

TARTU ÜLIKOOL
ÕIGUSTEADUSKOND
Avaliku õiguse osakond

Sander Zoova

**VIRTUAALMÄNGUDES PAKUTAVATE JUHUSLIKKUSEL PÕHINEVATE
MIKROTEHINGUTE EHK RÜÜSTEKASTIDE REGULEERIMINE EESTIS**

Magistritöö

Juhendaja

mag. iur. Margus Reiland

Kaasjuhendaja

Prof. dr. iur. Lauri Mälksoo

Tartu

2021

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. VIRTUAALMÄNGUDE, MIKROTEHINGUTE JA RÜÜSTEKASTIDE OLEMUS, DEFINITSIOON, ÕIGUSLIK KÄSITLUS NING MÄNGUDES KASUTATAVAD MÕJUTUSTEHNİKAD	8
1.1. Virtuaalmängude olemus, definitsioon ja õiguslik käsitus.....	8
1.2. Mikrotehingute olemus, definitsioon ja õiguslik käsitus.....	10
1.3. Rüüstekasti olemus, definitsioon ja õiguslik käsitus.....	13
1.4. Raha ja mängusisese virtuaalvääringu eest ostetavad rüüstekastid	19
1.5. Mängudes kasutatavad mõjutustehnikad ja kahjulikud mõjud tarbijale.....	25
2. HASARTMÄNGU OLEMUS, ÕIGLUSLIK REGULATSIOON JA KOHALDUMINE RÜÜSTEKASTIDE KONTEKSTIS	29
2.1. Hasartmängu olemus	29
2.1.1. Hasartmängu definitsioon	29
2.1.2. Hasartmängude reguleerimine.....	30
2.2. Hasartmängu õiguslik regulatsioon	31
2.2.1. Hasartmängude regulatsioon Euroopa Liidu õiguses.....	31
2.2.2. Hasartmängude regulatsioon Eesti õiguses	35
2.3. Mängija poolt panuse tegemine	38
2.3.1. Rahaliselt hinnatav kohustus	39
2.3.2. Tasu laekumine hasartmängukorraldajale	41
2.3.3. Mängija teadlikus võimalusest osaleda hasartmängus	42
2.4. Mängu tulemusena on võimalik saada võit	45
2.5. Juhuslikkus või eelnevalt mitteteadaolev sündmus	49
2.6. Vahekokkuvõte.....	51
3. RÜÜSTEKASTIDE REGULEERIMINE JA KEHTIVATE ÕIGUSNORMIDE SOBIVUS TARBIJATE ÕIGUSTE KAITSEKS	55
3.1. Rüüstekastide reguleerimine.....	55

3.2.	Kehtivate õigusnormide sobivus rüüstekastide reguleerimiseks	60
3.2.1.	Hasartmänguseadus	60
3.2.2.	Muud potentsiaalselt kohalduvad regulatsioonid	64
3.2.2.1.	Tarbijakaitseseadus	65
3.2.2.2.	Reklaamiseadus	67
3.2.2.3.	Võimalikud rakendatavad piirangud ja meetmed	68
3.3.	Turu eneseregulatsioon või riiklik regulatsioon	69
3.4.	Rüüstekastidest teadlikkuse parandamine	73
	KOKKUVÕTE	76
	Regulation of microtransactions based on randomness, otherwise known as loot boxes, offered in virtual games, in Estonia. Abstract	80
	KASUTATUD KIRJANDUS	84
	KASUTATUD ÕIGUSAKTID	89
	KASUTATUD KOHTUPRAKTIKA	91
	KASUTATUD MUUD ALLIKAD	91

SISSEJUHATUS

Kui tuumafüüsik dr Edward Condon 1940. aasta New Yorgi messil oma mängumasina esmakordselt üles seadis, ei teadnud ta, et pani aluse tööstusele, millest saaks vähem kui sajand hiljem üks kõige kasumlikum sektor kogu maailmas. Masin, mida ta hellitavalt nimetas Nimatroniks, lubas kasutajatel mängida matemaatikal põhinevat strateegiamängu „Nim”, mida peetakse tänapäeval laialdaselt arvutimängude arengu esimeseks sammuks ja populaarsete arkaadimasinate eelkäijaks.¹

Mängude maailm on Nimatronist alates teinud suure arengu, paralleelselt üldise tehnoloogia edasiminekul. Mänguvarustuse ning mängude enda uute disainlahenduste tõttu on mängud kolinud arkaadist virtuaalmaailma, pakkudes aina suuremale inimhulgale ligipääsu. Ülemaailmse arvutimänguturu väärtuseks hinnati 2020. aastal 162,32 miljardit USA dollarit ja eeldatavasti jõuab see 2026. aastaks 295,63 miljardi USA dollarini.²

Mängijatel on tänapäeval võimalik arvutimängudes osta mõnest eurost kuni sadade eurodeni ulatuvaid virtuaalseid esemeid, mõnede esemete väärtusena on täheldatud isegi kuni 100 000 USA dollarit.³ Tüüpilises olukorras võib mängija osta virtuaalse eseme otse mängusisest poest või osta nn rüüstekasti (ingl *loot box*; „rüüstekast“ on töö autori poolt väljapakutav eestikeelne vaste). Rüüstekasti eest tuleb maksta, selle sisu ei ole teada ja mängija võib juhuslikkuse alusel „võita“ kas väheväärtusliku või siis soovitud väga väärtusliku virtuaalse eseme, olgu selleks võlumõök või mõne virtuaalse eseme baasversioonist erinev värv või kujundus (ingl *skin*). Mängusisest ostu saab nimetada aga mikrotehinguks (ingl *microtransaction*), sest see toimub arvutimängu sees või isegi mängu ajal. Mikrotehingute osakaal ülemaailmse arvutimänguturu müügitulust oli 2020. aastal 74 protsenti.⁴

Inimene on alati püüdnud reegleid enda kasuks pöörata ning seda aina enam paralleelselt rakendades tehnoloogilisi saavutusi ja avastusi inimese psüühika toimimise vallas. Kombinatsioon tulu teenimise survest ja nutiseadmete levikust on loonud olukorra, kus mängupakkujate tahe head mängu luua on hakanud jääma mõnevõrra tahaplaanile ja selle

¹ Walter, J. Ready Player One: The Evolution of Single-Player Gaming into a Multiplayer Universe. IMC Grupo 07.05.2020. – <https://www.imcgrupo.com/ready-player-one-the-evolution-of-single-player-gaming-into-a-multiplayer-universe/> (24.04.2021).

² Mordor Intelligence. Gaming Market - Growth, Trends, Covid-19 Impact, And Forecasts (2021 - 2026). – <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-games-market>. (24.04.2021).

³ The most expensive CS:GO skins: guns, knives, and sticker. CSGOPedia. – <http://csgopedia.com/most-expensive-cs-go-skins> (25.04.2021).

⁴ Strickland, D. Microtransactions are expected to rake in 77% of 2020's total global games earnings. Tweaktown 26.06.2020. – <https://www.tweaktown.com/news/73439/newzoo-microtransactions-to-make-117-billion-in-2020/index.html>. (24.04.2021).

kõrvale on tekkinud eesmärk teenida võimalikult palju tulu, rakendades ka mängijate suhtes aina uusi psühholoogilisi mõjutusvõtteid, et suurendada rüüstekastidest saadavat tulu. See on meelitanud järjest enam mängupakkujaid juhuslikkusele põhinevate rüüstekastide ärimudelit kasutama.

Nii nagu arvutimängud, nii on ka hasartmängud muutunud üldsusele aina kättesaadavamaks. Järjest aktuaalsemaks on muutunud küsimus, millal kvalifitseerub arvutimäng hasartmänguks, kuna on tekkinud väga palju „halle“ alasid. Nagu nimedestki nähtub on mõlema puhul tegemist „mänguga“. Hasartmängude erisus võrreldes tavaliste arvutimängudega on see, et need on märksa rangemalt reguleeritud. Karmim reguleeritus on tingitud sellest, et hasartmängudega kaasneb sõltuvusohu ja varalise kaotuse ohu element, mis võib lisaks hulgaliselt muudele negatiivsetele tagajärgedele päädida inimese täieliku majandusliku ja vaimse laostumisega,⁵ mis paratamatult osutub koormaks ta lähedastele ja ka ühiskonnale üldiselt. Hasartmängude regulatsioon kannabki endas eesmärki ära hoida või minimeerida sääraseid olukordi ja kaitsta inimesi, kes ise ei ole enam võimelised ratsionaalseid majanduslikke otsuseid langetama. Ka rüüstekastide puhul on mingil osal mängijatel kalduvus osta aina kallimaid ja suuremaid koguseid rüüstekaste, lootuses saada hea virtuaalne ese. Selline käitumine võib kulmineeruda kogu oma säästude ja sissetulekute kulutamisega paari arvutimängu peale, ja erinevalt kasiinodest, toimuks see käesoleval ajal enamikes maailma riikides, sealhulgas Eestis, riikliku järelevalveta.⁶

Võimalus piiranguteta potentsiaalset hasartmängu korraldada ei ole jäänud märkamata ka hasartmängude vastaste huvigruppide poolt, kes on üritanud jõudsalt tähelepanu juhtida võimalikele probleemkohtadele. Seetõttu on viimastel aastatel mitmetes riikides diskuteeritud, kas rüüstekaste ja sellesarnaseid ärimudeleid tuleks käsitleda hasartmänguna, kuid neis riikides on analüüs enamjaolt pooleli. Ka Euroopa Komisjonile on esitatud 2019 detsembris küsimused rüüstekastide olemuse selgitamiseks.⁷ Belgia on siiski iseseisvalt ja proaktiivselt lähenenud rüüstekastide analüüsimisele, kus justiitsminister Koen Geens'i eestvedamisel viis kohalik hasartmängukomisjon läbi uuringu, mille tulemusel tuvastati, et mitme arvutimängu näol oli

⁵ Cerulli-Harms, A., *et al.* Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. Study requested by the IMCO committee. European Parliament. Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies 2020. lk 22. –

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf) (24.04.2021).

⁶ Gash, E. Meet The 19-Year-Old Who Spent Over \$17,000 On Microtransactions. Kotaku 30.11.2017. – <https://www.kotaku.com.au/2017/11/meet-the-19-year-old-who-spent-over-17000-on-microtransactions/> (24.04.2021).

⁷ Charanzová, D. Regulation of loot boxes and gambling in computer games. Question for written answer E-004184/2019 to the Commission, 03.12.2019. – https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184_EN.html (24.04.2021).

tegemist hoopis hasartmänguga.⁸ Sarnasele järeldusele jõuti ka Hollandis.⁹ USA Hawaii osariigi esindaja Chris Lee märkis mängule „Star Wars: Battlefront 2“ viidates: "See mäng on Tähesõdade-teemaline online-kasiino, mille eesmärk on meelitada lapsed raha kulutama. See on lõks."¹⁰ Töö autor leiab, et ka Eestis tuleks rüüstekastide teemale rohkem tähelepanu pöörata, kas regulatiivsete või muude meetmetega.

Eelnevast kirjeldusest võib rüüstekasti kontseptsioon tunduda pealtnäha lihtsana, kuid hasartmängu tunnustele vastavuse hindamiseks on vaja sügavamalt ja mitmekülgsemat analüüsi. Käesoleva töö eesmärk on välja selgitada, kas rüüstekasti näol on tegemist hasartmänguga, millised on rüüstekastidega seonduvad kahjulikud mõjud ja kuidas on neid kõige otstarbekam reguleerida ning kas Eesti olemasolev õigusraamistik võimaldab selleks efektiivseid vahendeid.

Kuna Eesti õiguskirjanduses on rüüstekastide teema uus, siis autori hinnangul on tarvis kõigepealt töö esimeses peatükis analüüsida rüüstekastide mehhanisme, teket ja arengut arvutimängudes, ning aspekte, mis on võimaldanud rüüstekasti ärimudelil nõnda edukas olla. Sealjuures uuritakse, millised on need aspektid, mis teevad rüüstekastid ning nende mõjutusmehhanismid sarnaseks traditsioonilises mõttes hasartmängule. Sellest tulenevalt saab vastata täpsemalt küsimusele, kas, ja miks üldse, on potentsiaalselt vajalik selle teemaga tegeleda seadusandlikul tasandil või muude vahenditega.

Töö teine ja ühtlasi peamine peatükk uurib kuivõrd on hasartmängude korraldamine reguleeritud Euroopa Liidu tasandil. Sellele järgneb analüüs, kas eelkirjeldatud mikrotehingutel põhinev rüüstekastide müük kvalifitseerub Eesti õiguskorras hasartmänguseaduse¹¹ (HasMS) alusel hasartmänguks või mitte. Selleks on tarvilik analüüsida HasMS-s sätestatud hasartmängu mõistet ja tunnuseid. Kõikide vastavate kriteeriumide täitmisel võib väita, et tegemist on hasartmänguga ning seetõttu tuleks rakendada ka hasartmängude regulatsioone rüüstekastidele. Seega uuritakse käesoleva töö teises peatükis, kas arvutimängudes rüüstekastide müük hõlmab endas järgmisi aspekte: mängija poolt panuse tegemist; mängu tulemusel võib mängija saada võidu; mängu tulemus määratakse osaliselt või täielikult juhuslikkusele põhineva tegevusega või

⁸ Pressiteade. Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving. 25.04.2018. – <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving> (24.04.2021).

⁹ Pressiteade. Loot boxes & Netherland's gaming authority's findings. 26.04.2018. – <https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings/?fbclid=IwAR2YZ8YK-IEFiE3vR6iIOdyVCVxH9E0WptTZhz4OgNXUI5a1njge5dKTcmst> (24.04.2021)

¹⁰ Gilbert, B. A. State politician in Hawaii says the new 'Star Wars' game encourages kids to gamble and he wants to ban sales to anyone under 21. Business Insider 22.11.2017. – <https://www.businessinsider.com/ea-star-wars-hawaii-gambling-2017-11> (24.04.2021).

¹¹ Hasartmänguseadus. – RT I 2008, 47, 261... RT I, 21.11.2020, 5.

see sõltub eelnevalt mitteteadaoleva sündmuse toimumisest. Vaadatakse ka HasMS-s nimetatud hasartmängu liike ja uuritakse, kuhu võiks paigutada rüüstekastid.

Kolmandas peatükis käsitletakse küsimust, kuidas oleks proportsionaalne rüüstekastidega seonduvat reguleerida. Sealhulgas uuritakse, kas Eesti hasartmängualase regulatsiooni kohaldamine rüüstekastidele on piisavalt efektiivne, et hoida ära rüüstekastidest tulenevad kahjulikud mõjud. Lisaks vaadatakse muud Euroopa Liidu ja Eesti siseriiklikku tarbijakaitse alast regulatsioon, mis võiks kohalduda. Lõpetuseks uuritakse, kas seadusandlusele on alternatiivseid ja proportsionaalsemaid meetmeid. Analüüsitakse turu eneseregulatsiooni võimalikkust ja üldiseid teadlikkuse tõstmise kampaaniaid või platvorme.

Kokkuvõtvalt, käesolev töö otsib vastuseid küsimustele:

- kas juhuslikkusel põhineva sisuga rüüstekasti mikrotehinguga müük arvutimängudes on hasartmängu korraldamine Eesti või Euroopa Liidu regulatsioonide mõistes?
- kas ja mis negatiivseid mõjusid avaldavad rüüstekastid mängijale ning milliste regulatiivsete või muude vahenditega on efektiivseim viis neid mõjusid ennetada või leevendada ja kas olemasolev Eesti regulatiivne raamistik on selleks piisav?

Käesolevas töös kasutatud metodoloogia põhineb seadusandluse, õiguslase aga ka psühholoogia ja tehnoloogia alase erialakirjanduse, kohtulahendite ja muude päevakajaliste allikate analüüsil. Lisaks on töö autoril pikaajalised kogemused antud valdkonnas, mille põhjal on tehtud ka teemakohaseid järeldusi.

Märksõnad: hasartmäng, online-hasartmängud, arvutimängud, virtuaalväeringud, tarbijakaitse, intellektuaalne omand.

1. VIRTUAALMÄNGUDE, MIKROTEHINGUTE JA RÜÜSTEKASTIDE OLEMUS, DEFINITSIOON, ÕIGUSLIK KÄSITLUS NING MÄNGUDES KASUTATAVAD MÕJUTUSTEHNİKAD

1.1. Virtuaalmängude olemus, definitsioon ja õiguslik käsitlus

Selleks, et paremini analüüsida uurimisküsimusi, tuleks mõista keskkonda ehk taustsüsteemi, kus mikrotehingutega müüakse rüüstekaste. Mikrotehingu ja rüüstekasti täpsem käsitlus on teostatud vastavalt alapunktis 1.2 ning 1.3. Käesoleva töö aineks olevaid juhuslikkudel põhinevaid mikrotehinguid teostatakse peamiselt arvutimängudes eksisteerivates virtuaalsetes maailmades, koondnimetusega virtuaalmängudes. Paraku ei ole veel virtuaalmaailma üldtunnustatud definitsioonini jõutud, kuid selle vajalikkust on tunnustatud.¹² Viimase kahekümne aasta jooksul on välja pakutud erinevatest vaatenurkadest kujundatud definitsioone, kuid kirjanduses on leitud, et igal ühel neist on mõni oluline aspekt jäänud tähelepanuta. Näiteks pole arvesse võetud erinevate tehniliste lahenduste eripärasid, keskkonna kasutajate vahelisi suhteid või ajalisi ning ruumilisi aspekte.¹³

Alles hiljuti läheneti virtuaalmaailma defineerimisele teaduspõhise meetodiga, kus leiti, et tegemist on arvutiprogrammi käitamisega simuleeritud keskkonnaga, kus arvukalt agente (käesoleva töö kontekstis mängijad) saavad praktiliselt üksteisega suhelda, tegutseda ja reageerida asjadele, nähtustele ja keskkonnale. Igat sellise maailma populeeriva agendi taga võib olla null või rohkem inimesi, kes igauks esindab ühte või rohkem üksust, mida nimetatakse virtuaalseks minaks (inlg *avatar*'iks), või ühte või rohkem tarkvaraagenti (arvuti poolt kontrollitud *avatar*'id). Kõik toimingud, reaktsioonid, interaktsioonid peavad toimuma reaalses jagatud aegruumis virtuaalses keskkonnas, mida ei ole võimalik pausile panna. Keskkond võib koosneda paljudest andmeruumidest, kuid andmeruumide kogumine peaks moodustama ühise andmeruumi, ühe püsiva maailma.¹⁴ Töö autor nõustub ja toetab sellist keerulist, kuid täielikku definitsiooni.

¹² Schroeder, R. Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. Journal of Virtual Worlds Research. Vol.1. No.1 2008. lk 2 – <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/294> (24.04.2021).

¹³ Bartle. R. From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds. International Handbook of Internet Research. Springer 2010. lk 23–39. – https://www.researchgate.net/publication/226845523_From_MUDs_to_MMORPGs_The_History_of_Virtual_Worlds (24.04.2021); Nevelsteen, K. J. L. Virtual world, defined from a technological perspective, and applied to video games, mixed reality and the Metaverse. Computer Animation & Virtual Worlds. Vol 29/1 2018, lk 1–3. – <https://doi-org.ezproxy.utlib.ut.ee/10.1002/cav.1752> (24.04.2021).

¹⁴ Nevelsteen, K. J. L., lk 11.

Käesoleva töö eesmärkidest lähtuvalt on lihtsamini mõistetav definitsioon selline, et virtuaalsed mängud on arvutimängud, mida saavad mängijad mängida virtuaalses keskkonnas ja mida luuakse simulatsioonide abil arvutites.¹⁵ Võttes arvesse virtuaalmaailma defineerimise püüdlusi, võib nõustuda, et virtuaalmäng toimub virtuaalses keskkonnas või selle alaliigis virtuaalmaailmas.¹⁶ Eelmainitud virtuaalmaailma kriteeriumid täidab ära ka arvutimänge mitte mängivate inimeste seas tuntud mäng World of Warcraft,¹⁷ millel oli oma populaarsuse tipp hetkel globaalselt 12 miljonit aktiivset mängijat.¹⁸

Õiguslikust aspektist lähtudes loetakse autoriõiguse seaduse¹⁹ (AutÕS) § 4 lg 2 järgi teoseks mis tahes originaalset tulemust kirjanduse, kunsti või teaduse valdkonnas, mis on väljendatud mingisuguses objektiivses vormis ja on selle vormi kaudu tajutav ning reprodutseeritav kas vahetult või mingi tehnilise vahendi abil. Kuigi üheselt arvutimängu, mis on arvutiprogramm, ei ole võimalik sellest definitsioonist välja lugeda, siis samas sättes on välja toodud, et autoriõigus tekib arvutiprogrammidele, mida kaitstakse nagu kirjandusteoseid ja kaitse laieneb arvutiprogrammi mis tahes väljendusvormile (AutÕS § 4 lg 3 p 3), milleks on ka järelikult programmi kood või selle käitamisest kompileeritud lõpp produkt kuvatava mängupildi näol. Seega iga virtuaalmaailm ja ka virtuaalmäng on teos AutÕS mõttes.

Veel mõni aeg tagasi olid arvutimängud fikseeritud hinnaga valmistooted, mida sai osta kas disketil, CD-le või muul riistvaralisel andmekandjal ning mille vigade ja puuduste eest vastutasid selle arendajad. Tänapäeval on suur hulk arvutimänge internetist allalaetavad. Sellistel juhtudel on alles peale installatsiooni võimalik interneti kaudu alla laadida puuduvat koodi, peamiselt läbi erinevate voogedastus saitide kaudu nagu Steam või Epic Game Store.²⁰

Selleks, et tarbija saaks arvutimängu mängida, peab ta üldjuhul nõustuma mängupakkuja tüüptingimustega, sh lõppkasutaja litsentsilepinguga, st EULA-ga (ingl *End User License Agreement*). Mängupakkujaks on mängude arendaja või kirjastaja. Eestis allub antud õigussuhe

¹⁵ Şentuna, B., Kanbur, D. What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga. *Sport Ethics and Philosophy*, May 2016 10/1, lk 42. – https://www.researchgate.net/publication/301774568_What_kind_of_an_activity_is_a_virtual_game_A_postmodern_approach_in_relation_to_concept_of_phantasm_by_Deleuze_and_the_philosophy_of_Huizinga (24.04.2021).

¹⁶ Girvan, C. What is a virtual world? Definition and classification. *Education Technology Research and Development* 2018/66, lk 1097. – <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y> (24.04.2021).

¹⁷ Duncan, I., Miller, A., Jiang. A taxonomy of virtual worlds usage in education. *British Journal of Educational Technology* 2012 43(6), lk 1. – https://www.researchgate.net/publication/230538897_A_taxonomy_of_virtual_worlds_usage_in_education (24.04.2021).

¹⁸ World of Warcraft estimated subscribers from 2015 to 2030. Statista 2021. – <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter> (24.04.2021).

¹⁹ Autoriõiguse seadus. – RT I 1992, 49, 615... RT I, 04.01.2021, 20.

²⁰ Botterill, A. 15 Video Games That Promised The World... Then Provided Nothing. *THEGAMER* 30.01.2017. – <https://www.thegamer.com/15-video-games-that-promised-the-world-then-provided-nothing/> (24.04.2021).

autorilepingu regulatsioonile. AutÕS § 48 lg 1 kohaselt on autorileping autori või tema õigusjärglase ja teost kasutada sooviva isiku vaheline kokkulepe teose kasutamiseks, mille alusel autor või tema õigusjärglane annab teisele poolele üle oma varalised õigused või loa teose kasutamiseks lepingu tingimustega ettenähtud ulatuses ja korras. Sama paragrahvi lõige 3 viitab olemasoleva teose kasutamise korral litsentsilepingu alusel rakendama ka võlaõigusseaduse (VÕS) 18. peatükki litsentsilepingute kohta. Kuna mängude mängimiseks litsentseeritavaid õiguseid jagatakse suurele hulgale inimestele, siis VÕS § 370 lg 1 kohaselt on tegemist lihtlitsentsilepingutega. Kusjuures VÕS § 371 lg 1 kohaselt eeldatakse, et litsentsilepingust tuleneva kasutusõiguse võib üle anda üksnes litsentsiandja nõusolekul. Litsentsiandja peab nõusoleku andma, kui seda võib temalt vastavalt hea usu põhimõttele oodata.

1.2. Mikrotehingute olemus, definitsioon ja õiguslik käsitlus

Käesoleva töö teemaks olev rüüstekast on üks mikrotehingute alamkategoriat. Mikrotehingute päritolu ulatub nn freemium-mängudesse. „Freemium” on sõnade „tasuta” ja „premium” kombinatsioon ning viitab ärimudelile, mis võimaldab (erinevalt tavalisest episoodiliselt arendusmudelilt) tarbijatel põhiteenuseid tasuta saada, kuid nõuab, et nad tasuksid kõigi teenuse või sisu eest, mida peetakse esmaklassiliseks.²¹ Mängu põhiversioon on täiesti tasuta mängitav, kuid on tihti peale ülesse ehitatud nii, et ilma täiendavate makseteta esmaklassilise sisu eest, on progress kas väga vaevaline või praktiliselt võimatu.

Seejuures eksisteerib järjest enam mängu, millele ligipääs on tasuta, kuid mängu sees saab osta rüüstekaste, mis on mängu põhiline või ainus tuluallikas. Tasuta ligipääsetavate mängude tulu moodustas kogu mängude müügitulust 2020. aastal igast viiest kulutatud dollarist ligi neli. Kuna Aasia riikides on viimastel aastatel mobiilseadmete kasv jõudsalt tõusnud, siis pole imestada, et 59% kogu tasuta mängude tulust tuleb sealt.²² Töö autori hinnangul tuleb nentida fakti, et „tasuta” ärimudel ainult suurendab oma kohalolu meie kõikide eludes. Seda eriti tarbijate, sh Eesti tarbijate, igapäevaelus ja ajaviitetegevuses, sest virtuaalmängude turg on oma olemuselt piiriülene (st Eesti tarbija saab tellida nt Hiina tootja mängu sama kiirelt kui Eesti tootja mängu).

Ajapikku on ka nn tasuliste arvutimängude puhul mindud üle lõpptoote pakkumisest episoodiliste täienduste arendusmudelile ning algas senini vältav niinimetatud allalaetava sisu,

²¹ Schwiddessen, S., Karius, P. Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective. *Interactive Entertainment Law Review* Vol. 1, Issue 1 2018, lk 18. – <https://www.elgaronline.com/view/journals/ielr/1-1/ielr.2018.01.02.xml?pdfVersion=true> (20.04.2021).

²² Superdataresearch. 2020 Year in Review Digital Games and Interactive Media. (Uuringu raport autori valduses.)

ehk DLC (ingl *downloadable content*) ajastu, kus esialgne mäng võib omada kõigest minimaalseid reklaamitud funktsioone ja täielikuks mängukogemuseks on tasu eest vaja soetada lisafunktsioone või oodata järgnevat uuendusi. Pärast esialgse toote jõudmist lõppkasutajani järgnevad hulk väljalaskeid, parandusi, mängu tasemeid, karaktereid ja muud sisu, mis pikendavad mängu turustatavad eluiga ja seega ka arendusprotsessi.²³ Aegamööda on sellist turustamismudelit hakatud tarbijate poolt vähemalt aktsepteerima.²⁴ Sellele vastukaaluks on muutunud mängupakkuja poolne avaldus efektiivseks reklaamlauseks, et mängu lõppversioon ei vaja mängukogemust muutmata täiendavaid oste sealhulgas mikrotehinguid.²⁵

Arvutimängudega seondatavaid mikrotehinguid saab defineerida kui ärimudelit, kus mängijad saavad virtuaalset esemeid osta mikromaksetega. Mikrotehingu objekt võib olla näiteks alla-laaditav sisu (DLC) nagu jutulaiendid, täiendav mänguaeg, uued mängutasemed, uued kaardid, mängusisesed virtuaalsed valuutad, relvad, raudrüüd, mängitavad tegelaskujud, kosmeetikatooted mängija tegelaskujule või muud esemed. Mängija maksab tavaliselt väikese summa, kas otse fiat²⁶ rahaga või mõne mängusiseselt genereeritud virtuaalse valuutaga (nn mängusisese valuutaga). Viimane teenitakse tavaliselt mängu ajal või saab seda (sageli alternatiivina) osta reaalse maailma rahaga.²⁷ Tihtipeale on mängusisene valuuta sümboliseeritud kui „kuld“, „teemandid“ või muu sarnase ühiskonnas väärtuslikuks peetava reaalse esemena. Need on käsitletavad kui tähikud (ingl *scrip*), mida tuntakse paremini kui seadusliku maksevahendi asendajat või alternatiivi. Sellise tähiku omamine annab kandjale õiguse midagi vastu saada²⁸ ning ei erine paljuski kasiinodes kasutatavatest žetoonidest.²⁹ Mängudes loodud ostukeskkondades on presenteeritud erinevad tootepaketid, näiteks 5 euro eest saab 100 teemanti. Mida suurema ja kallima tootepaketti mängija ostab, seda rohkem

²³ Deuze, M., Martin, C. B., Allen, C. The Professional Identity of Gameworkers. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 2007 13(4), lk 339. – https://www.researchgate.net/publication/249829037_The_Professional_Identity_of_Gameworkers (24.04.2021).

²⁴ Nielsen, D. Virtual Goods in Online Games A study on players' attitudes towards Lootboxes and Microtransactions in Online Games. Master Thesis. Malmö University 2018. – https://www.researchgate.net/publication/330565687_Virtual_Goods_in_Online_Games_A_study_on_players'_attitudes_towards_Lootboxes_and_Microtransactions_in_Online_Games (24.04.2021).

²⁵ Santa Maria, A. PS5 Exclusive Godfall Promises No Microtransactions In New Gameplay Trailer. *Screenrant* 06.08.2020. – <https://screenrant.com/ps5-godfall-no-microtransactions/> (24.04.2021).

²⁶ Fiat raha on valitsuse emiteeritud valuuta, mille väärtus ei ole tagatud füüsiliste esemetega, nagu näiteks kuld või hõbe, vaid on tagatud selle emiteerinud valitsuse poolt, vt: Chen, J. Fiat Money. *Investopedia* 16.04.2021. – <https://www.investopedia.com/terms/f/fiatmoney.asp> (24.04.2021).

²⁷ Schwidessen, S., Karius, P., lk 18.

²⁸ Kenton, W. Scrip Definition. *Investopedia* 01.12.2020. – <https://www.investopedia.com/terms/s/scrip.asp> (24.04.2021).

²⁹ Zendle, D., *et al.* Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 2020, lk 183. – <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302468?via%3Dihub> (24.04.2021).

mängusisest valuutat ka ta saab, näiteks 10 euro eest 220 teemanti.³⁰ Reaalse ja tegeliku väärtuse eraldamine võib mängijatele olla problemaatiline, kui ümberarvestuskurssi on raske mõista ja mängijatel tekivad väärtuse hindamises loogikavead. See võib tekitada segadust ja sellest tulenevalt liigseid kulutusi.³¹

Autoriõiguse seaduse³² (AutÕS) § 5 lg 8 kohaselt intellektuaalse tegevuse tulemused, millele autoriõiguse seadust ei kohaldata, on ideed ja põhimõtted, millele rajanevad arvutiprogrammi, kaasa arvatud programmi kasutajaliidese aluseks olevad ideed ja põhimõtete elemendid, sealhulgas makseviiside tehniline lahendus. Euroopa patendipraktikast lähtuvalt pole patenteeritav ükski arvutialgoritm või -programm, mis on pelgalt lähtekood või algoritm (nn tarkvarapatent).³³ Siinkohal tasub tähele panna, et arvutis rakendatavad ärimetodid ei panusta tavapäraselt tehniliselt tehnika tasemesse ning kujutavad endast lihtsalt majandus- või mõttetegevuse automatiseerimist, mis on vastava ala asjatundjale (insenerile, arendajale, tehnikule, vms) iseenesestmõistetav.³⁴ Käesoleva töö seisukohalt tähendab eelnev, et mikrotehingu kontseptsioon ja sellel põhinevat konkreetset ärimudelit ei ole võimalik autoriõiguste ega patendiga kaitsta ning samasuguseid ärivõtteid ja rahastusmudelit võib kasutada ükskõik milline mängupakkuja.

Mängudes kasutatud mikrotehinguid saab liigitada mitmeteks erinevateks alaliikideks ning erinevad allikad teevad seda mõnevõrra teisiti,³⁵ kuid peamised omadused on seotud sellega, kas mikrotehingust saadav virtuaalne ese on ette teada või osaliselt või täielikult juhuslik ning kas selliste mikrotehingute eest tasumine toimub päris raha või mänguraha eest. Seetõttu on järgnevalt mikrotehingu olemust just nende kahe omaduse erinevate variantide jaotuse alusel käsitletud.

³⁰ Näiteks mäng Eve Online pakub 99,99 Euro eest 2200 mänguraha PLEX'i, millele lisandub 660 bonus PLEX'i suurema ostu tõttu, vt Eve Online kodulehekülge: <https://secure.eveonline.com/> (24.04.2021).

³¹ Zendle, D., *et al.*, 2020, lk 183.

³² Autoriõiguse seadus. – RT I 1992, 49, 615 ... RT I, 04.01.2021, 20.

³³ Euroopa Komisjoni 2002. a. ettepanek oli muuta arvutiprogrammid patenteeritavaks, mis oli "Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on the patentability of computer-implemented inventions (COM/2002/0092 final - COD 2002/0047)" sisuks. See ettepanek lükati ülekaalukalt tagasi 6 juulil 2005 Euroopa Parlamendis 14 poolt ja 648 vastu häälega. Ettepanek on kättesaadav: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM:2002:0092:FIN> (24.04.2021).

³⁴ Korduma kippuvad küsimused. Patendiameti kodulehekülge. – <https://www.epa.ee/et/abi/korduma-kippuvad-kusimused> (24.04.2021).

³⁵ Zendle, D., *et al.*, 2020, lk 181; Cerulli-Harms, A., *et al.*, lk 13.

1.3. Rüüstekasti olemus, definitsioon ja õiguslik käsitus

Virtuaalmängus pakutavate konkreetsete esemete soetamine näeb välja nii, et kas reaalse raha või mängusisese virtuaalvääringuga ostetakse mängusisese ostukeskkonnast ehk nn poest kindla presenteeritud summa eest vastav ese ning see ese genereeritakse mängija kasutajakontole. Nn esemed, mida virtuaalmängude ostukeskkonnas on võimalik soetada, on näiteks mingi parem relv, millega mängus eelist saada, dekoratiivne element sotsiaalse staatuse demonstreerimiseks või ajutine boonус mingile mängija *avatar*'i jõuomadusele. Konkreetse virtuaalse eseme ost ilmselgelt ei ole seotud hasartmängudele omase õnne faktoriga. Siiski on vajalik põgusalt lähemalt vaadata, kuidas selline pealtnäha tavaline ost võib olla tarbijale suurt mõju avaldavaks faktoriks mängude ärimudelil, kui suuremas süsteemis.

