

# Ilmaispelit ansaitsevat arvostusta ja kriittistä tarkastelua

Lektio 11.12.2020 Tampereen yliopistossa

**Kati Alha**

Tampereen yliopisto

## **Kolme väitettä ilmaispeleistä**

Ne ovat peliteollisuuden syöpä. Ne pilaavat pelaamisen ja vaarantavat pelien lahjomattomuuden. Ne saattavat tarkoittaa mobiilipelinkehityksen loppua ja myrkyttävät peliteollisuuden. Ne ovat laillistettua uhkapeliä lapsille, ne hyväksikäyttävät aivojamme. Ne ovat ahneita, häpeällisiä, vastenmielisiä. Ne ovat petosta.

Nämä ovat kannanottoja ilmaispelejä kohtaan: pelejä, joita voi ladata ja pelata ilmaiseksi, mutta jotka sisältävät vapaaehtoisia maksuja, jotka puolestaan antavat pelaajille erilaisia etuja. Näitä mielipiteitä ovat ilmaisseet pelaajat, media, jopa pelinkehittäjät ja pelitutkijat.

Samaan aikaan näistä peleistä on tullut suunnattoman menestyneitä. Ilmaispelimallista on tullut erityisen suosittu verkkopeleissä, sosiaalisen median peleissä sekä mobiilialustoilla. Arvio on, että tällä hetkellä jopa 80 % digitaalisten pelien tuotoista tehdään ilmaispeleillä (SuperData 2020) – peleillä, joita voi pelata myös täysin ilmaiseksi.

Suurimman osan näistä tuotoista tekevät mobiilipelit, kuten *Candy Crush Saga* (King 2012), *Clash Royale* (Supercell 2016), *Pokémon GO* (Niantic 2016) ja *Hay Day* (Supercell 2012). Pelit, joita kutsumme kasuaalipeleiksi. Pelit, joita usein ajattelemme vähemmän tärkeinä.

Näiden pelien ennenkuulumaton suosio yhdistettynä yhtäläiseen halveksuntaan ja jopa vihaan loi kiinnostavan yhdistelmän, jota minä, muiden muassa, halusin tutkia. Miksi ilmaispelit ovat niin suosittuja ja niin vahvasti kritisoituja? Kuinka voisimme tehdä niistä parempia?

Kun aloitin, tutkimusta ei juuri ollut, ja tällä väitöskirjalla tavoitteeni oli luoda laajempi kuva vähän tutkitusta aiheesta. Tämän väitöskirjan artikkeleissa olen lähestynyt aihetta useista näkökulmista. Tutkimuksen kohteena on ollut pelaajia, pelialan ammattilaisia ja pelejä. Fokus on ollut erityisesti mielipiteissä, asenteissa, kokemuksissa sekä pelien suunnitteluratkaisuissa, ja tavoitteena on ollut nähdä, kuinka tämä ansaintamalli on vaikuttanut peleihin ja pelaamiseen.

Tämä lähestymistapa on mahdollistanut useiden huomioiden tekemisen. Tuli nopeasti selväksi, että vaikka ilmaispelejä pelataan laajasti, ne ovat vähemmän arvostettuja kuin muut pelit. Tämä pitää paikkansa erityisesti mobiili- ja kasuaali-ilmaispelien kohdalla, ja kuvastaa sitä, miten arvotamme pelejä.

Tässä haluan kiinnittää huomion erityisesti kolmeen yleiseen väitteeseen ilmaispeleistä:

1. Ilmaispelit tarjoavat heikompia pelikokemuksia.
2. Ilmaispelit ovat epäreiluja.
3. Ilmaispelit ovat eettisesti arveluttavia.

---

## Ilmaispelimallin vaikutukset pelikokemukseen

Heikommat pelikokemukset yhdistetään tyypillisesti näiden pelien suunnitteluprosesseihin. Pelisuunnittelun tavoite ker tamaksullisissa peleissä on yleensä luoda pelaajalle paras mahdollinen pelikokemus. Nämä pelit nojaavat laadukkai siin pelikokemuksiin, joilla voidaan menestyä peliarvioissa ja joita voidaan markkinoida yleisölle. Ihmiset maksavat pe listä ja kokevat pelin erikseen.

