLOS ONE* 13(11) 2018. Ks. myös Drummond – Sauer 2018.

72. C. B. Ferster – B. F. Skinner, *Schedules of reinforcement*. Appleton-Century-Crofts 1957, s. 396–419.

73. Drummond – Sauer 2018, s. 532.

74. Samoin ks. Lundedal Nielsen – Grabarczyk 2019, s. 177 ja 179–180. He tosin kieltävät näiden tehostekeinojen yksin tekevän videopeleistä uhkapeliä. He päätyvät tähän tarkasteltuaan ensin 1990-luvulla esitettyjä väitteitä vastaavuudesta tehostekeinoihin perustuen.

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

pelaajan saadessa keskimääräistä paremman esineen palkintolaatikosta – samaan tapaan kuin rahapeliautomaateissa.

Palkintolaatikoissa hyödynnetään myös ainakin neljää tunnettua ja uhka-peleissä yleistä riippuvuutta ruokkivaa ihmisen psykologiaan perustuvaa tekniikkaa. *Rune Lundedal Nielsen* ja *Paweł Grabarczyk* kuvaavat hyvin näiden tekniikoiden psykologisen taustan ja tutkimukset, joihin ne perustuvat. *Near miss*-tekniikassa pelaajalle näytetään ruudulla, kuinka hän juuri ja juuri jäi vaille palkintoa. Toisessa tekniikassa tappio naamioidaan voitoksi. Palkintolaatikoissa pelaaja voi ”voittaa” yleinen-tason esineen, vaikka todellisuudessa tämä on tappio, koska yleinen-tason esineillä ei yleensä ole käyttö- tai markkina-arvoa. Kolmas tekniikka on kontrollin luoma illuusio voittomahdollisuuksien paremmuudesta. Jos pelaaja saa valita milloin hän pysäyttää arvannon tai valita minkä näytöllä olevista samanlaisista palkintolaatikoista hän avaa, hän mieltää voittomahdollisuutensa paremmiksi. Neljännessä tekniikassa uhkapeliä ei harjoiteta suoraan rahalla. Sen sijaan pelaaja vaihtaa rahansa pelimerkkeihin tai muuhun välivaluuttaan – palkintolaatikoita sisältävissä peleissä niin sanottuun *premium currencyyn*. Tällä tempulla pyritään rikkomaan pelaajan rahankäyttöön liittyviä rajoitteita.<sup>75</sup>

Tällainen yhtäläisyys palkintolaatikoiden ja perinteisten uhkapelien välillä puoltaisi palkintolaatikoiden kieltämistä. On myös löydetty näyttöä siitä, että peliyhtiöt suunnittelevat toimintojaan näiden psykologisten elementtien varaan luodakseen riippuvuutta (*designed addiction*).<sup>76</sup> Arpajaislain esitöissä todetaan arpajaisilla hankittavan varoja vetoamalla ihmisten pelihaluun, ja tämän vuoksi sitä on pidettävä moraalisesti arveluttavana sekä kiellettynä.<sup>77</sup> Edellä esitetyn perusteella lienee ilmeistä, että vastaava tuomittava tarkoituksena löytyy myös palkintolaatikoiden taustalta. Toisaalta tutkitun tiedon vähäisyys on ongelma, mistä syystä pitäisi vähintään velvoittaa peliyhtiöt avaamaan datansa puolueettomalle tutkimukselle.<sup>78</sup>

75. Ks. Lundedal Nielsen – Grabarczyk 2019, s. 195.

76. HC 1846 2019, s. 44–51. Samansuuntaisesti Belgian Kansspelautoriteit lausunnossaan *Sommige loot boxes in strijd met kansspelwet* 19.5.2018.