Näiteks saavad mängu „The Last of Us“ mängijad maksta eeliste eest, nagu võime *agility perk*, mis võimaldab vaikselt teiste mängijate selja taha hiilida. Reeglina on võimalik mingi ulatuseni neid esemeid ka mängu siseselt välja teenida. Olenevalt, kui pealetükkivalt mängusiseseid reklaame kuvatakse,³⁶ võib mängijatel olla kiusatus raha eest eelist saada teiste mängijate ees. Teise näitena on isegi üksipäini mängitavate rollimängude põhiprogressioonisüsteemid, nagu hiljutised Assassin's Creed'i mängud, disaini poolest piiratud, võimaldades mängijatel vaid paar tundi loomulikke ja rahuldust pakkuvaid edusamme, enne kui nad on sunnitud järgmise taseme läbimiseks ebaratsionaalselt kaua kordama mingit mängu tegevust - asjaolu, mis muudab paar kiiret ostu veelgi atraktiivsemaks.³⁷

Tavalise mängusisese eseme ja rüüstekasti ostu erinevus seisneb selles, et mängusiseste ostude puhul on mängijal täpselt teada, mida ta ostab. Rüüstekasti puhul eksisteerib juhuslikkuse element; mängija ostab midagi, mille omadused pole teada. Mängupakkujad on alati rakendanud mängusiseseid preemiate süsteeme mängu enda mängimisele, lisades mängumehaanikale juhuslikkust, et parandada mängijate seotust ja suurendada tulusid. Näiteks oli mängijatel mängudes, viludes oma mänguoskust, võimalik ületada mängusiseseid väljakutseid ja jõuda uuele tasemele ja seeläbi ka uut mängusisu, st omadusi ja esemeid lahti lukustada. Nüüd seovad mängupakkujad juhuslikkuse otse mängusiseste ostudega, mis

³⁶ Hodapp, E. "We Own You" Confessions of an Anonymous Free to Play Producer. Toucharcade 16.09.2015. – <http://toucharcade.com/2015/09/16/we-own-you-confessions-of-a-free-to-play-producer/> (24.04.2021).

³⁷ Zendle, D., Meyer, R., Ballou, N. The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most played Steam games of 2010-2019. PLoS ONE May 15(5), 2021, lk 2. – https://www.researchgate.net/publication/341231936_The_changing_face_of_desktop_video_game_monetisation_An_exploration_of_exposure_to_loot_boxes_pay_to_win_and_cosmetic_microtransactions_in_the_most-played_Steam_games_of_2010-2019 (24.04.2021).

tähendab, et rüüstekastid võivad veelgi suurendada mängijate ajalist panust ja kulutusi mängus.³⁸

Rüüstekasti idee juured ulatuvad välja 1999. aastal populaarsetesse mängudesse Ultima Online ja EverQuest, kus mängijatel oli võimalik mängusiseseid esemeid omavahel kaubelda, ja seda päris raha vastu.³⁹ Rüüstekastide päritolu kohta on erinevaid arvamusi. Mõni valdkonna ekspert väidab, et need on alati videomängudes olemas olnud, nt. juhusliku sisuga kastidena, mis mahutavad näiteks münte, võitmatust või lisaelusid. Need tööriistad, täpselt nagu tänapäeval rüüstekastid, võimaldasid arendajatel elemente tutvustada üllatusena ja hoida mängud huvitavana, isegi kui neid korduvalt mängitakse.⁴⁰ Kuid selline sisu lihtsalt ilmus kogu mängu vältel ja seda ei saanud osta. Teised väidavad, et rüüstekastid pärinevad Jaapani müügiautomaatidest, mida nimetatakse *gachapon*'iks. *Gachapon*'i masina kasutamine tähendab "pimeda ostu" tegemist - kasutaja sisestab münti ja saab selle kätte ese juhuslikult või ostab läbinähtamatus pakendis eseme, teadmata selle sisu. *Gachapon* 'iga levitatakse kujukesi ja esemeid, millel on kogumisväärtus. Kuid kasutajatel on võimalik sealt saada ka esemeid, mida nad juba omavad või millel on nende jaoks vähe väärtust. Praegugi viidatakse mõnikord rüüstekastidele kui *gacha*, tunnistades seda päritolu.⁴¹

Rüüstekastide süsteemid on sageli disainitud nii, et ühtesid esemeid genereeritakse harvemini kui teisi, sealjuures on üliharuldasi, aga enim ihaldatuid esemeid (paljudes mängudes, mida nimetatakse nt haruldasteks või legendaarseteks esemeteks) oluliselt harvemini kui tavalisi, kuid vähemihaldatud esemeid. Nii pannakse mängijad soovitud eseme saamiseks ostma täiendavaid loosikaste. Mõned rüüstekastide süsteemid astuvad sammu edasi ja pakuvad mitme tasandilist süsteemi, andes mängijale spetsiaalse (veelgi haruldasema) auhinna ainult siis, kui ta hangib täieliku komplekti konkreetseid esemeid, mis tuleb kõigepealt tõmmata tavalistest rüüstekastidest (nt ese A + B + C + D annab haruldase kombineeritud eseme E). Seega, mida rohkem on mängijal nõutava komplekti jaoks esemeid, seda väiksemad on võimalused hankida ese, mida tal veel pole. Neid kombineeritud stiilis rüüstekaste nimetatakse sageli täielikuks

³⁸ Gaming Regulators' European Forum. Synthesis of the works carried on by GREF eGambling Working Group with regard to the implementation of the Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming. GREF, 2019, lk 8. – http://www.gref.net/wp-content/uploads/2019/10/Synthesis_final-draft_v4_clean.pdf (24.04.2021).

³⁹ Hamari, J. Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods. International Journal of Business Science and Applied Management 5(1), 2010, lk 15. – https://www.researchgate.net/publication/26644787_Game_design_as_marketing_How_game_mechanics_create_demand_for_virtual_goods (24.04.2021).

⁴⁰ Nielsen, R. K. L., Grabarczyk, P. Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. Transactions of the Digital Games Research Association, June 2019, Vol 4 No 3., lk 175 – https://www.researchgate.net/publication/336515493_Are_Loot_Boxes_Gambling_Random_Reward_Mechanisms_in_Video_Games (24.04.2021).

⁴¹ Cerulli-Harms, A., *et al.*, lk 19.

gacha'ks või *kompu gacha*'ks.⁴² Käesoleva töö seisukohalt on edasise vaatluse all spetsiifiliselt rüüstekasti kui juhuslikkusel põhinev mikrotehing.

Need mikrotehingute pakkumised ülesse ehitatud nii, et mängijat samm-sammult väikestest ostudest suuremateni viia, kusjuures esimesed tehingud on tavaliselt esitletud kui tasuta või sooduspakkumistena.⁴³ Sellise taktikaga harjutatakse inimest ja tuimestatakse tema kriitilist mõtlemist ja analüüsivõimet tulevaste ostude suhtes. Sisuliselt on mängutegija eesmärk luua pöördumatuid kulusid (ingl *sunk cost fallacy*),⁴⁴ millega mängija seob ennast aina rohkem konkreetse mänguga ja selle mängimise lõpetamine tunduks kui kahju kandmisega.⁴⁵ Rüüstekasti pakkumiste puhul on mängijad investeerinud aega ja vaeva ning jätkavad seega tõenäoliselt mängimist ja maksmist, sest neil on raske mängu tegelikku väärtust hinnata.⁴⁶ Vastukaaluks on seejuures oluline tähelepanek, et tasu rüüstekastide eest võimaldab omakorda mängu arendajatel hüpoteetiliselt sedasama mängu edasi arendada, väljastades järgmisi parandusväljalaskeid ja uuendusi.

Käesolevas töös peamiselt käsitletava juhuslikkusel põhineva mikrotehingute alaliigi laialt kasutatud inglise keelne nimetus on *loot box*, paraku selle nimetuse kasutuselevõtu algpunkt on ebaselge. Kuigi sellele pole ametlikku eestikeelset vastet, siis töö autori arvates võiks seda nimetada eesti keeles „rüüstekastiks“. Seda tulenevalt Eesti Keele Instituudi inglise-eesti masintõlkesõnastiku⁴⁷ ingliskeelsete sõnade *loot* ja *box* vastavatest tõlgetest. Esimesele neist vastab tegusõna rüüstama ja nimisõna röövsaak ning teisele kõige lähemad vasted on karp või kast. Kuigi mängudes on seda konteinerit visualiseeritud erinevalt, siis kõige levinum ongi mingisugune karp või kast. Kuna *loot box*'i peamine funktsioon on see, et mängija saaks seda avada, siis võiks nimetada seda avamist tähistada pigem tegusõnaga. Neid omavahel ühendades on tegemist kastiga, mida rüüstatakse. Üks variant oleks kutsuda seda ka röövsaagi karbiks, kuid autori hinnangul on foneetiliselt suupärasem kõikidest variantidest rüüstekast.

Euroopa Parlamendi siseturu ja tarbijakaitse komisjon tellis 2020. aastal uuringu rüüstekastide mõjust tarbijatele võrgumängudes. Selle uuringu käigus analüüsiti erinevaid teadustöodes välja

⁴² Schwiddessen, S., Karius, P., lk 18.

⁴³ Kimppa, K. K., Heimo, O. I., Harviainen, J. T. First dose is always freemium. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 45(3), 2016, lk 132-137. – <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2874239.2874258> (24.04.2021).

⁴⁴ Arkes, H. R., Blumer, C. (1985), The psychology of sunk costs. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 35, 1985, 124-140. – https://www.researchgate.net/publication/4812596_The_psychology_of_sunk_cost (24.04.2021).

⁴⁵ Hamari, J. Perspectives from behavioral economics to analyzing game design patterns: loss aversion in social games. Conference: CHI 2011 Social Games Workshop, 2011, lk 1-6. – https://www.researchgate.net/publication/262261651_Perspectives_from_behavioral_economics_to_analyzing_game_design_patterns_loss_aversion_in_social_games (24.04.2021).

⁴⁶ Kimppa, K. K., Heimo, O. I., Harviainen, J. T., lk 134.

⁴⁷Vt inglise-eesti masintõlkesõnastik: <http://www.eki.ee/dict/ies/index.cgi> (24.04.2021).

pakutud lähenemisi rüüstekastide defineerimiseks. Kokkuvõtlikult on rüüstekastide määratlus see, et rüüstekast on arvutimängude funktsioon, millele pääseb tavaliselt ligi mängimise kaudu või mille eest võib valikuliselt reaalse maailma raha või mängusisese virtuaalvääringu eest maksta. Need sisaldavad juhuslikke virtuaalseid esemeid, nii et mängijad ei tea enne avamist, mida nad sealt saavad.⁴⁸

Rüüstekasti ärimudel eksisteerib ka arvutimängudest väljaspool. Näiteks veebileheküljelt hybe.com on võimalik tellida erineva temaatikaga kaste, olgu selleks ehted, jalanõud, brändi riided ja muu selline. Peale kindla summa tasumist saadetakse kast füüsilisi esemeid ostjale. Samamoodi nagu arvutimängudes, siis ostjal pole eelteadmist, mida ta tegelikult ostis, peale üldise temaatika. Erinevalt arvutimängude pakkujatest, väidab antud interneti lehekülg, et kasti avamisel on alati võimalik saada ese, mille turuhind on suurem, kui kasti eest makstud tasu.

Kui eelmainitud füüsiliste esemete puhul on võimalik neid omavahel eristada, siis tekib küsimus, kas arvutimängude rüüstekastid ja nendest saadavad virtuaalsed esemed on eraldiseisvad teosed, mida litsentseerida või on need arvutimängude lahutamatud osad. Mängusiseseid esemeid on arvutikood, mis vastastikku toimib ülejäänud mängukoodiga, et mängija saaks mängida litsentseeritud mängu. Kui konkreetne virtuaalne ese ei suuda täita sama funktsiooni mängust väljaspool, ehk siis mõnes muus programmis, siis saab loogiliselt järeldada, et see ese on vaid osa suuremast tervikust. Seda käsitlust toetab ka AutÕS § 30 lg 2 teise lause sõnastus, mille kohaselt teose osa loetakse iseseisvat tähendust omavaks, kui seda saab kasutada sõltumatult selle teose teistest osadest. Kuna arvutimängud on reeglina loodud mitme füüsilise isiku poolt, kuid juriidilise isiku initsiatiivil ja juhtimisel ning mis antakse välja selle juriidilise isiku nime või nimetuse all, siis arvutimängu näol on tegemist kollektiivse teosega AutÕS § 31 lg 1 mõistes.

AutÕS § 48 lg 1 ja VÕS § 370 lg 1 tähenduses litsentsilepingute (EULA) kohaselt arvutimängus mikrotehingutega soetatud mängusiseseid esemeid nagu rüüstekastid ning nendest omakorda saadav sisu ei kuulu üldjuhul mängijate omandisse. Mängijad omandavad ainult digitaalse sisu kasutamise õiguse, ning mängusiseseid esemeid ei peeta isegi eraldiseisvateks virtuaalseteks esemeteks, vaid need on osaks arvutimängust.⁴⁹ Ülekaalukas osa mängijatest paraku ei loe litsentsilepingu tingimusi. Vaid üks või kaks igast tuhandest avab lepingu ning veelgi vähem

⁴⁸ Cerulli-Harms, A., *et al.*, lk 14.

⁴⁹ Herzfeld, O. What Is The Legal Status Of Virtual Goods? Forbes 04.12.2012. – <https://www.forbes.com/sites/oliverherzfeld/2012/12/04/what-is-the-legal-status-of-virtual-goods/?sh=c7981b6108a2> (25.04.2021).

loeb seda põhjalikult.⁵⁰ Seetõttu ei nendi keskmine tarbija, et tegemist on vaid intellektuaalse omandi kasutusõigusega ning omandiõigust neil makstud sisu üle ei teki. Näiteks Sony Playstation'i tingimustes on kirjas, et: „Kogu tarkvara on litsentsitud, seda ei müüda, mis tähendab, et omandate õigused tarkvara kasutamiseks ... kuid te ei omanda tarkvara omandiõigust.“⁵¹ Seetõttu ei teki ostjal õiget ettekujutust ja täpseid teadmisi talle litsentseeritavatest õigustest ning arvatakse, et ostetud virtuaalsed esemed mängudes kuuluvad neile ja neil on ka õigus neid ära kinkida, laenata, pärandada või muud moodi võõrandada.⁵²

Käesoleva töö mõttes on relevantne välja tuua, et mõnel juhul on ka litsentsi tingimustes ära märgitud, et mängusiseste kaupadega kauplemine väljaspool mängukeskkonda või mängusiseste esemete kasutamine hasartmängude valuutana rikub arvutimängu kirjastaja ja/või arendaja omandiõiguseid.⁵³ Sellest hoolimata, kuna õiguste omanikul ei ole kohustust enda õiguseid kaitsta, siis igal ühel neist on vaba voli otsustada, kas mängusiseste kaupade kauplemise vastu väljaspool oma mängu tegutseda või mitte. Mõned väljaandjad ja arendajad on siiski selle vältimiseks sisse seadnud erinevaid mehhanisme nagu näiteks CAPTCHA,⁵⁴ andmekaevandamise tehnikad, mänguserverite logide analüüsid ja mängijate vaheliste tehingute põhjal seoste loomine.⁵⁵ Siiski erineb sealjuures praktika ning paljudel juhtudel puudub arendajatel reaalne võimekus võtta vastu samme enda autoriõiguste kaitseks ja võidelda mängusiseste kaupade kauplemise vastu väljaspool mängusid.⁵⁶

Sellest lähtuvalt sarnanevad virtuaalsed esemed paljuski rohkem intellektuaalsele kui füüsilisel kujul eksisteerivale omandile. Eelkõige on füüsiline vara tavaliselt käegakatsutav, defitsiitne, lahutatav (st ühe tarbimine takistab teiste samaaegset tarbimist) ega ole hõlpsasti transformeeritav, samas kui virtuaalseid esemeid, nagu ka muid intellektuaalomandi vorme, võib kopeerida lõpmatu arv korda ilma lisakulude või aja-, vaeva- ja ressursikulutusteta ning

⁵⁰ Bakos, Y., Marotta-Wurgler, F., Trossen, D. R. Does Anyone Read the Fine Print? Consumer Attention to Standard Form Contracts. New York University Law and Economics Working Papers, Paper 195. New York: New York University School of Law, 22, 2014, lk 1 – http://lsr.nellco.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1199&context=nyu_lewp (25.04.2021).

⁵¹ Sony Entertainment Network Terms of Service punkt 8.4. – <https://www.playstation.com/en-us/legal/psn-terms-of-service/> (25.04.2021).

⁵² Perzanowski, A., Hoofnagle, C. J. What We Buy When We 'Buy Now'. UC Berkeley Public Law Research Paper No. 2778072. 165 University of Pennsylvania Law Review 317, 2017, lk 8. – <https://ssrn.com/abstract=2778072> (25.04.2021).

⁵³ EVE Online - End User License Agreement. EVE online kodulehekül. – <https://community.eveonline.com/support/policies/eve-eula-en/> (25.04.2021).

⁵⁴ Ingl *Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart*. – <https://en.wikipedia.org/wiki/CAPTCHA> (25.04.2021).

⁵⁵ Jianrong, T., *et al.* MVAN: Multi-view Attention Networks for Real Money Trading Detection in Online Games Applied Data Science Track Paper, KDD '19, Anchorage, AK, USA August 4–8, 2019, lk 2543. – https://www.researchgate.net/publication/334719454_MVAN_Multi-view_Attention_Networks_for_Real_Money_Trading_Detection_in_Online_Games (25.04.2021).

⁵⁶ Gaming Regulators' European Forum, lk 9.

neid võib tuletatud teoste loomiseks kombineerida teiste virtuaalsete esemetega.⁵⁷ Järelikult rüüstekastide ja nendes peituvate esemete kohta kehtib sarnaselt alapunktis 1.1. välja toodud õiguslik analüüs mängu mängimiseks sõlmitava lihtlitsentsilepingu kohta. Mängupakkuja ja mängija lepivad kokku tingimustes, mille põhjal võimaldatakse mängijal mängu mängimine sh mängu osaks olevate virtuaalsete esemete kasutamine. Seega on Eestis õiguslikus mõttes rüüstekasti eest tasumine täiendav litsentsitasu juba sõlmitud lihtlitsentsile, mis laseb mängijal kasutada lisa osa mängust, olgugi, et see osa on mängusiseste virtuaalsete esemete näol juhuslik.

Osades mängudes on võimalik mängusiseseid vääringuid ja esemeid mängijatel omavahel vahetada, mis olemuselt on mängupakkuja poolt võimaldatud ja heaks kiidetud litsentseeritavate õiguste vahetus või loovutamine. Niipea, kui selline funktsionaalsus on mängus olemas, tuleb arvestada potentsiaalse järelturuga. Vahel on see mänguhaldaja enda poolt toetatud ja heaks kiidetud, kusjuures nad võtavad sellisel juhul kas otseselt või kaudselt igast tehingust lõivu.⁵⁸ See võib ka seisneda maakleritasuna või käibemaksuna, mis mängus on kujutatud mänguelemendina.⁵⁹ Isegi, kui mängijate kontode vaheline kauplemine ei ole mängus võimalik, on levinud kasutajakontode endi müümine.⁶⁰ Kontode hinna kujundavad konkreetse kontoga seotud virtuaalsete esemete, sh mängusisese raha summa väärtus konverteerituna pärisrahasse mingi turul väljakujunenud koefitsiendiga. Enamus juhtumitel on siiski tegemist mängu kasutajatingimustega vastuolus oleva tegevusega,⁶¹ mis ajalooliselt ei ole heidutanud ulatusliku globaalse järelturu kujunemist. Näiteks saab internetilehelt www.mmogah.com osta mängusiseseid esemeid üle 200 erineva mängu jaoks, olgu nad spetsiaalselt kultiveeritud, mängijatelt odavamini ostetud või häkitud kontod. Sedasi saadakse mööda olukorrast, kus mängus endas kontode vaheline kauplemine ei ole tehniliselt võimalik.⁶² Täpsemalt on mängusiseste esemete väärtuse kohta arutletud käesoleva töö alapunktis 2.4.

⁵⁷ Herzfeld, O.

⁵⁸ Usher, W. Blizzard Will Take 15% Cut Of Diablo 3 Real-Money Auctions. Cinemablend, 01.05.2012. – <https://www.cinemablend.com/games/Blizzard-Take-15-Cut-Diablo-3-Real-Money-Auctions-42056.html> (25.04.2021).

⁵⁹ Broker Fee and Sales Tax. EVE Help Center. EVE online kodulehekül. – <https://support.eveonline.com/hc/en-us/articles/203218962-Broker-Fee-and-Sales-Tax> (25.04.2021).

⁶⁰ PlayerAuctions kodulehekül. – <https://www.playerauctions.com/> (25.04.2021).

⁶¹ Riders of Icarus Forum. – <https://forums.valofe.com/forum/icarus-global/news-and-announcements/resources/20532-rmt-real-money-trading> (25.04.2021).

⁶² Viidatud leheküljelt on võimalik osta praktiliselt kõike, mida populaarsemates mängudes müüa saab.

1.4. Raha ja mängusese virtuaalvääringu eest ostetavad rüüstekastid

Rüüstekaste on mängudes võimalik soetada nii rahas teostatava mikrotehinguga kui ka mängusese virtuaalvääringuga teostatava mikrotehinguga. Palju keerulisemaks kujuneb olukord, kus juhuslikkusele põhineva virtuaalse eseme lunastamiseks kasutatakse eelmainitud mängusisest raha ehk mängusisest vääringut. Nagu eelnevalt alapunktis 1.3. sai käsitletud, on mängusisest raha võimalik mängudes osta päris raha eest. Selles ostuetapis ei ole tegemist juhusliku, vaid konkreetse hinnaga tehinguga. Mistahes nimetusega (nt „kuld“ või „teemant“) ostetud mängusese raha eest saab mängija „osta“ rüüstekasti. Alljärgnevalt hinnatakse, kuidas võiks selliseid mänguseseid rahasid kvalifitseerida ning kas sellest tulenevalt on neil rahaliselt hinnatav väärtus. Selleks on kõige lihtsam esialgu võrrelda, kas mängusese raha näol võib tegemist olla tavalises mõistes rahaga.

Raha võib defineerida kui seaduse alusel loodud vahetusväärtust, mis toimib üheaegselt nii arvestusühiku kui väärtuse säilitajana ning omab seadusliku maksevahendi staatust vähemalt ühes riigis.⁶³ Rahanduse õiguslik regulatsioon tugineb arusaamale, et riigile kuulub suveräänne õigus emiteerida raha enda territooriumil ja raha on riigi poolt kehtestatud ja tunnustatud maksevahend.⁶⁴ Eurosüsteemiga ühinenud riikides ehk rahaliidus teostab rahapoliitikat liikmesriikide keskpankade poolt loodud ja nende omanduses olev Euroopa Keskpank. Eurosüsteemi kuuluvana on Eestis ametliku maksevahendina käibel ühisraha euro pangatähed ja mündid. Pangatähti võivad emiteerida ainult Euroopa Keskpank või riikide keskpangad Euroopa Keskpanga loal, münte võivad emiteerida liikmesriigid siis, kui Euroopa Keskpank on emissiooni mahu heaks kiitnud.⁶⁵ Euroopa Keskpank on arvamusel, et raha mõiste alla kuulub lisaks sularahale ka raha pangakontol või hoiuarvel. Digitaalset ehk elektroonilist raha saab laadida näiteks ettemaksekaardile või nutitelefoni. Otsekorraldused, interneti- ja kaardimaksud on sularahata arveldamise võimalused.⁶⁶

Võlaõigusseaduse (VÕS)⁶⁷ § 91 lg-s 1 on otseselt välja toodud, et lisaks sularahale, võib rahalist kohustust täita ka muul viisil, kui see on poolte poolt kokku lepitud või kui seda kasutatakse tasumise kohas tavaliselt majandustegevuses. VÕS § 709 lg-s 8² on välja toodud, et rahalised vahendid on pangatähed ja mündid, elektroonilisel kujul edastatav raha ja e-raha makseasutuste ja e-raha asutuste seaduse tähenduses. Sarnase mõistena on makseteenuste ja e-raha

⁶³ Mark, M., Raa, R., Siibak, K., Tupits, A. Eesti pangandusõiguse alused. Õpik õigus- ja majandusteaduskonna üliõpilastele. Juura 2003, lk 20.

⁶⁴ Siibak, K. Mõningad virtuaalrahaga seotud õiguslikud probleemid. – Juridica 2015/V, lk 326.

⁶⁵ Lehis, L. PSK § 111/1. – Eesti Vabariigi põhiseadus. Komm vlj. 5. vlj. Tallinn: Juura 2020; Euroopa Liidu Toimise Leping artikkel 128 lg 1.

⁶⁶ Mis on raha? Euroopa Keskpanga kodulehekülg. – https://www.ecb.europa.eu/explainers/tell-me-more/html/what_is_money.et.html (25.04.2021).

⁶⁷ Võlaõigusseadus. – RT I 2001, 81, 487 ... RT I, 08.01.2020, 10.

regulatsiooni kohaselt maksevahendina määratletud sularaha, e-raha ja sularahata makset (nn kontoraha) ning lisaks ka virtuaalväeringuid (nt Bitcoin).⁶⁸

Analoogiliselt ei vasta autori hinnangul eelviidatud mängus endis loodud esemed ehk mängusisene raha (nt mängusisene „kuld“) üheselt e-raha definitsioonile makseasutuste ja e-raha asutuste seaduse⁶⁹ (MERAS) § 6 lg 1 kohaselt, mis sätestab, et e-raha on elektroonilisel kandjal säilitatav rahaline väärtus, mis väljendab rahalist nõuet selle väljaandja vastu ja mis vastab kõigile samas paragrahvis välja toodud tingimustele. Raha eest saadud kõnealustes mängudes loodud esemete ühe ühiku hinda on võimalik välja arvutada nagu on toodud välja allpool, kuid rahalist nõuet see väljaandja, ehk käesoleval juhtumil mängupakkuja, vastu tavajuhtumil ei tekita (autori hinnangul võib erandiks olla see, kui mängija poolt soetatud virtuaalväering mingil põhjusel ei „funktsioneer“ mängukeskkonnas, mis võib omakorda tekitab mängijale näiteks täitmis- või hüvitamishõude mängupakkuja suhtes). Samuti ei võimalda praktiliselt ükski mäng oma mängijatel mängukeskkonda üle kantud reaalselt raha uuesti välja võtta, kui see on mängusisesesse keskkonda jõudnud ja/või juba mängukeskkonnas kulutatud. Eelnevast lähtuvalt on selge, et kõnealused mängudes endis loodud mängusisesed rahad ei lange sularaha, raha ega e-raha definitsioonide alla.

Järgnevalt tuleb analüüsida, kas mängusisene raha võiks olla määratletav kui virtuaalväering. Euroopa Keskpank on arvamusel, et detsentraliseeritud virtuaalseid väeringuid nagu Bitcoin, millel puudub keskpangalaadne tsentraalne reguleerija, ei saa õiguslikust aspektist käsitleda rahana.⁷⁰ Mõistet „valuuta“ kohaldatakse „vermitud“ rahavormide jaoks; tänapäeval müntide ja pangatähtede puhul. Kontseptuaalsemas tähenduses on (konkreetne) väering konkreetnes rahavormis, mis on riigis kasutatav. Arvestades et virtuaalväeringuid ei kasutata laialdaselt väärtuse vahetamiseks, pole need juriidilisest mõistes raha ja „vermitud“ versioonide puudumisel ei ole nad ka valuuta.⁷¹ Hetkel on avaldatud ametlikke seisukohti aga hakatud siiski üle vaatama ning see on kulmineerunud Euroopa Parlamendi ja Nõukogu Määruse ettepanekuga mis käsitleb krüptovaraturge ja millega muudetakse direktiivi (EL) 2019/1937.⁷² Paralleelselt on Eestis aktiivselt samas suunas töötatud ja Rahandusministeerium avalikustas

⁶⁸ Seletuskiri makseasutuste ja e-raha asutuste seaduse muutmise ja sellega seonduvalt teiste seaduste muutmise seaduse eelnõu juurde. 498 SE, lk 60 – <https://www.riigikogu.ee/download/e37204b0-6ccd-494f-a9a7-a0dad7972ead> (25.04.2021).

⁶⁹ Makseasutuste ja e-raha asutuste seadus. – RT I 2010, 2, 3... RT I, 10.07.2020, 21.

⁷⁰ Mis on raha? Euroopa Keskpanga kodulehekül.

⁷¹ Euroopa Keskpank. Virtual currency schemes – a further analysis. February 2015, lk 24 – <https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/virtualcurrencyschemesen.pdf> (25.04.2021).

⁷² 24. septembri 2020. aasta Euroopa Komisjoni ettepanek Euroopa Parlamendi ja Nõukogu määruseks, mis käsitleb krüptovaraturge ja millega muudetakse direktiivi (EL) 2019/1937. COM(2020) 593 final. 2020/0265(COD).

eelnõu,⁷³ millega kehtestatakse muuhulgas nõuded teenuseosutajatele, kes pakuvad investeerimisvõimalusi krüptovaradesse.⁷⁴

Eesti tasandil on Eesti Pank välja toonud, et virtuaalväering ehk krüptovara on digitaalne väärtus, mida ei ole emiteerinud keskpank, krediidi- või e-raha asutus, kuid mida saab mõnel juhul kasutada raha alternatiivina.⁷⁵ Seda, et Eestis käsitletakse virtuaalväeringuid, konkreetselt ühte nendest väeringutest ehk Bitcoin'i, alternatiivse maksevahendina, on leidnud kinnitust ka Riigikohtu halduskolleegiumi 11.04.2016 otsusest kohtuasjas nr 3-3-1-75-15.⁷⁶ Vaadates rahapesu ja terrorismi tõkestamise alast regulatsiooni, on Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi (EL) 2018/843 (AMLD V)⁷⁷ preambula punktis 10 sätestatud, et virtuaalväeringuid ei tohiks ajada segamini e-rahaga, mis on määratletud Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi 2009/110/EÜ (e-raha direktiivi) artikli 2 punktis 2, ega rahaliste vahendite laiema mõistega, mis on määratletud Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi (EL) 2015/2366 (makseteenuste direktiiv, PSD2)⁷⁸ artikli 4 punktis 25, ega ka rahaliste väärtustega, mis on salvestatud PSD2 artikli 3 punktide k ja l kohaselt välja jäetud instrumentidel, ega mänguväeringuga, mida saab kasutada ainult konkreetses mängukeskkonnas. Kuigi virtuaalväeringut võidakse sageli kasutada maksevahendina, võib neid laialdaselt kasutada ka muudel eesmärkidel, näiteks vahetusvahendina, investeerimiseks, väärtuse säilitamise toodetena või veebikasiinodes. AMLD V eesmärk on hõlmata virtuaalväeringute kõikvõimalikke kasutusviise. AMLD V artikliga 1 lg 2 punkt d lisati AMLD IV⁷⁹ artiklile 3 punkt 18, kus on sätestatud, et virtuaalväering on digitaalsel kujul esitatud väärtus, mida ei ole välja andnud ega taganud keskpank ega avaliku sektori asutus, mis ei pruugi olla seotud ametliku väeringuga ja millel ei ole väeringu või raha õiguslikku staatust, kuid mida füüsilised või juriidilised isikud aktsepteerivad vahetusvahendina ning mida on võimalik elektrooniliselt

⁷³ Ühisrahastuse ja muude investeerimisinstrumentide ning virtuaalväeringute seadus – <https://eelvoud.valitsus.ee/main/mount/docList/a41d0022-7752-4009-9a08-1b97fc44be64#XxxKnOQ2>

⁷⁴ Selles on sisustatud virtuaalväeringu mõistet traditsionaalsema skoobiga ja keskendutakse Bitcoin'ile ja muudele sarnastele väeringutele.

⁷⁵ Makseviisid. Eesti Panga kodulehekülj. – <https://www.eestipank.ee/maksed-arveldused/makseviisid> (25.04.2021).

⁷⁶ RKHKo 3-3-1-75-15, p 16-17.

⁷⁷ 30. mai 2018. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2018/843, millega muudetakse direktiivi (EL) 2015/849, mis käsitleb finantssüsteemi rahapesu või terrorismi rahastamise eesmärgil kasutamise tõkestamist, ning millega muudetakse direktiive 2009/138/EÜ ja 2013/36/EL (EMPs kohaldatav tekst). PE/72/2017/REV/1. – ELT L 156, 19.6.2018, lk 43–74.

⁷⁸ 25. november 2015. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2015/2366 makseteenuste kohta siseturul, direktiivide 2002/65/EÜ, 2009/110/EÜ ning 2013/36/EL ja määruse (EL) nr 1093/2010 muutmise ning direktiivi 2007/64/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 337, 23.12.2015, lk 35–127.

⁷⁹ 20. mai 2015. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2015/849, mis käsitleb finantssüsteemi rahapesu või terrorismi rahastamise eesmärgil kasutamise tõkestamist ning millega muudetakse Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrust (EL) nr 648/2012 ja tunnistatakse kehtetuks Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2005/60/EÜ ja komisjoni direktiiv 2006/70/EÜ (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 141, 5.6.2015, lk 73–117.

üle kanda ja säilitada ning millega on võimalik elektrooniliselt kaubelda. Vastavalt on Eestis virtuaalvääringu mõiste sätestatud rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seaduses (RahaPTS)⁸⁰ § 3 lg-s 9, mille kohaselt on virtuaalväering digitaalsel kujul esitatud väärtus, mis on digitaalselt ülekantav, säilitatav või kaubeldav ja mida füüsilised või juriidilised isikud aktsepteerivad maksevahendina, kuid mis ei ole ühegi riigi seaduslik maksevahend ega rahaline vahend PSD2 artikli 4 punkti 25 tähenduses ega makseinstrument või maksetehing PSD2 artikli 3 punktide k ja l tähenduses.

Vastavalt PSD2 preambula punktile 15 oli juba PSD⁸¹ puhul kohaldamisalast välistatud teatavad telekommunikatsiooni- ja infotehnoloogia seadmetega sooritatavad maksetehingud, mille puhul võrguoperaator ei toimi üksnes vahendajana digitaalsete kaupade ja teenuste tarnimisel kõnealuste seadmete kaudu, vaid loob nende kaupade ja teenuste puhul ka lisaväärtust. Need teenused hõlmavad meelelahutust, nagu näiteks jututoad; allalaaditavaid tooteid, nagu videod, muusika ja mängud; infot, nagu näiteks ilmateade, uudised, spordiuudised, aktsiahinnad, ja numbriinfot, televisiooni- ja raadiosaadetes osalemist, nagu näiteks hääletamine, konkurssidel osalemine ning otse-eetris tagasiside andmine. See põhimõte on sätestatud PSD2 artikli 3 punktis k, mis sätestab, et direktiivi ei kohaldata kui makseinstrumentid, millega on nende valdajal võimalik omandada kaupu või teenuseid ainult väljastaja ruumides või väljastajaga sõlmitud otsese kaupade müügi või teenuste osutamise lepingu alusel teenusepakkujate piiratud võrgus; või makseinstrumentid, mida saab kasutada üksnes väga piiratud valiku kaupade või teenuste omandamiseks. Arvutimängude mängurahad langevad selle kirjelduse alla, sest arvutimäng on piiratud võrk ja mängusisese raha eest on võimalik sooritada vaid mängupakkuja poolt pakutavate teenuste mängusiseseid oste. Täiendavalt on kaetud ka mängijate omavahelised tehingud mängukeskkonnas alternatiiviga. Mängijad saavad omavahel kaubelda vaid mängumaailmas eksisteerivate virtuaalsete esemete piiratud ulatuses. See tähendab, et mängusisesed rahad kui virtuaalväeringud ei lange RahaPTS kohaldamisalasse.