Ilmaiseleissä tilanne on eri. Koska tuloja tulee saada pelaajilta pelaamisen aikana, ansaintamalli pitää toteuttaa osaksi pelikokemusta. Pelinkehittäjien haasteena on löytää tasapai no tarjoten sekä tarpeeksi hyvän pelikokemuksen ilmaiseksi pelaaville että tarpeeksi kannustinta, jotta osa yleisöstä mak saisi parantaakseen kokemustaan.

Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että ilmaispeli ei salli pelaajan pelata niin paljon kuin tämä haluaisi, vaan rajoittaa sessioita. Pelaajalla voi olla rajoitettu määrä toimintoja ennen kuin energia tai elämät loppuvat, jolloin näiden palautumista joutuu odottamaan – tai maksamaan jatkaakseen peliä. Toisis sa peleissä tämä voi tarkoittaa tylsiä, itseään toistavia tehtä viä, jotka voi sitten ohittaa tai tehdä nautittavamaksi mak samalla.

Näitä ominaisuuksia on usein nähty negatiivisena kehitykse nä. Taloudellisten päätösten ajattelemisen on oletettu katkai sevan pelin flow-kokemuksen. Osa haastateltavista kuiten kin kuvasi ostopäätöksiään sujuvana osana pelaamista. Jos kus näitä päätöksiä harkittiin maltillisesti, toisinaan ne olivat jännittävä pahe, mutta ostopäätösten tekemisestä oli tullut normaali osa näitä kokemuksia.

Rajoitteet voivat myös toimia uudenlaisten pelikokemusten innoittajana. Sessioihin pilkottu pelaaminen saattaa luoda rytmin pelille, kun taas rajoitteet voivat olla ylimääräinen

haaste, jota vastaan pelataan. Hitaampi eteneminen sopii pe laajille, joilla on vähemmän aikaa käytettävissään.

Ilmaiseleillä vaikuttaa kyllä olevan tiettyjä pelattavuuson gelmia, jotka johtuvat ansaintamallista. Mutta kokemukset eivät ole heikompia kaikille.

## Reiluus ja yhdenvertaisuus

Reiluuteen liittyvät ongelmat yhdistetään usein ilmaiseleis sä myytävään sisältöön. Pelinsisäisiä maksuja voi toteuttaa monilla tavoin. Tyypillisesti ostot jaetaan kosmeettiseen sisäl töön, jolla ei ole vaikutusta pelin etenemiseen, sekä toimin nalliseen sisältöön, jolla on jonkinlainen vaikutus. Kosmeetti set ostot voivat esimerkiksi muuttaa pelihahmon ulkonäköä, mutta ei tehdä tästä voimakkaampaa. Tämän ajatellaan ole van hyväksyttävien ja reiluin tapa pyytää rahaa ilmaiseleissä, ja se näyttääkin toimivan joissain peleissä.

Harva peli pystyy kuitenkaan ansaitsemaan tarpeeksi pel källä kosmeettisella sisällöllä. Jopa ansaintamallin toteutuk sestaan kiitetyt ilmaispelit, kuten *World of Tanks* (Wargaming 2010) tai *League of Legends* (Riot Games 2009), usein myyvät toiminnallisia esineitä tai etuja. *World of Tanksissa* pelaajat voi vat ostaa pientä kilpailullista etua ja nopeampaa etenemistä, kun taas *League of Legendsissä* toiminnalliset ostot kytkeyty vät pelihahmoihin. Vaikka ne voidaan avata myös pelaamalla ja odottamalla, maksaminen on nopein tapa saada hahmoja käyttöön, ja siten pelaaja voi mahdollisesti myös saada etu matkaa sen suhteen, miten niillä parhaiten pelataan.

Kaikki toiminnallinen sisältö ei ole samalla viivalla reiluu tensa suhteen. Toiminnallinen sisältö voi tehdä pelaamisesta miellyttävämpää, etenemisestä nopeampaa, tai pelaajas ta voimakkaamman. Erityisesti silloin, kun voimaa voi ostaa pelissä, joka sisältää suoraa kilpailua pelaajien välillä, pelin

---

reiluus kyseenalaistetaan. Näitä pelejä kutsutaan *pay-to-win*-peleiksi. Pay-to-winistä onkin tullut ilmaisipelimaailman kirosana.

