



Reilusti addiktiivinen peli

Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin

JANI KINNUNEN

Digitaalisen pelaamisen uudenlaiset rahastusmallit hämärtävät rajaa rahapelien ja muiden pelien välillä. Esimerkiksi suosittua free-to-play-pelaamista ei koske samanlainen yhteiskunnallinen sääntely kuin rahapelejä, vaikka pelaamiseen on mahdollista kuluttaa suuriakin summia. Artikkelissa tarkastellaan, kuinka viihde- ja rahapelien kehittäjät tasapainoilevat ristiriitaisten vastuullisuuden ja koukuttavuuden vaatimusten välillä kehittäessään mahdollisimman hyvää peliä.

.....

Johdanto

Pauliina Raento ja Tuukka Tammi (2013) kirjoittavat toimittamassaan teoksessa *Addiktioyhteiskunta*, kuinka osa addiktioista ja niitä aiheuttavista tekijöistä on laillisia ja hyväksytyjä, kun toiset on puolestaan luokiteltu laittomiksi ja rangaistaviksi. Samanlainen kaksinainen suhtautuminen koskee myös pelejä – varsinkin rahapelejä. Riippuen yhteiskunnallisesta kontekstista osa peleistä ja pelaamisen tavoista on yleisesti hyväksytyjä, ja niiden harrastamiseen on luotu erilaisia kannustimia, kuten vaikkapa nuorten joukkueurheilupelien pelaamiseen Suomessa. Toisten pelien on puolestaan katsottu vaativan sääntelyä, jolloin esimerkiksi vain täysi-ikäiset saavat pelata niitä. Tällaiset rajoitukset koskevat rahapelien lisäksi muun muassa joitain videopelejä, joiden sisältöjen on katsottu olevan sopimattomia lapsille. Jotkut pelit voidaan ominaisuuksiensa tähden luokitella kokonaan kielletyiksi tai niiden pelaamiseen on osoitettu tarkasti määritellyt rajat. Esimerkiksi uhkape-

lit on Suomessa kielletty muualla kuin Helsingin kasinolla. Samoja pelejä voi toki Suomessa pelata monessa muussakin paikassa, mutta tällöin kyse ei ole lainsäädännön mukaan uhkapelaamisesta vaan rahapelaamisesta tai tarkemmin sanottuna raha-arpajaisista (Kinnunen & Jaakkola 2015).

Lakiteknisessä mielessä rahapeleistä tulee uhkapelejä silloin, kun pelaaja riskeeraa niihin enemmän rahaa kuin hänellä on varaa hävitä. Kyse on siis suhteellisesta asiasta, eikä rahapeliä voi pelkäästään ominaisuuksiensa vuoksi määritellä uhkapeleiksi. Myös rahapelin määrittely voi olla hankalaa varsinkin nykyisen digitaalisen pelaamisen aikakaudella. Monilla viihdepeleillä on rahapeleihin verrattavia ominaisuuksia varsinkin verkkoympäristössä. Erityisesti niin sanotut free-to-play-pelit (F2P-pelit) muistuttavat rahapelejä, koska niihin voi kuluttaa rahaa pelaamisen jatkuessa samantapaisesti kuin rahapelaamisessa. F2P-pelejä ei säännellä samalla tavalla kuin rahapelejä, mutta keskustelu sääntelyn tarpeesta on jo herännyt (Parke & al. 2012).

Pelien sääntely on yhteiskunnallinen kysymys, jonka muotoutumiseen vaikuttavat kaikkien peleihin liittyvien osapuolten toiminta ja joka vaikuttaa kaikkiin osapuoliin, olivatpa ne esimerkiksi pelejä, pelaajia, sääntelyviranomaisia, poliitikkoja, peliyhtiöitä tai pelinkehittäjiä. Eri osapuolten voidaan katsoa kuuluvan samaan vuorovaikut-

Kiitän Suomen Kulttuurirahastoa vuoden työskentelyapurahasta, joka mahdollisti tämän artikkelin kirjoittamisen. Tutkimuksen aineisto on kerätty Tekefin rahoittamassa Free2Play-hankkeessa ja tutkimusta on tehty yhteistyössä Suomen Akatemian rahoittaman Ludification of Culture and Society -hankkeen kanssa.

teiseen verkostoon, joissa verkoston jäsenten vaikutusmahdollisuudet kuitenkin poikkeavat toisistaan. Yksittäisellä pelaajalla tai pelinkehittäjällä on vähemmän vaikutusvaltaa sääntelypolitiikan muovaamiseen kuin vaikkapa peliyhtiöillä. Kuitenkin myös ruohonjuuritason toimijoiden näkemykset olisi hyvä huomioida ilmiön tarkastelussa.

Tässä artikkelissa analysoidaan pelinkehittäjien näkökulmia addiktiivisten tuotteiden, F2P- ja rahapelien, valmistamiseen. Pelaajatutkimuksella on perinteitä sekä rahapeli- että viihdepelitutkimuksen parissa, mutta pelinkehittäjiä on tutkittu huomattavasti vähemmän. Kuitenkin juuri he tekevät oleellisia päätöksiä siitä, millaiseksi pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus muodostuu. Nämä päätökset eivät synny irrallaan yhteiskunnallisesta kontekstista, vaan pelinkehittäjät joutuvat tasapainoilemaan ristiriitaistenkin odotusten ja vaatimusten kanssa. F2P- ja rahapelien kehitysprosessilla on eroja, mutta samoin kuin valmiilla tuotteilla, niillä on myös paljon yhdistäviä tekijöitä.

Free-to-play- ja rahapelit

Samaan aikaan kun digitaalisen viihdepelaamisen määrä on jatkuvasti kasvanut viime vuosina, myös verkkorahapelaamisesta on tullut yhä suositumpaa (Kinnunen & Mäyrä 2012). Aiemmin suhteellisen eriytyneiden peligenrejen rajat ovat tulleet verkkoympäristössä häilyviksi. Uudenlaiset verkkopelaamisen muodot yhdistelevät ominaisuuksia niin ajanvietepeleistä kuin perinteisistä rahapeleistä. Esimerkiksi monet Facebookin suosituimmista peleistä ovat simulaatioita perinteisistä rahapeleistä ja toisaalta ns. *skill gaming*-sivustoilla voi pelata rahapanoksilla viihhteellisiä pienpelejä (Kinnunen 2010b; Parke & al. 2012). Facebookiin on lisäksi avattu oikean rahan rahapelejä Britannian kansalaisille (Albarrán Torres & Goggin 2014).

Määrällisen kasvun lisäksi peliteollisuutta on leimannut useampi laadullinen kehityskulku, erityisesti pelien muuttuminen palveluiden kaltaisiksi hyödykkeiksi (Sotamaa & Karppi 2010), peleihin liittyvä virtuaalihyödykkeiden kauppa (Lehdonvirta 2009) sekä verkkopeleihin liittyvän sosiaalisen vuorovaikutuksen lisääntyminen, mikä on korostanut pelaamiseen liittyviä sosiaalisia palkkioita (Kinnunen 2011). Nämä kehityskulut tiivistyvät erityisen hyvin sosiaalisissa verkostoissa, esimerkiksi Facebookissa, pelattaviin sosiaalisiin pe-

leihin (*social games*), jotka käyttävät yleensä niin sanottua free-to-play (F2P) -rahastusmallia. Sama rahastusmalli on muodostunut valtavirraksi myös mobiilipelaamisessa, jossa ilmaisipelit ladataan sovelluskaupasta kännykkään tai tabletille.