Sellegipoolest on virtuaalvääringute liikide osas rahvusvaheline rahapesutõkestamiste regulatsioonide väljatöötamisele pühendunud organisatsioon Financial Action Task Force (FATF) tsentraliseeritud vääringutena nimetanud: E-gold, Liberty Reserve (USD/EUR), PerfectMoney, WebMoney WM units, kuid ka arvutimängu Second Life vääringut Linden

⁸⁰ Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadus. – RT I, 17.11.2017, 2... RT I, 14.04.2021, 6.

⁸¹ 13. november 2007. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2007/64/EÜ makseteenuste kohta siseturul ning direktiivide 97/7/EÜ, 2002/65/EÜ, 2005/60/EÜ ja 2006/48/EÜ muutmise ning direktiivi 97/5/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (EMPs kohaldatav tekst)(kehtetu). – ELT L 319, 5.12.2007, lk 1–36.

dollars ja World of Warcraft'i kulda.⁸² Sarnaselt on Euroopa Keskpank leidnud, et virtuaalvääringu emiteerimise ehk väljastamise ja haldamise ärimudelid lähtuvalt saab eristada kahte liiki virtuaalvääringsid – tsentraliseeritud ja detsentraliseeritud virtuaalvääringsid.⁸³ Autori hinnangul on mängusiseste virtuaalvääringute puhul ka Euroopa Keskpanga pool nimetatud kriteeriumid tsentraliseeritud virtuaalvääringu kohta täidetud, milleks on järgnevad: virtuaalvääringu emiteerib ja selle suurus reguleerib keskne osapool (kusjuures keskne osapool on mängupakkuja), keskne osapool haldab skeemi, kehtestab kasutamise reeglid, kontrollib kogu süsteemi ning hoiab ja haldab pearaamatut, kasutamise/ülekandmise aspektist omab vääringu lunastamise kohustust (sh käibelt tagasi kutsuda), vahetuskurss võib olla nii ujuv kui ka fikseeritud, mille otsustab keskne osapool ning põhineb kogukonna usaldusel keskse osapoole vastu.⁸⁴

FATF on täiendavalt eristanud virtuaalvääringu liigina mittekonverteeritavat (või kinnist) virtuaalvääringut, mis on mõeldud kasutamiseks konkreetse virtuaalse maailma vääringuna või domeenil nagu näiteks massiliselt mitme mängijaga veebipõhine rollimäng (MMORPG), nagu eelmainitud World of Warcraft või Amazon.com, ja seda ei saa selle kasutamist reguleerivate eeskirjade (reeglina on see reguleeritud EULA-ga) kohaselt fiat raha vastu tagasi vahetada.⁸⁵

Ka Rahandusministeeriumi analüüsi kohaselt on mängudes kasutusel olevate vääringute näol tegemist kinnise skeemi mudeliga ning väidetakse, et sellist liiki toimimisskeem ei oma peaaegu mingit seost reaalse majandusega. Seda nimetatakse ka „mänguraha“ või kogukonna skeemiks. Kasutajad peavad tavaliselt maksma liitumistasu ja mängus teenivad/võidetud virtuaalset vääringut. Teenitud virtuaalset vääringut saab kulutada ostes samas kogukonnas pakutavaid virtuaalseid kaupu ja teenuseid. Põhimõtteliselt ei tohiks olla võimalik teenitud/võidetud virtuaalvääringut väljaspool mängukeskkonda või virtuaalset kogukonda kasutada.⁸⁶

Kinnise skeemi mudelite kohta on ka FATF-i aruandes märgitud, et isegi juhul, kui administraatori (st käesoleva uurimuse tähenduses mängupakkuja) määratud tingimustel on virtuaalvääring mittekonverteeritav ja on ametlikult ülekantav ainult konkreetsetes virtuaalses keskkonnas, on võimalik, et võib tekkida mitteametlik teisene must turg, mis annab selleks võimaluse vahetada "mittekonverteeritav" virtuaalne vääring fiat raha või mõne muu virtuaalse

⁸² Financial Action Task Force. Virtual Currencies: Key Definitions and Potential AML/CFT Risks, 2014, lk 5. – <http://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/reports/Virtual-currency-key-definitions-and-potential-aml-cft-risks.pdf> (25.04.2021).

⁸³ Euroopa Keskpank. Virtual currency schemes – a further analysis, lk 9.

⁸⁴ Rahandusministeerium. Analüüs virtuaalvääringute võimaliku tunnustamise ja kasutamise poliitika väljatöötamiseks. 22.07.2016., lk 9. – <https://elnoud.valitsus.ee/main/mount/docList/8e283f23-ef97-4dfa-8d3b-8edef96b50d9#11EIf5pv> (25.04.2021).

⁸⁵ Financial Action Task Force, lk 4.

⁸⁶ Rahandusministeerium, lk 8.

vääringu vastu. Üldiselt rakendab mängupakkuja sanktsioone (sealhulgas liikmelisuse lõpetamine ja/või järelejäänud virtuaalse valuuta kaotamine) neile, kes soovivad luua või kasutada järelturgu, vastupidiselt kokkulepitud reeglitele nagu on käsitletud ka eespool (vt selle osas ka üleval alapeatükk 1.3). Tugeva musta turu väljakujunemine konkreetse "mittekonverteeritava" virtuaalse vääringu kohta võib selle praktiliselt muundada konverteeritavaks virtuaalseks vääringuks. Mittekonverteeritav iseloomustus pole seega tingimata staatiline.⁸⁷

Kuigi üldreeglina võib Rahandusministeeriumi seisukohti pidada korrektseks, siis teatud spetsiifiliste mängude puhul võib vastu väita sellele, et mängusisesel rahal pole väljapool mängukeskkonda kasutust maksevahendina. Näiteks juba aastal 2001 tehti uuringuid arvutimängu Everquest virtuaalse maailma majanduse suuruse hindamiseks SKT seisukohast ning leiti, et tol hetkel oli mängus kasutatava virtuaalvääringu Platinum Piece-i reaalne turuhind 0.01072 USD. Üllatavalt tuli tõdeda, et sellise „mängumaailma“ enda majanduse suuruse sai suurusjärgu poolest asetada Venemaa ja Bulgaaria SKT vahele.⁸⁸ Käesoleva töö kirjutamise hetkel saab osta mitteametliku järelturu interneti leheküljelt Overgear 200 000 ühikut World of Warcrafti kulda 10 euro eest.⁸⁹ Autori hinnangul on selgelt võimalik omistada enamus mängusiseste vääringute ühikutele vastav väärtus või turuhind rahas, olgu see vääring mängu enda poolt müüdiv, järelturult ostetav või mängu käigus teenitav.

Lisaks on autori hinnangul potentsiaalselt ekslikult AMLD V-st välja jäetud mängusisesed rahad, põhjendades seda AMLD V ettepaneku seletuskirjas⁹⁰ sellega, et nendega kaasnevad väga piiratud rahapesu ja terrorismi rahastamise ohud. Näiteks on turvafirma Sixgill, näidanud, et populaarne online-mäng Fortnite on muutumas rahapesuparadiisiks.⁹¹ Kurjategijad registreeruvad Fortnite'is, loovad profiili ja kasutavad oma ebaseaduslikust tegevusest saadud tulu või varastatud krediitkaarte nii paljude V-Bucks'i (Fortnite'i mängusisene raha) või tarvikute ostmiseks kui võimalik; seejärel müüvad nad oma konto „soodushinnaga“ teisele mängijale, saades vastutasuks „puhast“ raha. Kontosid müüakse sageli avalikel veebipõhistel järelturgudel nagu eBay ja G2G.com või FATF'i poolt kirjeldatud mustadel turgudel. Paljusid

⁸⁷ Financial Action Task Force, lk 5.

⁸⁸ Castronova, E. Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier. CESifo Working Paper No. 618, 2001, lk 1. – https://www.researchgate.net/publication/4985919_Virtual_Worlds_A_First-Hand_Account_of_Market_and_Society_on_the_Cyberian_Frontier (25.04.2021).

⁸⁹ Overgear kodulehekülj: <https://overgear.com/wow> (25.04.2021).

⁹⁰ 5. juuli 2016. aasta Euroopa Komisjoni ettepanek Euroopa Parlamendile ja Nõukogule direktiivi osas, mis muudab direktiivi (EL) 2015/849 rahandussüsteemi rahapesu ja terrorismi rahastamise eesmärgil kasutamise tõkestamist ja muudab direktiivi 2009/101/EÜ. COM(2016) 450 final. 2016/0208 (COD).

⁹¹ Siggia, S. Online Video Games: Regulatory Overview. Acams Today, Banca Monte Paschi Belgio S.A., Brussels, Belgium 20.11.2019. – <https://www.acamstoday.org/online-video-games-regulatory-overview/?fbclid=IwAR2V5hbBhklbFITVobuepOHZB2xdVMDFwJtXC2SWSpOpR93vL23xG9o3Mwk> (25.04.2021).

müügipakkumisi reklaamitakse ka sotsiaalmeedia platvormide kaudu, nagu Twitter või Instagram. Makseid töödeldakse PayPal'i või Bitcoin'i kaudu ning Fortnite'i konto loomiseks kasutatud e-posti aadress ja parool edastatakse ostjale. 2018. aasta lõpus, 60 päeva jooksul, oli Fortnite'i 50-t parimat virtuaalset eset ainuüksi eBay vahendusel müüdud üle 250 000 dollari väärtuses.⁹² Veel enam, Euroopa Kohus on leidnud, et Bitcoin'i näol on tegemist maksevahendina, muuhulgas põhjendusega, et tehingud, mis puudutavad mittetraditsioonilisi valuutasid, see tähendab muud valuutat kui see, mis on ühes või mitmes riigis seaduslik maksevahend, kujutavad endast aga finantstehinguid, tingimusel, et tehingupooled aktsepteerivad neid valuutasid kui seaduslike maksevahendite alternatiive, mille ainus mõte on olla kasutatav maksevahendina.⁹³ Samasugust loogikat tuleks kohaldada ka mängusisestele virtuaalvääringutele.

Kokkuvõtteks saab järeldada, et mängudes kasutatavad mängusisesed rahad on tsentraliseeritud kinnise skeemi virtuaalvääringud, mis võivad järelturu väljakujunemise tõttu transformeeruda avatud skeemi kategooriasse, kuid ei ole õiguslikus mõttes raha ega e-raha. Siiski täidavad need tavaliselt mängu keskkondades maksevahendi funktsiooni ning on käsitletavad kui rahalised vahendid ja raha alternatiividena. Neid saab kasutada mängusiseste virtuaalsete esemete eest tasumiseks rahast erineval viisil VÕS § 91 lg 1 mõttes. Iga riigi ja ametiasutuse antud erinevate määratluste uurimisel võib märgata, et mittekonverteeritavaid valuutasid ignoreeritakse või antakse vähe tähtsust, jättes tähelepanuta FATF'i hoiatused.⁹⁴ Allpool teises peatükis analüüsitakse, kas sellised mängusisesed virtuaalvääringud võivad endast olemuslikult kujutada rahaliselt hinnatavat kohustust just HasMS mõistes.

1.5. Mängudes kasutatavad mõjutustehnikad ja kahjulikud mõjud tarbijale

Mängupakkujad on pühendanud suurt tähelepanu inimese psühholoogia toimimisele ning neid teadmisi rakendanud oma turundusstrateegiates. Pealtnäha ei erine see ükskõik mis muu tootegrupi tarbijatele atraktiivsemaks muutmisest, kuid tulenevalt mängude kui kauba eripärast olla tarbija aktiivses ja interaktiivses kasutuses pikkasid järjestikuseid perioode, siis avaneb arendajal lisavõimalusi tarbija käitumise mõjutamiseks. Need mõjutused võivad endast hõlmata järjepidevat, konstantset või raskesti suletavaid reklaame, mängu mehhaanikatesse peidetud mõjutusvõtteid, tarbija käitumise järkjärgult ümberprogrammeerimist või järjepidevat tarbija profileerimist. Selleks, et efektiivsemalt töö kolmandas peatükis (koosmõjus teise

⁹² Sixgill. Carding and the Digital Gaming Industry. 23.01.2019. – https://info.cybersixgill.com/digital_gaming_tp (25.04.2021).

⁹³ EKo C-264/14, *Skatteverket versus David Hedqvist*, ECLI:EU:C:2015:718, p 49, 52.

⁹⁴ Siggia, S.

peatükis järeldatuga) analüüsida võimalikke resultatiivseid vahendeid tarbijate kaitseks on vaja mõista, mis moodi kasutatakse tarbijatele suunatud mõjutustehnikaid.

Mängupakkujad kasutavad rüüstekastide veetluse suurendamiseks mitut tehnikat. Mitmes mängus kasutatakse auhinnaratta spinnereid, kus osuti langeb tihtipeale peavõidu kõrvale lahtrisse, mis vallandab peaaegu võitmise reaktsioonid, kuna parim virtuaalne ese oli napilt käeulatuses väljas.⁹⁵ See pole väga erinev hasartmängija reaktsioonist, mille vallandab mänguautomaat, mis peaaegu jõudis *jackpot*'ini.⁹⁶ Napilt võidust ilma jäämised julgustavad mängureid ka uskuma, et neil on suur võit kohe varsti tulemas,⁹⁷ osaliselt kuna selline stiimul saadab ajju inimese käitumisi reguleerivatesse keskustesse signaale, mis tekitavad isegi ebaõnnestumises veidike edu tunnet.⁹⁸ Heli ja graafilised efektid suurendavad pinget ja loovad rituaali, mis meelitab inimese kordusostusid sooritama.⁹⁹ "Kui hakkate rüüstekasti avama, tahame luua ootusi," kinnitab Overwatch'i arendaja." Me teeme seda paljudel viisidel - animatsioonidega, kaameratöoga, pöörlevate plaatidega ja helidega. Ehitame isegi rüüsikasti pragudest eralduva sära, enne kui selle avate."¹⁰⁰ Rituaal annab mängijatele ka võimaluse tegeleda ebausuga, omistades tähendust juhuslikele kõrvalekalletele animatsioonide või kombinatsioonide avamisel.¹⁰¹

Hea näide mänguarendajate poolt teadlikult ja sihikindlalt rakendatud eelkirjeldatud käitumuslike harjumuste koolitamise mudelist on mänguarendajale Activision antud 2017. aasta patent "Süsteem ja meetod mikrotehingute juhtimiseks mitme mängijaga arvutimängudes", mis hõlmab endas mitme mängijaga mängude mängimisega seotud ostude

⁹⁵ Ars Technica. Op-Ed: Game Companies Need to Cut the Crap Loot Boxes Are Obviously Gambling. 28.05.2018. – <https://arstechnica.com/gaming/2018/05/op-ed-game-companies-need-to-cut-the-crap-loot-boxes-are-obviously-gambling/> (25.04.2021).

⁹⁶ Clark, L., *et al.* Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry, 61 *Neuron*, 2009, lk 6. – https://www.researchgate.net/publication/24010632_Gambling_Near-Misses_Enhance_Motivation_to_Gamble_and_Recruit_Win-Related_Brain_Circuitry (25.04.2021).

⁹⁷ Cote, D., *et al.* Near Wins Prolong Gambling on a Video Lottery Terminal, 19 *J. Gambling Stud.* 2009, lk 2. – <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1026384011003> (25.04.2021); Leonard, C. A., Williams R. J. Gambling Fallacies: What are They and How are They Best Measured, 6 *J. Addiction Res. & Therapy* 256, 2015, lk 5-6. –

https://www.researchgate.net/publication/290474334_Gambling_Fallacies_What_are_They_and_How_are_They_Best_Measured (25.04.2021).

⁹⁸ Clark, L., *et al.*, lk 2.

⁹⁹ Näiteks võib huvi korral tutvuda videoga, kuidas sellised heli ja graafilised efektid reaalsuses avalduvad. Vt ScrewKiller. 7 Top Loot Box Game Opening Animation. Youtube 26.11.2017. – https://www.youtube.com/watch?v=P2D_v9a_GgM. (25.04.2021).

¹⁰⁰ Alexandra, H. Loot Boxes Are Designed to Exploit Us. Kotaku, 16.10.2017. – <https://kotaku.com/loot-boxes-are-designed-to-exploit-us-1819457592> (25.04.2021).

¹⁰¹ National Research Council. Pathological Gambling: A Critical Review. DC: The National Academies Press, Washington, 1999, lk 241-245. – <https://www.nap.edu/catalog/6329/pathological-gambling-a-critical-review> (25.04.2021).

suurendamise võimalused.¹⁰² Nende hulka kuulub saavutuslõnga tekitamine: süsteemid võivad nooremängijaga kokku paarida pikema staaži mängijaga, kes on juba eliitrelvad ostnud. "Nooremängija võib soovida jäljemängijat jäljendada, hankides relvi või muid esemeid, mida staažikas mängija kasutab." Nooremängija sidumine teise, juba tugeva ostude ajaloo, mängijaga: mäng võib veelgi tugevdada ülaltoodud ahvatlust, pannes nooremad kasutajad matšidesse vanematega, kes kasutavad just nooremate kasutajate eelistatud strateegiat. Näiteks võib nooremängija soovida saada eksperdiksi snaiperi mängus. Mikrotehinguid juhtiva programmi mootor võib sobitada nooremängija mängijaga, kes on mängus kõrge kvalifikatsiooniga snaiper. Sel moel saab nooremat mängijat julgustada ostma mängudega seotud asju, näiteks püssi või mõnda muud virtuaalset eset, mida staažikam mängija kasutas. Ostjate premeerimine kohese eduga: Sihipärane matšides mängijate kokku sobitamine võib suurendada ka kasutajate rahulolu kohe pärast nende ostmist, asetades nad matšidesse, kus äsja ostetud ese on eriti efektiivne, andes mängijale mulje, et konkreetne relv oli hea ost. See võib julgustada mängijat sarnaste mängutulemuste saavutamiseks tulevikus muid esemeid ostma.¹⁰³

Maailma Terviseorganisatsiooni (WHO) 11. versiooni rahvusvahelises haiguste klassifikatsioonis (RHK-11) on kaasatud mänguhäire, mis on määratletud kui „mängukäitumise muster („digitaalne mängimine“ või „arvutimängimine“), mida iseloomustab halvenenud kontroll mängude üle, mängule omistatud prioriteedi suurenemine muude tegevuste ees, kuivõrd mängimine on ülimuslik muude huvide ja igapäevaste tegevuste ees, ning mängude jätkamine või eskaleerumine vaatamata negatiivsete tagajärgede ilmnemisele.” WHO sõnul: „Uuringud näitavad, et mänguhäired mõjutavad ainult väikest osa inimestest, kes tegelevad digitaalsete või arvutimängude tegevustega. Mängudes osalevad inimesed peaksid siiski olema tähelepanelikud mängutegevusele kulutatud aja suhtes, eriti kui see välistab muu igapäevase tegevuse, samuti nende füüsilise või psühholoogilise tervise ja sotsiaalse funktsiooni muutuste suhtes, mis võivad olla põhjustatud nende mängukäitumise mustrist.¹⁰⁴ WHO tunnustuse põhjal saab järeldada, et mängud võivad olla juba loomu poolest sõltuvust tekitavad, isegi sellised, milles puuduvad selgelt disainitud sõltuvust tekitavad tunnused.

Mängijate laiaulatuslik uuring leidis tõendeid seose kohta, mille mängijad kulutasid rüüstekastidele, ja probleemsete hasartmänguharjumuste tõsiduse vahel. See seos oli tugevam

¹⁰² U.S. Patent No. 9,789,406 (esitatud 14.05.2015, väljastatud 17.10.2017). – <https://patents.justia.com/patent/9789406> (25.04.2021).

¹⁰³ Moshirnia, A. V. "Precious and Worthless: A Comparative Perspective on Loot Boxes and Gambling." *Minnesota Journal of Law, Science and Technology*, vol. 20, no. 1, 2018-2019, lk 89. – <https://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/mipr20&i=81> (25.04.2021).

¹⁰⁴ World Health Organization. Addictive behaviours: Gaming disorder. 14.09.2018. – <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder> (25.04.2021).

kui seos probleemsete hasartmänguharjumuste ja muude mängusiseste esemete ostmise vahel reaalse rahaga, mis viitab sellele, et rüüstekastide hasartmängulaadsed tunnusjooned on konkreetselt vastutavad probleemsete hasartmänguharjumuste ja rüüstekastide peale kulutamise vahelise seose eest. Sellest uuringust jääb ebaselgeks, kas rüüstekastide ostmine on värav probleemsete hasartmänguharjumuste tekkeks või kas suurte rahasummade kulutamine rüüstekastidele meeldib pigem probleemsetele hasartmänguritele. Mõlemal juhul viitavad need tulemused sellele, et mängudes rüüstekastide reguleerimiseks võib olla hea põhjus.¹⁰⁵

Euroopa Hasartmänguregulaatorite Foorum (Gaming Regulators' European Forum, GREF)¹⁰⁶ peab rüüstekastide mehaanikat hasartmängusõltuvusele kaasa aitavaks. Nende arvates on eriti haavatav 10–18-aastaste teismeliste aju areng ning rüüstekastide mõju ajus kujunevate hälvete suhtes võib olla oluline. Laste aju arengstaadium muudab nad võimetuks kontrollida mängude hasartmängulike tunnusjooni. Neid tunnusjooni peetakse ka hasartmängudega kokkupuutumiseks ja nende suhtes aklimatiseerimiseks. Rüüstekastides tõmme on see, et midagi saab alati võita. Laste aju on selle impulsi suhtes haavatavam kui täiskasvanute oma. Inimene saab alati midagi rüüstekastidega, kuid kui ta saab eseme, mis tal juba on olemas või ei soovi, siis loetakse seda kaotuseks. Seetõttu inimene võib olla indutseeritud kulutama rohkem, et see päris võit kätte saada.¹⁰⁷

Seadustes on juba ammu tunnustatud laste erilist haavatavust hasartmängude vastu,¹⁰⁸ mis on osaliselt tingitud madalamast võimalusest teha põhjendatud otsuseid ja kehvast impulsside kontrollist.¹⁰⁹ Noorukite hasartmängude uuringute kohaselt on umbes 4–8 protsenti noorukitest patoloogilised hasartmängurid.¹¹⁰ Seevastu täiskasvanute patoloogiliste hasartmängude määr hõljub umbes 1-2 protsenti juures.¹¹¹ Eelpool toodud faktide ja uuringute põhjal on selge, et lapsed, kes on peamine arvutimängude sihtgrupp, on äärmiselt tundlikud ükskõik milliste hasartmänguliste tunnusjoontega funktsionaalsuste vastu.

¹⁰⁵ Zendle, D., Cairns, P. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE* 13 (11): e0206767, 2018, lk 9. – <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767> (25.04.2021).

¹⁰⁶ Vt GREF'i kodulehekülge: <http://www.gref.net/> (25.04.2021).

¹⁰⁷ Gaming Regulators' European Forum, lk 8.

¹⁰⁸ National Research Council, lk 113-114.

¹⁰⁹ Lavoie, M. P., Ladouceur, R. Prevention of gambling among youth: Increasing knowledge and modifying attitudes toward gambling. Centre for Addiction and Mental Health, *Journal of Gambling Issues*, 2004. – <http://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/3644/3604> (25.04.2021).

¹¹⁰ Sideli, L., *et al.* Pathological Gambling in Adolescence: A Narrative Review, *6 Mediterranean J. Clinical Psychol.* 6, 2018, lk 3. – https://www.researchgate.net/publication/327963986_Pathological_gambling_in_adolescence_A_narrative_review (25.04.2021).

¹¹¹ National Center for Responsible Gaming. Increasing The Odds - A Series Dedicated to Understanding Gambling Disorders. Volume 3, Gambling and the Public Health, Part 1, 2009, lk 3. – https://www.icrg.org/sites/default/files/uploads/docs/monographs/ncrg_monograph_vol3.pdf (25.04.2021).

2. HASARTMÄNGU OLEMUS, ÕIGLUSLIK REGULATSIOON JA KOHALDUMINE RÜÜSTEKASTIDE KONTEKSTIS

2.1. Hasartmängu olemus

2.1.1. Hasartmängu definitsioon

Hasartmängud, ühes või teises vormis, on esinenud pea kõikides kultuurides läbi aegade. Sisuliselt saab öelda, et see on universaalne nähtus inimühiskondades. Hoolimata oma nähtavast universaalsusest pole hasartmängude kontseptsioonil sisemist määratlust, defineerimine ja tähenduse omistamine toimub hoopis sotsioloogia ja ajaloolise konteksti taustal. Hasartmängude kuvand ja mängimise kogemus on aja vältel olulisi muudatusi läbi teinud, vastavalt hasartmängu alaliikide, huvigruppide ja spetsiifilise ühiskonna eripärade omavahelise dünaamika tulemusena.¹¹²

Modernses ühiskonnas harilikult mõistetakse hasartmängu kui riskivõtmise tegevusi, mida esineb pea igas sotsiaalse elu aspektis, lähisuhetest kuni rahvusvahelise poliitikani. Kaasaegsetes akadeemilistes uuringutes kasutatakse objektiivseid kriteeriume, et eristada hasartmänge muudest riskialtudest sotsiaalsetest tegevustest. Tavaliselt saab hasartmängud piiritleda seeläbi, et sellel esineb finantstehingu aspekt, nimelt raha või majandusliku väärtusliku esemega panuse tegemine ebakindla tulemusega tulevasele sündmusele.¹¹³

Eelnevalt alapunktis 1.3. käsitletud Euroopa Parlamendi siseturu ja tarbijakaitse komisjoni poolt tellitud uuringus on leitud, et ehkki igal liikmesriigil on hasartmängude jaoks oma õiguslik määratlus ja nendes on erinevusi üksikasjades, siis ametivõimude vastused uuringule näitasid, et siiski on olemas kolm peamist enamikus jurisdiktsioonides levinud elementi. Seega on hasartmängud tavaliselt määratletud kui tegevus mille jooksul: tegevuses osalemiseks tehakse tasu (raha või rahalise väärtuse kirje); tegevuse tulemus määratakse täielikult või osaliselt juhuslikult; osaleja võib võita auhinna (raha või rahalise väärtusega eseme).¹¹⁴

¹¹² McMillen, J. *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation*. London and New York: Routledge 2005, lk 6.

¹¹³ *Ibid.*

¹¹⁴ Cerulli-Harms, A., et al., lk 34–35.

2.1.2. Hasartmängude reguleerimine

Ükskõik kus ja millal hasartmänge on korraldatud, on poliitilise võimu kandjad püüdnud seda kontrollida ja see kehtib nii demokraatlikes kui ka mittedemokraatlikes riikides. Islami ja kommunistlikud režiimid on moraalsetel põhjustel olnud kõige piiravamad hasartmängude suhtes. Protestantliku kristliku usu riikides on olnud ka keelamisperioode või rangeid piiranguid, mis peegeldavad väärtusi, et preemiaid tuleks teenida ausalt tööga, mitte juhuslikult. Hasartmängude kontroll muutus pärast tööstusrevolutsiooni "sotsiaalseks küsimuseks", mille kontroll ja isegi keeld olid suunatud tööliiklassidele, samal ajal kui rikkad hakkasid 19. sajandil külastama kasiinosid arenevates turismisihtkohtades. Totaalsed keelud riiklikul tasandil olid levinud kuni Esimese maailmasõja lõpuni, mil valitsused pöördusid loteriide poole, et rahastada nende kasvavaid fiskaalvajadusi, mis hõlmasid tekkiva heaoluriigi lisakulusid ja sõjaohvrite toetamist. Rahvuslikud loteriid ja heategevuslikud hasartmängud muutusid rahvusliku solidaarsuse sümboliteks ning kasvasid Teise maailmasõja järgse kolme aastakümnega veelgi. Sel perioodil hakkasid Ameerika Ühendriikides arenema ka ärilised hasartmängud.¹¹⁵

Suurem poliitiline huvi hasartmängude kui kahjuliku käitumise ja hasartmängude mõju osas üksikisikule tekkis 1980. aastatel, paralleelselt hasartmängutööstuse arenguga.¹¹⁶ Kaasajal on hasartmängudest saanud massimeelelahutuse vorm ja kui võrd tööstus annab majandusliku panuse ka nn „heade eesmärkide” jaoks, on leitud, et hasartmängude moraalne ja distsiplinaarne sein on murenenud. „Probleemsed hasartmängud“ on eristatud teistest hasartmängudest. Hasartmänguküsimuse keskmeks on tõusnud aga üksikisikuga seonduvad küsimused – see, et mõned inimesed kulutavad rohkem, kui nad saavad endale lubada, tehes nii endale ja teistele haiget ning võib-olla sattuda sõltuvusse. Eelnev on oluline kaalutlus hasartmängupoliitikas.¹¹⁷

Võib-olla kõige vaieldavam küsimus hasartmängude legaliseerimise arutelu ümber on hasartmängudega kaasnevad „sotsiaalsed kulud“. Hasartmängutööstuse väide on tihti, et nende tooted on meelelahutusvorm, sarnaselt kino ja sportmängudega, samamoodi on tarbijad nõus tasuma hasartmängu mängimise kui meelelahutuse eest. Samas on teadlased väitnud, et hasartmängud on põhimõtteliselt erinevad muudest meelelahutusvormidest sellepärast, et erinevalt filmidest ja jalgpallimängudest, võib see põhjustada sõltuvust. Väidetavalt tekitavad sõltlased või patoloogilised mängurid suuri kulutusi ühiskonnas. Need kulud võivad korvata võimaliku majandusliku kasu, mida hasartmängude lubamine võib pakkuda. Uuringud, milles

¹¹⁵ Sulkunen, P., *et al.* Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy. Oxford: Oxford University Press 2018. – <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/oso/9780198817321.001.0001/oso-9780198817321> (24.04.2021).

¹¹⁶ *Ibid.*

¹¹⁷ *Ibid.*

on hinnatud patoloogiliste hasartmängurite poolt tekitatud sotsiaalseid kulusid, on olnud olulisteks tõenditeks debattides, kus hinnatakse legaliseeritud hasartmängude vooruseid. Samas on erinevad uurijad on jõudnud erinevatele järeldustele nende kulude ulatuse osas ning jätkuvalt on tuliselt arutatud sotsiaalsete kulude üle.¹¹⁸ Lisaks, hoolimata hasartmänguturgude kasvust, näeb enamik nende riikide elanikkonnast, kus on vastavaid küsitlusi läbi viidud, hasartmänge jätkuvalt negatiivselt. Selle arvamuse taustal peavad valitsused leidma tasakaalu hasartmängudest tekkiva ühiskondliku kasu, teisalt pettuste ja kuritegevuse ennetamise ning selle tööstuse tekitatud kahju vahel.¹¹⁹

2.2. Hasartmängu õiguslik regulatsioon

2.2.1. Hasartmängude regulatsioon Euroopa Liidu õiguses

Euroopa Komisjoni ettepanekust¹²⁰ teenuste direktiivi osas (2006/123/EÜ)¹²¹ nähtub soov reguleerida ka hasartmängudega seonduvat, kuid vastav viide eemaldati peale esimest lugemist Euroopa Parlamendis.¹²² Põhjendusena toodi välja: „Käesoleva direktiivi reguleerimisalast tuleks välja arvata hasartmängud, sealhulgas loteriid ja totalisaatori- ning kihlveotehingud seoses nende tegevuste eripäraga, mis võimaldab liikmesriikidel kohaldada avaliku korra ja tarbijakaitsega seonduvat poliitikat. Mainitud tegevuste eripära ei ole kahtluse alla seadnud ka ühenduse pretsedendiõigus, mille kohaselt tuleb riikide kohtutel uurida põhjalikult avaliku huviga seonduvaid põhjusi, mis võivad õigustada teenuste osutamise vabaduse ja asutamisevabaduse erandeid. Kui lisaks sellele võtta arvesse hasartmängude maksustamise olulisi erinevusi, mis vähemalt osaliselt on seotud liikmesriikide avaliku korra nõuetega, siis oleks täiesti võimatu seada sisse õiglast piiriülest konkurentsi hasartmängutööstuse ettevõtjate vahel ilma eelnevalt või samaaegselt tegelemata liikmesriikide maksuküsimuste ühtlustamisega, mida käesolev direktiiv ei käsitle ja mis ei kuulu selle reguleerimisalasse.“ Samamoodi on hasartmängud välja jäetud ka tarbijate õiguseid reguleerivast direktiivist, kuna „...hasartmäng on tegevus, mis hõlmab rahalise panusega õnnemänge, kaasa arvatud loteriid,

¹¹⁸ Walker, D. *The Economics of Casino Gambling*. Springer 2007, lk 3. – https://www.researchgate.net/publication/287718662_The_Economics_of_Casino_Gambling/link/57c8fa8208ae28c01d51d305/download (25.04.2021).

¹¹⁹ Sulkunen, P., *et al.*

¹²⁰ Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on services in the internal market. (SEC(2004) 21). (COM/2004/0002 final - COD 2004/0001).

¹²¹ 12. detsembri 2006. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2006/123/EÜ, teenuste kohta siseturu. – ELT L 376, lk 36–68.

¹²² Euroopa Parlamendi õigusloomega seotud resolutsioon ettepaneku kohta võtta vastu Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv teenuste kohta siseturul. (KOM(2004)0002 – C5-0069/2004 – 2004/0001(COD)). – ELT L 290E, lk 343–379.

kasiinod ja kihlveotehingud. Liikmesriikidel peaks olema võimalik kehtestada nimetatud tegevuste suhtes muid, sealhulgas ka rangemaid tarbijakaitsemeetmeid.¹²³ Kuigi hasartmängudega seonduvad küsimused on olnud jooksvalt Euroopa poliitilisel maastikul päevakajalised ei ole Euroopa Liit endale võtnud ülesannet ja eesmärki liiduülelset ühtlustada hasartmängude korraldamisega seonduvaid regulatsioone.