Usein ajattelempa, että aika, vaiva ja taito ovat oikeat tavat edetä peleissä. Pelien ajatellaan olevan meritokratiaita, joissa jokaisella on yhtäläinen mahdollisuus voittaa, jos he vain näkevät tarpeeksi vaivaa. Koska ihmisillä on eri määriä rahaa käytössään, maksaminen vääristää tätä. Mutta, kuten Christopher Paul (2018) huomauttaa ja kuten meritokratiaissa ylipäänsä, pelaajilla ei ole koskaan ollut yhtäläisiä mahdollisuuksia osallistua – tai voittaa.

On monia seikkoja, jotka haastavat pelaamisen yhdenvertaisuuden: pelien sisältö ja konventiot, jotka suosivat pelaajaharrastajia ja taidon siirtymistä pelien välillä, toksiset yhteisöt, jotka ottavat erityisesti vähemmistöjä kohteekseen ja sulkevat heitä ulkopuolelle, kalliiden laitteiden tai merkittävän ajankäytön vaatiminen, ja ei-vammaisten suosiminen optimaalisen pelaamisen suhteen.

Ilmaispelit tarjoavat enemmän tasa-arvoa joidenkin näiden asioiden suhteen, tuoden mukanaan myös omat haasteensa. Monia ilmaispelejä pelataan laitteilla, joita meistä useimmilla jo on käytössään, kuten mobiilipuhelimilla. Niitä voidaan pelata ilmaiseksi ja ne ovat usein saavutettavampia myös tarvittavien taitojen suhteen. Toisin kuin useimmissa muissa peleissä, monien ilmaismobiilipelien kohdeyleisönä ovat naispelaajat. Ajanpuute voidaan korvata rahan käytöllä. Nämä seikat tekevät peleistä reilumpia osalle yleisöstä, mutta voivat tuntua epäreilulta toisille – esimerkiksi jos pelaaja haluaisi pärjätä pay-to-win -pelissä, muttei voi tai halua käyttää rahaa niin tehdäkseen.

## Ilmaispelien eettisyys

Siinä missä kaksi ensimmäistä väitettä, pelikokemusten laatu ja pelien reiluus, ovat usein mielipide- ja mieltymysasioita, kysymys eettisistä ongelmista on vakavampi. Ilmaispelit sisältävät useita eettisiä epäkohtia, jotka tulee ottaa huomioon peliyrityksissä ja lainsäädännössä. Nämä ongelmat yhdistyvät läpinäkyvyyden puutteeseen, ongelmapelaamiseen, uhkapelimäisyyteen, alaikäisille markkinointiin sekä yksityisyyteen.

Monet eettiset huolet ilmaispeleihin liittyen yhdistyvät tiedon puutteeseen, joskus jopa tarkoitukselliseen tiedon pimitämiseen. Koska pelinsisäiset ostot ovat näissä peleissä keskeisiä, ei pelejä tulisi markkinoida ilmaisina, vaikka maksut olisivat vapaaehtoisia. Tähän on jo puututtu lainsäädännöllä osalla alustoista, esimerkiksi muuttamalla asennusnapin tekstiksi “free+” tai “asenna” pelkän ilmaisuudesta viestimisen sijaan ja vaatimalla pelikuvaukseen maininnan pelinsisäisistä ostoista.

Läpinäkyvyyttä voidaan lisätä ilmaisemalla selkeästi, mitä pelissä myydään, ohjeistamalla ettei maksaminen ole välttämätöntä pelissä etenemiseen, ja kertomalla ostojen oikeat hinnat selkeästi. *Loot boxien* eli ilmaispeleissä suosittujen yllätyslaatikoiden suhteen läpinäkyvyyttä tarvitaan yhä. Jos yllätyslaatikoita mainostetaan niiden harvinaisimpien ja arvokkaimpien sisältöjen kautta samalla kun mahdollisuus näiden saamiseen on minimaalinen, eikä tätä kommunikoida pelaajalle, pelissä on ongelmia läpinäkyvyyden suhteen. Sisällön todennäköisyyksien näyttäminen lisää pelin eettisyyttä. Kun pelaajalla on tarpeeksi tietoa, voi hän ottaa enemmän vastuuta omasta pelaamisestaan ja kulutuksestaan.