F2P-peleissä pelaamisen aloittaminen on ilmaista, mutta pelidesign kannustaa pelaajia rahankäyttöön pelaamisen edetessä esimerkiksi lisäämällä peliin erilaisia esteitä tai hidasteita, jotka voi välttää maksamalla pienen maksun (Paavilainen & al. 2013). Peleihin voi myös ostaa lisäsisältöä, esimerkiksi lisäkenttiä, jolloin pelaamista voi jatkaa pidempään. Lisäksi pelaajat voivat ostaa virtuaalihyödykkeitä, joilla he voivat muokata peliä vastaamaan makuaan. Mitä pidempään pelaaja saadaan pysymään pelin parissa, sitä todennäköisemmin hän maksaa jostain peliin liittyvästä hyödykkeestä jossain vaiheessa.

Monilla ulkomaisilla rahapelisivustoilla on F2P-mallia muistuttavia ominaisuuksia. Pelaajille voidaan antaa aloitusbonuksia, joita voivat olla esimerkiksi ilmaiset pelikierrokset tai pelitilille siirretyn rahan kaksinkertaistaminen. Lahjaraha on käytettävä pelaamiseen. Näin pelaamisen aloittamisen kynnyks koetetaan saada mahdollisimman alhaiseksi ja pelaamisen jatkuvuutta pyritään pitämään yllä. Mitä pidempään pelaaja saadaan pysymään sivustolla ja palaamaan sinne uudelleen, sitä todennäköisemmin hän siirtää uutta rahaa pelitilille.

F2P-peleissä pelaajien ei tarvitse siirtää ensin rahaa erilliselle pelitilille. Jotta F2P-pelejä voi ladata omalle laitteelle, on se liitettävä osaksi laitteen käyttöjärjestelmään kytkeytyvää markkinapaikkaa, kuten Applen App Storea tai Googlen Playsovelluskauppaa. Rekisteröitymisen yhteydessä käyttäjät voivat antaa luottokorttitietonsa kaupapaikalle, jonka jälkeen ostojen tekeminen esimerkiksi F2P-peleissä on vaivatonta. Erillisiä tilisiirtoja ei tarvita, vaan ostokset lisätään kuukausittaiseen luottokorttilaskuun. Kynnyks rahankäyttöön on tehty mahdollisimman matalaksi.

Rahakäytön kynnyksen madaltamiseksi F2P-peleihin on kehitetty myös muita ominaisuuksia. Näistä erityisen maininnan ansaitsee kaksoisvaluuttajärjestelmä (Luton 2013). Yleensä F2P-peleissä on käytössä vähintään kahta erilaista pelivaluuttaa, joilla voi olla erilaisia nimiä, mutta joita yleisesti kutsutaan kovaksi (*hard currency*) ja pehmeäksi (*soft currency*) valuutaksi. Itse pelaaminen kerryttää pehmeää valuuttaa, jolla voi tehdä

joitain peliin liittyviä ostoksia. Pehmeän valuutan kerryttäminen vaatii kuitenkin hyvin paljon peliaikaa, ja jotkin pelaamiseen liittyvät maksut voi suorittaa vain kovalla valuutalla, jonka hankkimiseen tarvitaan oikeaa rahaa. Näennäisesti ilmainen pehmeä valuutta opettaa pelaajia ostosten tekemiseen, jolloin kynnyksen kovan valuutan käyttöön madaltuu. Valuutat ovat vaihdettavissa vain yhteen suuntaan. Oikealla rahalla voi ostaa kovaa valuuttaa, jota voi puolestaan vaihtaa pehmeään valuuttaan, mutta toisin päin vaihtaminen on estetty. Esimerkiksi rahapelejä simuloivista F2P-peleistä voi voittaa valuuttaa, jota voi käyttää peliin liittyvällä markkinapaikalla virtuaalihyödykkeiden ostamiseen, mutta jota ei voi muuntaa takaisin oikeaksi rahaksi. Tästä syystä niin sanottuja *social casino games* -pelejä ei pidetä oikeina rahapeleinä, eikä niitä koske samanlainen sääntely (Gainsbury & al. 2014). Kuitenkin yksisuuntaisenkin vaihtoprosessin kautta myös pehmeän valuutan arvo voidaan suhteuttaa oikeaan rahaan, jolloin leikkirahalla pelaaminen saa samoja piirteitä oikeilla rahapanoksilla pelaamisen kanssa (Kinnunen 2010a).

Rahankäyttöön F2P-peleissä liittyy joskus myös niin sanottuja *gacha*-mekaniikkoja (Luton 2013) eli arpajaislementtejä. Pelaaja voi ostaa kovalla valuutalla esimerkiksi avaimen pelaamalla saavutetun lukitun arkun avaamiseen. Arkku voi sisältää esimerkiksi pelissä menestymistä edistäviä tai esteettisiä hyödykkeitä, mutta pelaaja ei voi etukäteen tietää, mitä ja kuinka hyödyllisiä arkussa olevat hyödykkeet ovat. Pelaaja siis ottaa jonkinlaisen riskin tämän kaltaisessa tilanteessa, jolloin pelaaminen saa rahapelaamisesta tuttuja piirteitä.

Yleisempää on kuitenkin, että kovaa valuuttaa käytetään pelaamisen nopeuttamiseen F2P-peleissä. Peliin suunnitellut esteet voivat edellyttää pelaajalta esimerkiksi tunnin odottamista, ennen kuin pelaamista voi jatkaa. Odottamiselta voi välttyä käyttämällä oikealla rahalla hankittua kovaa valuuttaa esteen poistamiseen. Tällä tavalla pelaajat voivat säädellä itse pelaamisrytmiään pelin määrittämässä kehyksissä (Tyni & al. 2011), kuten säätelevät esimerkiksi raha-automaattipelaajat panoskokoja määrittäessään (Schüll 2012; Kinnunen & al. 2012). Vaikka pelaajat pystyvät omilla toimillaan säätelemään pelaamisen rytmejä ja sitä kautta pelikokemustaan yleisemminkin, pelien kehittäjillä on ratkaiseva asema siinä, millaiseksi F2P- tai rahapelin rytmitys suunnitellaan ja mitä muita rahankäytön jatkamiseen kannustavia

ominaisuuksia peliin liitetään. On syytä tutkia tarkemmin, millaisia suunnitteluratkaisuja kehittäjät tekevät ja mitkä tekijät vaikuttavat niihin.