77. HE 197/1999 vp, s. 66. Ks. myös Jukka Heikkilä – Juha Laine – Jukka Salo, Rajat ylittävien etärahapelien sääntely. *Defensor Legis* 6/2002, s. 1018–1043, 1021. He katsovat tosin, että rahapelit ovat normalisoituneet osaksi suomalaisten jokaviikkoista elämää, ja siten kiellon moraaliperustelulta murenee pohja. Palkintolaatikoita tuskin voidaan pitää samalla tavalla vakiintuneina, joten moraaliperustelu on vielä käyttökelpoinen. Samansuuntaisesti ks. Tapani 2009, s. 476–477. Ks. myös Maija Aalto-Heinilä, Moralismi, liberalismi ja rikosoikeuden rajat. *Oikeus* 3/2014, s. 259–272, 265. Hän tiivistää John Stuart Millin ajatuksia: ”[v]altio ei siis yhtäältä saa ottaa suoraan kantaa siihen mitkä elämäntavat ovat yksilölle hyviä ja mitkä pahoja; mutta jos joku haluaa edistää omia (taloudellisia) intressejään tukemalla muiden sellaista elämäntapaa, jonka valtio uskoo olevan ”kiistanalainen”, silloin hänen toimiinsa voidaan puuttua”.

78. HC 1846 2019, s. 25 ja 29.

On olemassa näyttöä siitä, että pelien julkaisijat toivovat saavansa asiakkaikseen suurkuluttajia, riippumatta siitä, mikä heidän varallisuusasemansa suhteessa tehtyjen ostojen euromäärään on.<sup>79</sup> Julkaisijoilla on taloudellinen kannustin hyväksikäyttää suurkuluttajia sen sijaan, että ongelmakäyttäjää pyritäisiin opastamaan tai suojelemaan. Tästäkään asiasta ei ole toistaiseksi saatavissa kunnollisia tilastoja, mutta *House of Commonsin* raportista saadaan jonkinasteinen käsitys siitä, kuinka suuri osa tällaisten yhtiöiden tulovirrasta on riippuvainen suurkuluttajista.<sup>80</sup> Suurkuluttaja ei välttämättä ole varakas henkilö, vaan hän voi hyvin olla riippuvuuden merkkejä osoittava ongelmakäyttäjä. On tullut ilmi myös yksilöitä, jotka ovat ottaneet huomattavia määriä velkaa palkintolaatikoiden ostamista varten.<sup>81</sup>

Vasta-argumenttina voitaisiin esittää, että kyseiset suurkuluttajat edustavat pientä osaa palkintolaatikoiden ostajista. Suurin osa käyttää muutamia kympejä, ja tätä voidaan myös pitää tyypillisenä ostoksena.<sup>82</sup> Miksi siis ongelmakäyttäytymisen estämiseksi tulisi soveltaa kategorista kieltoa? Asiassa tulee kuitenkin huomioida myös se, että sama argumentti pätee myös perinteisten uhkapelien kohdalla. Peliongelmaiset asiakkaat ovat merkittäviä tulonlähteitä, mutta edustavat pientä osaa asiakaskunnasta ja epätavallista kulutusmallia.<sup>83</sup> Tällaiselle ryhmälle on myös helppo markkinoida tuotetta ja toiminnasta muodostuu helposti saalistavaa – haittoja asiakkaalle ei edes pyritä ehkäisemään, vaan toiminnassa lasketaan niiden varaan. Meillä ei ole kunnollisia tilastoja liiketoimintamallin rakentumisesta ongelmakäyttäjien varaan. Tästä huolimatta on selvää, että palkintolaatikat mahdollistavat tällaisen saalistavan liiketoiminnan, jollei niitä rajoiteta nykyistä laajemmin. Saalistavaa liiketoimintaa voidaan pitää vähintään arveluttavana, jos ei suorastaan tuomittavana. Tässä esitetyt näkökulmat puoltavat palkintolaatikoiden kieltämistä tai ainakin rajoittamista.