Toinen usein mainittu eettinen kysymys liittyy lapsille markkinointiin. Monet muistavat otsikot suurista summista, joita

---

lapset olivat vanhempiensa tietämättä vahingossa käyttäneet ilmaispeleihin. Olemme nähneet lapsille suunnattuja ilmaispelejä, jotka samalla yrittävät myydä pelinsisäistä sisältöä hyvinkin aggressiivisesti. Nämä ongelmat tulee ratkoa.

Jos pelin määrittämään sisältävän uhkapelaamista, voi se tarkoittaa, että se tulisi rajoittaa täysi-ikäisille tai kokonaan kieltää. Toisissa peleissä ratkaisut voivat tarjota nuoremmille pelaajille enemmän rajoituksia esimerkiksi pelinsisäisten ostosten suhteen. Hyvänä esimerkkinä tästä toimii *Pokémon GO*, jossa alle 13-vuotiaiden tilin tulee olla vanhemman luoma, ja pelin ominaisuuksia rajoitetaan tietyiltä osin. Vanhemmat voivat myös tehdä joitain valintoja omille lapsille näytettävien sisältöjen suhteen.

Parhaimmassa tapauksessa peliyhtiöt itse löytävät parhaita käytäntöjä vastuullisten pelien kehittämiseen, jolloin näitä parhaita käytäntöjä voidaan käyttää malleina ja esimerkkeinä uutta lainsäädäntöä luodessa.

Emme ole valmiita ilmaispeleiden suhteen. Vastuulliset yhtiöt luovat hyviä käytäntöjä tehdäkseen näistä peleistä turvallisempia, läpinäkyvämpiä ja reilumpia kuluttajille. On silti olemassa tunnettujakin yhtiöitä luomassa pelejä, jotka saattavat sijoittua harmaille alueille, puhumattakaan kyseenalaisimmista yhtiöistä kalastelemassa nopeita voittoja valheellisella mainonnalla. Me tarvitsemme lainsäädäntöä, ja tämän lainsäädännön tulee olla reilu ja toimiva. Se tarkoittaa sitä, että meidän tulee sisällyttää asiantuntijoita sekä tutkimuksesta että teollisuudesta lainsäädäntöelimiin näitä ongelmia ratkomaan.

## **Parempia, eettisempiä ja arvostetumpia pelejä**

Palataksemme alkuun, ilmaispelejä ovat aliarvostettuja niin pelaajien, median, pelinkehittäjien kuin meidän pelitutkijoidenkin taholta. Arvostuksen puute näkyy siinä, miten peleis-

tä puhutaan, kuinka ilmaispeleiden pelaajia voidaan sulkea yhteisöjen tai pelaajaidentiteettien ulkopuolelle, kuinka pelejä arvioidaan tai ei arvioida lainkaan, ja kuinka niitä tutkitaan.

Ilmaispelejä verrataan usein "varsinaisiin" peleihin tai "oikeisiin" peleihin. Tällä asettelulla on vahva arvolataus: ilmaispelejä eivät ole oikeita pelejä.

Kun ilmaispelejä yleisesti arvostetaan vähemmän kuin kertamaksullisia pelejä, mobiili- ja kasuaalipelit ovat näistä peleistä vähiten arvostettuja. Tunnistan tämän ajattelun myös omien pelitapojeni ja peli-identiteettini kautta. Saatan sulkea PS4-konsolin ja mainita kumppanilleni, että lopetan pelaamisen siltä päivältä, vain tартtuakseni puhelimeeni muutamaa minuuttia myöhemmin napatakseni pari Pokémonia tai pelatakseni muutaman tason yhdistä kolme -peliä. Koska sitä ei lasketa pelaamiseksi?

Asenteet ilmaisubiilipelejä kohtaan kertovat paljon arvoistamme pelaamista kohtaan.