Pelinkehittäjien asema rahapelitutkimuksessa

Pelaajat ovat olleet hyvin edustettuna rahapelitutkimuksessa, joka on perinteisesti painottunut kvantitatiiviseen ongelmapelaamisen ja -pelaajien tutkimiseen (Reith 2007). Rahapelaamista on kuitenkin tutkittu pitkään (joskin epäsäännöllisesti) monilla muillakin tieteenaloilla, esimerkiksi yhteiskuntatieteissä ja kulttuurintutkimuksen kentällä. Tätä kautta rahapelitutkimus on saanut lisää leveyttä ja metodista monipuolisuutta, koska monet sosiokulttuurisista lähtökohdista ponnistavat tutkimukset hyödyntävät laadullisia menetelmiä. Laadullisten menetelmien kautta on tutkittu esimerkiksi pelaamisen sijoittumista osaksi laajempia sosiaalisia verkostoja (Reith & Dobbie 2011) ja eri rahapelimuotojen historiallisia kehityskulkuja (Matilainen 2010).

Pelaajien lisäksi pelaamiseen liittyy kuitenkin myös muita tahoja, joiden näkökulman systematisempi huomioiminen laajentaisi rahapelaamista koskevaa ymmärrystä. Esimerkiksi pelinkehittäjien näkökulma on jäänyt rahapelitutkimuksessa selkeästi vähäisempään asemaan kuin pelaajien näkökulma. Pelinkehittäjät kuitenkin säätelevät suunnitteluratkaisuillaan sitä, millaiseksi pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus muodostuu. Suunnitteluratkaisujen perusteella pelistä pyritään kehittämään mahdollisimman miellyttävä pelialle ja toisaalta mahdollisimman tuottoisa pelinjärjestäjälle. Nämä tekijät eivät välttämättä ole sopusoinnussa keskenään. Lisäksi pelinkehittäjien on otettava huomioon säätelevien vaatimukset pelille, pelaamistilanteelle sekä pelin ja pelaajan välille vuorovaikutukselle.

Pelaamista koskevaa yhteiskunnallista sääteilyä on tutkittu samaan tapaan kuin muita haittapolitiikkoja (Selin 2016). Myös rahapelaamista osana vapaa-aika- ja turismiteollisuutta käsittelevällä tutkimuksella on perinteitä, joissa tarkastellaan vaikkapa kasinoiden salihenkilökunnan toimintaa ja sen merkitystä pelaajien pelikokemukselle ja edelleen menestykselle liiketoiminnalle (LaPlante & al. 2012). Salihenkilökunta on suorassa yhteydessä pelaajiin, joten heidän toimintansa vaikuttaa välittömästi pelaajien kokemuk-

siin. Pelinkehittäjillä ei välttämättä ole samanlaisia suoraa kontaktia, mutta heidän toimintansa ja päätöksensä vaikuttaa joka tapauksessa myös pelaajien saamiin pelikokemuksiin. Tässä tutkimuksessa huomio kiinnitetään erityisesti pelinkehittäjiin ja heidän näkemyksiinsä ja tulkintoihinsa hyvästä ja reilusta pelistä ja pelaamiseen liittyvän rahastamisen vastuullisuudesta.

Haastatteluaineisto ja menetelmät

Tutkimusta varten haastateltiin neljäätoista pelinkehittäjää, jotka työskentelivät kuudessa Suomesa toimivassa peliyhtiössä.¹ Tutkimukseen osallistuneet peliyhtiöt saivat itse valita 2–3 työntekijäänsä haastateltaviksi. Haastateltavat edustavat eri ammattinimikkeitä ja toimivat eri tasoilla pelinkehityksessä. Varsinkin laajojen, ns. AAA-pelien kehittäminen ja tuottaminen vaatii useiden eri alojen ammattilaisten yhteistyötä, jota voidaan verrata esimerkiksi elokuvien tekemiseen. Kyseiset pelit myydään yleensä vähittäiskaupassa fyysisinä tallenteina ja niiden hinta on yleisesti noin 60 euroa. Osaan AAA-peleistä on viime vuosina lisätty F2P-peleistä tuttuja ominaisuuksia, joten pelaajat voivat käyttää niihin rahaa myös alkuperäisen oston jälkeen. Retail-pelit puolestaan voivat olla yksinkertaisempia ja halvempia, mutta nekin ostetaan fyysisinä tallenteina kaupasta. Myös retail-peleihin on integroitu viime vuosina F2P-peleistä tuttuja ominaisuuksia.

Myös rahapelien ja F2P-pelien kehittäminen on peliyhtiöissä usein tiimityötä, jossa yksittäisen osallistujan vaikutusmahdollisuudet ovat rajalliset. Taulukossa 1 näkyvät ammattinimikkeet kuvaavatkin hyvin pelinkehittämiseen liittyvien prosessien monimuotoisuutta. Pelin ominaisuuksien vastuullisuuden pohdinta ei välttämättä ole ensisijaista esimerkiksi graafisella suunnittelijalla samalla tavalla kuin kokonaisuutta hallitsevalla projektipäälliköllä. Kuitenkin jokainen haastateltava on joutunut miettimään omalta kohdaltaan, millainen hyvä peli on. Hyvän pelin määritelmään sisältyy ainakin implisiittisesti ajatus pelin reiluudesta ja sitä kautta vastuullisuudesta.

Kaikki haastateltavat ovat miehiä, heidän keski-ikänsä on 36 vuotta ja 80 prosenttia heistä on

opiskellut tai valmistunut korkeakoulutasolta. He ovat työskennelleet yhdestä kahteenkymmeneen vuoteen peliteollisuudessa. Keskimääräisen uran pituus on yhdeksän vuotta. Kymmenellä haastatelluista on kokemusta F2P-pelien kehittämisestä, seitsemän työskentelee tällä hetkellä niiden parissa ja kaikki olivat vähintään kokeilleet F2P-pelien pelaamista. Yli puolet ilmoitti pelaavansa F2P-pelejä päivittäin. Kolme haastateltavaa työskenteli suoraan rahapeliyhtiön palveluksessa ja lisäksi kaksi haastateltavaa teki rahapelien kehitystyötä alihankintana suuremmalle rahapeliyhtiölle. Yhteensä kuudella haastateltavalla oli kokemusta rahapelien suunnittelusta, koska yksi nykyisin F2P-pelejä suunnitteleva haastateltava oli aiemmin työskennellyt rahapelien suunnittelun parissa. Kahdella haastateltavalla oli kokemusta sekä F2P- että rahapelien suunnittelusta ja kaksi haastateltavista ei työskennellyt kummankaan edellisen pelityypin kanssa vaan perinteisempien retail- eli fyysisinä tuotteina kaupassa myytävien videopelien parissa. Nämä haastateltavat pelasivat itse F2P-pelejä, mutta eivät rahapelejä. Rahapelien pelaaminen ei pelisuunnittelijoiden parissa ollut samalla tavalla suosittu harrastus kuin F2P- tai muiden videopelien pelaaminen. Jopa rahapelejä kehittävätkin eivät välttämättä itse juurikaan pelaa niitä, vaikka ovatkin pelejä kokeilleet vähintään työnsä puolesta. Kolme haastateltavista ilmoitti, etteivät pelaa ainakaan tällä hetkellä rahapelejä ollenkaan. Hekin pystyivät haastatteluissa vertailemaan esimerkiksi F2P- ja rahapelien eroja tavalla, joka osoittaa rahapelien olevan heillekin tuttuja.