## 5.2. Ulkomaisia sääntelymalleja

Maailmalla on tehty kolmenlaisia linjauksia palkintolaatikoiden suhteen. Belgiassa on kielletty muutamia palkintolaatikoita käyttäviä pelejä, joita yhdistää jälkimarkkinoiden olemassaolo ja palkintolaatikoiden myyminen rahaa vastaan.<sup>84</sup> Kielletyissä peleissä ei ole peliyhtiön itse tarjoamaa jälkimarkkinaa, vaan kyseessä on luvaton kolmansien osapuolien ylläpitämä kauppa. Näihin seik-

79. HC 1846 2019, s. 45–47.

80. HC 1846 2019, s. 15.

81. HC 1846 2019, s. 24.

82. HC 1846 2019, s. 45–47.

83. HC 1846 2019, s. 45–47.

84. Belgian Kansspelaautoriteit lausunnossaan *Sommige loot boxes in strijd met kansspelwet* 19.5.2018.

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

koihin perustuen paikallinen uhkapeliviranomainen tutki lukuisia palkintolaatikkokäytäntöjä ja totesi niiden ovelan uhkapelilainsäädännön vastaisia. Siten palkintolaatikoiden kieltäminen ei vaatinut edes lain muutosta.

Monessa Aasian maassa palkintolaatikat ovat sallittuja, mutta peliyhtiöiden on ilmoitettava tarkat todennäköisyydet kunkin esineen saamiselle.<sup>85</sup> Todennäköisyyksien julkisuus antaa palkintolaatikoiden ostajalle mahdollisuuden arvioida ostoksen arvoa paremmin, joskin sattumanvaraisuuden elementti säilyy.

Tässä artikkelissa runsaasti viitatussa Yhdistyneen kuningaskunnan *House of Commonsin* tilaamassa raportissa päädyttiin suosittelemaan lukuisia toimenpiteitä. Siinä todettiin kuitenkin, ettei ole olemassa riittävästi tutkittua tietoa. Raportin mukaan suurin osa linjauksista vaatiikin lisäselvityksiä ja niitä mahdollistavia toimia. Kuitenkin raportissa katsottiin lapset niin haavoittuvaiseksi ryhmäksi, että tämänhetkisen tiedon epävarmuuksista huolimatta komitea suositti, ettei lapsille saisi enää myydä palkintolaatikoita.<sup>86</sup> Yhdysvalloissa on annettu lakialoite, jossa samaan tapaan pyritään kieltämään palkintolaatikat lapsille suunnatuissa peleissä.<sup>87</sup> Lapsien suojaaminen on perusteltua myös siksi, että lasten on todettu olevan herkempiä uhkapelimekanismeille ja lapset jatkavat uhkapelikäyttämistä herkemmin sen kerran opittuaan.<sup>88</sup>

Nykyistä pelialan itsesääntelyä ei voida pitää riittävänä, sillä se edellyttää vain merkitsemään millaista sisältöä peli sisältää ja tyytyä asettamaan ikärajoja näiden perusteilla. Palkintolaatikat eivät edes nosta pelien ikärajaa, sillä *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) ei lue niitä uhkapelin muodoksi, vaan ainoastaan pelin sisäisiksi ostoiksi.<sup>89</sup> Voidaan lisäksi huomauttaa, että palkintolaatikoiden todennäköisyyksien ilmoittaminen tuskin olisi riittävä toimenpide lasten suojaamiseksi, sillä lapset tuskin ymmärtävät todennäköisyyksien merkitystä asiassa.<sup>90</sup>

85. Lundedal Nielsen – Grabarczyk 2019, s. 183–187. Myös Apple edellyttää vastaavia tietoja App Storeen tulevilta tuotteilta. App Store Review Guidelines, kohta 3.1.1.

86. HC 1846 2019, s. 61–64.

87. S.1629 – A bill to regulate certain pay-to-win microtransactions and sales of loot boxes in interactive digital entertainment products, and for other purposes.

88. Ks. I.D. Lussier – J. Derevensky – R. Gupta – F. Vitaro, Risk, compensatory, protective, and vulnerability factors related to youth gambling problems. *Psychol Addict Behaviors* 28(2) 2014, s. 404–413; Drummond – Sauer 2018, s. 530 ja Fuger 2019, s. 31.