Liikmesriikide vabadust valida, kellele väljastada hasartmängude korraldamise tegevusluba mõjutab Euroopa Liidu Toimimise Lepingu¹²⁴ (ELTL) artikkel 18, mis sätestab, et: „Ilma et see piiraks aluslepingutes sisalduvate erisätete kohaldamist, on aluslepingutes käsitletud valdkondades keelatud igasugune diskrimineerimine kodakondsuse alusel.“ Euroopa Kohus on 2012. aastal käsitlenud diskrimineerimiskeelu kohaldamist näiteks *Stanleybet International LTD jt* asjas¹²⁵ ja seoses ainuõigusliku hasartmängukorraldamise tegevusloa andmisega sedastatud, et: „Sellistel asjaoludel, nagu on kõne all põhikohtuasjades, võivad pädevad siseriiklikud ametiasutused hinnata neile esitatud hasartmängude korraldamise loataotlusi lähtuvalt tarbijate ja avaliku korra kaitse tasemest, mida nad soovivad tagada, kuid see peab toimuma objektiivsete ja mittediskrimineerivate kriteeriumide alusel.“¹²⁶

Täiendavalt on Euroopa Kohus 2012. aastal hasartmängusid käsitlevas liidetud kohtuasjas *Costa*¹²⁷ leidnud et: „On tõsi, et need eesmärgid, milleks on esiteks vähendada mängimise võimalusi ja teiseks võidelda kuritegevuse vastu, allutades selles sektoris tegutsevad ettevõtjad kontrollile ja koondades hasartmängualase tegevuse nõnda kontrollitud süsteemi, kuuluvad nende hulka, mida on kohtupraktikas tunnustatud eesmärkidena, mis võivad õigustada põhivabaduste piiramist hasartmängusektoris.“ Euroopa Kohus on 2010. aastal ka *Sporting Exchange Ltd* asjas¹²⁸ sedastanud, et: „liikmesriigid on vabad määrama oma väärtuste skaala alusel kindlaks oma hasartmängupoliitika eesmärgid ja vajaduse korral täpselt määratlema soovitud kaitsetaseme. Siiski peavad kehtestatud piirangud vastama Euroopa Kohtu praktikast tulenevatele tingimustele, seda eeskätt oma proportsionaalsuselt.“¹²⁹

¹²³ 25. oktoober 2011. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2011/83/EL tarbija õiguste kohta, millega muudetakse nõukogu direktiivi 93/13/EMÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi 1999/44/EÜ ja millega tunnistatakse kehtetuks nõukogu direktiiv 85/577/EMÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 97/7/EÜ. – ELT L 304, lk 64–88.

¹²⁴ Euroopa Liidu lepingu ja Euroopa Liidu toimimise lepingu konsolideeritud versioonid (2016/C 202/01). – ELT C 202, 07.06.2016, lk 1-388.

¹²⁵ EKo C-186/11, *Stanleybet International LTD versus Ypourgos Oikonomias kai Oikonomikon*, ECLI:EU:C:2012:582, p 49.

¹²⁶ Anger, L. Ainuõiguse andmise sisulised tunnused ja regulatsioon eesti õiguses. Magistritöö. Tartu: Tartu Ülikool 2013, lk 11. – <http://dspace.ut.ee/handle/10062/32075> (24.04.2021).

¹²⁷ EKo C-72/10, *Marcello Costa, Ugo Cifone*, ECLI:EU:C:2012:80, p 61.

¹²⁸ EKo C-203/08, *Sporting Exchange Ltd, kes tegutseb nimetuse „Betfair” all versus Minister van Justitie*, ECLI:EU:C:2010:307, p 28.

¹²⁹ Anger, L., lk 14–15.

ELTL artikkel 56 näeb ette, et Euroopa Liidu piires on keelatud teenuse osutamise vabaduse piiramine liikmesriikide kodanike suhtes, kes ei asu samas liikmesriigis isikutega, kellele teenuseid pakutakse. Ühes liikmesriigis tegutsemise loa saanud ettevõtjatel on õigus pakkuda teenuseid tarbijatele, kes asuvad teistes liikmesriikides. ELTL näeb ette, et ühes liikmesriigis tegevusloa saanud ettevõtjad võivad oma teenuseid pakkuda teistes liikmesriikides asuvatele tarbijatele. Erandiks on siinkohal liikmesriikide poolt kehtestatud piirangud, mis on kehtestatud olulise avaliku huvi kaitseks. Sellise avaliku huvina on kohtupraktikas välja toodud näiteks tarbijate kaitse või üldine vajadus avaliku korra säilitamiseks.¹³⁰

Euroopa Kohus on kohtuasjas *Gambelli*¹³¹ leidnud, et ELTL artikkel 56 kuulub kohaldamisele ka selliste hasartmänguteenuste pakkumise korral, mida pakutakse elektrooniliste kanalite vahendusel (käesoleva töö seisukohalt ka potentsiaalselt hasartmänge sisalduvatele arvutimängudele). Sellised siseriiklikud piirangud, millega keelatakse ühes liikmesriigis tegutsevatel ettevõtjatel pakkuda hasartmänguteenust teistes liikmesriikides kujutavad endast piiranguid teenuse osutamise vabadusele. *Zenatti* asjas¹³² andis Euroopa Kohus siiski otsustamise tagasi siseriiklikule kohtule, et välja selgitada, kas kohaliku seadusega sätestatud piirangud ei tundu olevat nende eesmärkide suhtes ebasproportsionaalsed. On tõsi, et need eesmärgid, milleks on esiteks vähendada mängimise võimalusi ja teiseks võidelda kuritegevuse vastu, allutades selles sektoris tegutsevad ettevõtjad kontrollile ja koondades hasartmängualase tegevuse nõnda kontrollitud süsteemi, kuuluvad nende hulka, mida on kohtupraktikas tunnustatud eesmärkidena, mis võivad õigustada põhivabaduste piiramist hasartmängusektoris.

Euroopa Kohus on ka sätestanud piirid, kui kaugemale nad antud teemas otsustamisega on valmis minema nagu on kokku võetud kohtuasja *Placanica*¹³³ „Mis puudutab vastutuse jagamist EÜ artiklis 234 (nüüd ELTL artikkel 267) kehtestatud koostöökorra raames, siis on tõsi, et siseriiklike õigusnormide tõlgendamine on siseriiklike kohtute ja mitte Euroopa Kohtu ülesanne ning et Euroopa Kohus ei ole pädev nimetatud artikli alusel alustatud menetluse raames otsustama, kas siseriiklikud õigusnormid on ühenduse õigusnormidega kooskõlas. Samas on Euroopa Kohus pädev andma eelotsuse küsimuse esitanud kohtule kõik ühenduse õiguse tõlgendamiseks vajalikud juhtnöörid, mille alusel siseriiklikul kohtul on võimalik hinnata siseriiklike õigusnormide kooskõla ühenduse õigusega.“ Sellest lähtuvalt on võimalik järeldada, et kuigi Euroopa Kohus ei võta rolli hasartmängude siseriiklike regulatsioonide

¹³⁰ Tammist, H. Hasartmänguõigus Eestis ja mujal – loteriimonopoli näitel. Magistritöö. Tallinn: Tallinna Tehnikaülikool 2019, lk 32. – <https://digikogu.taltech.ee/et/Item/7909459a-502e-4d5d-8065-4aa6e7d6ce32> (24.04.2021).

¹³¹ EKo C-243/01, *Piorgio Gambelli jt*, ECLI:EU:C:2003:597.

¹³² EKo C-67/98, *Questore di Verona versus Diego Zenatti*, ECLI:EU:C:1999:514.

¹³³ EKo C-338/04, *Placanica jt*, ECLI:EU:C:2007:133, p 36.

hindamisel, siis on sellegipoolest võimalik küsida vähemalt suuniseid, sealhulgas potentsiaalselt küsimustes, kas mingi tegevus võib langeda hasartmängu korraldamise alla või mitte ning kas seetõttu on antud tegevuse piirangud kooskõlas ELTL sätetega.

7. detsembril 2017. a. avaldas Euroopa Komisjon pressiteate, mille kohaselt Komisjon loobub tegelemast liikmesriikide poolt toime pandud rikkumistega hasartmänguturul. Euroopa Komisjon asus seisukohale, et võttes arvesse Euroopa Liidu kohtu poolt loodud arvukaid lahendeid, on liikmesriikide poolt toime pandud rikkumised tõhusamalt lahendatavad siseriiklike kohtute poolt. Sellega julgustas komisjon kaebajaid kasutama siseriiklike meetmeid Euroopa Liidu õiguse kohaldamise osas hasartmängude valdkonnas.¹³⁴

Siiski on Euroopa Liidu tasandil astunud avastama võimalikke samme siseriiklike õiguskordade ühtlustamiseks. Aastal 2012 töötas Euroopa Komisjon välja eeskirja võrgupõhiste hasartmängude seadusandluse ühtlustamiseks.¹³⁵ Sellega püüdis Euroopa Komisjon tuua selgust hasartmänguturul valitsevatest aktuaalsetest probleemidest, millega seisavad silmitsi erinevate liikmesriikide valitsused, hasartmängude käitajad, seotud tööstusharud nagu meedia ja telekommunikatsioon ja teenuste tarbijad. Täiendavalt on Euroopa Komisjon andnud välja 14. juuli 2014 soovitus, mis käsitleb põhimõtteid, mille abil kaitsta interneti hasartmänguteenuste tarbijaid ja mängijaid ning hoida alaealisi interneti hasartmängudest eemal. Soovitus on spetsiifiliselt märgitud eesmärk, et liikmesriikidel soovitatakse võtta vastu interneti hasartmänguteenuseid ja nendega seotud vastutustundlikke ärilisi teadaandeid käsitlevad põhimõtted, et saavutada tarbijate, mängijate ja alaealiste kaitse kõrge tase, et kaitsta nende tervist ning minimeerida ka majanduslikku kahju, mis võib tuleneda haiglaslikust mängusõltuvusest või liigsest hasartmängimisest. Samuti on ära märgitud, et soovitus ei piira liikmesriikide õigust reguleerida hasartmänguteenuseid.¹³⁶ Parimaid viise, kuidas täiendada ja ajakohastada Euroopa riikide siseriiklike regulatsioone arutatakse regulaarselt näiteks GREF'i vahendusel.

Eelnevast lähtuvalt on selge, et igal liikmesriigil on õigus langetada hasartmängude turgu puudutavaid otsuseid kooskõlas siseriiklikult välja kujunenud väärtushinnangutega, mis on vajalik, et tagatud oleks ühiskondlikult oluliste huvide kaitse. Hasartmänguteenused ei ole

¹³⁴ Pressiteade. Commission closes infringement procedures and complaints in the gambling sector. – https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_17_5109 (25.04.2021).

¹³⁵ 23. oktoober 2012. aasta Euroopa Komisjoni teatis Euroopa Parlamendile, Nõukogule, Euroopa Majandus- ja Sotsiaalkomiteele ning Regionide Komiteele. Interneti hasartmängusid käsitleva tervikliku Euroopa raamistiku suunas. COM(2012) 596 final.

¹³⁶ 14. juuli 2014. aasta Euroopa Komisjoni soovitus 2014/478/EL, mis käsitleb põhimõtteid, mille abil kaitsta interneti hasartmänguteenuste tarbijaid ja mängijaid ning hoida alaealisi interneti hasartmängudest eemal. – ELT L 214, lk 38–46.

täpsemalt reguleeritud Euroopa Liidu määruste ega direktiividega, vaid kuuluvad Euroopa Liidu õiguse rakendamise mõistes otse ELTL alla, eriti artiklite 18 (diskrimineerimine kodakondsuse alusel), 49 (asutamisvabadus) ja 56 (teenuste vaba liikumine) kohaldamisalasse.¹³⁷

Asutamislepinguga tagatud põhivabaduste piirangut saab õigustada üksnes eeldusel, et asjaomane meede on sellega taotletava eesmärgi elluviimise tagamiseks sobiv ega lähe kaugemale sellest, mis on taotletava eesmärgi saavutamiseks vajalik. Lisaks on siseriiklikud õigusnormid konkreetse eesmärgi saavutamiseks sobivad üksnes juhul, kui need vastavad tõepoolest huvile saavutada see eesmärk ühtselt ja süstemaatiliselt.¹³⁸ See tähendab, et Euroopa Kohtul on jätkuvalt õigus kontrollida, kas siseriiklikud piirangud hasartmängude liiduülesele pakkumisele, on kooskõlas Euroopa Liidu aluslepingutes toodud põhimõtetega. Seda on korduvalt kinnitanud ka Euroopa Liidu kohus – näiteks *Schindleri* lahendis¹³⁹ ja eelviidatud *Zenatti* asjas^{140, 141}.

2.2.2. Hasartmängude regulatsioon Eesti õiguses

Eestis reguleerib hasartmängude korraldamist spetsiifiliselt Hasartmänguseadus (HasMS), kuid ka hasartmängumaksu seadus (HasMMS),¹⁴² reklaamiseadus (RekS),¹⁴³ majandustegevuse seadustiku üldosa seadus (MSÜS)¹⁴⁴ ja haldusmenetluse seadus (HMS).¹⁴⁵ Käesoleva töö uurimiseesmärkidest lähtuvalt piirduakse käesolevas alapunktis peamiselt HasMS analüüsiga. HasMS § 1 lg 1 kohaselt on seaduse eesmärk kehtestada kõrgendatud nõudmised hasartmängukorraldajatele ja sätestada meetmed mängijate kaitseks, vähendada hasartmängude negatiivseid tagajärgi ja nende mõju ühiskonnale. Seega, on tarvilik tuvastada, kas töö teemaks olevad rüüstekastid on hasartmänguseaduse alusel kategoriseeritav kui hasartmäng. Analüüsi tulemusena võib selguda, rüüstekaste ei saa kategoriseerida hasartmänguks, mistõttu hasartmänge reguleerivad nõuded ja reeglid nendele ei kohaldu. Sellisel juhul võivad rüüstekastidele endiselt kohalduda mõne teise õigusharu nõuded, nt tarbijakaitselased nõuded,

¹³⁷ Tammist, H., lk 31 jj.

¹³⁸ EK, C-357/10, *Duomo Gpa*, ECLI:EU:C:2012:283, eelotsusetaotlus, p 42.

¹³⁹ EKo C-275/92, *Her Majesty's Customs and Excise versus Gerhart Schindler ja Jörg Schindler*, ECLI:EU:C:1994:119.

¹⁴⁰ EKo, C-67/98, *Zenatti*.

¹⁴¹ Vt ka Tammist, H., lk 36–40.

¹⁴² Hasartmängumaksu seadus. – RT I 2009, 24, 146... RT I, 24.10.2018, 2.

¹⁴³ Reklaamiseadus. – RT I 2008, 15, 108... RT I, 01.07.2020, 13.

¹⁴⁴ Majandustegevuse seadustiku üldosa seadus. – RT I, 25.03.2011, 1... RT I, 13.03.2019, 22.

¹⁴⁵ Haldusmenetluse seadus. – RT I 2001, 58, 354... RT I, 13.03.2019, 55.

mida analüüsitakse kolmandas peatükis (tarbijakaitselised reeglid kohalduvad ka juhul kui kohaldub HasMS).

Tingimused, millal tegevus on kategoriseeritav kui hasartmäng on nimetatud HasMS § 2 lg 1, mis näeb ette imperatiivselt, et hasartmänguks loetakse tegevust, mis vastab kõikidele järgnevatele tunnustele:

- 1) mängus osalemise tingimuseks on mängija poolt panuse tegemine;
- 2) mängu tulemusel võib mängija saada võidu;
- 3) mängu tulemus määratakse osaliselt või täielikult juhuslikkusel põhineva tegevusega või see sõltub eelnevalt mitteteadaoleva sündmuse toimumisest.

HasMS liigitab hasartmängud mängusüsteemide-põhiselt, eristades üksnes juhuslikkusest sõltuva tulemusega hasartmängud (õnnemängud ja loteriid) osaliselt füüsilistest ning osaliselt vaimsetest (toto ja osavusmängud) isikuomadustest sõltuvatest mängudest. HasMS § 3 kohaselt on hasartmängud liigitatud valdkondadesse - õnnemängud, loteriid, totod ja osavusmängud. Täiendavalt on välja toodud HasMS § 4 õnnemängude ja loteriide alaliigid. Õnnemängude liigid on mängulaual ja mänguautomaadil korraldatavad mängud ja täiendavad õnnemängud ning loteriide liigid on klassikalised loteriid ja kiirloteriid.

Õnnemängude tunnuseks ja erisuseks on mängu tulemuse sõltuvus ülekaalukalt juhusest. Näiteks on sellisteks mängudeks traditsiooniliselt pokker, blackjack, kus juhuslikkus saavutatakse kaardipaki abil; täringumängud, kus vahendiks on täringud; ja rulett, mille puhul on selgitatakse võitja juhuslikult näiteks mehhaanilise ruletilaua abil. Juhuse genereerimise meetodite loetelu on antud mitteammendavalt, oluline on üksnes mängija või korraldajapoolse vahetu sekkumise võimatus mängu tulemuse mõjutamisesse või sellise tegevuse vastuolu mängu mängimisel kokku lepitud reeglitega. Praktikas on õnnemängu oluliseks tunnuseks ka asjaolu, et mängu paljukordsel mängimisel või harjutamisel ei ole mängija võiduvõimalused suuremad võrreldes mängijaga, kes mängu esimest korda vastavalt mängureeglitele mängib. Praktikas on õnnemängu oluliseks tunnuseks ka asjaolu, et mängu paljukordsel mängimisel või harjutamisel ei ole mängija võiduvõimalused suuremad võrreldes mängijaga, kes mängu esimest korda vastavalt mängureeglitele mängib. Loterii erinevus õnnemängust seisneb asjaolus, et loterii tulemuste selgitamine toimub maksimaalselt 3 korda ööpäeva jooksul (klassikaline loterii) ning loterii võidufond moodustab kuni 80 protsenti loteriipiletite realiseerimishinnast või loteriipiletil asuva mänguvälja avamisel (kiirloterii).¹⁴⁶

¹⁴⁶ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 8. – <https://www.riigikogu.ee/download/4c3ae9f6-1767-f7b1-3506-2c9a9d98bd3f> (25.04.2021).

Kui õnnemängude puhul on oluline just võitu määrava sündmuste toimumine täiesti juhuslikult, siis toto puhul ei ole ennustatav sündmus ja mängija võit sõltuvuses üksnes juhuslikkusest, vaid suuremal või vähemal määral ka objektiivsetest asjaoludest ning mängija oskusest nimetatud asjaoludest järeldusi teha ja nende alustel oma võiduvõimalusi suurendada. Toto on näiteks spordi- või lauluvõistluste ennustused.¹⁴⁷

Osavusmängud on olemuselt meelelahutuslikud mängud, mille tulemus sõltub ülekaalukalt mängija osavusest. Seega sõltub ka osavusmängude puhul mängu tulemus mängija isikuomadustest, kuid määravaks on, erinevalt totodest, mängija osavus. Praktikas on enamlevinud omadusteks, mida osavusmängudes proovile pannakse, reaktsioonikiirus, teadmised, oskused ja mängija koordineerimine. Osavusmängu eristamisel õnnemängudest lähtutakse asjaolust, et mängu paljukordsel harjutamisel või hoolikal mänguks ettevalmistumisel suudab osavusmängu mängija oma võimalusi võidu saavutamiseks suurendada, võrreldes mängijaga, kes sama mängu esimest korda või ettevalmistuseta mängib. Kindlasti on välistatud selliste mängude lugemine osavusmängudeks, kus võidu saamine eeldab inimese keskmisest reaktsioonikiirusest oluliselt kiiremat reageerimist, või kui mängu puhul on tekitatud üksnes illusioon selle kulgemise kontrollimise võimalustest mängija poolt. Suurema osa spordivõistluste puhul ilmselt küsimust võimaliku osavusmänguks kvalifitseerimise kohta ei teki, kuna osavusmängude korraldamine eeldab mehhaanilise või elektroonilise vahendi olemasolu (nagu mänguautomaat). Siiski tuleb kahtluse korral hinnata, kas konkreetsel juhul on tegemist spordivõistluse või osavusmängu kui hasartmänguliigi korraldamisega.¹⁴⁸

Osavusmängude puhul eristatakse osavusmängude korraldamist osavusmänguautomaatide kaudu ning kaughasartmänguna. Kaughasartmänguga ei ole tegemist juhul, kui hasartmängukorraldaja kasutab sidevahendit üksnes müügikanalina või võitude väljamaksmiseks. Näiteks loterii või toto puhul võib võtta vastu panuseid ka Interneti vahendusel, kuid tulemuste selgitamine toimub eraldi: mehhaanilisel vahendil toimuva loosimise või näiteks spordivõistluse tulemuste selgumise kaudu. Kui tulemus (ka sündmus) selgitatakse siiski arvutiprogrammis, on vajalik ka kaughasartmängu luba.¹⁴⁹

Alljärgnevalt analüüsitakse, kas rüüstekastid vastavad kolmele hasartmängu määratluse tingimusele, mille täitmisel saab ja tuleb neid käsitleda kui hasartmänge.

¹⁴⁷ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 8.

¹⁴⁸ *Ibid.*, lk 9.

¹⁴⁹ *Ibid.*, lk 8–9.

2.3. Mängija poolt panuse tegemine

HasMS § 2 lg 2 kohaselt on panus mängus osalemise eest tasutud rahasumma või hasartmängus osalemise õiguse saamise eesmärgil võetav rahaliselt hinnatav kohustus. Panuseks ei peeta tasu kommunikatsioonivahendite kasutamise eest, kui see ei laeku hasartmängukorraldajale ega ületa sellise kommunikatsioonivahendi kasutamise eest tavaliselt tasutavat summat. Panuse tegemise kriteeriumi täitmise jaoks peab olema täidetud vähemalt kolm alatingimust:

- 1) rahaliselt hinnatav kohustus;
- 2) tasu laekumine hasartmängukorraldajale;
- 3) mängija peab olema teadlik, et tal kaasneb võimalus osaleda hasartmängus.

Esmalt on vaja selgitada, kas arvutimängu pakkuja saab olla hasartmängukorraldaja, kellele mängija panuse maksab. HasMS § 8 sätestab, et hasartmängukorraldaja on isik, kes tegeleb hasartmängu korraldamisega. Seaduse eelnõu seletuskirjas on välja toodud, et hasartmängukorraldaja mõiste defineeritakse hasartmängude korraldamisele suunatud tegevuse sooritajana.¹⁵⁰ Seega on hasartmängukorraldaja iga isik, kes on hasartmängude korraldamisele suunatud toiminguid sooritanud. Peamiste selliste toimingutena võib nimetada hasartmängus osalemise õiguse andmist või võimaluse loomist, panuse vastuvõtmist, hasartmängu võitude ja võitjate määramist, hasartmängu võitude väljaandmist. Hasartmängu korraldamisena ei käsitleta sellist tüüpi panuste/tasude vahendamist, mille puhul vahendajal puudub kohustus edastatava teabe sisu kontrollida. Näiteks vastavalt infoühiskonna teenuse seadusele (InfoTS)¹⁵¹ § 8 lg-le 1 ei vastuta üldkasutatavale andmesidevõrgule juurdepääsu pakkumise teenust osutav isik edastatava teabe sisu eest, kui see isik ei algata edastust, ei vali edastuse vastuvõtjat, samuti ei vali ega muuda edastuses sisalduvat teavet. Seega ei saa hasartmängude korraldamisena käsitleda andmesidevõrgule juurdepääsu pakkumise teenuse osutamist.¹⁵²

Autori hinnangul tuleb selleks, et analüüsida, kas mänguarendaja saaks olla hasartmängukorraldaja, luua eeldus, et mänguarendaja poolt pakutavad rüüstekastid on hasartmäng. Kuna paljude mängupakkujate äriplaan ja tulu teenimine põhineb laialdaselt just rüüstekastide müümisele, ilma milleta mängu ennast ei oleks üldse (vähemalt sellisel kujul) loodud, siis võib väita, et sellisel juhul on mängupakkuja peamine tegevus suunatud hasartmängu korraldamisele. Mängupakkuja annab õiguse osaleda mängijal hasartmängus kasutajakonto loomisega, võimaldab seda teha mängu hasartmänguliste elementide arendamisega, kehtestab maksumused ehk panuse suuruse rüüstekasti ostmise eest, loob infotehnoloogilised võimalused panuse tasumiseks, määrab erinevate võidetavate auhindade

¹⁵⁰ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 10–11.

¹⁵¹ Infoühiskonna teenuse seadus. – RT I 2004, 29, 191...RT I, 12.12.2018, 39.

¹⁵² Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 10–11.

protsentuaalsed tõenäosused ning teostab loosimise läbi oma mängus käitava algoritmi. Järelikult selliseid tegevusi tegev mänguarendaja vastab hasartmängukorraldaja mõistele hasartmänguseaduse mõistes, tingimusel, et järgneva analüüsi tulemusena on rüüstekastid käsitletavad hasartmängudena.

2.3.1. Rahaliselt hinnatav kohustus

Lisaks rahale on paljud mängud oma ärimudelites teenuste ja toodete eest maksmiseks kasutusele võtnud mängudes endis loodud virtuaalväeringud, mida sai täpsemalt käsitletud eespool alapunktis 1.4. Edasiseks analüüsiks on täiendavalt tarvis täpsemalt defineerida, mida tähendab rahaliselt hinnatav kohustus ning kas juhuslikkusel põhineva mikrotehingu eest selliste virtuaalväeringutega tasumine võiks langeda selle definitsiooni alla.

Panuse definitsioonis kasutatavat terminit „rahaliselt hinnatav kohustus“ ei ole HasMS-s täiendavalt defineeritud. HasMS eelnõu seletuskirja põhjal on üksnes võimalik tuletada, et rahaliselt hinnatav kohustus panuse mõttes võib olla näiteks teenuse või kauba ostmise kohustus, kus panus moodustab osa kauba või teenuse hinnast, isegi kui see panuse osa ei ole selles hinnas üheselt eristatav.¹⁵³ Kuigi kuni 2008. aastani kehtinud HasMS-s (1995)¹⁵⁴ ei sisustanud mõistet panus, siis Riigikohtu kriminaalkolleegium leidis enda 2006. aasta lahendis RKTko 3-1-1-7-06 leidis, et panus HasMS (1995) § 3 lg 1 mõttes on varaline väärtus, mille hasartmängus (sh loteriis) osaleja annab mängus osalemise õiguse eest ja mille ta juhuslikkusel põhineva tegevuse teel väljaselgitatava võidu mittesaamisel kaotab. Kolleegiumi hinnangul vastab panuse tunnustele üksnes selline varaline sooritus, mille tegemine toob kaasa riski, et võidu väljaselgitamiseks toimuva juhuslikkusel põhineva tegevuse tagajärjel väheneb panuse tegija vara. Loosimises osalemise õiguse eest tasutud summa ei ole käsitatav HasMS § 3 lg 1 mõttes panusena, kui loosimise tagajärjel ei saa isiku vara võrreldes loosimises osalemise õiguse omandamisele eelnenud olukorraga väheneda.¹⁵⁵

Mõistet „rahaliselt hinnatav kohustus“ on kasutatud ka vara mõiste sisustamisel tsiviilseadustiku üldosa seaduse (TsÜS)¹⁵⁶ §-s 66. Selle sätte kohaselt on vara isikule kuuluvate rahaliselt hinnatavate õiguste ja kohustuste kogum kui seadusest ei tulene teisiti. Tsiviilseadustiku üldosa seaduse kommenteeritud väljaandes TsÜS § 66 kohta ei ole samuti lahti seletatud, mida „rahaliselt hinnatav kohustus“ tähendab. Lähtuvalt Riigikohtu

¹⁵³ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 5.

¹⁵⁴ Hasartmänguseadus (1995). – RT I 1995, 58, 1005.

¹⁵⁵ RKTko 3-1-1-7-06, p 9.3.

¹⁵⁶ Tsiviilseadustiku üldosa seadus. – RT I 2002, 35, 216... RT I, 22.03.2021, 8.

tõlgendusest, võib mõiste „varaline kohustus“ HasMS (1995) ning autori hinnangul ka HasMS-s (2008) toodud mõistet „rahaliselt hinnatav kohustus“ tähendused siduda ka TsÜS §-ga 65, mis sätestab, et eseme väärtuseks loetakse selle harilik väärtus, kui seaduse või tehinguga ei ole ette nähtud teisiti. Esemel harilik väärtus on selle kohalik keskmine müügihind (turuhind). TsÜS § 48 kohaselt on esemeks asjad, õigused ja muud hüved, mis võivad olla õiguse objektiks. Sellest omakorda järeldades on tegemist rahaliselt hinnatava kohustusega panuse seisukohast, kui omandatu väärtus võib olla peale loosimist väiksem või suurem kui panustatud vara harilik väärtus. Seega saaks väita, et panuseid, mida tehakse virtuaalvääringu ja mitte ainult raha näol, saab ka pidada rahaliselt hinnatavaks soorituseks.

Kuna HasMS § 2 lg 2 panuse mõiste hõlmab endas ka mängijapoolset arusaama hasartmängus osalemiseks, siis autor peab vajalikuks sarnaselt analüüsida ka seda, kelle seisukohast tuleb lähtuda hindamiseks, kas virtuaalvääringuga täidetav maksekohustus on „rahaliselt hinnatav“ - kas konkreetse mängija enda või keskmise mõistliku inimese seisukohalt. Nagu eelpool alapunktis 1.3. sai käsitletud, on ostu sooritaval mängijal, tulenevalt mängijat mõjutatavatest mängumehhanismidest, tihtipeale kujunenud väärarusaamad rüüstekasti eest tasutavatest virtuaalvääringutest. Autori hinnangul on mõistlik lähtuda rahaliselt hinnatava kohustuse sisustamisel mitte mängija enda arusaamast, vaid faktidel põhinevast objektiivsest järeldusest, et oleks täidetud regulatsiooni eesmärk kaitsta tarbijat.

Täiendavalt tuleb arvesse võtta, et mängudes on reeglina võimalik mängu käigus teenida väikestes kogustes mängusisest virtuaalvääringut. Veel keerulisemaks muudab olukorra see, et tihtipeale tasutakse rüüstekasti eest osaliselt „päris“ raha eest ostetud mängusisese virtuaalvääringuga ja mingis osas mängu mängides teenitud virtuaalvääringuga. On küsitav kas siinkohal on vahet, mis osakaal on kummalgi või on oluline pelgalt fakt, et kasvõi üks ühik päris raha eest ostetud virtuaalvääringut tehingus on määrav selgitamiseks rahaliselt hinnatava kohustuse olemasolu. Selline arutluskäik tõstatab lisaks esile täiendava küsimuse, kas spetsiifiliselt mängus teenitaval vääringul endal on päriselt rahaliselt hinnatav väärtus või tuleks seda eraldi käsitleda ostetud vääringu suhtes. Vastavalt eelpool alapunktis 1.4. välja toodud näitele siis, mängusisestel virtuaalvääringutel on olemas reaalne turuhind ja mängusiseste virtuaalvääringutega äritsejad ongi selle reeglina mängu mängides akumulierenud.¹⁵⁷ Reeglina ei ole mängus eristatavad fiat raha eest ostetud ja mängu mängimisega teenitud mängusisese virtuaalvääringud. See tähendab, et kui mängusisene virtuaalvääring on reaalse turuväärtusega hinnatav, siis saab ka puhtalt mängu sees teenitud virtuaalvääringu eest juhuslikkudel põhineva

¹⁵⁷ Tai, Z., Hu, F. Play between love and labor: The practice of gold farming in China. *New Media & Society*. doi:10.1177/1461444817717326, 20(7): 2017, lk 2370-2390. – https://www.researchgate.net/publication/318429769_Play_between_love_and_labor_The_practice_of_gold_farming_in_China (26.04.2021).

toote eest tasumine olla rahaliselt hinnatav kohustus. Seega on võimalik HasMS mõttes samastada rahaliselt hinnatava kohustuse täitmine ja rüüstekastide eest tasumine mängusiseste virtuaalväeringute eest.

2.3.2. Tasu laekumine hasartmängukorraldajale

HasMS seletuskirjast nähtub, et panus peab otseselt või kaudselt laekuma hasartmängukorraldajale.¹⁵⁸ Nii nagu rahaliselt hinnatava kohustuse eeldus on selgelt täidetud, kui rüüstekasti eest mängusiseses poes tasutakse fiat rahas, siis on sellistel juhtumitel lihtne luua seos, et hasartmängukorraldajale (käesolevas kontekstis mängupakkujale) laekub ka tasu. Kuna alapunktis 1.4. toodud analüüsi põhjal ei ole mängudes kasutatavate virtuaalväeringute näol tegemist rahaga, siis läheb keerulisemaks tasu laekumise fakti nentimine, kui tasu ei maksta fiat rahas, vaid mängusisese virtuaalväeringu eest.

Eelpool alapunktis 1.2. on välja selgitatud, et mängudes saab konkreetse raha summa eest mängija osta fikseeritud hulga virtuaalväeringut otse mängupakkujalt. Virtuaalväeringu müügist on raha juba laekunud ja mängupakkuja reeglina oma virtuaalväeringule rahalist väärtust ise ei omista ega tunnista ka järelturul kujunenud rahalist väärtust. Mängupakkujate kohaselt on nende poolt müüdiv toode pelgalt mängus kasutatav virtuaalne ese. Näiteks mängu Eve Online lõppkasutaja litsentsilepingu punkt 4 sätestab, et: „Samuti võite konkreetsete esemetasude eest osta mängus kasutamiseks mõeldud esemeid. Kõigist kohaldatavatest allalaadimistasudest, liitumistasudest, esemetasudest või muudest tasudest koos nende vastavate maksetingimustega teavitatakse teid registreerimisprotsessi käigus ja vahetult enne ainult mängus kasutamiseks mõeldud esemete ostmist.“¹⁵⁹

Pikalt on tähelepanuta jäänud asjaolu, et need mängusisesed virtuaalväeringud ei täida muud eesmärki kui olla kasutatud maksevahendina järgmistes tehingutes mängupakkuja ja mängija vahel. Tasu tõe poolest ei laeku mängupakkujale sellel momendil, kui virtuaalväeringu eest tehing kinnitatakse. Siin saab tuua analoogi klassikalise kasiinoga, kus žetoonid on võetud kasutusele psühholoogiliste mõjutuste eesmärgil.¹⁶⁰ Asjakohane erinevus on see, et mängude virtuaalväeringuid pole reeglina võimalik rahana mängupakkuja käest lunastada, kuigi žetoonid kasiinodes on. Samas tekib mängijale võimalus virtuaalväeringu ulatuses vabalt valitud hinnaga rüüstekasti ostmiseks. See tähendab, et tulevikus tehtava panuse eest on juba ette ära tasutud ja hasartmängu korraldajale laekunud. Siinkohal on tarvis ka arvestada asjaoluga, et kui

¹⁵⁸ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 5.

¹⁵⁹ EVE Online - End User License Agreement.

¹⁶⁰ Griffiths, M. D. Stake and Chips: The use of virtual representation of money in gambling. Psychology Today 06.04.2013. – <https://www.psychologytoday.com/us/blog/in-excess/201304/stake-and-chips> (25.04.2021).

mängusisese virtuaalvääringuga on võimalik mängus teha ka midagi muud, kui ainult rüüstekaste osta, siis saab tasu laekumise fakti fikseerida alles rüüstekasti soetamise hetkel.

Mõneti keerulisem on kindlalt fikseerida tasu laekumist mängupakkujale siis, kui rüüstekasti eest tasutakse ainult mängus teenitud virtuaalvääringu eest. Kui arvutimängu mängija teenib eduka mängimise tulemina mängusisest virtuaalvääringut 10 ühikut ja tasub mängupakkujale raha 10 eurot, et osta selle eest veel täiendava 10 ühikut mängusisest virtuaalvääringut, mille tulemusena isikul on 20 ühikut mängusisest raha, mille eest ta ostab rüüstekasti, siis võib öelda, et panus on tehtud, sest mängija pani sinna mängu sisse ka enda „päris“ raha 10 eurot. Kui aga näiteks arvutimängu mängija teenib eduka mängimise tulemina mängusisest raha ja ei tee täiendavat rahalist sooritust, mille eest ostetakse rüüstekast, siis võib väita, et puudub panuse komponent ning rüüstekasti soetamine toimub ilma rahalise sooritusega. Täiendavalt toetab seda mängupakkujate enda argument, et nad ei tegele eesmärgipäraselt just hasartmänge korraldamisega ega vastuta järelturu tekkimise eest, vaid peamine eesmärk on mängu ennast mängijale pakkuda.