Haastattelut suoritettiin peliyhtiöiden tilassa ja ne kestivät keskimäärin 73 minuuttia vaihdellen 53 minuutista 100 minuuttiin. Haastattelujen pohjana käytettiin puolistrukturoitua teema-haastattelurunkoa. Haastattelut äänitettiin ja tallenteet translitteroitiin.

Aineiston analyysissa noudatettiin Udo Kuckartzin (2014) ohjeita laadullisesta tekstianalyysistä. Ensivaiheessa kaikki haastattelut luettiin huolellisesti läpi ja lukemisen perusteella esiin nousseet huomiot kirjattiin ylös. Tämän perusteella muodostettiin temaattiset kategoriat, joiden mukaisesti haastattelut koodattiin toisella lukukerralla. Kategoriat muodostuivat pelinkehittäjien näkemyksistä hyvästä pelistä, pelaamiseen liittyvästä rahankäytöstä, pelien reiluista ja epäreiluista ominaisuuksista sekä suunnitteluratkaisuihin vaikuttavista asioista. Lopuksi analysoitiin, kuinka temaattiset kategoriat ovat yhteydessä toisiinsa.

¹ Tutkimuksen aineiston keräämiseen osallistuivat kirjoittajan lisäksi myös Kati Alha, Janne Paavilainen ja Juho Hamari Tampereen yliopistosta.

Taulukko 1. Haastateltujen pelinkehittäjien taustatiedot

Id	Ikä	Peli-yhtiön toimiala	Nimike	Työ F2P:n parissa	Työ rahapelien parissa	Pelaa F2P-pelejä	Pelaa rahapelejä
1	29	AAA-Retail-F2P	Business Development Manager	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kokeillut
2	40	AAA-Retail-F2P	Head of Design	Kyllä	Ei	Päivittäin	Ei
3	37	F2P	Senior Developer	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kokeillut
4	37	F2P	Pelisuunnittelija	Kyllä	Ei	Viikoittain	Kuukausittain
5	42	F2P	Product Lead	Kyllä	Kyllä	Päivittäin	Kokeillut
6	40	Alihankkija (rahapeli)-retail	Suunnittelija/tuottaja	Kyllä	Kyllä	Viikoittain	Viikoittain
7	40	Retail	Tuottaja	Kyllä	Ei	Viikoittain	Ei
8	29	Rahapeli	Peligraafikko	Ei	Kyllä	Kokeillut	Kokeillut
9	37	Retail	Development Supervisor	Kyllä	Ei	Päivittäin	Ei
10	41	Rahapeli	Pelituottaja	Ei	Kyllä	Viikoittain	Viikoittain
11	29	F2P	Data Scientist	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kuukausittain
12	32	Alihankkija (rahapeli)-retail	Artist / AD / Project Manager	Ei	Kyllä	Päivittäin	Kuukausittain
13	32	F2P	Game Designer	Kyllä	Ei	Päivittäin	Kokeillut
14	34	Rahapeli	Peliohjelmistosuunnittelija	Ei	Kyllä	Kuukausittain	Kuukausittain

Tasapainottelu vaatimusten ristivedossa

Pelien kehittäjät voivat harvoin yksin päättää, millaiseksi pelin eri ominaisuudet lopulta suunnitellaan. Suunnitteluryhmän sisäiset henkilö- ja valtasuhteet vaikuttavat siihen, mitkä ideat toteutetaan ja mitkä karsitaan pois. Suunnitteluryhmä on riippuvainen myös ulkopuolelta tulevista vaatimuksista ja päätöksistä. Onkin yleistä, että suunnittelutyötä ohjaavat alusta lähtien ulkoa annetut suuntaviivat, jotka tilanteesta riippuen voivat olla joko hyvin selkeäräjäiset tai melko viitteelliset mutta silti sitovat.

Rahapelipuolella varsinkin, on tiettyjä, sanotaanko, säännöstöjä, tällaisia eettisiä guidelineeja, mitä pitää noudattaa. Id12

Rahapelien kehitystä ohjaa ensinnäkin viranomaisvalvonta, jonka asettamia rajoja ei kukaan pelinkehittäjä tai heidän esimiehensä voi omalla päätöksellään ylittää. Tämä on tunnustettu tosiasia, joka sinänsä ei aiheuta pelinkehittäjissä negatiivisia reaktioita, koska tällä tavoin vastuu epäeettisten ominaisuuksien karsimisesta poistuu pelinkehittäjien harteilta. Viranomaissäädökset anta-

vat selkeät rajat esimerkiksi sille, millaisilla panoksilla pelejä voi pelata, kuinka suuria voittoja niistä voi saada, kuinka pitkiä yksittäiset kierrokset voivat olla ja millaisia pelin palautusprosenttien täytyy olla. Rahapelien kehittäjät puhuvat ”matikasta” viitattaessaan kehitystyön lähtökohtaan.

Joo, no rahapeleissä se on se matikka, mikä [saa pelaajan jatkamaan pelaamista]. Id14

”Matikalla” ei viitata pelkästään viranomais-sääntelyyn, vaan myös yleisiin matemaattisiin todennäköisyyksiin, joiden perusteella peli on pitkällä aikavälillä tuottoisa pelioperaattorille. Matemaattisen mallinnuksen perusteella voidaan säätää esimerkiksi sitä, kuinka monta pyörivää kiekkoa hedelmäpeliin tarvitaan ja kuinka monta eri hedelmän kuviota kussakin kiekossa on. Tämä vaikuttaa siihen, kuinka todennäköisiä pelissä saata- vat voitot ovat, minkä perusteella voidaan suunnitella myös voittojen suuruusluokat suhteessa panoksiin. Matemaattisen mallinnuksen perusteella peliä voidaan esimerkiksi suunnata sellaiseksi, että se antaa usein pieniä voittoja ja bonuspelejä, tai sellaiseksi, että voitot ovat suhteellisen harvassa mutta voittosummat suuria.

”Matikka” antaa rahapelien kehittäjille hyvin selkeät rajat, joiden sisällä pelin muita ominaisuuksia voidaan suunnitella. Suunnittelu ei silti ole mekaanista, vaan suunnitteluryhmän eri jäsenet voivat käyttää luovuuttaan esimerkiksi pelin teemaa, audiovisuaalisuutta ja pelin kohderyhmää suunnitellessaan.

Ekonomia täytyy suunnitella siihen pelin ympärille, eikä toisinpäin. Id2

Vaikka F2P-kehittäjät haluaisivat, että rahastusmallin suunnitteleminen olisi toissijaista itse pelin kehittämisen jälkeen, käytännössä molempia joudutaan usein suunnittelemaan yhtä aikaa. Toisinaan rahastusmalli asettaa suunnittelulle samanlaiset rajat kuin ”matikka” rahapelien suunnittelulle, mihin pelinkehittäjät suhtautuvat negatiivisesti. Yksittäinen kehittäjä voi joutua kuitenkin tekemään myös sellaisia ratkaisuja, jotka eivät häntä henkilökohtaisesti miellytäkään, jos vaatimus tulee esimiehiltä tai hän jää mielipiteineen vähemmistöön suunnitteluryhmässä.