89. Ks. ESRB FAQ. <https://www.esrb.org/blog/what-parents-need-to-know-about-loot-boxes-and-other-in-game-purchases/>. Vierailtu 15.12.2019.

90. Ks. Rebekah Valentine, Consumer advocates to ESRB, FTC: Loot box odds disclosure is not enough. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-08-07-consumer-advocates-to-esrb-ftc-loot-box-odds-disclosure-is-not-enough>. Vierailtu 15.12.2019. Hän siteeraa kuluttajasuojajärjestön Anna Laitinin lausuntoa.

## 6. Lopuksi

Olen tässä artikkelissa käsitellyt kysymystä siitä, voidaanko palkintolaatikoita – sattumaan perustuvia pelin sisäisiä esineitä palkinnoksi antavia mekanismeja – pitää arpajaisina arpajaislain 2 §:n mukaisesti tai uhkapelinä rikoslain 17 luvun 16 §:n mukaisesti. Analyysissä näiden lainkohtien kriteerit osoittautuivat hyvin samankaltaisiksi sattumanvaraisuuden ja vastikkeellisuuden osalta. Analyysin perusteella palkintolaatikoita on pidettävä sattumanvaraisia, sillä niistä saatavan esineen laatu ja arvo perustuvat peliyhtiön määrittelemiin todennäköisyyksiin. Vastikkeellisuus kriteerin huomattiin täyttyvän silloin, kun pelaaja voi ostaa euroilla palkintolaatikoita joko suoraan tai pelin sisäisen välivaluutan kautta. Tämän jälkeen arpajaisten ja uhkapelin määritelmät eroavat hieman toisistaan.

Arpajaisten rahanarvoisen voiton kriteeri osoittautui tulkinnaltaan hankalimmaksi. Jos esine voidaan luovuttaa eteenpäin euroja vastaan, rahanarvoisen voiton kriteeri täyttyy aina. Tämän lisäksi on selvää, että palkintolaatikoista saatavilla esineillä on hankintahinta ja niillä on myös pelin sisällä saataviin etuihin perustuva arvo. Tässä kirjoituksessa perusteltiin Poliisihallituksen kannasta poiketen, että pelin sisäiset esineet voidaan tulkita rahanarvoisiksi palkinnoiksi myös silloin, kun tällaista luovutusmahdollisuutta ei ole.

Uhkapelin kriteerinä on tappion epäsuhta osallistujan maksukykyyn. Lain esitöiden perusteella epäsuhta syntyy, kun hävinnyt ei kykenisi selviytymään tavanomaisista ravinto-, asunto- ja muista elatuskuluistaan. On todennäköistä, että kymmenien tuhansien eurojen menettäminen aiheuttaa tavalliselle kuluttajalle tällaisia vaikeuksia. Julkisuuteen on tullut lukuisia tapauksia, missä palkintolaatikoihin käytetyt summat ovat nousseet tällaiselle tasolle. Lisäksi lainkohtaa tulkitaan sen mukaan, millaisiksi mahdolliset voitot ja tappiot voivat muodostua eikä toteutuneiden arvojen mukaan. Epäsuhta kriteerin tähtyminen lienee siten selvää. Toisena kysymyksenä uhkapelin määritelmään liittyen käsiteltiin tappion määrän laskemista. Pelaajan tappiona on pidettävä saatujen esineiden markkina-arvolla vähennettyä palkintolaatikoiden hankintahintaa. Jos jälkimarkkinoita ei ole, tällöin tappioksi muodostuisi pelkkä hankintahinta.