Sellele vastuargumendina oleks võimalik välja tuua asjaolu, et mängusisestel virtuaalvääringutel saab olla turuväärtus ning see ei olene sellest, kuidas konkreetne virtuaalvääring mängija kasutajakontole tekkis. Lisaks on oluline käsitleda ka eelnevalt alapunktis 2.3. väljatoodud asjaolu, et kui rüüstekaste sisaldavatest mängudest rüüstekasti mehhaanika täies ulatuses eemaldada, siis reeglina ei oleks tegemist enam sama mänguga. Kui peamine tuluallikas on mängust eemaldatud, siis ei ole majanduslikku põhjust mängu luua või vähemalt seda, et sellisel kujul poleks antud arvutimängu loodudki, kui selle abil ei oleks võimalik rüüstekaste müüa. Sarnaselt pokkerile või ruletile on mäng kõigest vahend äriliste eesmärkide täitmiseks, milleks on raha teenimine. Autori seisukoht on see, kuigi viimane käsitletud variant võib olla on vaieldav, siis on asjaolusid arvestades ikkagi kõigil eelnimetatud juhtudel tegemist tasu laekumisega hasartmängukorraldajale.

2.3.3. Mängija teadlikus võimalusest osaleda hasartmängus

Hasartmänguseaduse seletuskirja kohaselt peab panus hasartmängus osalemise tasuna olema tehtud teadlikult. Seletuskirjas on vastav nõue seotud HasMS § 2 lg-ga 2, mille sõnastuse kohaselt peab olema mängijal panuse tegemise eesmärgiks hasartmängus osalemine. Loogiliselt võttes on vaja selleks kõigepealt mängijal teadvustada, et on vähemalt võimalik, et mingi konkreetne tegevus kujutab endast hasartmängu. Seletuskirja näite kohaselt peab mängijale olema selge enne kauba omandamise või teenuse kasutamise otsuse vastuvõtmist, et just nimetatud kauba või teenusega kaasneb võimalus osaleda hasartmängus. Kui mäng

korraldatakse viisil, et selles osalejatel ei olnud võimalik mängus osalejaks kvalifitseerumisel arvestada hasartmängus osalemise võimalusega, ei olnud võetud rahaline kohustus või tasutud summa käsitletav panusena. Sellisel juhul ei ole tegemist hasartmänguga. Asjaolu, kas isik tegi panuse teadlikult või mitte, tuleb tuvastada igal konkreetsel juhul eraldi. Kui toote pakendil on toimuv kaubanduslik loterii ära märgitud või kui seda on enne kauba ostmist või teenuse kasutamist reklaamitud, tuleb eeldada, et isik tegi otsuse just see kaup või teenus saada teadlikult ja arvestades korraldatava hasartmänguga. Kui aga korraldaja otsustab korraldada mängu näiteks kõigi teatud möödunud ajaperioodil mingi konkreetse teenuse kasutajate vahel, siis ei olnud mängus osalejal selle teenuse kasutamise hetkel võimalik arvestada mängus osalemise võimalusega, mistõttu ei ole teenuse eest tasutud summa näol tegemist panusega.¹⁶¹

Seletuskirjast lähtuvalt tundub, et arusaamine hasartmängus osalemisest peab olema selge, panuse tegemine teadlik ja see tuleb tuvastada igal konkreetsel juhul eraldi. Autori hinnangul on laiemalt sisustamata jäänud, mida täpselt tähendab teadlikkus antud kontekstis: kas piisab mängija sisemisest otsusest, et ta asub hasartmängu mängima, või tuleks siin arvesse võtta ka isiku üldist passiivset arusaamisvõimet hasartmängus osalemise osas. Tekib ka küsimus, kas mängija teeb oma otsused lähtuvalt selgest tahtest osaleda hasartmängust, kui ta on jõudnud hasartmängusõltuvuse faasi, kus ta ei ole enam adekvaatne hasartmängudega seotud otsuseid langetama, kusjuures seda piiri on esialgu raske tuvastada ka kolmandatel isikutel.

Näiteks on Belgias Hasartmängukomisjoni poolt läbiviidud uurimuse¹⁶² tulemustest lähtuvalt tuvastatud, et rüüstekastid on hasartmäng. Selleks, et mängu saaks pidada õnnemänguks (hasartmänguks), on selle moodustavad elemendid sätestatud Belgia hasartmängude ja kihlvedude seaduse artiklis 2 lõige 1.¹⁶³ Selle artikli kohaselt on hasartmäng mis tahes mäng, kus ükskõik milline panus viib selle panuse kaotamiseni vähemalt ühele mängijatest või mis tahes võit läheb vähemalt ühele mängijale või mängu korraldajale ning võitja või võidu suuruse määramisel võib juhus olla mängu käigus isegi teisejärguline element. Antud uuringus viidatud seadusega kehtestatud hasartmängu definitsiooni hulka ei kuulu mängija teadlikus hasartmängus osalemise kohta ning seda aspekti ei käsitleta ka uuringus.

Autorile jääb arusaamatuks, miks on relevantne mängijapoolne kognitiivne arusaamine, et ta osaleb hasartmängus. Seletuskirjas toodud näide tundub küll ratsionaalne antud väga

¹⁶¹ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 5.

¹⁶² Naessens, P. Research Report on Loot Boxes. FPS Justice Gaming Commission April 2018. – https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf?fbclid=IwAR0M3Y-abM_qkzzkwxW2bkyMEPOFbdsxXk6CrdEH5avwOGLUUMOX98JToLU (25.04.2021).

¹⁶³ Act of 7 May 1999 on games of chance, betting, gaming establishments and the protection of players. – https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/law/law/ (25.04.2021).

spetsiifilise näite raames, kuid sellegipoolest tundub äärmiselt lühinägelik ja isegi seaduse eesmärgist kõrvalekalduv. Tähtis on ikkagi faktiline asjaolu, et tegemist on hasartmänguga ja sellele rakenduksid vastavalt mängija kaitseks mõeldud õiguslikud mehhanismid. Oluline on ka see, et hasartmängu korraldamine peab vastama seadusega kehtestatud tingimustele. Seletuskirjast lähenemisest tulenevalt avaneb võimalus hasartmängude (sh uute hasartmängu liikide või viiside) korraldajal argumenteerida, et tema tegevus ei ole hasartmängude korraldamine, pelgalt seetõttu, et osaleja ei adunud, et ta tegi panuse hasartmängus osalemiseks. Eriti relevantne on see laste ja hilisteismeliste puhul, kes oluliselt suurema tõenäosusega ei oska tajuda nendele suunatud mõjutustehnikaid ja seega ka fikseerida nendega toimuvat olukorda. Inimaju areneb täielikult välja alles inimese kahekümnendate eluaastate alguseks. Alles 23-kuni 24-aastase aju on saavutanud piisava küpsuseemotsioonide hindamiseks ja loogiliste otsuste tegemiseks. Lapsed ja teismelised ei ole täielikult võimelised tasakaalustama emotsioone ja loogikat, et suuta teha tervislike valikuid ning kaaluda enda otsuse kõiki tagajärgi. Kuigi mistahes lastele (nt 10 kuni 11-aastastele) suunatud hasartmängud, olgu nad kujundatud loomade, kommid või muu sarnase ümber, võivad tunduda süütud ja kahjutud, on uuringud näidanud, et laste puhul, kellele tutvustatakse hasartmänge juba 12-aastaselt, on neli korda tõenäolisem, et neist saavad probleemsed mängurid.¹⁶⁴

Kui käsitleda eelnevat arutelu rüüstekastide kontekstis, siis käesoleva töö aineseks oleva probleemi põhiline mure ongi asjaolu, et rüüstekastid võib olla käsitletav kui hasartmäng ning suur hulk inimesi ei tea ja seega ei saa aru, et nad osalevad potentsiaalselt hasartmängus. Kui keskmine inimene võtaks korraks hetke mõelda, mida rüüstekasti avamine sisuliselt endast kujutab, siis on selge, et tegemist on virtuaalsete esemete loosimisega, kus tulemus jääb tema kontrolli alt välja ning sõltub juhuslikkusest. Järgides HasMS § 2 lg 2 kohast põhimõtet, saaks öelda, et kui inimene ei tea, et tegemist on hasartmänguga, siis see tegevus seda ka pole. Raske oleks põhistada väidet, et kui näiteks pooled mängijad teavad, et rüüstekastide soetamise näol on tegemist hasartmänguga ning pooled ei tea, siis teadjate jaoks on see hasartmängus osalemise jaoks panuse tegemine ja mitteteadjate jaoks ei ole. Sisuliselt tähendab eelnev seda, et see, kas rüüstekasti soetamise eest tasutud raha või muu võetud rahaliselt hinnatav kohustus on käsitletav panusena HasMS mõistes, sõltub täiesti inimese käsutuses olevast taustinformatsioonist. Autori arvates on viga siduda panuse tegemise fakt mängija eesmärgiga osaleda hasartmängus ja selle eelduseks oleva teadlikkusega hasartmängus osalemise võimalikkusest.

¹⁶⁴ The Dangers of Youth Gambling. New York Council on Problem Gaming 2021, lk 4, 7 – https://knowtheodds.org/wp-content/uploads/2013/05/NYCPG_ebook_YouthGambling_052114.pdf (25.04.2021).

2.4. Mängu tulemusena on võimalik saada võit

HasMS § 2 lg 3 järgi on võit hasartmängu tulemusena saadud mängija õigus omandada raha või muu hüve, millel on rahaliselt hinnatav väärtus. HasMS seletuskiri avab HasMS § 2 lg-t 3 lähemalt ning toob välja, et sõnastuse juures on lähtunud tsiviilseadustiku üldosa seadusest tulenevatest mõistetest. TsÜS § 66 kohaselt on rahaliselt hinnatavad õigused ja kohustused osa isiku varast. TsÜS § 48 kohaselt on esemed kõik asjad, õigused ja muud hüved, mis võivad olla õiguse objektiks. Võidu mõiste all on hõlmatud näiteks omandatud õigus osaleda uues mängus, mängida edasi, saada soodustusi mingi teise teenuse või kauba omandamisel või kingitusi või muid hüvesid.¹⁶⁵

Rüüstekastides reeglina fiat raha ja TsÜS § 49 lg 1 mõistes asjade kui kehaliste esemete võitmise võimalust ei esine. Seega on vaja selgitada välja, mida tähendavad õigused või muu hüve, millel on rahaliselt hinnatav väärtus, rüüstekastidega kontekstis. Nagu eelpool alapunktis 1.3 analüüsitud, pole veel saavutatud täielikku konsensust selle osas, kas mängudes esinevad virtuaalsed esemed võivad omada väärtust, arvestades, et punktis 1.4. käsitletud rahandusministeeriumi arvamuse kohaselt pole sellistel majandussüsteemidel mingit seost reaalse majandusega.

Ameerika Ühendriikide kohtud on sarnastes küsimustes teinud vastuolulisi otsuseid. Näiteks on Põhja-Illinoisi piirkonnakohus enda 2016. aasta lahendis *Soto v. Sky Union*,¹⁶⁶ leidnud, et mängusisestel esemetel pole rahalist väärtust. Olgugi, et kohus nentis võimalust mängija kasutajakonto müügiks, siis sellest hoolimata leiti, et ei ole võimalik iga individuaalse eseme eraldiseisvat hinda määrata. Autori hinnangul on jäetud arvestamata sellega, et tänapäeval on suurandmete analüüsi programmid võimelised analüüsima suures koguses andmeid, et paljastada varjatud mustreid ja seoseid ning sealjuures vajadusel välja arvutama mängudes esinevate virtuaalsete esemete turuhinda fiat rahas.¹⁶⁷ Sarnaselt on Ameerika Ühendriikide 9. piirkonna apellatsioonikohus 2018. aasta kohtuasjas *Kater v. Churchill Downs, Inc*¹⁶⁸ tuvastanud, et mängusiseste virtuaalvääringute näol on siiski tegemist väärtusega esemetega. Augsburgi ülikooli e-spordi õiguse arenduskeskuse juht professor Dr. Martin Maties on mängusiseste esemete väärtuse hindamise küsimust lähemalt käsitletud. Tema arvates on määrav see, kas virtuaalne ese on üleantav. Kui see on aga üleantav, on sellel ka turumajanduses

¹⁶⁵ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 5.

¹⁶⁶ *Soto v. Sky Union*, 159 F. Supp. 3d 871 (N.D. Ill. 2016).

¹⁶⁷ Big Data Analytics: What it is and why it matters. SAS kodulehekülg. – https://www.sas.com/en_sa/insights/analytics/big-data-analytics.html (25.04.2021).

¹⁶⁸ *Kater v. Churchill Downs, Inc.*, 886 F.3d 784, 787 (9th Cir. 2018)

väärtus. Siinkohal tuleb eristada seda, et mõned mängupakkujad väidavad, et rüüstekasti sisu on ainult kogumiseks ja seda ei saa mängusiseselt ühelt kontolt teisele üle anda nagu näiteks kolleksioneeritavates kaardimängudes¹⁶⁹ erinevalt nn vahetamiskaardimängudest,¹⁷⁰ kus mängusisene võimekus vahetamiseks on olemas. Kui virtuaalne ese ei ole üleantav, pole sellel objektiivses vaates ka realiseerimisväärtust ning sellega pole võimalik teenida tulu. Üleantavus on ka kriteerium, mille kohaselt Hollandi Hasartmänguautoriteet (Kansspelautoritet) eristab, kas konkreetse rüüstekasti näol on tegemist ebaseadusliku hasartmänguga või on see lubatud majandustegevus.¹⁷¹

TsÜS § 65 kohaselt on eseme väärtus selle harilik väärtus, kui seaduse või tehinguga ei ole ette nähtud teisiti ja eseme harilik väärtus on selle kohalik keskmine müügihind ehk turuhind. Turg on oluline virtuaalse eseme väärtuse määramisel eelkõige siis, kui eset ei ole võimalik otse mängupakkujalt (mänguarendajalt või -kirjastajalt) osta. Saab veelgi eristada, kas väljaandja ise loob turu virtuaalsete esemete üleandmiseks (näiteks arvutimängu Diablo 3 oksjonimaja¹⁷²) või tuleb selleks kasutada muid internetiplatvorme (nt turuplats ebay.com või spetsiaalsed turuplatsid nt skinwallet.com, dmarket.com jne).

Turu tekkimise eelduseks on omakorda mänguesemete üleantavus ja nendega kauplemisvõimalus. Siinkohal tõusetub ka asjaolu et, kui mängija kasutajakontot ennast on tehniliselt võimalik üle anda, siis ka mängudes, kus mängusisene kontode omavaheline vahetamine pole võimalik, on ikkagi võimalik kontot tervikuna müüa. Kusjuures konto väärtus kujuneb konto käsutuses olevaid virtuaalseid esemeid arvestades.¹⁷³ Kui mängupakkuja on kauplemise välistanud, siis on teoreetiliselt välistatud ka tulu teenimise võimalus. Kauplemistakistusi on võimalik seada nii tehniliselt kui ka juriidiliselt. Viimase puhul on, nagu eelnevalt käsitletud, erinevad piirangud sätestatud konkreetse mängu EULA-s. Samas, isegi kui mängupakkuja välistab oma EULA-s pärisrahaga kauplemise, võib kauplemistegevus reaalsuses siiski aset leida, kui mängutarkvara võimaldab kauplemist, st sellele ei ole seatud tehnilisi piiranguid, ja mängupakkuja seda talub. Siin tuleb arvestada sellega, et mängupakkujal ei tohiks olla võimalust pahatahtlikult hasartmängureeglitest kõrvale hoida, keelates enda tingimustes mängusiseste esemetega kauplemise, kuid tegelikult seda võimaldades ja sallides.

¹⁶⁹ Nt Hearthstone või Eternal Cardgame.

¹⁷⁰ Nt Magic: The Gathering, Pokemon või Yu-Gi-Oh!

¹⁷¹ Loot Boxes & Netherlands Gaming Authority's Findings. Dutch Games Association (DGA) 26.04.2018. – <https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings/?fbclid=IwAR2YZ8YK-IEFiE3vR6iIOdyVCVxH9E0WptTZhz4OgNXUI5a1njge5dKTCmst> (25.04.2021).

¹⁷² Auction House. Diablo Wiki. – https://diablo.fandom.com/wiki/Auction_House (25.04.2021).

¹⁷³ Nagu eelpool alapunktis 1.3. sai märgitud, siis kontode müümine on äärmiselt levinud.

Vajalikud on ka reaalsed meetmed mängupakkuja poolt kehtestatud keelu jõustamiseks.¹⁷⁴ Üldiselt rakendavadki mängupakkujad automatiseeritud kontrollmehhanisme nagu sai välja toodud alapunktis 1.3. Näiteks mängus Final Fantasy XIV kustutati mängupakkuja poolt 2021 a märtsis üle 5000 konto, mis olid rikkunud kauplemiskeeldu.¹⁷⁵

Üks probleem on see, et mängupakkuja saab omalt poolt ühepoolset turule sekkuda ja mänguesemete väärtust muuta, viies mängu võimaluse konkreetne ese oma käsutusse saada otsemüügi näol või muutes esemete tekkevõimalused väiksemaks või suuremaks, misjärel eseme hind vastavalt kas kasvab või kahaneb. Samuti on võimalik esemete turuhinda mõjutada niinimetatud *nerf*idega (objekti mänguväärtuse halvenemine eseme mängumehaanikate muutmisega) ja *buff*idega (objekti mänguväärtuse parandamine eseme mängumehaanikate muutmisega). Need võimalused illustreerivad mängupakkuja võimupositsiooni, eelkõige oma relatiivsete õiguste rakendamise teel ja mängu sisu disainides. Mistahes arvutimängudes mängivad pakkujad ehk arendajad- ja kirjastajad olulist rolli.¹⁷⁶

Samuti võiks olla küsitav, kas kasuvõimaluse jaoks on vajalik, et virtuaalsete esemete turg eksisteeris juba enne konkreetse virtuaalse eseme omandamist, või piisab sellest, kui turg tekib hiljem, pärast seda kui mängija oli juba eseme omandanud. Kui turg oli varem olemas, pole see tõenäoliselt probleem. Kuid kui turg on alles tekkimas, on võimalik käsitleda kolme stsenaariumit: kirjastajal võib olla kavatsus turgu luua (müügi stimuleerimiseks); eseme üleantavuse tehnilise võimalikkuse korral võib osaliselt ette näha turu tekkimist (nt mängu edukuse ja suuruse tõttu), isegi kui see ei olnud esialgu nõnda planeeritud ning viimase variandina on mõeldav, et ei olnud võimalik ette näha, et turg tekiks.¹⁷⁷

Võidu saamise võimaluse selgitamisel ei ole ka tähtis asjaolu, kas mängu enda eest on juba tasutud või seda saab tasuta mängida, oluline on vaadata üksnes rüüstekasti ja selle juhuslikkuse teel genereeritavat sisu. Rüüstekasti ostja ei pea olema eelkõige motiveeritud kasu saamisest ja reeglina on mängija eesmärk saada virtuaalne ese, mis loob kas mängusiseseid eeliseid või tundub visuaalselt või akustiliselt ahvatlev. Ostu sooritamise motivatsioon on ebaoluline, see ei pea olema seotud majanduslike eesmärkidega, relevantne on aga asjaolu, kas on olemas objektiivne tuluvõimalus, kasu või kahju saamise võimalus.¹⁷⁸

¹⁷⁴ Maties, M. Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht. NJW 2020, 3685, veerg 37. – <https://beck-online.beck.de/Bcid/Y-300-Z-NJW-B-2020-S-3685-N-1> (25.04.2021).

¹⁷⁵ Teadaanne Final Fantasy XIV foorumis: Actions Taken Against In-Game RMT & Other Illicit Activities (03.04.2021). – <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/news/detail/77f5f5be82770e6341b402aa09aaafbf5299909c2> (25.04.2021).

¹⁷⁶ Maties, M., veerg 39.

¹⁷⁷ *Ibid.*, veerg 41.

¹⁷⁸ *Ibid.*, veerg 30.

HasMS ega selle seletuskiri ei ava mõiste „võit“ vastandina mõistet „kaotus“ ega selgita, kas võidu saamiseks piisab üksnes sellest, et mängija saab panuse tegemise järel endale raha või mõne muu rahaliselt hinnatava hüve või peab see olema ka vastav rahasumma või saadud hüve suurema väärtusega kui tehtud panus. HasMS eelnõus on kaubanduslike loteriide puhul näiteks leitud, et kaotuse hindamine on ilmselt keeruline, kuna kaup omab lisaks kaubanduslikus loteriis osalemise võimalusele ka teatavat tarbimisväärtust, mis sarnaselt tava-loteriidele on erinevatele inimestele erineva tähtsusega.¹⁷⁹

Autori hinnangul on selleks, et rüüstekasti avamisega saaks esineda objektiivses mõttes võit, peab olema vähemalt teoreetiliselt võimalik saada rüüstekasti ostuhinnast ehk panusest suurema koguväärtusega virtuaalseid esemeid ehk saada kasu. Asjaolu et, see võimalus võib olla kaduvväike ei mängi rolli, peasi, et võimalus on põhimõtteliselt olemas. Kuna mõne rüüstekasti esemeid loositakse välja oluliselt vähem kui teisi, võib nende esemete väärtus kiiresti kasvada korrelatsioonis mängu populaarsuse kasvuga. Äärmiselt haruldaste esemete väärtus võib ulatuda tuhandete dollariteni.¹⁸⁰ Lisaks esemete müümisele on mõned veebisaidid hakanud korraldama ka kihlvedusid ja hasartmänge, kus virtuaalsed esemed on paralleelselt nii panuseks kui ka auhindadeks. Mõned nendest veebisaitidest on isegi lisanud võimaluse panustada professionaalsete e-spordi mängude tulemustele. 2015. aastaks kasutati e-spordi panuste tegemiseks hinnanguliselt 2,3 miljardi dollari väärtuses virtuaalseid esemeid.¹⁸¹ 2016. aasta jooksul hindasid valdkonnas tegevad isikud, et selliste hasartmängude mängimiseks kasutati 5 miljardit dollari väärtuses esemeid, millest 2 miljardi jagu kasutati e-spordi kihlvedude jaoks ja ülejäänud 3 miljardi dollari jagu traditsiooniliste hasartmängude jaoks (nt virtuaalne rulett või pokker). Enamik sellistest mängusisestest kaubeldavatest virtuaalsetest esemetest olid varem genereeritud rüüstekastide avamise teel.¹⁸²

Eelnevast lähtuvalt on võimalik järeldada, et varasemad arusaamad virtuaalsete esemete väärtuse hindamise osas on hakanud vaikselt muutuma. Seda nii kohtupraktikas, õiguskirjanduses kui ka muudes päevakajalistes artiklites, küll aga erineva kiirusega. Arvestades seda, et kui virtuaalseid esemeid ostetakse, müüakse, vahetatakse ja isegi kasutatakse omakorda panusena muudes hasartmängudes, on põhjendatud seisukoht, et virtuaalsetel esemetel on selgelt välja kujunenud rahaliselt hinnatav väärtus. Isegi mängudes,

¹⁷⁹ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 10.

¹⁸⁰ Knoop, J. The most expensive CS:GO skins of 2017. PCGAMER 30.11.2017. – <https://www.pcgamer.com/csgo-skins-most-expensive/> (25.04.2021).

¹⁸¹ Brustein, J., Novy-Williams, E. Virtual Weapons are Turning Teen Gamers into Serious Gamblers. Bloomberg 20.04.2016. – <https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/> (25.04.2021).

¹⁸² Assael, S. Skin in the Game. ESPN 20.01.2017. – https://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/18510975/how-counter-strike-turned-teenager-compulsive-gambler (25.04.2021).

kus pole võimalik konkreetseid esemeid ühelt kontolt teisele võõrandada, on see siiski enda kasutajakontot müües võimalik ja isegi levinud praktika. Näiteks World of Warcraft kasutajakontode müügihind võib ulatuda 10 000 USA dollarit.¹⁸³ Ainuüksi varastatud kasutajakontosid on mustal turul müügis hinnanguliselt 2020. aasta lõikes ligi 2 miljoni jagu.¹⁸⁴ Autori hinnangul ei ole relevantne, kas mängusiseste esemete müük toimub kooskõlas mängupakkujate reeglitega või mitte, müüdavatel esemetel ja kontodel on sellest hoolimata turuväärtus ja nii on autori hinnangul võimalik saada rüüstekasti avamise käigus võit.

2.5. Juhuslikkus või eelnevalt mitteteadaolev sündmus

HasMS seletuskirja kohaselt on valitud liigitada hasartmängud mängusüsteemide-põhiselt, eristades täielikult juhuslikkusest sõltuva tulemusega hasartmängud (õnnemängud ja loteriid) osaliselt füüsilistest ning osaliselt vaimsetest (toto ja osavusmängud) isikuomadustest sõltuvatest mängudest.¹⁸⁵ Õnnemängude tunnused ja erisused on välja toodud töö alapunktis 2.2.2. Peamiselt on seega lähtutud sellest, kuidas antud mängus „juhuslikkus“ genereeritakse. Eelneva põhjal tuleks uurida, mis vahendite ja põhimõtete alusel toimub rüüstekasti avamisel selle sisu kindlaksmääramine. HasMS ega selle seletuskirjas ei ole mainitud, mis tingimustele juhuslikkuse generaator peab vastama.

Nagu eelnevalt alapunktis 1.3. on välja toodud, siis rüüstekasti sisu on mängija jaoks juhuslikult genereeritud ja ette teadmata sisuga. Näiteks võitlusmängu Marvel: Contest of Champions mängijad võivad maksta fiat rahas rüüstekastide soetamise eest, mis sisaldavad Marveli frantsiiside tegelaste *avatar*'e. Võimsate ja haruldaste tegelaste omamine mängus võib aidata mängijal mängusiseseid võitlusi võita ja seega edukam olla. Hetkel kui mängija kannab rüüstekasti soetamiseks üle oma raha mängupakkujale, pole tal aga mingit võimalust teada saada, kas rüüstekastis sisalduv tegelane on haruldane ja võimas või tavaline ja nõrk tegelane.¹⁸⁶

Juhuslikkuse selgitamiseks kasutatakse reeglina juhuarvugeneraatoreid (inglise keeles üldlevinud kasutatav lühend RNG – *random number generator*). Tõeline juhuarvugeneraator on seade, mis genereerib juhuslikke arve, võttes füüsilistest nähtustest juhuslikkuse ja sisestades seda arvutisse. See tähendab, et juhuslikkus on täheldatud millestki reaalsest ning lähtudes sellistest füüsilistest ilmingutest nagu soojusmüra, fotoelektriline efekt, kõvaketta

¹⁸³ How Much Are Your Video Game Accounts Worth? InfiniGeek 08.12.2017. – <https://infinigeek.com/much-video-game-accounts-worth/> (25.04.2021).

¹⁸⁴ Agarwal, R. Hackers making millions by selling stolen gaming accounts. Techstory 01.09.2020. – <https://techstory.in/hackers-making-millions-by-selling-stolen-gaming-accounts/> (25.04.2021).

¹⁸⁵ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 8.

¹⁸⁶ Zendle, D., Meyer, R., Ballou, N., lk 3.

lugemis- ja kirjutuspeade liikumine jms.¹⁸⁷ Sellised protsessid on teoreetiliselt ettearvamatud ja nende abil saadud juhuarve võib lugeda tõeliselt juhuslikeks – vastupidi pseudojuhuarvudele, mis on loomupäraselt ettearvatavad ja saadakse etteantavale võtmele või numbrijadale arvutuslikke algoritme rakendades ja on ainult näiliselt juhuslikud.¹⁸⁸ Arvutimängudes kasutatakse peaaegu alati pseudo juhuarvugeneraatoreid,¹⁸⁹ kus võtmeks võib olla mänguseansi sisenemise kellaeg, mängusüsteemi enda sisemine kell või muutmälu (ingl *Random Access Memory*, RAM) olek teatud punktis. Võti pole tavalisele mängijale nähtav ja ta ei tea täpset võtme numbrit, et seda enda tarbeks ära kasutada.¹⁹⁰

Rüüstekasti avamise tulemusel saadud esemed sõltuvad sellest, millist loosimise algoritmi mängupakkujad kasutavad, kuid selle kohta ei ole suuremad mänguarendajad nõus täiendavat infot avaldama. Kuna juhuslike arvude generaatori kohta puudub teave, on ebaselge, millist konkreetset RNG varianti kasutatakse. Sellegipoolest on selge, et teatud mängijate andmeid saab salvestada ja jälgida ning seepärast saab neid ka võtta arvesse rüüstekasti tulemuse määramisel. Kuid on ilmne, et selline käitumisega seotud "juhutegur" eksisteerib ainult mängupakkujal, mitte mängijal, kes ei tea, mida tema kohta on salvestatud, ja kes ei suuda ise selliseid andmeid mängus salvestada.¹⁹¹

Paljude erinevate mängijate andmete põhjaliku salvestamise ja analüüsi põhjal on võimalik välja töötada mängijate käitumisega seotud RNG. See tähendab, et rüüstekasti avamisel saadav sisu võib olla mõjutatud mängija varasemast käitumisest, tulemustest, raha hulgast tema kontol (rahakotist), kursori kasutamisest, maksetest, rahvusest, mängutundidest jne. Sel juhul on tegemist subjektiivse RNG-ga. On selge, et nende andmete omamine loob mängupakkujatele võimupositsiooni kasutajate suhtes ning omakorda võimaluse ärgitada neid rohkem raha kulutama. Igal juhul on juhuslikkus presenteeritud kasutajale, kes usub, et tal on võrdsed võimalused iga rüüstekasti eseme hankimiseks (või kui mängupakkuja on erinevate esemete võiduvõimalused avaldanud, siis lähtuks mängija sellest). Ükskõik millist juhuslike arvude generaatorit kasutatakse, on mängija jaoks olemas juhuslikkuse element, kuna ta ei oska rüüstekasti sisu ära arvata ega suuda saadavatest esemetest järeldada loosimise meetodikat

¹⁸⁷ Baglin, S. *Random Numbers and Gaming*. San Jose State University 2017, lk 3 – <https://core.ac.uk/download/pdf/153450581.pdf> (25.04.2021).

¹⁸⁸ Riistvaraline juhuarvugeneraator. Vikipeedia. – https://et.wikipedia.org/wiki/Riistvaraline_juhuarvugeneraator (25.04.2021).

¹⁸⁹ Baglin, S., lk 3.

¹⁹⁰ Baisa, N. J. *Random Number Generation in Video Games*. Medium 08.01.2019. – <https://medium.com/@naomijoyce/random-number-generation-in-video-games-dda985c5652f> (25.04.2021).

¹⁹¹ Naessens, P., lk 11–12.

(välja arvatud rüüstekasti temaatika üldise kirjelduse abil, nt et rüüstekast sisaldab ainult relvasid, kuid mitte raudrüüsid).¹⁹²

Eelnevast lähtuvalt on mängude loosimissüsteemid ehitatud ülesse erinevate strateegiatega. Kaks levinumat mudelit on unikaalne ja traditsionaalne rüüstekast. Kuna mängupakkujale on täpselt teada mängija käsutuses olevad esemed ja nende kogused, siis unikaalne rüüstekast saab loosida mängijatele esemeid, mida neil juba ei ole. Traditsiooniline loosikast eraldab esemeid mängijatele täiesti juhuslikult ja ei võta arvesse, kas mängijal on juba konkreetne ese olemas, mis võib põhjustada selle, et mängija saab juba olemasoleva eseme duplikaadi. Mõlema strateegia puhul võib mängupakkuja kontrollida rüüstekastide hinda, eraldatud esemete arvu, jaotamise tõenäosust ja väärtust.¹⁹³ Mängija jaoks on siiski rüüstekastide avamisel ja sellest saadavate esemete puhul olemas juhuslikkuse element, mille genereerib RNG, olgu viimane mängupakkuja poolt mõjutatud või mitte.

2.6. Vahekokkuvõte

Selleks, et saaks teostada adekvaatset analüüsi Eesti tasandil rüüstekastidele kohalduva regulatsiooni ja muude asjakohaste rüüstekastide suhtes kohalduvate mõjuvahendite osas, on tähtis teha vahekokkuvõtte teises peatükis tehtud järelduste kohta. Analüüsi eesmärk oli tuvastada, kas rüüstekast põhimõtteliselt vastab HasMS § 2 lg 1 välja toodud hasartmängu tunnustele:

- 1) mängus osalemise tingimuseks on mängija poolt panuse tegemine;
- 2) mängu tulemusel võib mängija saada võidu;
- 3) mängu tulemus määratakse osaliselt või täielikult juhuslikkusel põhineva tegevusega või see sõltub eelnevalt mitteteadaoleva sündmuse toimumisest.

Mängus osalemise eest mängija poolse panuse tegemise määratlemise alapunkt jagunes omakorda mitmeks väiksemaks analüüsipunktiks:

- 1) rahaliselt hinnatav kohustus;
- 2) tasu laekumine hasartmängukorraldajale;
- 3) mängija peab olema teadlik, et tal kaasneb võimalus osaleda hasartmängus.

¹⁹² Naessens, P., lk 12.

¹⁹³ Chen, N., *et al.* Loot Box Pricing and Design. SSRN Electronic Journal 01.08.2019. lk 3. – https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3430125 (25.04.2021).

Alapunktide analüüsi tulemusena selgus, et on võimalik HasMS mõttes samastada rahaliselt hinnatava kohustuse täitmine ja rüüstekastide eest tasumine, olgu see fiat-raha eest või mängusiseste vääringute näol. Kuigi tasu laekumine rüüstekastidega seotud ärimudelites on tihtipeale läbi mitme sammu, siis sellegi poolest on võimalik tuvastada, et rahaliselt hinnatav tasu rüüstekasti soetamise eest jõuab siiski ühel või teisel moel mängupakkujale kui hasartmängukorraldajale. Viimasena oli vaja välja selgitada, kas mängija oleks teadlik hasartmängus osalemise kohta panuse tegemisel, mis autori arvates ei oma relevantsust määratlemaks, kas mingi tegevus on hasartmängu mängimine või mitte. Sellegipoolest peaks olema keskmisel inimesel võimalik aru saada ja kasvõi alateadlikult möönda, et rüüstekasti avamine omab vähemalt mingil määral juhuslikkuse elementi, on tema kontrolli alt väljas ning seega on rüüstekastist loositavate esemete valik seotud õnnega. Seega saab lugeda, et keskmine mängija saab (või peaks saama) aru, et tegemist on hasartmänguga.