(...) jossain firmassa esimerkiksi managerit voi tulla sanomaan et hei (...) teidän pitää myydä tässä nytte ase, joka maksaa vähintään sata dollaria, toteuttakaa. Ja sit se on vaan pelisuunnittelija tehtävä tehdä se sitte. (...) Joskus mullaki on saattanu tulla semmosia ideoita jotka on ollu aavistuksen ristiriitasia, mut silloin kyllä joku on älähtäny tiimistä, et hei ei, tää ei oo hyvä, tää ei oo. Ja sit mä oon iteki tajunnu, et joo totta, kieltämättä tää on vähän huono juttu, ja sit sitä ei oo tehty. Id13

F2P-pelien puolella suunnittelua ei yleensä ohjaa samanlainen hierarkkinen rakenne kuin rahapelikehityksessä, vaan ainakin periaatteessa pelin kehitys voi alkaa kenen tahansa ideasta tai mistä tahansa peliä koskevasta ominaisuudesta. Käytännössä kuitenkin myös F2P-kehittäjät joutuvat tasapainottelemaan eri vaatimusten ristivedossa. Vaikka pelinkehittäjät pitävät suunnitteluaan ohjaavana ensisijaisena periaatteena hyvän pelin kehittämistä, joutuvat he silti suunnitteluprosessissa ottamaan huomioon yhtiön johdon toiveet ja vaatimukset, peliin liitettävän rahastusmallin vaatimukset, kaikkien suunnitteluryhmässä toimivien mielipiteet sekä kohderyhmän odotukset. Nämä eivät aina käy ongelmattomasti yksiin. Rahastusmallin ja hyvän pelin ominaisuuksien yhteenliittämiseksi pelin kehittäjät saattavat joutua tekemään epämiellyttäviäkin kompromisseja, jotta peli saataisiin markkinoille.

Metriikat ja intuitio pelinkehityksessä

Kehitystä ohjaavien sääntöjen noudattaminen ja pelin markkinoille saaminen on kuitenkin laiha lohtu, jos pelaajat eivät peliä löydä tai eivät pidä sen pelaamisesta. F2P-pelit voivat hukkua pelien valtaisaan tarjontaan, jolloin sitä alkaa pelata vain pieni joukko, vaikka pelinkehittäjät itse pitäisivät tuotetta onnistuneena. Myös rahapelien kehittäjät voivat olla itse tyytyväisiä valmiiseen tuotteeseen, mutta silti pelaajat saattavat vieroksua peliä.

Tuntuu, että peliä kuin peliä melkein kaikki pelaa. Tai sit ei kukaan. Id10

Vaikka peliä kehitettäessä olisikin mielessä jokin tietty kohderyhmä, ja yleensä aina näin on, monesti käy kuitenkin niin, että pelistä pitävät joko kaikki tai ei kukaan. Tämä seikka oli ihmetyksen aihe rahapelien kehittäjille. Yksi syy siihen voi olla esimerkiksi se, ettei osa rahapelien kehittäjistä itse pelaa rahapelejä. Kuitenkin pelien kehittäminen perustuu hyvin pitkälti kehittäjillä olevaan intuitioon siitä, millainen hyvä peli on.

Jotenkin jää sellaseen kollektiiviseen ymmärrykseen, et toi juttu muuten ei tossa vanhassa pelissä ollu kauheen suosittu. Id11

Sekä rahapelien että F2P-pelien kehittämisen alkuvaiheessa intuition merkitys on suuri. Uuden pelin suunnittelua pelataan aiempiin onnistumisiin ja epäonnistumisiin. Tätä ei tehdä systemaattisesti esimerkiksi aiemmista suunnitelmista tuotettujen dokumentaatioiden perusteella, koska sellaisia ei ole, vaan suunnitteluratkaisuja ammennaan hiljaisesta tiedosta, jota on kertynyt varsinkin kokeneille suunnittelijoille.

(...) peliä tehdään kuitenkin siitä näkökulmasta, että se on myös useimmiten sellanen peli, jota itte haluais pelata, ja on semmonen tietty ammattiyylpeys siitä, että hei, tää on hyvä ja hauska peli, niin ei se ainakaa siitä tiimistä tuu silloin lähtemään se joku epäeettinen, mekaniikka tai piirre tai hinnottelu sinne. Id5

Toisin kuin F2P-pelien kehittäjät, monet rahapelien kehittäjät eivät itse pelaa rahapelejä. Kun peleistä on omaa kokemusta, on helpompi vaihdella suunnittelijan ja pelaajan roolien välillä. Pelin kehitystä ohjaa tällöin kehittäjän henkilökohtaiset mieltymykset, joiden kaltaisiksi oletetaan laajemmankin pelaajajoukon mieltymykset. Tämän kaltainen pelinkehitys perustuu myös intuitioon, mutta eroaa oleellisesti rahapelipuolen suunnittelijoiden intuitiosta, joka perustuu enemmän

aiempien pelien menestykseen tai menestymättömyyteen.

Pelien jatkojalostamisessa on myös eroa rahapeli- ja F2P-puolen välillä. Kun rahapeli on saatavaksi ja pelaajien pelattavaksi, on kehitystyö kyseisen pelin osalta loppu, ainakin offline-pelien kohdalla. F2P-pelejä sen sijaan voidaan kehittää julkistuksen jälkeenkin, joten ne eivät samalla tavalla ole valmiita kuin esimerkiksi markkettien raha-automaattipelit. Käyttäjätiedot tai metriikkoiden perusteella peliä voidaan jatkuvasti muokata vastaamaan paremmin pelaajien toiveita. Kyse on lähinnä yksityiskohtien hiomisesta, ei koko konseptin jatkuvasta muokkaamisesta.

Joo, siellä esimerkiksi löytyi yhdessä pelissä taso joka oli vaikea. Siellä paljon pelaajia ei päässyt sitä läpi, ja havaittiin, että ne lopettivat pelaamisen siihen leveliin, että siitä oli tehtävä helpompi. Et tää on ihan yksinkertainen esimerkki. Id2

Metriikat mittaavat sitä, kuinka oikeanlainen intuitio pelinkehittäjillä oli hyvästä pelistä. Kaikkein olennaisin pelin onnistumista mittaava metriikka on kuitenkin raha. Olipa kyse raha-, F2P- tai muista viihdepeleistä, yleensä pelin tuotot ratkaisevat, kuinka onnistuneeksi se arvioidaan. Pelinkehittäjien mielestä tuottoisa peli ei kuitenkaan yksioikoisesti tarkoita hyvää peliä.

No, mieluummin suunnitellaan peli niin, että mikä olisi pelinä hauskin mahdollinen, eikä niin että mikä olisi tuottoisin mahdollinen.” Id6

Pelinkehittäjät arvioivat pelejä muillakin kuin ekonomisilla perusteilla. Heille peli on lisäksi esteettinen tuote ja oman ammattitaidon näyte, joka vertautuu pikemminkin muihin kulttuurituotteisiin ja taiteeseen, mutta ensisijaisesti ja erityisesti hyvän pelin ideaan, jota kehitystyöllä on koetettu tavoittaa.