Sekä arpajaisten että uhkapelin määritelmät ovat yhteydessä toiminnan kriminalisointiin. Siksi laillisuusperiaate asettaa niiden tulkinnalle rajoituksia. Niiden tulee olla selkeitä ja ennakoitavissa, minkä lisäksi epäselvyydet tulee tulkita soveltamisalaa supistavasti. Osoitin analyysissäni, että palkintolaatikoiden arpajaisiksi tai uhkapeliksi tulkittamiselle on olemassa edellytykset, mutta laillisuusperiaate vaatii tarkempaa määrittelyä. Lainsäätäjän tulisi ottaa

Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot

kantaa palkintolaatikoihin, etenkin sen suhteen, täyttääkö ilmiö arpajaisten tai uhkapelin määritelmän.<sup>91</sup>

Tällaista kannanottoa varten kokosin argumentteja sääntelytavan valintaan liittyen. Palkintolaatikoissa käytetään samankaltaisia pelaajan psykologiaan perustuvia vaikutuskeinoja kuin perinteisemmässä uhkapeliliiketoiminnassa. Uhkapeliongelmaiset henkilöt käyttävät myös todennäköisemmin suuria summia palkintolaatikoihin. Tämän lisäksi pelien suunnittelussa on viitteitä suunnitelmallisesta riippuvuussuhteen luomisesta. Esimerkkejä sääntelytapoihin löytyi ulkomailta kolme – täyskielto, todennäköisyyksien julkaiseminen ja kieltolapsille suunnatuissa peleissä. Kaikkein perustelluinta palkintolaatikoiden kieltäminen olisi lapsien suojaksi, joskin on muistettava myös se, että ilmiön uhkapeliä muistuttavat vaikutukset kohdistuvat myös riippuvuuteen taipuvaisiin aikuisiin. Tässä esitetyn analyysin perusteella suosittelen kuitenkin palkintolaatikoiden kieltämistä kokonaan.

## Are loot boxes a lottery or gambling under Finnish law?

ANSSI KÄRKI, LL.D., Researcher, University of Lapland

Loot boxes are a prominent feature in modern video games and the cause of many controversies. The term “loot box” refers to mechanisms that randomly reward the player with an item. They can be free or purchasable with real money. If purchasable, it is not entirely clear whether loot boxes can be considered legal. Under Finnish law, they could be considered to constitute a lottery under the Lotteries Act, section 2, or organised gambling, as referred to in the Criminal Code, chapter 17, section 6. Lottery means an activity where the participants may win a prize of monetary value based in full or in part on chance and where there is a charge for participation. Organised gambling covers games and activities where winning is completely or partially dependent on chance or events beyond the control of the participants in the game or activity and where the possible loss is clearly disproportionate to the solvency of at least one of the participants.

Both provisions emphasise chance. With loot boxes, the role of chance is obvious as the possible rewards are based on predetermined percentages. With organised gambling, any losses are determined through the totality that the game

91. Kuten lainsäätäjä teki ns. fantasy sports -pelien kohdalla (HE 132/2016 vp, s. 42). Tämä kannanotto johti poliisihallituksen arvioimaan uudelleen arpajaislain tulkintaa sekä fantasy sports -pelien laillisuutta, päätyen lopulta kieltämään ne rahapeleinä. Ks. Poliisihallituksen päätös 21.11.2019 POL-2017-4673, s. 9–10.

creates and not through a single purchase. Loot boxes have no spending limit and purchases could easily reach harming amounts. Lotteries require consideration, which is also apparent in loot boxes. The issue with the definition of lottery arises from the requirement of a prize with monetary value. Currently the authorities classify digital items to have monetary value only where there is an active market for such items. The analysis of such items in the article concludes that these items having an acquisition price is enough to consider them to have monetary value. Thus, loot boxes could be considered a lottery and even organised gambling.

This characterisation would also lead to the prohibition of the use of loot boxes in video games in Finland. That said, the principle of legality places some restrictions on this, as it requires a precise formulation of the forbidden activity. This, in turn, would require the legislator's opinion on the issue of loot boxes. There is an increasing body of evidence that the psychological effects of loot boxes significantly resemble traditional gambling. Thus, the legislator should take a restrictive stance on loot boxes.