Kuigi leidub pooldajaid väitele, et mängudes olevatel virtuaalsetel esemetel ei ole rahaliselt hinnatavat väärtust, siis reaalsest elust leiduvate näidete põhjal on võimalik tuvastada vastupidist. Rüüstekasti mõte ongi see, et selle eest makstava tasu eest on selle avamisel hea õnne korral võimalik saada midagi väärtuslikumat kui makstud tasu. Kuna virtuaalsete esemetega kaubeldakse nagu iga teise varaga, olgu see mängupakkuja poolt lubatud või keelatud, siis on ka selge, et rüüstekasti avamisega on võimalik mängijal rohkem või vähem väärtust saada, kui selle soetamise eest maksti. Seega on täidetud eeldus, et mängu tulemusena on võimalik saada võit.

Viimasena oli vaja määratleda, mille põhjal toimub rüüstekasti sisu väljaselgitamine. Selleks kasutatakse arvutimängudes erinevate põhimõtete alusel disainitud juhuarvugeneraatoreid. Neid algoritme on mängupakkujal võimalik mõjutada mängijate kohta teadaolevatele andmete põhjal, kuid mängija jaoks on see läbinähtamatu protsess. Sellest hoolimata, isegi kui juhuslikkus on kallutatud, siis põhimõtteliselt on loosimine ikkagi alati vähemalt osaliselt juhuslik.

Kuigi rüüstekast on relatiivselt uus nähtus, siis on mänguarendajate seas suure populaarsuse tõttu jõudnud need mõne aastaga kiirelt areneda ja on välja tulnud erinevate variatsioonidega. Seetõttu ei ole olnud koheselt ilmne, et rüüstekasti näol võiks tegemist olla hasartmänguga. HasMS § 2 lg 1 loetletud tunnuseid lähemalt vaadates ning nende valguses rüüstekasti olemust analüüsides on aga selge, et faktiliselt on rüüstekastide näol tegemist siiski hasartmänguga. Tähtis on ka välja selgitada, mis liiki hasartmänguga on rüüstekastide näol tegemist ning kas see langeks HasMS § 2 lg 5 erandite alla, mis välistaks HasMS kohaldumise.

Rüüstekasti võib mingil määral võrrelda loteriipiletiga, kusjuures selle avamine oleks sarnane mänguvälja avamisega. Kuna loteriiks olemise eeldusena osalustasudest koosnevat võidufondi ei eksisteeri ja rüüstekasti avamine on peale tasu maksmist eraldiseisev mängijale loosimine ning ei puutu kokku teiste mängijatega vähimal määral, siis rüüstekast ei kvalifitseeru loteriiks HasMS § 3 p 2 tähenduses.

HasMS § 3 p 3 kohaselt on toto eelduseks see, et mängija teeb ennustuse mingi sündmuse toimumisest, toimumata jäämisest või toimumise viisist, kusjuures sündmus, mille suhtes mängija ennustuse teeb, on väljaspool hasartmängukorraldaja kontrolli. Rüüstekastide puhul võib mängija küll endamisi ennustada ja loota, et avatakse hea ja väärtuslik virtuaalne ese, kuid mängija ennustus ei mõjuta kuidagiviisi loosi tulemust ehk võidu väljaselgitamist. Seega ei ole rüüstekastide näol tegemist ka totoga.

Kogu rüüstekastide süsteem hõlmab endas mitmeid elemente, mis ühtib õnnemängu HasMS § 3 p-s 1 toodud kirjeldusega. Õnnemängu alaliikidest saab välistada HasMS § 4 lg 1 p-s 2 nimetatud täiendava õnnemängu, kuna selle mõiste kohaselt peaks ühendatud mänguautomaatide või mängulaudade rüüstekastide soetamise tasudest kumuleeruma auhinnafond, millest võit eraldatakse, kuid seda ei eksisteeri. Võiduks olevad virtuaalsed esemed genereeritakse iga loosimise käigus eraldi. Pigem on tegemist mängulaua ja mänguautomaadil korraldatava mänguga HasMS § 4 lg 1 p 1 tähenduses, kuhu alla kuuluvad mängud, mille tulemuste väljaselgitamiseks kasutatakse hasartmängude korraldamiseks valmistatud või selleks kohandatud elektroonilist, mehaanilist või elektromehaanilist seadet või mängu läbiviija abi. Rüüstekasti avamise tulemus sõltub juhusest (mis selgitatakse välja RNG abi) ning rüüstekaste avatakse elektrooniliste vahendite abil (olgu see arvuti, mobiiltelefon, konsool vms mänguseade) läbi rüüstekasti kuvandi või ikooni peale vajutamisega. Rüüstekasti avamine selle peale vajutamisega on võrreldav õnnemänguautomaatide nupu vajutamise või kangi tõmbamisega: mõlemal juhul toimub peale seda mängutulemuste väljaselgitamine.

Kuna arvutimängude rüüstekastid saavad olemuselt eksisteerida vaid digitaalselt, siis sisuliselt alati¹⁹⁴ kvalifitseeruks rüüstekastid ka kaughasartmänguks HasMS § 5 lg 1 mõttes. Sätte kohaselt on tegemist kaughasartmänguga, kui mängu tulemus selgitatakse elektroonilisel seadmel ja mängija saab mängus osaleda elektroonilise sidevahendi, sealhulgas telefoni, Interneti ja meediateenuste vahendusel.

Lisaks võib seose luua osavusmängudega HasMS § 3 p 4 mõttes, kus rüüstekastide hankimine (kvaliteet või kogus) võib mõnes mängus olla, rohkemal või vähemal määral, seotud sellega,

¹⁹⁴ Vaieldav on olukord, kus mängupakkuja korraldab võistlusi, kus parimad kvalifitseerunud mängijad sõidavad kõik kohapeale ning võistlevad seal kohalikus võrgus mängukorraldaja füüsilise esindaja kohalolekul.

kui hästi mängija mingit mängumehhaanikat rakendas. Mängutulemuse tagajärjel võidakse saada tavalisest paremaid esemeid sisaldavaid rüüstekaste. Osavusmäng võib ka vahel olla HasMS §-s 7 kirjeldatud õnnemänguturniiriga. Õnnemänguturniir on võistlus, milles osalejad võistleavad omavahel õnnemängus ja võib toimuda turniirina või ringmänguna. Mõned arvutimängud on ülesse ehitatud nõnda, et mängijatel on võimalus maksta osalustasu, olgu see päris raha, mängu kuld või mõni muu võtit sümboliseeriv virtuaalne ese, mispeale avaneb mängijal võimalus võistelda teiste mängijatega mingis arvutimängus ja selle reeglite järgi. Parimatele võib olla auhinnaks juba kindlaksmääratud esemed, rüüstekastid või mingi kombinatsioon nendest. Auhinna suurus sõltub reeglina mängija osalustasu suurusest ja esituse tulemusest.

Kokkuvõttes on rüüstekasti näol tegemist kaughasartmänguga HasMS § 2 lg 1 ja § 5 lg 1 kohaselt. Rüüstekasti kui hasartmängu saab liigitada enamus juhtudel mängulaual ja mänguautomaadil korraldatavaks õnnemänguks HasMS § 3 p 1 ja § 4 lg 1 p 1 kohaselt. Mõningatel juhtudel võib rüüstekast aga liigituda ka osavusmänguks HasMS § 3 p 4 ning õnnemänguturniiriks § 7 lg 1 kohaselt.

3. RÜÜSTEKASTIDE REGULEERIMINE JA KEHTIVATE ÕIGUSNORMIDE SOBIVUS TARBIJATE ÕIGUSTE KAITSEKS

3.1. Rüüstekastide reguleerimine

On erinevad valikud, mida teha siis, kui laialt levinud tegevus osutub sisuliselt hasartmänguks, kuigi seda pole selliselt seni käsitletud. Üks lahendus olekski see, et teenuse osutajad muudaksid enda tegevusi niimoodi, et need enam ei kvalifitseeruks hasartmänguks. Alternatiivne võimalus on hakata tegevusele rakendama juba olemasolevaid regulatsioone, olemasolevaid akte muuta või siis luua täiesti uus regulatiivne raamistik. Esimene variant on pigem ebatõenäoline. Eesti ei suudaks üksinda mõjutada kõiki erinevaid mängupakkujaid muutma oma senist väga tulusat praktikat, milleks on rakendada rüüstekaste oma arendatavates mängudes. See saaks juhtuda vaid siis, kui suurema mänguturuga riigid hakkaksid seda eesmärki samuti tõsisemalt käsitlema. Mõnes maailma ja kitsamalt Euroopa riigis on see küll juba juhtunud, kuid mängude rahastusmudelite disaini fundamentaalse muutuse jaoks on vaja suuremat vastasseisu. Näiteks üks suurimaid mängupakkujaid Electronic Arts on Hollandi ja Belgia vastasseisudest hoolimata deklareerinud, et kuigi nad on avatud koostööks ametivõimudega, siis nad sellegipoolest üldiselt jätkavad rüüstekastide arendamist oma tulevastes mängudes.¹⁹⁵

Vaadates globaalselt teiste riikide praktikat, siis hetkel kaalutakse või juba rakendatakse rüüstekastidega seoses aktiivselt regulatiivsel tasandil sätestatud vanuse- ja reklaamipiiranguid, vanuseklassi reitingute silte, loosialgoritmide koefitsientide kohustuslikku avaldamist ja otseseid keelde. Üks esimesi riike, mis rakendas rüüstekasti mehhanismide vastu jõustamismeetmeid, oli Jaapan, 2012. aastal pärast ulatuslikke avalikke arutelusid. Jaapani tarbijakaitseameti funktsiooni täitev asutus keelas ära täieliku käesoleva töö alapunktis 1.3. käsitletud *kompu gacha* tüüpi rüüstekastid.¹⁹⁶ Austraalia on olnud veel üks riik, kus sotsiaalsed mängud ja sotsiaalsed hasartmängud on olnud laiema ühiskondliku arutelu esemeks ja see viis 2013. aastal seadusandliku algatuseni kohaliku hasartmänguseaduse muutmiseks, et see oleks kohaldatav mängude suhtes, mis pakuvad auhindadena ainult virtuaalseid esemeid.¹⁹⁷ Lõuna-

¹⁹⁵ Electronic Arts Inc. (EA) Q4 2018 Earnings Conference Call Transcript. The Motley Fool 08.05.2018. – <https://www.fool.com/earnings/call-transcripts/2018/05/08/electronic-arts-inc-ea-q4-2018-earnings-conference.aspx> (25.04.2021).

¹⁹⁶ Akimoto, A. Japan's social-gaming industry hindered by government's anti-gambling move. – The Japan Times 16.05.2012. – <https://www.japantimes.co.jp/life/2012/05/16/digital/japans-social-gaming-industry-hindered-by-governments-anti-gambling-move/> (25.04.2021).

¹⁹⁷ Interactive Gambling Amendment (Virtual Credits) Bill 2013. Bills Digest no. 157 2012–13. – https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Bills_Legislation/bd/bd1213a/13bd157 (25.04.2021).

Koreas tegi Rahvusassamblee juba 2015. aastal ettepaneku muuta kehtivat hasartmänguregulatsiooni, et kohustada tööstust avalikustama teavet rüüstekastide mehhanismide tüübi, täpse sisu ja omandamise tõenäosuse kohta. Jõustunud regulatsiooni kohaselt tehti näiteks 2018. aastal mitmele mängupakkujale trahvi kokku ligi miljoni euro ulatuses väärja ja eksitava informatsiooni avalikustamise eest.¹⁹⁸ 2016. aastal võeti Hiinas vastu seadus, mille kohaselt peavad rüüstekaste sisaldavad mängud mitte üksnes kõikide võimalike auhindade nimesid, aga ka nende auhindade saamise tõenäosuse avalikustama. Uuendatud regulatsioonide kohaselt on piiratud ka see kui mitu rüüstekasti võivad mängijad päevas osta.¹⁹⁹ 2021. aasta alguses on rüüstekastide teema üle tõusnud diskussioon ka Brasiilias, kus rüüstekastid ei ole küll seadusandlusega keelatud, kuid laste ohutuse tagamisega tegelev organsatsioon ANCED esitas hagid mänguarendajate ja -platvormihaldajate vastu, et keelata rüüstekastid virtuaalmängudest. Hagides toodi põhjenduseks, et rüüstekastid on alaealistele kahjulikud, võivad esile kutsuda hasartmängusõltuvuse ja tuginevad suuresti lastele reklaamimisele, millest viimane on Brasiilia seadusandluse kohaselt rangelt keelatud. Leiti, et rüüstekastid on vastuolus ka kohaliku hasartmänguseadusega, mille kohaselt on hasartmängud Brasiilias keelatud. Brasiilia kongressi on jõudnud ka seadusettepanek mitte rüüstekastide keelustamiseks, vaid kohustamaks mängupakkujaid avalikustama rüüstekastidest saadavate auhindade saamist statistikat ja tõenäosust mängijatele.²⁰⁰

Hiljutine Euroopa hasartmänguregulaatorite organisatsiooni GREF avaldus näitab, et järelevalveasutustel on rüüstekastide reguleerimise küsimuses keeruline ühist seisukohta võtta. Seda seetõttu, et igal riigil on oma seadused ja määrused. Hasartmängud on tugevalt kultuurilised – just sel põhjusel on Euroopa Komisjon hoidunud hasartmänge käsitlevate õigusaktide ühtlustamisest Euroopa tasandil. Erinevuste tuum seisneb selles, et see, mis täpselt on hasartmäng, on määratletud erinevalt. Ühes riigis on hasartmängu tingimuseks see, et osalemine peab olema tasuline, teistes riikides mitte. Mõnes jurisdiktsioonis peab võidetaval auhinnal olema majanduslik väärtus, teistes aga mitte. Sellegipoolest on avaldatud muret, et hasartmängude ja virtuaalse meelelahutuse, sh arvutimängude vaheline piir on hakanud mõnes kohas hägustuma ning arenevat olukorda peaks täiendavalt analüüsima. Ühtlasi tunnistatakse,

¹⁹⁸ Conneller, P. South Korean Companies Fined \$1 Million Over Deceptive Loot Box Odds. Casino.org 14.04.2018. – <https://www.casino.org/news/south-korean-companies-fined-1-million-over-deceptive-loot-box-odds/> (25.04.2021).

¹⁹⁹ Content Restrictions and Requirements For Publishing Games In China (2020). AppInChina. – <https://www.appinchina.co/services/game-publishing/content-restrictions-for-publishing-games-in-china/> (25.04.2021).

²⁰⁰ Vaitekunas Zapater, T. C., Brick, A. Z., Lindoso, M. C. Brazil Joins the Discussion on Loot Boxes. Connect on Tech, Baker McKenzie 12.04.2021. – <https://www.connectontech.com/2021/04/12/brazil-joins-the-discussion-on-loot-boxes/> (25.04.2021).

et asjaolu, kas sellistele tegevustele tuleks rakendada hasartmängudele kohalduvaid regulatsioone, sõltub iga riigi hasartmängu definitsioonist.²⁰¹

Nagu eelnevalt käsitletud, on Euroopa tasandil 2018. aastal Belgia Hasartmängukomisjon tuvastanud, et teatud rüüstekastide näol on tegemist ebaseadusliku hasartmänguga.²⁰² Samale järeltulele on jõutud ka Hollandis.²⁰³ 2020. aasta juulis andis Ühendkuningriikide Parlamendi Lordide Koja komitee välja raporti, kus uuriti ka rüüstekastide ja probleemse mängurluse vahelisi seoseid. Soovitati muuta 2005. aasta hasartmänguseadust, et selle kohaselt ka rüüstekaste hasartmänguna (ingl *game of chance*) kvalifitseerida. Vastavalt algatati 2020. aasta septembris avalik uuring ning kuigi hetkel ei ole veel Parlamendis võetud vastu otsuseid, siis selle vajadust on tunnistanud.²⁰⁴ Saksamaa Bundestag on märtsis 2021 võtnud vastu muudatusettepanekud²⁰⁵ Saksa alaealiste kaitse seadus (Jugendschutzgesetz).²⁰⁶ Saksa Föderaalvalitsus on leidnud, et rüüstekasti mehhaanika on sarnane hasartmängule. Vastuvõetud Jugendschutzgesetz'i kohaselt oleks sellistel mängudel vanusepiirang. Virtuaalmängud, kus on rüüstekastid või muu sarnane sisu, võib edaspidi saada "18+" vanusereitingu, mis võib mõjutada ka selliseid äärmiselt populaarseid mängu nagu FIFA 21. Kusjuures tööstusassotsiatsioonid nagu Game ja Bitkom olid Jugendschutzgesetz'i muudatuste vastu.²⁰⁷

Eelviidatud GREF-i avaldusega liitusid näiteks Läti ja Norra. Eesti, kes oli samuti vastaval mängurluse regulaatorite foorumil esindatud, avaldusega ei liitunud. Eestit üritusel esindanud rahandusministeeriumi ettevõtluse ja arvestuspoliitika osakonna ametnik Taivo Põrk sõnas uudiste portaalile Geenius, et rahandusministeeriumi ametnikuna puudus tal mandaat avalduse allkirjastamiseks. "Sarnaselt mitmete teiste osalejatega puudub ka Eestis eraldiseisev hasartmängude reguleerimisega tegelev asutus," lausus ta. Põrk lisas, et üritusel allkirjutatu näol on esialgu tegu mängutootjatele suunatud üleskutsega dialoogile, kuna traditsiooniliste sunnivahendite rakendamine on siinkohal ebaotstarbekas. "Taolises dialoogis on selgelt suurem

²⁰¹ Gaming Regulators' European Forum, lk 14.

²⁰² Naessens, P, lk 15–17.

²⁰³ Dutch Games Association. Loot Boxes & Netherlands Gaming Authority's Findings. 26.04.2018. – <https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authority-findings> (23.04.2021).

²⁰⁴ Woodhouse, J. Loot boxes in video games. Briefing Paper Number 8498, 23.12.2020. House of Commons Library. – <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8498/> (25.04.2021).

²⁰⁵ Deutscher Bundestag. 19. Wahlperiode. Gesetzentwurf der Bundesregierung. Entwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes. Drucksache 19/24909. 02.12.2020. – <https://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/249/1924909.pdf> (23.04.2021).

²⁰⁶ Deutscher Bundestag. Dokumente. Ja zu Änderungen beim Jugendschutz im Internet und in sozialen Medien. – <https://www.bundestag.de/dokumente/textarchiv/2021/kw09-de-jugendschutzgesetz-825814> (23.04.2021).

²⁰⁷ Jugendschutzgesetz: Auch Bundesrat stimmt zu (Update) 26.03.2021. – <https://www.gameswirtschaft.de/politik/jugendschutzgesetz-bundestag-bundesrat-lootbox/> (23.04.2021); Breithut, J. Regierung will Kinder vor Kostenfallen beim Gaming schützen. Spiegel Netzwelt 05.03.2021. – <https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/regierung-will-kinder-vor-kostenfallen-beim-gaming-schuetzen-a-5dd1781c-c458-4165-a571-b0dcbe72ba3a> (23.04.2021)

kaal suuremaid turge esindavatel regulaatoritel ja nii Prantsusmaa kui ka Inglismaa mängurlusametid on lubanud selleks vajalikke ressursse pühendada. Loodame, et ühes turu ja mängijate survega viib see mängutootjate käitumise muutuseni, mis mõjutab ühtmoodi kõiki riike,” lisas ta. Põrk märkis, et Eesti riik oleks eelistanud ka mõnevõrra teise rõhuasetusega teksti: rüüstekastid pole alati hasartmängud ja traditsioonilisi hasartmänge silmas pidades loodud regulatsioonide kohaldamine pole tingimata parim lahendus.²⁰⁸ Sellest nähtub, et Eesti seisukoht on sisuliselt oodata ja vaadata, mida teised riigid otsustavad ja ellu viivad ning siis kaaluda, kas rakendada mingeid meetmeid.

Riikidevahelised erimeelsused võivad küll pärssida rüüstekastide reguleerimist maailma areenil, kuid see ei tähenda, et Eesti ei võiks sellest hoolimata anda oma panust antud teemasse. Arvestades, et Euroopa Liit on suuresti jätnud hasartmänguregulatsiooni liikmesriikide enda kujundada, tingimusel, et järgitakse ELTL-s toodud üldisi põhimõtteid, siis on mõistlik vaadata erinevaid Eestis kehtivaid seaduseid, mis võiks rüüstekastide reguleerimisel olla asjakohased. Nagu eelmises peatükis sai subsumeeritud, siis rüüstekastid on hasartmänguseaduses sätestatud tingimuste alusel hasartmäng ning seetõttu tulekski analüüsida hasartmänguseaduse kohalduvaid sätteid ja potentsiaalseid sanktsioone reeglite rikkumise kohta, et muuhulgas analüüsida, kas see on piisav, et ära hoida rüüstekastidest tulenevaid negatiivseid tagajärgi.

Siinjuures tuleb arvestada, et ettevõtlusvajadus, sealhulgas majandustegevuse vabadus tuleneb PS §-st 31, mille kohaselt on Eesti kodanikel antud õigus tegeleda ettevõtlusega ja kui seadus ei sätesta teisiti, siis on see õigus võrdselt Eesti kodanikega ka Eestis viibivatel välisriikide kodanikel ja kodakondsuseta isikutel. Nagu eelnevalt viidatud, on teenuste osutamise vabadus ELTL artikkel 56 kohaselt üks EL ühisturu aluspõhimõtteid, mida tuleks PS § 31 kohaldamisel arvestada.²⁰⁹ Eestis majandustegevuse vabaduse kasutamise üldiseid tingimusi ja korda, sealhulgas majandustegevuse reguleerimist käsitleb MSÜS. Rüüstekastide pakkumine tarbijatele on mängupakkujate majandustegevus Eesti MSÜS § 3 lg 1 kohaselt, kuna see on iseseisvalt teostatav, tulu saamise eesmärgiga ja püsiv tegevus, mis ei ole seni seadusest tulenevalt keelatud. Üldreeglina ongi MSÜS § 4 lg 1 kohaselt igapäevane õigus igal ajal mis tahes tegevusalal vabalt alustada, teostada ning lõpetada majandustegevust. Sama sätte 2. lõike kohaselt sätestatakse mingil tegevusalal täielik keelamine või selle lubamine üksnes tegevusloa alusel seadusega olulisest avalikust huvist tuleneval põhjusel. Kõige tavapärasemaks erandiks

²⁰⁸ Sibold, G. Pool Euroopat hakkas võitlema selle vastu, et arvutimängijast ei kasvaks kasiinosõltlane, Eesti eirab probleemi. Digigeenius 19.09.2018. – <https://digi.geenius.ee/rubriik/uudis/15-euroopa-riiki-hakkasid-uheskoos-loomboxide-vastu-voitlema-eesti-projektiga-ei-liitnud/> (25.04.2021).

²⁰⁹ Kask, O., Ehrlich, S. A., Henberg, A. PSK § 31/4. – Eesti Vabariigi põhiseadus. Komm vlj. 5. vlj. Tallinn: Juura 2020.

majandustegevuse vabaduse suhtes ongi tegevusloakohustus.²¹⁰ Vastavalt on hasartmängude korraldamine allutatud loakohustusele HasMS alusel.

MSÜS § 6 lg 3 kohaselt võib majandustegevuse vabadust piirata ka MSÜS §-s 6 nimetatud majandustegevuse nõuetega avalikust huvist tuleneval põhjusel. Sealjuures on majandustegevuse vabadus nii Eesti ettevõtjal kui ka teise Euroopa Majanduspiirkonna lepinguriigi ettevõtjal või kui ei ole teisiti sätestatud, siis ka kolmanda riigi ettevõtjal. Euroopa Kohtu kohtupraktikaga on sisustatud olulise avaliku huvi mõistet käesoleva töö seisukohalt relevantseks valdkondi nagu rahvatervis, tarbijate ning teenuse kasutajate kaitse, kaubandustehingute ausus ja pettusevastane võitlus.²¹¹ Tuleb vaadata, millised on proportsionaalseimad meetmed rüüstekastidest tulenevate negatiivsete tagajärgede ärahoidmiseks ja uurida, kas kehtiv Eesti seadusandlus on selleks piisav.

Eesti Riigikohtu praktikas on põhivabaduste riive hindamise puhul rakendatud proportsionaalsuse testi, kusjuures ettevõtlusvabaduse piirangu proportsionaalsuse nõudega peab arvestama ka seadusandja.²¹² Eelnevalt käsitletud Euroopa Liidu kohtupraktika analüüsimisel nähtub, et Euroopa Liidu siseturule ja põhivabadustele seatavad piirangud peavad olema seatud ülekaaluka avaliku huvi kaitseks, sellised piirangud peavad täitma eesmärki ja olema vajalikud ja sobivad taotletava eesmärgi täitmiseks, ega tohi minna kaugemale, mis on vajalik seatud eesmärkide täitmiseks. Rüüstekastide reguleerimisviisi üle otsustamisel on otstarbekas võtta arvesse proportsionaalsuse põhimõttele omaseid kriteeriume nagu seda kohaldab Riigikohus ja Euroopa Kohus. Seadusandlikku või haldusmeedet või -vahendit hinnatakse vastavalt sobivuse, vajalikkuse ja *stricto sensu* proportsionaalsuse testile. Sobivuse test osutab vahendite ja eesmärgi vahekorrale ning vastab küsimusele, kas valitud meede on kavandatud etteantud eesmärgi saavutamiseks sobiv. Vajalikkuse test tähendab, et kohus hindab, kas valitud meede on kavandatud eesmärgi saavutamiseks vajalik, st see, et meede tuleks valida, mis on antud õiguse suhtes kõige vähem piirav. Kolmandas testis hinnatakse meetme proportsionaalsust *stricto sensu*, mis tähendab, et meede on eba-proportsionaalne, kui see, olles küll sobiv ja vajalik, on siiski liigselt koormav.²¹³

²¹⁰ Majandustegevuse seadustiku üldosa seletuskiri. 803 SE, lk 16 – https://www.just.ee/sites/www.just.ee/files/elfinder/article_files/majandustegevuse_seadustiku_uldosa_seaduse_eelnou_seletuskiri.pdf (23.04.2021).

²¹¹ *Ibid.*

²¹² RKPJKo 3-4-1-6-00.

²¹³ Harbo, T.-I. The Function of the Proportionality Principle in EU Law. *European Law Journal*, Vol. 16, No. 2, March 2010, lk 164–165. – <https://doi.org/10.1111/j.1468-0386.2009.00502.x> (25.04.2021).

3.2. Kehtivate õigusnormide sobivus rüüstekastide reguleerimiseks

3.2.1. Hasartmänguseadus

HasMS § 1 lg 1 kohaselt on seaduse eesmärk kehtestada kõrgendatud nõudmised hasartmängukorraldajatele ja sätestada meetmed mängijate kaitseks, vähendada hasartmängude negatiivseid tagajärgi ja nende mõju ühiskonnale. Järgnev ülejäänud hasartmänguseaduse analüüs võtab selle eesmärgi põhiliseks mõõdupuuks. Autor nendib, et kuigi seadusest tulenevad kohustused kehtivad mängupakkujatele täpselt samamoodi nagu teistele traditsionaalsetele hasartmängukorraldajatele, siis neid reegleid on äärmiselt raske reaalsuses jõustada ja peale sundida maailmas tohutule hulgale rüüstekaste pakkuvatele välismaistele firmadele. Seega tuleb arvesse võtta ka seda, mis kohustusi on ja mida pole praktiliselt võimalik rakendada seaduse eesmärgi täitmiseks.

HasMS § 9 lg 1 kohaselt on õnnemängu, toto või osavusmängu korraldamise õigus usaldusväärsel juriidilisel isikul, kes vastab HasMS nõuetele ning kellel on hasartmängu korraldamise tegevusluba ja hasartmängu korraldamise korraldusluba. Sama paragrahvi lõige 2 lisab täiendavalt, et hasartmängude korraldamine peab olema hasartmängukorraldaja ainus tegevusala. Hasartmängukorraldaja võib mängukohas tegeleda hasartmängu korraldamisega seonduvate kõrvaltegevustega, sealhulgas toitlustamise, valuutavahetuse ning vaba aja ja kultuuriürituste korraldamisega (HasMS § 9 lg 1 ja 2). HasMS § 2 lg 7 kohaselt on lubatud korraldada üksnes HasMS nõuetele vastavaid hasartmänge. Võttes arvesse, et mängupakkujad on endiselt tugevalt seisukohal, et rüüstekastid on kõigest mängumehhaanika ning ei kujuta endast hasartmängu ning nende äritegevus piirdub arvutimängude pakkumisega, siis käesoleva töö autori seisukohalt on äärmiselt raske ette kujutada, et praeguses olukorras ükski mängufirma hakkaks omal initsiatiivil Eestis hasartmängude korraldamiseks tegevus- ja korralduslubasid (käesoleval juhul kaughasartmängu lubasid) taotlema. Eriti, kuna sellisel juhul kohalduks neile suur hulk ühinguõiguslikke nõudeid, kohustusi ja piiranguid vastavalt HasMS peatükis 2 sätestatule ning mängude korraldamisele suunatud reegleid vastavalt peatükile 3. Kuna rüüstekast on käesoleva töö analüüsi kohaselt Eesti õiguse alusel defineeritav kui hasartmäng ning mängupakkujad neid ka pakub Eesti tarbijatele, siis on tegemist keelatud hasartmängude korraldamisega. Seega suurem osa HasMS-st tulenevad seaduslikule hasartmängukorraldamisele suunatud regulatsioonid lähemalt käesoleva töö raames käsitlust ei leia kuna eelkõige on juba rikutud kõige põhilisemaid hasartmängude korraldamise eelduseid ning lisaks jäävad need töö uurimiseesmärkidest liiga kaugeks.

Sellises vastasseisulises olukorras on Eesti ametivõimudel võimalik hasartmänguregulatsioone rikkunud mängupakkujatele määrata karistusi. Riikliku järelevalve teostamine hasartmängude korraldamise nõuete järgimise üle kuulub Maksu- ja Tolliameti kompetentsi (HasMS § 66). Sanktsioonid hasartmänguteenustele kehtestatud nõuete rikkumisele suunatud süüteokoosseisudele vastavate tegude eest on sätestatud HasMS-s ja karistusseadustikus²¹⁴ (KarS). KarS-s on sealjuures ainult üks säte, mis puudutab hasartmängude korraldamist. Nimelt KarS § 268 lg 1 sätestab, et ebaseaduslike hasartmängude korraldamiseks ruumi kasutada andmise eest karistatakse rahalise karistuse või kuni viieaastase vangistusega. See säte antud töös käsitletavate virtuaalsete rüüstekastide juures reeglina mängu tulla ei saa. Seega jääb üle analüüsida HasMS sätteid.

HasMS seletuskiri seletab, et HasMS peatükk 5 sätestab vastutuse seaduse nõuete rikkumise eest ja määrab väärtegude menetlemise pädevuse. Käesoleva seadusega kehtestatud nõuete mittetäitmisele peab järgnema kohane sanktsioon. Väärtegedena on sanktsioneeritavad sellised teod, kus lisaks riigi saamata jäänud lõivudele ja maksudele, on tuvastatav ka avalik huvi, mida normi rikkuv käitumine kahjustab.²¹⁵ HasMS § 74 lg-s 2 on sätestatud keelatud hasartmängude korraldamisele eest karistus juriidilistele isikutele rahatrahvi näol kuni 2600 eurot. Seevastu on näiteks Belgia võtnud seisukoha, et kui arvutimänge ei muudeta vastavaks kohalikul tasandil hasartmänge reguleerivate seadustega, siis nõudeid rikkunud ettevõtjaid ähvardab kuni viis aastat vanglakaristust ja rahatrahv esimese rikkumise eest kuni 800 000 eurot. Need karistused võivad alla 18-aastase isiku suhtes rikkumise toimepanemisel kahekordistuda.²¹⁶ Holland on keelanud rüüstekastid maksimumkaristusega 5 miljonit eurot. 2020. aasta otsuse kohaselt on Hollandi kohtud lubanud Hollandi Hasartmänguautoriteedil trahvida Electronic Artsi 500 000 euroga igal nädalal, mil ta müüb FIFA Ultimate Team mängus rüüstekaste.²¹⁷

Eelnevast on selgelt nähtav erinev suhtumine hasartmängudega seotud õigusrikkumiste vastu, eriti kui rikkumine on suunatud alaealiste vastu. Kui Belgias kehtivad karistused võivad suunata isegi suuremaid rahvusvahelisi mängufirmasid õiguskuulekusele, siis Eestis kehtiv karistuse ülemäär 2600 eurot vaevalt kedagi mõtlema paneb. Isegi, kui Maksu- ja Tolliamet peaks sellise karistuse määrama, siis rahatrahvi väljanõudmine välismaise juriidilise isiku käest, eriti kui viimane ei asu Euroopa Liidus, on ilmselt väga vaearikas, kui üldse praktiliselt võimalik. Ilmselt ei oleks ka Maksu- ja Tolliamet motiveeritud niivõrd väikese summa pärast vastavat

²¹⁴ Karistusseadustik. – RT I 2001, 61, 364...RT I, 03.03.2021, 3.

²¹⁵ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 39.

²¹⁶ Naessens, P., lk 16.

²¹⁷ Coulson, J. The Netherlands Has Banned Loot Boxes With A Maximum Fine of €5 Million For Non-Compliance With New Terms. THEGAMER 29.10.2021. – [https://www.thegamer.com/netherlands-loot-box-ban/\(25.04.2021\)](https://www.thegamer.com/netherlands-loot-box-ban/(25.04.2021)).

menetlust läbi viima. Autori seisukohalt ei oma HasMS § 74 lg 2 preventiivset mõju väärtegade ärahoidmiseks ning see tuleks seadusandjal üle vaadata, kuid selle täpsem analüüs langeb käesoleva töö piiridest väljapoole.

Lisaks vajalike tegevuslubade hankimisele on hasartmängukorraldajatel muid kohustusi. Vastavalt HasMS § 33 lg 2 järgi on hasartmängukorraldaja kohustus tagada, et ei mängiks ja mängukohas ei viibiks isik, kellel käesoleva seaduse § 34 alusel puudub õigus mängust osa võtta või mängukohas viibida. Käesoleva töö raames on relevantne HasMS § 34 lg 2 esimene lause, mille kohaselt alla 21-aastane isik ei tohi õnnemängu, kaughasartmänguna korraldatavat õnnemängu ega kaughasartmänguna korraldatavat osavusmängu mängida. HasMS § 83 lg 1 ja 2 järgi on alla 21-aastasele isikule õnnemängu mängukohas viibimise või õnnemängu või kaughasartmänguna korraldatava osavusmängu mängimise võimaldamise või alla 18-aastasele isikule toto mängukohas viibimise või toto mängimise võimaldamise või alla 16-aastasele isikule loterii mängimise võimaldamise eest kui selle on toime pannud juriidiline isik, karistuseks rahatrahv kuni 2600 eurot. Antud karistus on sisuliselt identne ja samade probleemidega nagu ilma tegevusloata hasartmängude korraldamise eest. Järelikult puudub ka sellel suur mõju seaduse eesmärkide täitmisel, eelkõige rüüstekastide kättesaadavuse takistamist alaealiste käest.