Tuntuu et kaikilla on tosi erilainen tapa katsoa onnistumista. Varmaan suurin osa päättäjistä katsoo just sitä, paljon sitä rahaa [liikkuu pelissä]. Muihin ittee kiinnostaa just se pelifilisi ja tekninen onnistuneisuus ja se graffa-puoli kokonaisuutena. Id8

Vaikka peli olisi tuottoisa, suhtautuvat pelin kehittäjät siihen kriittisesti, jos heidän oman osaamisalueensa piirteet ovat siinä jollain tavalla puutteelliset. Suhtautumistapa kuvastaa pelinkehittäjien ammattiympeyttä, joka voi olla vastustavassa positiossa oman peliyhtiön johtoportaan mahdollisimman suuriin tuottoihin tähtäävän pelinkehitystrategian kanssa.

Hyvä peli on reilu ja addiktiivinen

Niin, siinä mielessä on aika mahdotonta tehdä peliä joka ois menestynyt ja ei ois hauska ja ei ois jollain tavalla addiktoiva. Id4

Pelinkehittäjien mielestä hyvä F2P-peli on ensisijaisesti hyvä peli. Sen pelaamisen pitää olla hauskaa ja siitä pitää pystyä nauttimaan pitkäkestoisesti. Peliin liittyvän rahastusmallin täytyy olla sekundaarisella sijalla peliä kehitettäessä.

Meil on lähtökohtaisesti koko ajan suunniteltu, et peli on hyvä ja sitä on hauska pelata. Ja sit sen jälkeen se on ikään ku hinnoteltu. Mun mielestä se on aika reilu tapa sen jälkeen jättää se kysymys sille pelaajalle, että haluatko maksaa tästä. Id11

Vaikkeivät pelinkehittäjät suorasanaisesti ilmaisekaan, että hyvä F2P-peli on samalla eettinen peli, tulee asia implisiittisesti ilmi heidän määrittelmistään. Toisin sanoen, hyvän pelin määrittelmä sisältää ajatuksen eettisestä pelistä, joka ei pyri epäreilusti rahastamaan pelaajia, eikä muutenkaan epärehellisin keinoin pyri harhauttamaan pelaajia.

Mutta sit tämmönen, huonoimmillaan tämä monen pelaajan pay-to-win-tyyppinen asia, missä eniten maksanut voittaa, ei oo hyvää pelidesignia. Id3

Huonoja, epäreiluja tai epäeettisiä F2P-pelien ominaisuuksia pelinkehittäjien mielestä ovat erityisesti niin sanotut *pay-to-win*-mekaniikat, joissa eniten rahaa käyttävät pelaajat saavat liian suuren edun verrattuna muihin pelaajiin. Mekaniikat ovat epäreiluja erityisesti niitä pelaajia kohtaan, jotka haluavat pelata ilmaiseksi tai jotka pystyvät tai haluavat käyttää vain pieniä summia pelaamiseen. Voisi myös ajatella, että perimmältään *pay-to-win*-mekaniikat ovat epäreiluja myös sille pelaajalle, joka käyttää kaikkein eniten rahaa peliin. Tällöin itse pelaamisesta tulee merkityksetöntä, koska pelin lopputulos on ennalta määrätty. Tilannetta voi verrata arpajaisiin, joissa jokainen osallistuja tietää etukäteen, kuka voittaja on. Pelaamiseen oleellisesti liittyvä jännitys puuttuu tällöin.

Pelinkehittäjät tunnistavat ja nimeävät epäreiluiksi pelin ominaisuuksiksi *pay-to-win*-mekaniikojen lisäksi pikavoittoihin tähtäämisen ja aggressiivisen maksu- tai osto-ominaisuuksien markkinoinnin pelaamisen rytmiä häiritsevillä ilmoituksilla (*notification*). Nämä ominaisuudet sotivat nimenomaan sitä ajatusta vastaan, että pelaaminen on miellyttävää ja hauskaa, jolloin sitä haluaa jatkaa pitkäkestoisesti pelaamisen itsensä tähden.

Yhtenä periaatteena on se, et peli on oikeesti ilmane niille, jotka halu sen grindaa ilmaseks, et se on mahdollista. Ja, okei, siihen menee aikaa, joudut näkeen vai-vaa, joudut oppimaan ja harjottelemaan tehokkaita strategiaita, ehkä lukeen sen strategiaoppaan sielt netistä, mut se on mahdollista. Mut on myös mahdollista se, et jos sul nyt sattuu oleen se 10 000 dollarii ylimäärästä, nii sä saat kaiken auki ekana päivänä, jos sä oot semmonen pelaaja. Id7

Yksi tärkeimmistä hyvän F2P-pelin ominaisuuksista on pelin kehittäjien mielestä myös se, että peli on mahdollista pelata loppuun asti – ainakin teoriassa – ilmaiseksi. Tästä syystä hyvä ja eettinen F2P-peli on suunniteltava sellaiseksi, että se selkeästi informoi kaikkia pelaajia, mistä ja kuinka paljon he peliin liittyvistä hyödykkeistä maksavat. Pelaajat pystyvät tällöin itse arvioimaan ilmaisupelaamiseen käytettävän ajan arvon suhteessa rahalla lunastettavaan nopeuttamiseen. Kun pelaajat tuntevat saavansa rahalle vastinetta, he jatkavat pelaamista ja ovat valmiimpia uusiin ostoksiin, mikä luonnollisesti hyödyttää myös peliyhtiötä.

Vastuu pelaamisen hallinnasta ei kuulu pelinkehittäjille

Se on viihdettä, niin mun mielestä on ihan ok, et jos se on koukuttava. Id11

Addiktoivuus on pelinkehittäjien mielestä oleellinen hyvän pelin ominaisuus. Ongelmaksi pelin addiktiivisuus muuttuu siinä vaiheessa, kun pelaaja käyttää liikaa aikaa tai rahaa pelaamiseen. Pelinkehittäjät eivät kuitenkaan mielestään ole vastuussa pelaajan käyttäytymisen kontrolloimisessa.

Kyl menee vaikeeks toi, tää on ihan moraalikysymys, koska toisaalta en mä koe myöskään sitä, että pelintekijöitten pitäis ottaa semmosen sosiaalipalvelu, tai että se ois heidän roolinsa, elikkä jos Suomessa on, et jokasen pelinkehittäjän pitäis toimia Veikkauksen tai Alkon omasta kahdessa roolissa sekä myyjänä että myöskin sosiaalisten ongelmien ratkaisijana, ni se ei välttämättä oo se paras jako. Id4

Pelinkehittäjät kokevat, että heidän ensisijainen tehtävänsä on kehittää hyvä peli. He haluavat pitää oman roolinsa tässä suhteessa yksiselitteisen selkeänä. Pelaamiseen mahdollisesti liittyvien ongelmien estäminen ja hoitaminen kuuluu jollekin muulle. Vastuu on ensisijaisesti pelaajalla itsellään, mutta myös muut tahot voivat auttaa pelaamisen hallinnassa.