Kilpailulliset verkkoilmaispelejä, kuten *League of Legends*, ovat onnistuneet tavoittamaan peleihin liitettäviä arvoja, kuten meritokratian, ja yhdistämään sen ilmaispeleimalliin. Ne tarjoavat pelattavaa samalle ydinyleisöille, joihin peliteollisuus on keskittynyt läpi historiansa: nuorille, valkoisille miespelaajille. Niitä on kutsuttu jopa ilmaispeleimallin oikeaksi toteutukseksi, muuhun väärään toteutukseen verrattuna.

Ilmaisubiilipelit ovat erilaisia. Monet niistä keskittyvät tarjoamaan pelattavaa naispelaajille. Meritokratian sijaan ne tarjoavat avoimesti etenemistä rahalla ja vaivan tai taidon merkitys saattaa olla pienempi. Aika ja vaiva voidaan myös korvata maksamalla. Ne eivät vaadi paljoa aiempaa pelikokemusta ja niitä voidaan pelata jo omistamillamme laitteilla tehden niistä helposti saavutettavia suuremmille yleisöille.

Me pelaajat olemme kovin hyviä näkemään näiden pelien

---

huonot puolet, emmekä kovin hyviä näkemään niiden mahdollisuuksia.

Mainitsin, että halusin tehdä ilmaispeleistä parempia, ja haluan. Mutta alkuperäinen asenteeni – että ilmaispelikokemuksissa on jotain luontaista vikaa – oli elitistinen. Se oli asenne, joka tulee peliharrastajan mielestä, haluten tehdä näistä kokemuksista paremmin soveltuvia peleihin yleisesti liitettäviin arvoihin. Mutta on myös muita arvoja, eivätkä ne ole objektiivisesti huonompia.

On monia tapoja, joilla voimme tehdä ilmaispeleistä parempia. Voimme tehdä niistä parempia tekemällä niistä läpinäkyvämpiä. Voimme ottaa ikärajoitukset huomioon ja lopettaa pelinsisäisten ostosten markkinoinnin suoraan lapsille. Voimme keskustella yksityisyysasioista ja datan suojaamisesta. Voimme tarkastella näihin peleihin liittyvää ongelmapelaamista, harkita tulisiko tiettyjä mekaniikkoja suunnitella uudelleen tai rajoittaa, ja luoda parempaa lainsäädäntöä. Ja voimme etsiä ja korjata pelattavuusongelmia, työskennellä pelinkehitysprosessien haasteiden parissa, parantaa pelejä entisestään, ja voimme ehdottomasti kritisoida näitä pelejä.

Mutta meidän ei tule tehdä niistä “parempia” lunastaaksemme nekin pelaajaharrastajille, eikä meidän tule aliarvioida tai kutsua niitä vähemmän tärkeiksi.

Pelit kuuluvat kaikille.

Nämäkin pelit ovat tärkeitä. Nämäkin pelit ovat oikeita pelejä.

Alha, Kati. 2020. “The Rise of Free-to-Play: How the Revenue Model Changed Games and Playing”. Väitöskirja, Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1774-4>.

## Lähteet

King. 2012. *Candy Crush Saga*. Android, iOS, Microsoft Windows, MacOS, Linux, verkkoselain. Tukholma, Ruotsi: King.

Niantic. 2016. *Pokémon GO*. Android, iOS. San Francisco, Kalifornia, Yhdysvallat: Niantic.

Paul, Christopher. A. 2018. *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture is the Worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctt2204rbz>.

Riot Games. 2009. *League of Legends*. Microsoft Windows, MacOS. Los Angeles, Kalifornia, Yhdysvallat: Riot Games.

Supercell. 2012. *Hay Day*. Android, iOS. Helsinki, Suomi: Supercell.

Supercell. 2016. *Clash Royale*. Android, iOS. Helsinki, Suomi: Supercell.

SuperData. 2020. *2019 Year in Review: Digital Games and Interactive Media*. . <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2020/01/SuperData2019YearinReview.pdf>.

Wargaming. 2010. *World of Tanks*. PlayStation 4, Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch, Xbox 360, Xbox One. Minsk, Valko-Venäjä: Wargaming.