Õnneks pakub HasMS siiski mingeid praktilisi võimalusi, kuidas rüüstekastide kättesaadavust piirata. Üks võimalus on neid sisaldavaid meediume hakata blokeerima. HasMS § 56 kohaselt on interneti-ühendust pakkuv üldkasutatava elektroonilise side teenuse osutaja kohustatud Maksu- ja Tolliameti ettekirjutuse alusel ja selles märgitud tähtpäevaks blokeerima ettekirjutuses määratletud ebaseadusliku kaughasartmängu domeeninime talle kuuluvates nimeserverites (ingl *domain name server*). Kirjutamise hetkel on seal juba üle 1600 domeeni.²¹⁸ Sarnast nimekirja aitaks sisustada koostöö erinevate huvigruppide, kes on rüüstekaste juba pikka aega kritiseerinud ning ülesse seadnud lehekülgi,²¹⁹ kus on analüüsitud mängusid selle vaatega, mil määral on seal kasutatud rüüstekasti ärimudelit.

Teine, sarnane, kuid erinevast otsast probleemile lähenev võimalus avaldub HasMS § 56¹ tekstist, mis sätestab, et makseteenuse pakkuja on kohustatud Maksu- ja Tolliameti ettekirjutuse alusel lõpetama ebaseadusliku kaughasartmängu korraldamiseks kasutatava konto debiteerimise ja krediteerimise viivitamata pärast sellekohase ettekirjutuse saamist. Niimoodi

²¹⁸ Blokeeritud ebaseadusliku kaughasartmängu serverite domeeninimed. Maksu- ja Tolliameti kodulehekülg. – https://www.emta.ee/sites/default/files/eraklient/maa_soiduk_mets_hasartmang/mta_must_nimekiri_11.01.2021.pdf (25.04.2021).

²¹⁹ Vt Microtransaction.Zone kodulehekülg: <https://microtransaction.zone/> (25.04.2021).

saab lihtsalt määrata, millistele arvelduskontodele Eesti pangad ülekandeid ei tee ning seega saab välistada rüüstekastide eest maksmise mängupakkujatele.

Mõlemad variandid võivad osutada efektiivseks rüüstekastidele ligipääsu piiramiseks. Autor näeb siinkohal aga potentsiaalset probleemi, et kui hakata massiliselt mängude domeene ära blokeerima, siis seni neid mängenud Eesti kasutajad jäävad oma rahalist väärtust omavatest kontodest sisuliselt ilma, mis põhjustab rahulolematust. Lisaks on mõnevõrra ebaaus mänguarendajate suhtes blokeerida ära terve mäng või muud mängud, mida pakutakse, kui seda on võimalik mängida ka ilma rüüstekaste ostmata, isegi kui sedasi on mängija progress mängus palju aeglasem. Lisaks, selline domeeni blokeerimine puudutab ainult internetilehekülgi. Samuti tuleks eemaldada ligipääs ka erinevatele serveritele, mille peal mängumaailmasid jooksutatakse, kuid seda on oluliselt keerulisem teha. Kuna rüüstekastidega mängud on enamjaolt mobiilmängud, siis oleks vaja ka teha koostööd suuremate rakenduspoodide või -platvormidega nagu Apple Store, Galaxy Store ja Google Play Store, et keelata Eestist tulevad allalaadimistaotlused.

Seega oleks praktilisem lahendus keelata maksete teostamine sellistes mängudes. Niimoodi jäävad olemasolevad kontod mängijate käsutusse, kuid järgnevad rüüstekastide ostud on võimatud. Paraku jäävad tule alla ka muud, mitte hasartmängudega seonduvad maksed. Näiteks, kui mängija soovib konkreetset eset mängu poest soetada või maksta mängu laienduste eest. Veidi parem lahendus oleks ühendada see meede HasMS §-s 39 nimetatud hasartmängu mängimise piirangutega isikute nimekirjaga. Nimekirja pidamise eesmärk on pakkuda isikutele võimalust piirata enda poolt hasartmängude mängimist, et vähendada isikule ja ühiskonnale hasartmängude mängimisega kaasneva võivaid negatiivseid sotsiaalseid ja majanduslikke tagajärgi. Isiku avaldust nimekirja kandmiseks või nimekirjast kustutamiseks ei saa tagasi võtta ja sellel ei ole tagasiulatuvat jõudu, niimoodi oleks vähemalt inimestel endil võimalik blokeerida enda isikuga seotud kontode pealt ülekandeid rüüstekaste sisalduvate mängude suhtes. Selles sättes paraku ei võimalust lastevanematel eestkostjatena lisada oma lastele kohalduvat piirangut. Seda võimaldav muudatus parandaks küll olukorra alaealiste puhul, kuid jätab siiski kolme aastase lünga katmata, kuni inimene saab 21-aastaseks. Arvestades, et laiahaardelisi variante rüüstekastide ja mängijate vahele barjääri loomiseks hasartmänguseadus oma hetke vormis ei sisalda, on mõistlik vaadata, kas mõnest muust aspektist on võimalik efektiivseks kaitseks.

3.2.2. Muud potentsiaalselt kohalduvad regulatsioonid

GRAF on avaldanud, et tarbijakaitseasjad võivad aidata suurendada läbipaistvust tarbijate makstava tasu struktuuri osas, et oleks võimalik eristada mängu alghinda, hooajapileteid, alla laaditav sisu ja mikrotehingud. Kuna kõik tarbijakaitsega tegelevad siseriiklikud ametiasutused ei rakenda tarbijakaitsealaseid õigusakte veebis toimuva äritegevuse suhtes, soovivad mõned tarbijate ühendused rüüstekastide kvalifitseerimist hasartmängudeks, et nad saaksid alaealiste kaitseks tugineda konkreetsele regulatsioonile. Pilvemängude arenguga aga aegub online- ja offline-arvutimängude eristamise relevantsus ning suurem osa mängu on ühel või teisel viisil seotud internetiga.²²⁰

Kuigi arvutimängud võivad näida ja omada sarnaseid jooni audiovisuaalmeediaga, siis sellegipoolest nad seda ei ole vastavalt audiovisuaalmeedia teenuste direktiivis (2010/13/EL)²²¹ artiklis 1 toodud mõisteid analüüsid. Direktiivi selgituste punkt 22 nimetab täpsemalt, et direktiivi kohaldamisel peaks mõiste „audiovisuaalmeedia teenused” hõlmama massimeediat selle teavituslikus, meelelahutuslikus ja avalikkust harivas funktsioonis ning sisaldama audiovisuaalseid ärilisi teadaandeid, kuid peaks välja jätta kõik sellised teenused, mille peamine otstarve ei ole saadete pakkumine, st kui audiovisuaalne sisu on teenuses puhtjuhulik ega kanna selle peamist otstarvet. Näiteks võib tuua veebilehed, mis sisaldavad audiovisuaalseid elemente üksnes täiendusena, lühikesi reklaamilõike või teavet, mis on seotud toote või mitteaudiovisuaalse teenusega. Seetõttu tuleks direktiivi reguleerimisalast välja jätta ka rahalist väärtust kujutava panusega hasartmängud, sealhulgas loteriid, kihlveod ja muud hasartmänguteenused, samuti online mängud ja otsingumootorid, kuid mitte hasart- ja õnnemängudele keskendunud ülekanded. Seega ei kuulu ka antud direktiiv edasise analüüsi hulka.

Euroopa Parlamendi ja nõukogu on 20. mail 2019 vastu võtnud ka digisisu direktiivi (EL) 2019/770,²²² mille eesmärgiks on tagada kõrgem tarbijakaitse ning mis kohaldub kauplejate ja tarbijate vahelistele digisisu üleandmise või digiteenuse osutamise lepingutele. Direktiivi punkti 19 kohaselt võivad digisisuks olla ka erinevad digimängud. Samas ei kohaldata artikkel 3 lg 5 punkti d kohaselt direktiivi lepingutele, mis käsitlevad hasartmänguteenuseid. Kuna

²²⁰ Gaming Regulators' European Forum, lk 10.

²²¹ 10. märts 2010. Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2010/13/EL, audiovisuaalmeedia teenuste osutamist käsitlevate liikmesriikide teatavate õigus- ja haldusnormide koordineerimise kohta (audiovisuaalmeedia teenuste direktiiv) (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 95, lk 1–24.

²²² 20. mai 2019 Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2019/770 digisisu üleandmise ja digiteenuste osutamise lepingute teatavate aspektide kohta (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 136, 22.5.2019, lk 1–27.

direktiivi mõte on reguleerida tarbija ja teenuseosutaja vahelisi eraõiguslikke suhteid ning hakkab alles 1. jaanuaril 2022 kohalduma, jääb see käesoleva töö mahust väljapoole.

Aastatel 2013 ja 2014 viisid Euroopa riiklikud tarbijakaitseasutused tarbijakaitsekoostöö (CPC)²²³ võrgustiku kaudu läbi ühise jõustamise meetme interneti vahendusel mängitavate arvutimängude osas, mis pakuvad võimalusi mängimise ajal ostude tegemiseks (rakendusesisesed ostud) ja mis tõenäoliselt võivad lastele meeldida või neid mängima meelitada. Mitmed CPC asutused leppisid nendes õiguslikes küsimustes kokku ühises seisukohas.²²⁴ Selles ühises seisukohas antud hinnang kehtib nii rakenduspoode või -platvormide (nt Apple Store, Galaxy Store ja Google Play Store) kui ka üksikute rakenduste arendajate kohta. Nad selgitasid, et kuigi vastutus rakenduse sisu eest lasub peamiselt rakenduse arendajal, võib rakenduspoepakkuja vastutada ka selle eest, et nende platvormidelt alla laetavad mängud ei sisaldaks otseselt lapsi meelitavaid üleskutseid.²²⁵

3.2.2.1. Tarbijakaitseeadus

Tarbijakaitseeaduse (TKS)²²⁶ § 15 lg 1 järgi on kauplemisvõtte ebaaus, kui see on vastuolus kaupleja majandus- või kutsetegevuses järgitava hoolsuse (edaspidi kaupleja ametialane hoolsus) nõuetega ja seoses mõne kauba või teenusega moonutab või tõenäoliselt moonutab oluliselt selle keskmise tarbija majanduskäitumist, kes selle kauba või teenusega kokku puutub või kellele see on suunatud. Sama sätte lg 3 kohaselt hinnatakse kauplemisvõtet, mis tõenäoliselt moonutab oluliselt ainult selliste tarbijarühmade majanduskäitumist, kelle liikmed oma vaimse või füüsilise puude, vanuse või kergeusklikkuse tõttu on kauplemisvõtte või sellega seonduva kauba või teenuse suhtes eriti vastuvõtlikud moel, mille ettenägemist võib kauplejalt õigustatult eeldada, lähtudes kauplemisvõtte mõjust kõnealuse tarbijarühma keskmisele liikmele. Sätte lg 7 lisab et, tarbija majanduskäitumise oluliseks moonutamiseks peetakse sellise kauplemisvõtte kasutamist, millega tunduvalt vähendatakse tarbija võimalust teha teadlik valik ja sellega mõjutatakse tarbijat tegema tehinguotsust, mida ta muul juhul ei oleks teinud. TKS § 15 lg 9 kohaselt on eelkõige ebaaus tarbijat eksitav või tema suhtes agressiivne kauplemisvõtte.

²²³ Consumer Protection Cooperation Network (CPC). Single Market Scoreboard. Euroopa Komisjoni kodulehekülj. – https://ec.europa.eu/internal_market/scoreboard/performance_by_governance_tool/consumer_protection_cooperation_network/index_en.htm (25.04.2021).

²²⁴ Common position of national authorities within the CPC. – https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/common-position_of_national_authorities_within_cpc_2013_en_0.pdf (25.04.2021); Common position of national authorities within the CPC Network. Assessment of proposals made by Apple, Google and relevant trade associations regarding in-app purchases in online games. – https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/20140718_in-app_cpc_common-position_en.pdf (25.04.2021).

²²⁵ Gaming Regulators' European Forum, lk 11.

²²⁶ Tarbijakaitseeadus. – RT I, 31.12.2015, 1... RT I, 04.12.2020, 4.

Tarbijakaitse seadus on üle võtnud ebaausate kaubandustavade direktiivi 2005/29/EÜ²²⁷ nõuded ja TKS eelviidatud sätted on üle võtnud direktiivi 2005/29/EÜ artikkel 5 sisu.

Direktiivi 2005/29/EÜ I lisa punkti 20 kohaselt on eksitav kaubandustava ka toote kirjeldamine kui „prii“, „tasuta“, „ilma rahata“ või samalaadsena, kui tarbija peab siiski maksma ka muu, kuid kaubandustavale reageerimise vältimatute kulude eest. TKS § 16 lg 8 punktis 20 on sätestatud samasisuline keeld. Suurem enamus rüüstekaste pakkuvaid mängu on *freemium* mängud, mis üritavad ennast reklaamida tasuta mänguna, mis muuhulgas mõjub eriti atraktiivselt lastele. Sõna "tasuta" (või sarnaste üheselt mõistetavate terminite) kasutamine sellisena tuleks lubada ainult nende mängude puhul, mis on reaalselt täies ulatuses tasuta või teisisõnu, mis ei sisalda võimalust rakendusesiseseid oste teha, isegi mitte valikuliselt. Sõna "tasuta" vms kasutamist võib lubada mängude puhul, mis pole täiesti tasuta, kui seda täiendavad asjakohased kvalifikatsioonid, mis iseloomustavad selgelt millised elemendid on tasuta ja milliseid saab osta. Sellistel juhtudel peaks tarbija saama pääseda juurde eraldi mängu osadele, mis on iseseisvad, ilma et oleks vaja täiendavaid oste teha. „Tasuta“ ei tohi kasutada, kui tarbija ei saa ilma täiendavate ostudeta juurdepääsu mängude lahutamatu sisule või mängida mängu nii, nagu ta seda saaks mõistlikult oodata.

Eelkirjeldatud olukorra puhul võib olla direktiivi 2005/29/EÜ artikli 5 lõikega 4, artikliga 6 ja artikliga 7 koosmõjus rikutud ka tarbijaõiguste direktiivi 2011/83/EÜ, eelkõige mis käsitleb tarbijate eelneva teavitamise nõudeid.²²⁸ TKS § 8 lg 1 kohaselt on kohustus teenust pakkuvas teavitada tarbijat teenuse eest tasutavast lõpphinnast. Kui teenuse lõpphinda ei ole võimalik eelnevalt kindlaks määrata, teavitab kaupleja tarbijat teenuse hinna komponentidest, tariifidest või hinna arvutamise alustest nii, et tarbijal on võimalik teenuse lõpphinda piisava täpsusega arvutada. Mõnedes mängudes oleks võimalik kogumaksumust arvutada näiteks kõikide mängu funktsionaalsuse lahti lukustamise ja kõikide mängus esinevate esemete hankimiseks vajaliku eeldatava raha kulutamise summa. Paraku see muutub rüüstekastide juhuslikkuse kontekstis äärmiselt keeruliseks. Alternatiivselt oleks vajalik sellisel juhul kõikide pakutavate rüüstekastide reaalse rahalise hinna avaldamine virtuaalvääringu hinna kõrval. Sellist praktikat senimaani mängupakkujad ise ei kasuta, kuna autori arvates on virtuaalvääringu üks eesmärke mängija eest peita rüüstekasti eest makstavat reaalselt tasu.

²²⁷ 11. mai 2005 Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2005/29/EÜ, mis käsitleb ettevõtja ja tarbija vaheliste tehingutega seotud ebaausaid kaubandustavasid siseturul ning millega muudetakse nõukogu direktiivi 84/450/EMÜ, Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiive 97/7/EÜ, 98/27/EÜ ja 2002/65/EÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrust (EÜ) nr 2006/2004 (ebaausate kaubandustavade direktiiv). – ELT L 149, lk 22–39.

²²⁸ Common position of national authorities within the CPC, lk 2.

Lisaks, isegi kui on täidetud I lisa punkti 20 kriteeriumid, võib täiendavalt analüüsida ka muid elemente, näiteks seda, et hinna teabe kuvamise viis ei ole eksitav ega agressiivne kaubandustava direktiivi 2005/29/EÜ artiklite 6–9²²⁹ ning vastavalt TKS § 16 ja § 18 tähenduses. Direktiivi 2005/29/EÜ lisa I punkti 7 (TKS § 16 lg 8 p 7) kohaselt on eksitavaks vale väide, et toode on saadaval ainult väga piiratud aja jooksul või et see on saadaval eritingimustel ainult väga piiratud aja jooksul, eesmärgiga panna tarbija koheselt otsustama ja jätta ta ilma teadliku valiku tegemise võimalusest või selleks vajalikust ajast. Autori kogemusel on paljudes mängudes rakendatud rüüstekastidele ajapõhiseid pakkumisi, mida kuvatakse järjepidevalt mängijale. Need piiratud ajaga pakkumised on aga äravahetamiseni sarnased teineteisega ning kohe kui üks lõppeb, siis algab järgmine „super“ pakkumine. Siin on selgelt näha, et pakkumise „piiratus“ on näiline ning eksitab mängijat. Samuti see, et igal momendil, kus mängusiseselt võimalik, avaneb uus hüplikaken sama reklaamiga, mille peab sulgema, et jätkata mänguga ja mis takistab seega mängukogemust. Kuigi rakenduspoodide haldajad Apple ja Google on teinud CPC juhiste kohaseid muudatusi oma poodides pakutavate mängudega seotud kuvatava eelinformatsiooni osas,²³⁰ siis mängusisesed reklaamid on nende võimu ulatusest väljas. Autori hinnangul on eelkirjeldatud mängusisesed reklaamid selgelt agressiivsed ja eksitavad ning seega vastuolus direktiivi 2005/29/EÜ ja TKS-ga.

3.2.2.2. Reklaamiseadus

Vaadates ka Eesti tasandil ka RekS-i, mis sätestab ebaausaid, agressiivseid ja keelatud kauplemisvõtteid, siis on § 4 lg 2 p 3 järgi reklaam keelatud kui reklaamitud hinna ja selle tasumise tingimused oma eksitava iseloomuga, mistõttu võib olla inimese majanduskäitumine kahjustatud. RekS § 3 lg 4 p 1 hõlmab endas üldist kohustust, et reklaam ei tohi olla vastuolus heade kommete ja tavadega. Seega saab lugeda, et arvutimängude enda reklaamimine kui tasuta mängudena, kuigi tegelikult on suur osa nende sisust rüüstekastide müümine, ning lisad pealetükkivad ja eksitavad mängusisesed reklaamid, rikuvad RekS-s toodud nõudeid.

RekS § 29² reguleerib ka hasartmängude reklaami, mille lõike 1 kohaselt on hasartmängu, mängukoha ja hasartmängukorraldaja reklaam (edaspidi hasartmängu reklaam) keelatud, kui hasartmängukorraldajal puudub hasartmänguseaduse kohaselt nõutav korraldusluba. Kuna eelnevalt on põhjendatud, et rüüstekast kujutab endast hasartmängu ning oma mängudes rüüstekaste pakkuvad ettevõtted ei oma Eestis hasartmängude korraldamis- ega tegevuslubasid,

²²⁹ Common position of national authorities within the CPC, lk 2.

²³⁰ Common position of national authorities within the CPC Network. Assessment of proposals made by Apple, Google and relevant trade associations regarding in-app purchases in online games.

siis on selge, et ka Eestis kättesaadavaks tehtud säärase mängude reklaam on keelatud (kaasa arvatud mängusisesed reklaamid).

Isegi kui teatud rüüstekasti mitte pidada hasartmänguks, ei tohiks reklaam, mille sihtgrupi moodustavad peamiselt lapsed, RekS § 8 lg 4 kohaselt näiteks luua muljet, et mõne kauba omandamine või teenuse kasutamine muudab lapse teistest paremaks või et selle puudumisel on vastupidine mõju, tekitada lapses alaväärsustunnet või otseselt õhutada last iseseisvalt tehinguid tegema. Rüüstekastide reklaamimine eelkõige lastele suunatud mängudes omab vastavat mõju.

3.2.2.3. Võimalikud rakendatavad piirangud ja meetmed

TKS § 13 lg 2 välja toodud, et ebaausa kauplemisvõtte kasutamise keelu rikkumine ei too iseenesest kaasa tehingu tühisust. Samas on TKS peatükis 8 sätestatud karistusemäärad 3200-st kuni 50 000 euroni. Enamus mängupakkujad ei ole mõjutatud selliste rahatrahvide summade ulatusest ning selle väljanõudmise protsess on ebaökoonoomne. Reklaami üldnõudeid rikkuva reklaami tellimise, teostamise või avalikustamise eest on juriidilisele isikule RekS § 33 lg 2 kohaselt ette nähtud rahatrahv kuni 10 000 eurot. Lisaks RekS § 34 lg 2 ja § 35 lg 2 kohaselt reklaami tellimise, teostamise või avalikustamise eest, millega rikutakse kaupade ja teenuste reklaami keeldu, piirangut või nõuet on juriidilisele isikule ette nähtud rahatrahv kuni 50 000 eurot. Reklaamiseaduse üle riikliku järelevalvet teostab ja RekS §-des 33–35 sätestatud väärtegade kohtuväline menetleja on Tarbijakaitse ja Tehnilise Järelevalve Amet. Kuigi reklaamiseaduses on mitmeid kordi kõrgema ulatusega karistused võimalikud, siis sellegipoolest kehtivad samad ebaefektiivsuse argumendid, mis said välja toodud hasartmänguseaduse sanktsioonide kohta. ning langevad samade ebaefektiivsuste kuuksi, mis kimbutab ka hasartmänguseadust ja tarbijakaitseadust.

Tarbijakaitseaduse täitmise üle teostab järelevalvet TKS § 21 lg 2 p 1 kohaselt Tarbijakaitse ja Tehnilise Järelevalve Amet (TTJA), mille pädevuses on teostada järelevalvet TKS ja selle alusel kehtestatud õigusaktides ning teistes seadustes tarbija õiguste kaitseks sätestatud nõuete täitmise üle. Sama löike teiste punktide kohaselt on lisaks õigus teha ettepanekuid ameti pädevusvaldkondi puudutavate õigusaktide muutmiseks, lahendada või edastada asjaomastele institutsioonidele lahendamiseks tarbija õiguste tagamiseks kehtestatud nõuete rikkumise kohta ametile esitatud kaebusi; nõustada tarbijaid, tarbijaihendusi ja kauplejaid ning aidata kaasa nende tarbijakaitsealaste teadmiste täiendamisele; sõlmida koostöökokkuleppeid teiste järelevalveasutustega ning kohaliku omavalitsuse üksustega. Sinna hulka kuuluvad näiteks

kohustused abistada tarbijat piiriüleste vaidluste korral (TKS § 27) ja internetipõhistest lepingutest tulenevate vaidluste kohtuväline lahendamine (TKS § 39). Sisuliselt on TTJA õigustatud kujundama ka rüüstekastidega seonduvat uut regulatsiooni, kuid arvestades, et rüüstekastid on võrdlemisi uus nähtus ning pole Eestis praktiliselt üldse päevakajastust näinud, siis autori hinnangul ei ole ka mõistlik oodata initsiatiivi järelevalvajate ja regulaatorite poolt.

Sarnaselt hasartmänguseadusele annab, ja hõlmab samu probleeme, TKS § 62² lg 1 õiguse TTJA-le õiguse nõuda veebiliidesele juurdepääsu piiramist. Kui esineb tarbijate huve kaitsvatest liidu õigusaktidest tulenevate nõuete rikkumine ja selle lõpetamiseks ning tarbijate kollektiivsetele huvidele tekkiva olulise ohu ärahoidmiseks puuduvad muud tõhusad võimalused, on TTJA-l õigus teha infoühiskonna teenuse osutajale ettekirjutus ja nõuda veebiliidese kaudu esitatava teabe kõrvaldamist, veebiliidesele juurdepääsu piiramist või veebiliidesele juurdepääsul tarbijatele hoiatuse lisamist. Lõige 2 täpsustab et, seaduse tähenduses on veebiliides Euroopa Parlamendi ja nõukogu määruse (EL) 2017/2394 artikli 3 punktis 15 nimetatud tarkvara, milleks võib olla veebileht, selle osa või muu rakendus. Sellise nõude tulemusena on internetiühendust pakkuv üldkasutatava elektroonilise side teenuse osutaja kohustatud TTJA ettekirjutuse alusel blokeerima ettekirjutuses nimetatud domeeninime talle kuuluvates nimeserverites.

Kokkuvõtvalt nähtub, et rüüstekastide paigutamisel Eesti õiguskorra konteksti leidub hulgaliselt vastuolusid, keeldude eiramist ja rikkumisi. Paraku ei ole seadustes ettenähtud karistused piisavalt mõjusad, et need suunaksid mängupakkujaid õiguskuulekusele. Erinevaid rüüstekaste sisaldavaid mängu on avaldatud aastatega tohutu hulk, nii väiksemate kui suuremate turuosaliste poolt, ning kuni viimase ajani on nad seda teha saanud õigusloojate ja regulaatorite tähelepanuta. Nüüdseks on globaalselt õiguskirjanduses, tarbijakaitseühenduste ja ka riikide endi poolt hakatud rohkem tähelepanu rüüstekastidele osutama ning seistakse ülesande ees leida tasakaal ja ühine mõistmine rahvusvahelisel tasandil, et juba väljakujunenud äripraktikat seadusandlikul tasandil efektiivselt reguleerida.

3.3. Turu eneseregulatsioon või riiklik regulatsioon

Autori hinnangul tuleks vaadata kas oleks reguleerimisest leebemaid meetmeid, kuidas rüüstekastide küsimusele ja sellega seonduvate kahjulike tagajärgede ärahoidmisele läheneda. Sisuliselt on lisaks riiklikul tasandil rüüstekastide regulatsioonile on võimalus toetuda ka tööstussektori eneseregulatsioonile. Majanduskoostöö ja Arengu Organisatsioon (OECD) on avaldanud 2015. aastal põhjaliku analüüsi turu eneseregulatsiooni olemusest, mõjust, eelistest

ja ka katsumustest. Selle aruande tähenduses mõeldakse tööstuse eneseregulatsiooni (ingl *industry self-regulation*, ISR) all eelkõige ettevõtete rühmi tööstusharus või terves tööstussektoris, kes nõustuvad tegutsema ettenähtud viisil, vastavalt reeglite kogumile või põhimõtetele. Ettevõtete osalemine rühmades on sageli vabatahtlik, kuid see võib olla ka õiguslikult nõutav. Need rühmad võivad täielikult vastutada eneseregulatsiooni vahendite väljatöötamise, seire eest vastavuse ning täitmise tagamise eest või nad saavad teha koostööd valitsusüksuste ja muude huvigruppidega nendes valdkondades. Kaasregulatsiooni võib pidada osaks pidevast eneseregulatsiooni ja riigi poolt kehtestatud regulatsiooni omavahelisest funktsioneerimisest. Eneseregulatsiooniskeemid, mis hõlmavad teatud määral riigi kaasamist on tavaline; kaasamise tase võib aga oluliselt erineda. Riigil võib olla eneseregulatsiooni julgustamisel ja suhtlemisel mitmesuguseid rolle isegi väljaspool kaasregulatsiooni mudelit. Tööstuse eneseregulatsioon võib olla soodne täiendus valitsuse poliitikale, kuid see tekitab ka mitmeid väljakutseid. Samal ajal võib ISR pakkuda mõlemale tööstusele olulist kasu ja tarbijad; nende edu seda tehes sõltub paljudest teguritest, sealhulgas: i) osalejate võetud kohustused; ii) organiseeritud eneseregulatsiooni ulatus tööstusharus; iii) mil määral osalejad peavad kohustustest kinni; ja iv) kohustuste mittetäitmise tagajärjed.²³¹

Eneseregulatsioonist saavad kasu nii valitsused, ettevõtted kui ka tarbijad. Valitsused võivad olla huvitatud kui see hõlmab probleeme, millele üle on valitsusel piiratud volitused, mis võib juhtuda reklaamiküsimustes; ISR võiks olla ka valitsuste jaoks kulutõhusam, kuivõrd jõustamine ja seirekoormust kergendatakse ja / või suunatakse ettevõtlusele. Tarbijad saaksid eneseregulatsiooni abil parema informatsiooni kättesaadavuse, efektiivsema vaidluste lahendamise protsessi, täiendavat kaitset ebaausate või kahjulike turupraktikate vastu ning tugevama üldise tarbijakaitse. Ettevõtted soovivad selles, et nad tõstavad tarbijate usaldust nende vastu ning parandavad oma ärimainet. Lisaks saavad nad distsiplineerida turuosalisi, kes ei vasta või lausa rikuvad võetud kohuseid, muudavad kaebuste lahendamise protsessi lihtsamaks, saavad omavahel jagada juhendavaid materjale ning mis kõige tähtsam, ennetada riiklikul tasandil regulatsiooni vajadust. Paraku ähvardab selliseid eneseregulatsiooni eesmärgil turuosaliste endi poolt moodustatud ühendusi mõjuvahendite nõrkus, reaalse kontrolli teostamise raskused, turule sisenejate konkurentsivõime moonutused, madal tööstussektori kaetus, kõrged kulud ning viimastena favoratism ja korrupsioon.²³²

²³¹ OECD. Industry Self-Regulation: Role And Use In Supporting Consumer Interests. DSTI/CP(2014)4/FINAL 23.03.2015, lk 5-7. –

https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/industry-self-regulation_5js4k1fjqkwh-en (26.04.2021).

²³² OECD, lk 20-21.

Autori seisukohalt on järgnev USA näide rüüstekastide reguleerimise arengutest hea sisend, et läbi teha põgus proportsionaalsuse test paralleelselt eneseregulatsiooni ja seaduse tasemel regulatsiooni vahel. Selle järeldused on autori seisukohalt analoogselt kasutatavad ka Eesti tasandil. USA mängude hindamise organisatsioon Entertainment Software Rating Board (ESRB), mis on vastava tööstusharu eneseregulatsioonirühm, on kommenteerinud 2017. aastal, et rüüstekaste ei peeta hasartmängudeks: kuigi nendes mehaanikates on juhuse element, on mängijal alati garanteeritud mängusisese sisu saamine (isegi kui mängija saab kahjuks midagi, mida ta ei soovi). ESRB hinnangul sarnaneb see kollektioneeritavate kaardimängude põhimõttega: mõnikord avate paki ja saate uhiuue holograafilise kaardi, millel olete mõnda aega silma peal olnud. Kuid teinekord saate kaarte, mida teil juba on.²³³ 2018. aasta novembris avaldas USA senaator Maggie Hassan kirja,²³⁴ milles paluti Föderaalset Kaubanduskomisjonil (FTC) uurida rüüstekastide kasutamist mängudes, mida FTC lubas teha ilma oma seisukohta selles küsimuses täpsustamata. Vastusena teatas meelelahutustarkvara reitingukomisjon (ESRB), et lisab omalt poolt mängudele, mis võimaldavad seda tüüpi mikrotehinguid teha, ostjate hoiatamiseks märgistuse „mängusisese ostud“. Mitu osariiki, sealhulgas Hawaii, Washington, California ja Minnesota, esitasid ka seaduseelnõud, et reguleerida saakide kasutamist mängudes, kuid ühtegi neist ei suudetud läbi suruda.²³⁵

USA senaator Josh Hawley on 2019. aasta maikuu avaldanud seaduseelnõu²³⁶ kõigi arvutimängutööstuse ettevõtete jaoks. Eelnõuga, mille on kutsutud iseloomustavalt "Laste kaitsmise eelnõu kuritarvitavate mängude eest", püütakse konkreetselt alaealisi kaitsta, keskendudes mängudele, mis on suunatud alla 18-aastastele tarbijatele või nende poolt mängitud. Alaealistele suunatud mängude kindlaksmääramine põhineb mitmetel teguritel, sealhulgas mängu sisu, visuaalne sisu ja muud näitajad, mis on sarnased nendega, mida kasutatakse laste veebipõhise privaatsuse kaitse seaduse (COPPA) kohaldatavuse määramiseks. Mängude puhul, mis vastavad seaduseelnõu kriteeriumidele, keelaks seadusandlus „mitmesugused manipuleeriva iseloomuga mängudisaini vormid“. Eelkõige tehakse teates kindlaks, et seadusandlus keelaks rüüstekastid, mis on määratletud kui „mikrotehingud, mis pakuvad mängijatele juhuslikke või osaliselt juhuslikke hüvesid“. Sealhulgas lähenemised, kus

²³³ Schreier, J. ESRB Says It Doesn't See 'Loot Boxes' As Gambling. KOTAKU 11.10.2017. – <https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091> (25.04.2021).

²³⁴ Scwiddessen, S. New Loot Box Bill Introduced in the USA... Again. Connect on Tech, Baker McKenzie 26.04.2018. –

<https://www.connectontech.com/2018/04/26/new-loot-box-bill-introduced-in-the-usa-again/> (25.04.2021).

²³⁵ Bailey, J. M. A Video Game 'Loot Box' Offers Coveted Rewards, but Is It Gambling? The New York Times 24.04.2018. – <https://www.nytimes.com/2018/04/24/business/loot-boxes-video-games.html> (25.04.2021).

²³⁶ A bill to regulate certain pay-to-win microtransactions and sales of loot boxes in interactive digital entertainment products, and for other purposes. S.1629 – 116th Congress (2019-2020). 23.05.2019. – <https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/1629/text> (25.04.2021).

üritatakse mängijaid kulutama raha, et kiiresti edasi liikuda mängusisus, mis on muidu ilma lisakuludeta saadaval ja mängu manipuleerimine nii, et anda täiendavaid mikrotehinguid ostvatele mängijatele konkurentsieelis teiste mängijate ees, kes lisatasusid ei maksa. Kavandatavat õigusakti rakendaks FTC oma volituste abil ebaausate ja petlike kaubandustavade ohjeldamiseks. Lisaks annaks kavandatav õigusakt riigi peaprokuröridele õiguse esitada mänguarendajate vastu hagi selle seaduse jõustamiseks.²³⁷ Eelnõu sai senatile lugemiseks esitatud, kuid menetlus ei ole sellest ajast saadik edasi liikunud, seda ilmselt COVID-19 pandeemia pärast.

Aprillis 2020 teatas ka ESRB, et: „Uus sildistus – „Mängusisesed ostud (sisaldab juhuslikke üksusi)” – määratakse arvutimängudele, mis sisaldavad mängusisesed pakkumisi digitaalsete kaupade või premium esemete ostmiseks reaalses valuutas (või virtuaalsete müntide või muude mängusiseste valuuta vormidega, mida saab osta reaalse maailma valuutaga), mille eest mängija ei tea enne konkreetsete digitaalsete kaupade või premium teenuste ostmist (nt rüüstekastid, esemepakid, üllatusauhinnad). Hoiatus kehtib mängude kohta, kus on „rüüstekastid, *gacha* elemendid, eseme- või kaardipakid, auhinnarattad, aardekirstud ja palju muud.“²³⁸ ESRB on nähtavasti tasapisi oma hoiakuid hakanud muutma, kuna riiklikul tasandil nende varasemate seisukohtadega ei nõustunud ning nüüd tehakse jõupingutusi, et seaduseelnõu menetlemine lõpetatakse.