Meillähän on se, meillä netissä esimerkiks pakotetaan pistämään rajoja, että siel on päivärajat ja kuukausirajat ja muut. Anonyymissa pelaamisessahan sitä nyt ei voida tehdä. Mut enpä muuten nähny, ku tuli rajat puheeks, enpä oo nähny yhdessäkään free to -pelissä niin, että siellä vois asettaa itselleen mitään rajoja. Id10

Erityisesti verkkorahapelien yhteyteen on viime vuosina liitetty pelaamisen hallintaa auttavia työkaluja, kuten etukäteen määriteltävät rajat ajan ja rahan kuluttamiselle. Rahapelien kehittäjät suhtautuvat tällaisiin työkaluihin positiivisesti. F2P-puolella samat työkalut eivät ainakaan toistaiseksi ole käytössä, vaikka mahdollisuudet tunnistetaan.

(...) ehkä ideaalissa maailmassa, mä sanoisin näin, että olis se sauma jotenki tunnistaa. Et kun me seurataan kuitenkin oikeestaan kaikkee, niin niillä samoilla työkaluilla, olis halu ja tarve tunnistaa jotain tommosia... Tavallaan et mittarit värähtää punaselle, jos joku käyttää ikään ku holtittomasti rahaa. Id5

Teknologista estettä vastuullisuustyökalujen integroimiseksi osaksi F2P-pelejä ei ole. Peleistä kertyy metriikkaa olisi mahdollista käyttää pelinkehittämisen lisäksi myös vastuullisuustyökalujen aineistona, jos pelaajat pystytään identifioimaan siitä. Erityisen paljon aikaa tai rahaa kuluttaville pelaajille pystyttäisiin tarjoamaan huomautusviestejä, joiden perusteella he edelleen tekisivät itse päätöksen pelaamisen jatkamisesta ja hallinnoimisesta.

Se eettinen kysymys on mun mielestä enemmänkin siinä, et jos jollain on taipumusta esimerkiksi uhkapeliin sun muuhun ja sitten sitä taipumusta käytetään hyväksi, et missä menee se raja siinä, et tämä pelaaja tekee sen omasta tahdosta vai tekeeks tää pelaaja sen takia, et hänel on jonkinlainen riippuvuus siihen. Id16

Vaikka ensisijainen vastuu pelaamisen hallinnasta on pelaajalla itsellään, pelinkehittäjien mielestä pelejä ei saa suunnitella sellaisiksi, että ne nimenomaan tähtäisivät haavoittuvien ryhmien, kuten peliriippuvuudesta kärsivien tai rahan arvoa ymmärtämättömien lasten, hyväksikäyttöön, vaikka mitkään säännöt eivät suoranaisesti asiaa kieltäisikään. Tässä kulkee pelien kehittäjien mielestä raja eettisen ja epäeettisen, reilun ja epäreilun sekä vastuullisen ja vastuuttoman pelin välillä, oli pa kyse raha-, F2P- tai viihdepeleistä yleisemmin. Peli tai pelipalvelu on suunniteltava sellaiseksi, että pelaajille tarjotaan kattava informaatio pelaamis- ja ostopäätösten tekemiseen. Tämän jälkeen vastuu siirtyy pelaajalle.

Yhteenveto

Tammen ja Raennon (2013) mukaan länsimaisen markkinatalouden peruslogiikkaan sisältyy pyrkimys tuottaa riippuvuuksia tuotteista, tavaroista ja palveluista. Pelit ovat erinomainen esimerkiksi tuotteista ja palveluista, joita varta vasten suunnitellaan addiktiivisiksi. Ne asettuvat siten luontevasti osaksi kulutusyhteiskuntaa. Tämän asian ovat sisäistäneet myös pelinkehittäjät, jotka pyrkivät suunnittelemaan peleistä mahdollisimman koukuttavia.

Kun pelinkehittäjät puhuvat addiktoivasta tai koukuttavasta pelistä ja toisaalta peliaddiktiosta tai -riippuvuudesta, he puhuvat kahdesta eri asiasta. Puhetapa koukuttavuudesta hyvän pelin määritelmänä on sama, jota myös pelaajat käyttävät usein puhuessaan pelin addiktiivisuudesta positiivisena ominaisuutena (Mäyrä 2013). Kyse on sekä pelaajien että pelinkehittäjien jakamasta kulttuurisesta merkityksestä, joka voi näyttää oudolta pelikulttuureja huonosti tuntevan näkökulmasta. Sen sijaan peliaddiktiosta tai -riippuvuudesta puhuessaan pelinkehittäjät tarkoittavat laajemminkin kulttuurissa jaettua addiktion käsitettä, johon liittyy ajatus addiktoituneen kyvyttömyydestä hallita käytöstään. Suhtautumistapa on yleinen muidenkin addiktoivien asioiden (esim. alkoholin) yhteydessä käytävän keskustelun parissa (Ruuska & Sulkunen 2013). Peliaddiktiosta tai -riippuvuudesta kärsivä pelaaja ei enää pysty kontrolloimaan pelaamiseen käyttämänsä ajan ja/tai rahan määrää sen enempää kuin alkoholisti pystyy kontrolloimaan juomisensa määrää.

Rahapelitutkimuksessa vastuullisen pelaamisen vähimmäislähtökohdaksi on katsottu, että pystyäkseen tekemään oikeanlaisen päätöksen pelaamisestaan, pelaajalle on tarjottava riittävästi informaatiota päätöksen kohteena olevasta asiasta (Blaszczynski & al. 2004). Pelinkehittäjien suhtautuminen vastuullisuuteen on samansuuntainen. Heidän mielestään pelaajilla itsellään on vastuu pelaamisen aloittamisesta, pelaamiseen liittyvästä rahankäytöstä ja pelaamisen pitämisestä hyväksytyissä rajoissa.

Ensi alkuun vaikuttaisi siltä, että pelinkehittäjät suhtautuvat eri tavoin pelien reiluuteen, kun kyse on raha- ja F2P-peleistä. Rahapelien kehittäjät tekevät työnsä ulkopuolelta tulevien rajoitteiden sisällä, joten heidän ei erityisesti tarvitse miettiä, ovatko heidän kehittämänsä pelit reiluja tai vastuullisia. Lähtökohtaisesti ne ovat, jos he noudattavat saamiaan ohjeita. Vaikka vastuullisuuden pohdinta on näin ulkoistettu, pyrkivät rahapelien kehittäjätkin valmistamaan hyviä pelejä, joista he voivat tuntea ammattilypeyttä.

Muiden pelien kehittäjillä ei ole samanlaista ulkoista säätelyä kuin rahapelien kehittäjillä. Kuitenkin kaikenlaisten pelien kehittäjillä määritelmä hyvästä pelistä sisältää vähintään implisiitisti ajatuksen reilusta pelistä, jonka pelaaminen on pelaajista hauskaa ja jota pelinkehittäjät itsekin haluaisivat pelata. Hyvä peli on myös addiktoiva, mutta pelaajan pitää itse huolehtia, ettei addiktoivuus muutu addiktioksi. Näkemyksessä korostuu yksilön vastuu oman käyttäytymisensä hallinnasta (Hellman 2013). Pelinkehittäjien mielestä heidän vastuunsa on valmistaa mahdollisimman hyvä peli.

Digitaalinen pelaaminen muuttuu koko ajan ja pelejä kehitetään jatkuvasti vastaamaan paremmin pelaajien odotuksia ja toiveita. Erityisesti F2P-puolella kehitys on ollut valtavaa, koska pelien suunnittelu jatkuu julkistamisen jälkeenkin. Samalla markkinoille tulee koko ajan uusia pelejä, jotka koettavat houkuttaa uusia pelaajia, mutta kilpailevat samalla aiempien pelien pelaajien suosioista. Niinpä F2P-pelien alkuaikoina kritisoiduista piirteistä on vähitellen päästy eroon (Alha & al. 2014), eikä aiempaan halua palata myöskään pelien kehittäjät. He pyrkivät kaikkiin tavoin irtisanoutumaan epäeettisiksi tai epäreiluiksi koetuista pelien ominaisuuksista ja piirteistä. Pelkästään pika-voittoja tavoittelevien liian yksinkertaisten, typerien, pelaajien haavoittuvuuksia hyväksi käyttävien ja aggressiivisesti markkinoitujen pelien sijaan he pyrkivät kehittämään reilusti addiktiivisia tai addiktiivisen reiluja pelejä.

Saapunut 15.4.2016
Hyväksytty 6.6.2016

KIRJALLISUUS

- Albarrán Torres, César & Goggin, Gerard: Mobile social gambling: Poker's next frontier. *Mobile Media & Communication*. 2 (2014): 1, 94–109.
- Alha, Kati & Koskinen, Elina & Paavilainen, Janne & Hamari, Juho & Kinnunen, Jani: Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. *Proceedings of Nordic DiGRA*, 2014. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_8.pdf (luettu 10.4.2016)
- Blaszczyński, Alex & Ladouceur, Robert & Shaffer, Howard J.: A Science-Based Framework for Responsible Gambling: The Reno Model. *Journal of Gambling Studies* 20 (2004): 3, 301–317.
- Gainsbury, Sally & Hing, Nerilee & Delfabbro, Paul H. & King, Daniel L.: A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International Gambling Studies* 14 (2014): 1, 1–18.
- Hellman, Matilda: Hassu tapa vai vaikea kohtalo? Riippuvuus ja kompetenssi suomalaisessa mediassa. S. 73–89. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Kinnunen, Jani: Leikkisä raha pelissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja* (2010a): 42–57.
- Kinnunen, Jani: Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, 2010b.
- Kinnunen, Jani: The social rewards of online gambling. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* 36 (2011): 1, 85–88.
- Kinnunen, Jani & Jaakkola, Tapio: Rahapelit suomalaisessa lainsäädännössä. S. 29–32. Teoksessa Alho, Hannu & Heinälä, Pekka & Kiianmaa, Kalervo & Lahti, Tuuli & Murto, Antti (toim.): *Rahapeliriippuvuus*. Helsinki: Duodecim, 2015
- Kinnunen, Jani & Mäyrä, Frans: Verkkorahapelaaminen ja online aineistot. S. 180–195. Teoksessa Raento, Pauliina (toim.): *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 2012.
- Kinnunen, Jani & Rautio, Erkkä & Alha, Kati & Paavilainen, Janne: Gambling in Social Networks: Gaming Experiences of Finnish Online Gamblers. *Proceedings of DiGRA Nordic*, 2012. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.53205.pdf> (luettu 4.2.2016)
- Kuckartz, Udo: *Qualitative Text Analysis: A Guide to Methods, Practice & Using Software*. London: Sage, 2014.
- LaPlante, Debi a. & Gray, Heather M. & LaBrie, Richard A. & Kieschinsky, John H. & Shaffer, Howard J.: Gaming industry employees' responses to responsible gambling training: a public health imperative. *Journal of Gambling Studies* 28 (2012): 2, 171–191.
- Lehdonvirta, Vili: Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research* 9 (2009): 1, 97–113.
- Luton, Will: *Free2Play. Making money from games you give away*. New Riders, 2013.
- Matilainen, Riitta: A question of money? The founding of two Finnish gambling monopolies. S. 21–37. Teoksessa Kingma, Sytze F. (toim.): *Global gambling*. London: Routledge, 2010.
- Mäyrä, Frans: Aika, raha ja peliviihde: Verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus. S. 147–164. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Paavilainen, Janne & Hamari, Juho & Stenros, Jaakko & Kinnunen, Jani: Social Network Games: Players' Perspectives. *Simulation & Gaming* 44 (2013): 6, 794–820.
- Parke, Jonathan & Wardle, Heather & Rigbye, Jane & Parke, Adrian: *Exploring Social Gambling: Scoping, Classification and Evidence Review*. Report Commissioned by the UK Gambling Commission. The Gambling Lab, 2012.
- Raento, Pauliina & Tammi, Tuukka: Addiktio – ristiriitainen ja vaikutusvaltainen ilmiö. S. 7–27. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Reith, Gerda: Situating gambling studies. S. 3–29. Teoksessa Smith, Garry & Hodgins, David C. & Williams, Robert J. (toim.): *Research and measurement issues in gambling studies*. London: Elsevier, 2007.
- Reith, Gerda & Dobbie, Fiona: Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory* 19 (2011): 6, 483–493.
- Ruuska, Arto & Sulkinen, Pekka: Addiktiosairaus ja moraalit: Lääketieteellisen alkoholiajattelun kehitys. S. 28–50. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Schüll, Natasha Dow: *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- Selin, Jani: Haittanäkökulman asema rahapelipolitiikassa verrattuna alkoholipolitiikkaan ja tupakkapolitiikkaan. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (2016): 1, 78–86.
- Sotamaa, Olli & Karppi, Tero: *Games as Services*. Final Report. Trim research reports 2, 2010.
- Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina: Addiktio ajankuvana ja tiedollisena haasteena. S. 199–207. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 2013.
- Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli & Toivonen, Saara: Howdy partner!: on free-to-play, sociability and rhythm design in FrontierVille. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 2011.

ENGLISH SUMMARY

Jani Kinnunen: A fairly addictive game. Game developers' viewpoint on responsible free-to-play and gambling games (Reilusti additiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin)

New monetization models in digital gaming are blurring the line between gambling games and video games. In particular, the so-called free-to-play (F2P) model urges players to spend money when they are playing, even if it is free to start. Similarly, many online gambling sites offer start-up bonuses that allow users to start to play for free. In both cases, gaming operators expect players to spend money as playing progresses.

Although players can spend as much money on free-to-play games as on gambling games, these games are not regulated in the same way. This paper presents an analysis of interview data with 14 game developers working in Finnish gambling and gaming companies. The focus is on how game developers regard the

social responsibility of different games and their business models. Differences and similarities between development practices in the gambling industry and the digital gaming industry are further discussed in relation to responsible gambling practices.

The aim of game developers is to produce good games, which are inherently fair and responsible. At the same time, these games are also addictive, which the interviewees regard as a positive feature. However, game developers do not consider themselves responsible for controlling the behaviour of individual players. Their responsibility is limited to providing sufficient information about the games. Beyond that, it is down to the individual player to decide how much they want to play and how much money they want to spend on playing.

Keywords: free-to-play games, gambling, game developers, responsible gambling.