Kokkuvõtvalt, nagu käesolevas töös on leitud, siis rüüstekastid kui hasartmäng on mängijaid potentsiaalselt kahjustav. Seega oleks täiendava regulatsiooni eesmärk piirata või ära hoida selline kahju. Küsimuseks on see, kas mängufirmade õiguseid piirata on mõistlikum läbi turul eneseregulatsiooni teostava riigist eraldiseisva ühingu tegevuse näol või on riigi sekkumine täiendava seadusandlusega sobivam. Kuna sellised eneseregulatsiooni teostavad ühingud on reeglina loodud ja koosnevad turuosalistest, siis on suur oht, et organisatsiooni seisukohad on pigem mängufirmade poole kaldu. Kuigi riikliku seadusandluse väljatöötamist saavad erinevad huvigrupid mõjutada, sealhulgas ESRB laadsed ühendused, siis võib lugeda, et riik langetaks objektiivseid otsuseid lähtudes selliste mängude mängijate kaitse eesmärgist. Samuti on näha rüüstekastide aina kasvavast turuosast, et eneseregulatsioon ei ole olnud suuteline haldama

²³⁷ Blickensderfer, S., Brown, N. A. U.S. Regulation of Loot Boxes Heats Up with Announcement of New Legislation. *The National Law Review* 09.05.2019. – <https://www.natlawreview.com/article/us-regulation-loot-boxes-heats-announcement-new-legislation> (25.04.2021).

²³⁸ Introducing a New Interactive Element: In-Game Purchases (Includes Random Items). ESRB blog 13.04.2020. – <https://www.esrb.org/blog/in-game-purchases-includes-random-items/> (25.04.2021); McWhertor, M. Game ratings will now include loot box warnings, ESRB says. *Polygon* 13.04.2020. – <https://www.polygon.com/2020/4/13/21219071/esrb-game-ratings-loot-boxes-gacha-random-items> (25.04.2021).

rüüstekastide levikut ning eelkõige nendest tulenevaid negatiivseid mõjusid. Seega on vaja rakendada seadusandlikku jõudu rüüstekastide reguleerimiseks.

Rüüstekastidega arvutimängude täielik keelamine võib osutuda praktikas väga keeruliseks ja ka argumenteeritavalt ebaproportsionaalseks mängupakkujate vastu. Autori seisukohalt pakub eelmainitud USA 2019. aasta eelnõu tasakaalukat lähenemist rüüstekastide reguleerimisele, millega keelatakse alaealistele mõeldud või turustatud mängud, sh sellised, mida võiks alaealised siiski mängida. Mängupakkujal oleks variant mitte lisada oma mängu rüüstekaste või lisada ja rakendada kontrollfunktsioone, millega tuvastatakse mängijate vanust. See tähendab, et rüüstekaste oleks siiski võimalik mängupakkujatel rakendada oma mängudes, kuid piirangutega.

Viimasena on küsimuse all, kas piirangud rüüstekastide kasutamisel mängude rahastusmudelina on liigselt koormav mänguarendajatele. Mängude hinnad on pikka aega võrdlemisi samasugusel tasemel püsinud²³⁹ ja mängude väljaarendamise kulud on tohutult kasvanud. Pidades silmas pikemaid arendusaega ning vastates kallitele tehnoloogilistele ja juriidilistele nõuetele on rüüstekastid olnud mänguarendajatele hea lahendus tagada järjepidev tuluvoog, mis vajab vähe aktiivset haldamist. Vaatamata sellele väljakutsele on arendajad siiski jätkanud uut tüüpi tuluvoogude katsetamist, mis on osutunud vähemalt mõnevõrra tarbijate muresid leevendavana ja majanduslikult edukaks.²⁴⁰ Teiselt poolt vaadatuna rüüstekastid kui hasartmäng on hetkeajani laialt ligipääsetav alaealistele ning on enamjaolt riiklikul tasandil reguleerimata. Arvestades hasartmängudega kaasnevaid ohte, ei saa jätta rüüstekastide edasist kasutamist mängudes juhuse hoolde. Seega on eelnevast analüüsist lähtuvalt rüüstekastide reguleerimine riiklikul tasandil proportsionaalne, et tagada eelnevalt väljatoodud avalikud huvid.

3.4. Rüüstekastidest teadlikkuse parandamine

Nagu eelnevalt korduvalt välja on toodud, siis rüüstekastid on hasartmäng ning selle tegevuse negatiivsetele mõjudele, sh sõltuvusele, on kõige haavatavamad just lapsed. Näiteks hasartmängusõltuvusel on kõigist sõltuvustest kõrgeim enesetappude osakaalu protsent.²⁴¹ Autori seisukohalt oleks üks suurimaid tööriistu nende kaitseks üldine teadlikkuse parandamine

²³⁹ Bryan, W. Why Does Video Game Development Cost So Much? A Full and Line-by-Line Breakdown. Gamedesigning 02.02.2021. – <https://www.gamedesigning.org/learn/video-game-cost/> (25.04.2021).

²⁴⁰ McCaffrey, M. The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. Business Horizons (2019) 62, lk 18. – https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3309612 (25.04.2021).

²⁴¹ The Dangers of Youth Gambling, lk 14.

mängudes leiduvate hasartmängulike elementide ning spetsiifiliselt rüüstekastide suhtes. Sellisel juhul saaksid lapsevanemad informatsiooni, millega täita oma LasteKS §-st 7 tulenevat kohustust olla esimene kaitseliin ohtude vastu, et tagada lapse õigused ja heaolu. Kusjuures LasteKS § 9 sätestab, et riigi ja kohaliku omavalitsuse üksuste ametiasutused ja nende ametiisikud ning avalik-õiguslikud ja eraõiguslikud juriidilised isikud peavad tagama elanikkonna teavitamise lastekaitsemeetmetest, pöörates erilist tähelepanu abivajava või hädaohus oleva lapse abistamiseks vajaliku teabe avalikustamisele. Tänapäeval, kus noorte seas on nutiseadmed osa igapäeva elust kuni sõltuvuse tekkimiseni,²⁴² on vaid väike samm hasartmängudeni ning sellele on vaja tähelepanu pöörata. Mujal maailmas on rüüstekastide käsitlemine potentsiaalse hasartmänguna tohutult rohkem tähelepanu saanud.²⁴³ Seetõttu on ka nendes infosfäärides elavatel inimestel suurem võimalus rüüstekastide olemusest juba teadlik olla.

Euroopa Komisjoni poolt avaldatud soovitusel kohaselt kutsutakse liikmesriike vajaduse korral koos tarbijakaitse organisatsioonide ja hasartmängukorraldajatega üles korraldama või toetama korrapäraseid harivaid teadlikkuse parandamise kampaaniaid, mis käsitlevad interneti hasartmängimist ja mis on suunatud tarbijatele ja haavatavatele rühmadele, sealhulgas alaealistele.²⁴⁴ Sellisteks organisatsioonideks on Eestis praegu näiteks Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus, Hasartmängusõltuvuse Uurimise ja Võõrutamise Instituut, MTÜ Hingeabi Assotsiatsioon Usaldus, psühholoogilise nõustamise keskus SENSUS, lisaks võiks olla asjakohane viidata suuremates linnades asuvatele psühhiaatriakliinikutele.²⁴⁵ Seega võiks mõni nendest organisatsioonidest võtta endale südameasjaks korraldada koostööd laiemalt või kasvõi alustada avalikku dialoogi.

Tundub, et Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus on mõnevõrra tööga alustanud, või vähemalt teadvustanud probleemi. Nende poolt on mõne aasta vahemikuga tellitud uuringuid seerias „Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega“. Kui 2017. aastal läbiviidud uuringus²⁴⁶ ei ole rüüstekastid käsitlust leidnud, siis juba 2019. aastal kordusuuringus²⁴⁷ on rüüstekastide kohta eraldi osa. Uuringu valimi lõplikuks suuruseks kujunes 2935 vastajat, sh 2434 vastajat

²⁴² Digisõltuvus. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse kodulehekülj. – <https://15410.ee/digisoltuvus/> (25.04.2021).

²⁴³ Google'i otsingute käigus tuleb esile vaid paar üksikut eestikeelset rüüstekaste käsitlevat lühiartiklit.

²⁴⁴ 14. juuli 2014 Euroopa Komisjoni soovitus (2014/478/EL), mis käsitleb põhimõtteid, mille abil kaitsta interneti hasartmänguteenuste tarbijaid ja mängijaid ning hoida alaealisi interneti hasartmängudest eemal. – ELT L 214, lk 38–46.

²⁴⁵ Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216, lk 25.

²⁴⁶ Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2017. Uuring. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse kodulehekülj. – <https://15410.ee/uudised/uuringud/#1575993703510-8a267ff1-989b> (24.04.2021).

²⁴⁷ Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2019. Uuring. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse kodulehekülj. – <https://15410.ee/uudised/uuringud/#1522911053574-f2975ef0-1216> (24.04.2021).

veebis ning 500 vastajat telefoni teel. Hasartmängusõltuvuse risk püsib ligilähedasel tasemel eelmise uuringuga, mõningate probleemidega ning tõenäolisi patoloogilisi mängijaid on elanikkonnas ning mängijate seas vastavalt 7% ning 13%. Rüüstekastide ostmisega arvutimängudes on kokku puutunud kümnendik kõigist vastanutest, s.o 12% hasartmänge mänginutest. Viimase kahe aasta jooksul on rüüstekastide ostmise kogemus 8 protsendil hasartmänge mänginutest. Riskirühmades on rüüstekastidega kokkupuuteid enam, viimase kahe aasta jooksul on neid ostnud 15% mõningate probleemidega ning veerand (25%) tõenäolistest patoloogilistest mängijatest. Rüüstekaste ostnud on seda valdavalt teinud harvem kui kord kuus, igakuised ostjad on neist olnud 30%. Probleemsest segmendist on aga viiendik olnud väga sagedased ehk igapäevased ostjad. Sotsiaal-demograafiliselt on rüüstekaste enam ostnud mehed (14%); mitte-eestlased, suuremate linnade elanikud ning nooremad vanusesegmendid (alla 40-aastased): mida noorem vanusegrupp, seda laiem kokkupuude. 15-20 aastastest on rüüstekaste ostnud umbes viiendik (19%). Kui nüüd on olemas esimene arusaam rüüstekastide levikust Eestis, siis on vaja selle info põhjal ka alustada avalikult nähtava dialoogiga rüüstekastide olemusest ja probleemidest.

Selleks vajalikud haridusvahendid on juba tegelikult olemas ja mujal maailmas viiakse ellu teadlikkuse tõstmise kampaaniaid. Mõned probleemid on alles, näiteks teabe pakkumine mängudes endis ja koolides. Tarbijakaitseliitudel on vahendite puudumine avaliku suhtluse rakendamiseks (koolides teabe kuvamine, teadlikkuse tõstmise kampaaniate avaldamine jne). Mõningaid selliseid algatusi toetavad juba riiklikud ametiasutused. Euroopa algatused, näiteks poliitika Parem Internet Lastele²⁴⁸ ja kampaania #SaferInternet4EU²⁴⁹ või Turvalisema Interneti keskused²⁵⁰ on näited tegevustest, mida koordineeritakse Euroopa Liidu tasandil. Koostööd oleks võimalik teha ka Euroopast kaugemate riikidega, näiteks kasvõi Austraalia on ressursid, mis on suunatud harima lapsevanemaid laste ja hasartmängude vaheliste suhete osas.²⁵¹ Ka eelmainitud ESBR või Euroopa paralleelil PEGI on välja toonud erinevaid lahendusi, kuidas lapsevanem saaks piirata laste ligipääsu erinevatele mängudele.²⁵² Neid ja muid tööriistu ära kasutades oleks pool tööd juba tehtud ning jääks vaid ellu viia teavituskampaaniaid ka Eestis.

²⁴⁸ Vt Better Internet for Kids kodulehekül: <https://www.betterinternetforkids.eu/home> (25.04.2021).

²⁴⁹ #SaferInternet4EU campaign. Better Internet for Kids kodulehekül. – <https://www.betterinternetforkids.eu/saferinternet4eu> (25.04.2021).

²⁵⁰ Safer Internet Centres. Shaping Europe's digital future. Euroopa Komisjoni kodulehekül. – <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/safer-internet-centres> (25.04.2021).

²⁵¹ Gambling and teenagers. The Australian Parenting Website. – <https://raisingchildren.net.au/pre-teens/behaviour/behaviour-questions-issues/gambling> (25.04.2021).

²⁵² Parental Controls. ESRB kodulehekül. – <https://www.esrb.org/tools-for-parents/parental-controls/> (25.04.2021); Vanemliku järelevalve tööriistad. Pan European Game Information (PEGI) kodulehekül. – <https://pegi.info/et/node/45> (25.04.2021).

KOKKUVÕTE

Infotehnoloogia arenguga on nii arvutimängud kui ka hasartmängud muutunud aina kättesaadavamaks ja levinumaks. Kujunenud on olukord, kus need kaks võivad äravahetamiseni sarnased olla. Arvutimängude pakkujad on võtnud omaks ärimudeli, kus nende poolt arendatud mängudes on võimalik raha eest osta rüüstekasti, mis põhineb juhuslikkusel ja kus ostja saab teada oma ostu sisust alles siis, kui mängusüsteem selgitab juhuslikkuse generaatorite abil välja mängija saadavad virtuaalsed esemed. Selle ärimudeli laiema levikuga on tõusnud esile küsimus, kas tegemist võib olla hasartmänguga. Eelnevast tulenevalt oli käesoleva magistr töö eesmärk analüüsida ning leida vastus püstitatud uurimisküsimusele, kas juhuslikkusel põhineva sisuga rüüstekasti mikrotehinguga müük arvutimängudes on hasartmängu korraldamine Eesti või Euroopa Liidu regulatsioonide mõistes ning teise uurimisküsimusena, kas ja mis negatiivseid mõjusid avaldavad rüüstekastid mängijale ning milliste regulatiivsete või muude vahenditega on efektiivseim viis neid mõjusid ennetada või leevendada ja kas olemasolev Eesti regulatiivne raamistik on selleks piisav?

Selleks, et nendele küsimustele vastata, oli käesoleva töö esimeses peatükis vaja uurida keskkonda, kus rüüstekaste soetatakse. Selleks defineeriti ja anti õiguslik käsitlus virtuaalmängule kui mikrotehingute teostamise keskkonnale. Allikate analüüsi tulemusena leiti, et tegemist on arvutimängudega, mida saavad mängijad mängida virtuaalses keskkonnas ja mida luuakse simulatsioonide abil arvutites. Ühtlasi on arvutimängud AutÕS kohaselt teosed, mida mängijad saavad tänapäeval, kas otse mängupakkujalt või erinevate teenusepakkujate abil, internetist alla laadid. Selleks, et mängu mängida, peavad nad nõustuma mängupakkuja tingimustega, sisuliselt lihtlitsentsilepinguga (EULA), kus on reguleeritud, kuidas mängu võib kasutada. Sealhulgas on reeglina fikseeritud asjaolu, et mängija ostab kõigest litsentsi mängu mängida ning saab seeläbi seal eksisteerivaid virtuaalseid esemeid kasutada, kuid mitte omada.

Mängusiseste virtuaalsete esemete ost toimub mikrotehingute näol, kus mängija tasub kas reaalse maailma fiat raha või mängupakkuja poolt loodud ja kontrollitud mängusisese mänguraha eest. Mängurahad on tsentraliseeritud kinnise skeemi virtuaalväeringud, mis võivad järelturu väljakujunemise tõttu transformeeruda avatud skeemi kategooria virtuaalväeringuks, kuid ei ole õiguslikus mõttes siiski raha ega e-raha. Mängija ostetavad virtuaalseid esemeid, võivad olla mängijale enne tasu maksmist teada, kuid võivad ka olla tundmatud, nagu rüüstekasti puhul. Autori poolt väljapakutud eestikeelse nimetusega rüüstekasti määratlus on see, et rüüstekast on arvutimängude funktsioon, millele pääseb tavaliselt ligi mängimise kaudu

või mille eest võib valikuliselt fiat raha või virtuaalvääringu eest maksta ning need sisaldavad juhuslikke virtuaalseid esemeid.

Mängupakkujad on rakendanud erinevaid mõjutustehnikaid selleks, et tõsta tõenäosust, et mängija ostaks rüüstekaste. Sinna hulka kuuluvad mõjutused võivad endast hõlmata järjepidevat, konstantset või raskesti suletavaid reklaame, mängu mehhaanikatesse peidetud mõjutusvõtteid, tarbija käitumise järkjärgult ümberprogrammeerimist või järjepidevat tarbija profileerimist. Paraku on erinevad allikad leidnud rüüstekastide tarbimise ja probleemsete hasartmänguharjumuste vahel seoseid ning täheldanud kahjulikke mõjusid rüüstekastide tarbijatele.

Töö teises peatükis on analüüsitud, kas rüüstekast on hasartmäng või mitte. Kirjanduses toodud käsitluse kohaselt on hasartmäng olemuselt raha või majandusliku väärtusega esemete panustamine tulevase sündmuse ebakindla tulemuse põhja. Euroopa Liidu tasandil on küll kaalutud hasartmängude täpsemat reguleerimist, kuid sellest on loobutud põhjendusega, et arvestades liikmesriikide erinevaid käsitlusi hasartmängude kohta, siis oleks seda võimatu õiglaselt ellu viia liiduülese konkurentsi mõttes. Seetõttu on jäänud hasartmängude regulatsioon suuresti siseriikliku regulatsiooni pärusmaaks. Sellegipoolest peab liikmesriik arvestama ELTL-st tulenevate üldiste reeglite ja põhimõtetega. Hasartmängude korraldamist Eestis reguleerib täpsemalt HasMS, mille § 2 lg 1 alapunktides on antud hasartmängu definitsiooni elemendid. Selleks, et mäng oleks hasartmäng, peab esinema mängus osalemise tingimuseks mängijapoolne panus, mängu tulemusena võiduvõimalus ning mängu tulemuse selgitamine osaliselt või täielikult juhuslikkuse alusel või sõltuma mitteteadaoleva sündmuse toimumisest.

HasMS § 2 lg-t 1 rüüstekastide valguses analüüsides selgus, et paljudel juhtudel on vastavad eeldused täidetud. Mängija teeb panuse rüüstekasti eest tasumisega ja seda kas fiat raha või rahaliselt hinnatava väärtusega mängusisese virtuaalvääringu eest. Rüüstekasti avamisel on mängijal võimalik saada erineva väärtusega virtuaalseid esemeid. Tähtis on märkida, et nendel virtuaalsetel esemetel ja kontodel on tihtipeale võimalik tuvastada reaalne turuhind, siis nii on autori hinnangul võimalik saada rüüstekasti avamise käigus võit. Mängu tulemus selgitatakse välja juhuslikkuse generaatorite abil. Mängupakkujate poolt valitud juhuslikkuse generaatorid võivad olla täiesti juhuslikud või nende poolt mõjutatud versioonid. Sellegipoolest on juhuslikkuse element vähemalt osaliselt olemas.

HasMS-is sätestatud hasartmängude liikide analüüsi kohaselt on rüüstekasti näol tegemist kaughasartmänguga HasMS § 2 lg 1 ja § 5 lg 1 järgi. Rüüstekasti kui hasartmängu saab liigitada enamuse juhtudel mängulaua ja mänguautomaadil korraldatavaks õnnemänguks HasMS § 3 lg

1 ja § 4 lg 1 p 1 kohaselt. Mõningatel juhtudel võib rüüstekast aga liigituda ka osavusmänguks § 3 lg 4 ning HasMS § 7 lg 1 kohaselt õnnemänguturniiriks.

Töö kolmandas peatükis on analüüsitud, kuidas oleks proportsionaalne rüüstekastidega seonduvat reguleerida ja mil määral suudab olemasolev regulatsioon tagada rüüstekastide kohaste kahjulike mõjude ärahoidmise. Maailma tasandil on rüüstekastidega seoses võtnud regulatiivseid meetmeid näiteks Jaapan ja Hiina. Brasiilia ja USA tasandil on kirjutamise hetkel jõutud seaduseelnõudeni. Euroopa tasandil ei ole küsimust ühtselt reguleeritud ja liikmesriikidele on antud kaalutlusruum. Näiteks on Belgia ja Holland rüüstekaste lugenud hasartmänguks enda kohaliku seadusandluse kohaselt. Samas on rüüstekastide reguleerimist ka üldiselt arutatud Euroopa riikide hasartmänguregulaatorite vahel. On leitud murekohti arvutimängude ja hasartmängude vaheliste erinevuste hägustumisel ning kinnitatud plaan täpsemalt analüüsida väljakujunenud olukorda. Kuigi Eesti on võtnud osa neist arutlustest, siis kindlat seisukohta, kas rüüstekast on hasartmäng, pole seni võetud.

Autor leiab, et Eestis hasartmänge reguleerivad seadused, sh HasMS, ei ole olemasoleval kujul sobilikud rüüstekastide reguleerimiseks. Teoreetiliselt oleks võimalik, et rüüstekastide ärimudelit kasutavad mängupakkujad hakkaksid omal initsiatiivil järgima kõiki HasMS nõudeid, kuid käesoleval ajal ei ole see praktikas realiseerunud. Kuivõrd autori hinnangul võib rüüstekastidega arvutimäng olla käsitletav hasartmänguna, siis selle pakkumine või vähemalt selle vahendusel pakutavad rüüstekastid on keelatud hasartmängude korraldamine ning on ka HasMS alusel karistatav. Paraku on karistuste määrad ilmselt ebapiisavad, et olla efektiivseks mõjutusvahendiks tagamaks HasMS järgimist.

Alternatiivselt on võimalik HasMS, RekS ja TKS-st tulenevalt rakendada muid vahendeid rüüstekastide levitamise takistamiseks, olgu siis hasartmängude piiramise või tarbijakaitse meetmetega. Rüüstekaste pakkuvatele arvutimängudele ligipääsu on võimalik piirata läbi nende domeenide blokeerimise või keelata makseasutustel sooritamast ülekandeid nende mängudega seotud arvelduskontodele. Ka nendel variantidel on omad puudujäägid ning neid võib olla raske efektiivselt ellu viia. Mõneti võib argumenteerida, et arvutimängudele hasartmängudele kohalduvaid regulatsioone rakendada, nagu on teinud Holland ja Belgia, on ebaproportsionaalne. Seda arvesse võttes oleks võimalik võtta eeskju USA's ja Saksamaal väljapakutud seaduseelnõudest ning keskenduda just alaealiste kaitsele ning rüüstekastidega seonduvate aspektide avalikustamismõuetele. Selline lähenemine oleks üks võimalus saavutada realistlik kompromiss avalike huvide kaitse ja ettevõtlusvabaduse vahel.

Lisaks riiklikule regulatsioonile on rüüstekaste võimalik reguleerida läbi turuosaliste eneseregulatsiooni teostavate ühenduste. Tihti ongi sarnaste ühenduste eesmärgiks vältida neid puudutavate probleemide reguleerimist seadusandlikul tasandil ja nad võivad olla efektiivsed turuosaliste käitumise suunamisel. Kuna nende liikmeskonna moodustavad ja tegevust rahastavad aga turuosalised ise, siis on oht, et nende tegevus võib olla erapoolik ja kallutatud. Vastavalt on rüüstekastide puhul seni jäädud seisukohtadele, et tegemist pole hasartmängudega. Lõpetuseks on avalikkuse surve all tehtud muid samme, et teadvustada rüüstekastidega seonduvaid probleeme.

Kokkuvõtvalt, kuigi Euroopa Liit ei reguleeri otseselt hasartmängudega seonduvat, on Eesti õiguskorras enamuse juhtudel rüüstekastide näol tegemist hasartmänguga ning saanud kinnituse autori püsitatud esimene uurimisküsimus. Käesoleva töö teise uurimisküsimuse vastamiseks sai käsitletud rüüstekastide tarbimisega seonduvaid erinevaid mõjutusvahendeid ja kahjulikke mõjusid mängijatele ning milliste regulatiivsete või muude vahenditega on efektiivseim viis neid mõjusid ennetada või leevendada ja kas olemasolev Eestis regulatiivne raamistik on selleks piisav. Käesoleva töö analüüsi põhjal on võimalik järeldada, et hetkel kehtivad regulatsioonid ilmselt ei ole võimelised oluliselt rüüstekastidest tulenevaid negatiivseid mõjusid haldama. Autori hinnangul on hetkevõimalusi arvestades esialgu kõige mõistlikum lähenemine rüüstekastidest ja nendest tulenevatest ohtudest avalikult arutada ning teostada teavituskampaaniaid. Euroopas, kui ka mujal maailmas, on olemas erinevad huvigrupid ja asutused, kes on juba alustanud teavitustööga ning loonud selle tarbeks erinevaid tööriistu ja materjale. Eesti tasandil on samuti olemas hasartmängude probleemkohtade leevendamiseks või lahendamiseks loodud asutusi ja ühinguid. Läbi rahvusvahelise koostöö oleks ka Eestil kõige otstarbekam sellekohast tegevust alustada. Autor usub, et peale avalikku diskussiooni on võimalik seadusandjal paremini välja selgitada Eesti kontekstis, kas ja mis seadusandlust on mõistlik rakendada või täiendavalt välja töötada rüüstekastide eesmärgipäraseks ja efektiivseks reguleerimiseks.

Regulation of microtransactions based on randomness, otherwise known as loot boxes, offered in virtual games, in Estonia. Abstract

Much like video games, gambling has become increasingly available to the public. The difference between gambling and video games is that the former is much more strictly regulated. The stricter regulation is due to the fact that gambling has an element of risk of property loss, which, among many other negative factors, can lead to the complete economic and mental breakdown of a person, which inevitably becomes a burden on loved ones and society in general. Nowadays, the question of when a video game qualifies as gambling has become more and more topical. However, perception of the difference is important, because the regulation of gambling has the purpose of preventing or minimizing negative consequences for people who are no longer able to make rational financial decisions. Unfortunately, people have always tried to turn rules to their advantage, and more and more in parallel by applying technological achievements and discoveries in the field of the functioning of the human psyche. The situation becomes complicated when gambling in a hitherto unknown form appears on the market.

Gamers today can buy virtual items ranging from a few euros to hundreds of euros in computer games. In a typical situation, a player can buy a virtual item directly from the in-game store or buy a so-called "loot box". One has to pay for a loot box, the contents of which are unknown, and with which the player can randomly "win" a low-value or very valuable virtual item, be it a magic sword or a color variant thereof. However, an in-game purchase of a loot box can be called a microtransaction because it takes place inside a computer game or even during the game. Unfortunately, some players tend to buy more and more expensive loot boxes in the hope of getting a good virtual item. Such behavior can culminate in spending all of your savings and income on a few computer games, and unlike casinos, would currently take place in most countries around the world, including Estonia, without state supervision.

The concept of a loot box may seem simple, but a deeper and more comprehensive analysis is needed to assess it in light of the characteristics of gambling. The aim of this thesis is to find out what harmful effects can consumers be subject to from loot boxes and whether loot boxes are gambling or not. Thus, it is first necessary to analyze the mechanisms, formation and development of loot boxes in computer games and the aspects that have enabled the loot box business model to be so successful. Additional examination of the aspects that make loot boxes similar to gambling in the classic sense is also necessary. Consequently, the question of whether

and why it is potentially necessary to address this issue at the legislative level or otherwise, can be answered in more detail.

In summary, this thesis seeks answers to the following questions. Is the sale of a loot box with random content in a video game considered gambling under Estonian or European Union regulations? If any, what are the negative effects of loot boxes on the player, and by what regulatory or other means is the most effective way to prevent or mitigate these effects? The question of whether the current relevant legislation of Estonia is sufficient is also analyzed.

In order to answer these questions, the first chapter of this work examined the environment in which these transactions take place. This required defining and legally treating virtual gaming as an environment for conducting microtransactions. As a result of the analysis of the sources, it is clear that these are video games that players can play in a virtual environment and that are created by means of simulations on computers. According to the Estonian Copyright Act, these video games are works which subsist copyright that players today download from the internet, either directly from the game provider or through various service providers. In order to play the game, they must agree to the game provider's terms and conditions (EULA), which govern how the game may be used. As a rule, it is fixed that a player only buys a license to play the game and can thus use but not own the virtual objects that exist there.

The purchase of in-game virtual items takes the form of microtransactions, for which the player pays for either fiat money or in-game play money created and controlled by the game provider. Play money is a virtual currency of a centralized closed scheme, which may transform into an open scheme category due to the development of the secondary market but is not legally money or e-money. These purchased virtual items may be known to the player before the fee is paid but may also be unknown. The definition of a loot box is that it is a feature of video games that is usually accessed through gaming or can be selectively paid for with real world money or virtual currency and contains random virtual items.

Game providers have used various influencing techniques to increase the likelihood that a player will buy loot boxes. Influences that may include consistent, constant, or difficult-to-close advertisements, influences hidden in the game mechanics, incremental reprogramming of consumer behavior, or consistent consumer profiling. Unfortunately, various sources have found links between the consumption of loot boxes and problematic gambling habits and have observed harmful effects on loot box consumers.

The second chapter of the thesis analyzes whether the loot box is gambling or not. According to literature, gambling is essentially a betting of money or something of economic value to the

uncertain outcome of a future event. Although more precise regulation of gambling has been considered on the European Union level, it has been abandoned on the grounds that, given the different approaches to gambling in the Member States, it would be impossible to do so fairly in terms of competition across the Union. Therefore, the regulation of gambling has largely remained the domain of national regulation. However, the Member State must respect the general rules and principles deriving from the Treaty on the Functioning of the European Union. The organization of gambling in Estonia is regulated in more detail by the Gambling Act. In order for a game to be a game of chance, participation in the game must be conditional on the player's bet, the chance of winning as a result of the game and the determination of the outcome of the game, in part or in full, by chance or depending on an unknown event.

An analysis of Gambling Act in the light of loot boxes revealed that in many cases the respective preconditions have been met. The player places a bet by paying for the loot box, either for fiat money or for in-game virtual currency of monetary value. By opening the loot box, the player can get virtual items of different values. It is important to note that the real market price of these virtual items and accounts are often able to be determined and so the author concludes that the acquisition of such virtual items on the player accounts constitutes as winning a prize. The result of the game is determined by means of random number generators. The random number generator selected by the game providers may be completely random or versions modified by them. Nevertheless, there is an element of randomness, at the very least partial randomness.

The third chapter of the thesis analyzes the extent to which the existing regulation can ensure the prevention of harmful effects of loot boxes. Accordingly, the regulation of loot boxes has also been discussed between the Member States of the European Union. Concerns have been identified about blurring the distinction between video games and gambling, and a plan to analyze the situation in more detail has been confirmed. Although Estonia has taken part in these discussions, a firm position on whether the loot box is gambling has not yet been taken.

The author finds that the laws regulating gambling in Estonia, including the Gambling Act, are not sufficient for regulating loot boxes in their current form. Theoretically, it would be possible for game providers using the loot box business model to start complying with all of the Gambling Act's requirements on their own initiative, but this has not yet been the case in practice. Since, in the author's opinion, a video game with loot boxes can be considered gambling, its offer or at least the loot boxes offered through it are prohibited gambling and are also punishable under the Gambling Act. Unfortunately, the levels of penalties appear to be insufficient to be an effective sanction to ensure compliance.

Alternatively, other means can be used to prevent the proliferation of loot boxes, be it through gambling restrictions or consumer protection measures. Access to video games offering loot boxes can be restricted by blocking these internet domains or by prohibiting payment institutions from making transfers to current accounts related to these games. These options also have their drawbacks and can be difficult to implement effectively. It can be argued in some ways that it is overreactive to apply the rules that apply to gambling also to video games. With this in mind, it would be possible to follow the examples of the bills proposed by the United States or Germany and focus specifically on the protection of minors. Such an approach would be one way of reaching a realistic compromise between overriding reasons relating to public interest and freedom of establishment.

In addition to national regulation, loot boxes can be regulated through self-regulatory associations of relevant market participants, with the aim, *inter alia*, of avoiding the regulation of problems affecting them at the legislative level. Such associations can have a positive impact on the behavior of market participants from a societal and consumer perspective. The fact that their membership is formed and financed by market participants themselves runs the risk that their activities may be biased. Accordingly, in the case of loot boxes, the view has so far been that it is not gambling, but other steps have been taken under public pressure to raise awareness of in-game purchases.

In summary, although the European Union does not directly regulate gambling, in most cases, under the Estonian laws, loot boxes are gambling and the first research question raised by the author has been confirmed. In order to answer the second research question of the present thesis, various forms of targeted influencing and adverse effects on players related to the consumption of loot boxes were examined. Based on this analysis it can be concluded that the current regulatory framework is unlikely to have meaningful effect on the tempering of negative effects arising from loot boxes. According to the author, considering the current possibilities, the most sensible approach is to discuss the loot boxes and the dangers arising from them in public and to carry out information campaigns. There are various stakeholders and bodies in Europe, as well as in the rest of the world, who have already begun outreach and created various tools and materials for this purpose. At the Estonian level, there are also institutions and associations created to alleviate or solve problem gambling issues. Through international cooperation, it would be much easier to start working towards that goal in Estonia as well. The author believes that after public discussion, it is possible for the Estonian legislator to better find out in the Estonian context whether and which legislation is reasonable to implement or further develop for the purposeful and effective regulation of loot boxes.

KASUTATUD KIRJANDUS

1. Anger, L. Ainuõiguse andmise sisulised tunnused ja regulatsioon eesti õiguses. Magistritöö. Tartu: Tartu Ülikool 2013. – <http://dspace.ut.ee/handle/10062/32075> (24.04.2021).
2. Arkes, H. R., Blumer, C. (1985), The psychology of sunk costs. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 35, 1985. – https://www.researchgate.net/publication/4812596_The_psychology_of_sunk_cost (24.04.2021).
3. Baglin, S. *Random Numbers and Gaming*. San Jose State University 2017. – <https://core.ac.uk/download/pdf/153450581.pdf> (25.04.2021).
4. Bakos, Y., Marotta-Wurgler, F., Trossen, D. R. Does Anyone Read the Fine Print? Consumer Attention to Standard Form Contracts. *New York University Law and Economics Working Papers*, Paper 195. New York: New York University School of Law, 22, 2014. – http://lsr.nellco.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1199&context=nyu_lewp (25.04.2021).
5. Bartle, R. From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds. *International Handbook of Internet Research*. Springer 2010. – https://www.researchgate.net/publication/226845523_From_MUDs_to_MMORPGs_The_History_of_Virtual_Worlds (24.04.2021).
6. Castronova, E. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*. CESifo Working Paper No. 618, 2001. – https://www.researchgate.net/publication/4985919_Virtual_Worlds_A_First-Hand_Account_of_Market_and_Society_on_the_Cyberian_Frontier (25.04.2021).
7. Cerulli-Harms, A., et al. Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. Study requested by the IMCO committee. European Parliament. Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies 2020. – [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf) (24.04.2021).
8. Chen, N., et al. Loot Box Pricing and Design. *SSRN Electronic Journal* 01.08.2019. lk 3. – https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3430125 (25.04.2021).
9. Clark, L., et al. Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry, 61 *Neuron*, 2009. –

- https://www.researchgate.net/publication/24010632_Gambling_Near-Misses_Enhance_Motivation_to_Gamble_and_Recruit_Win-Related_Brain_Circuitry (25.04.2021).
10. Cote, D., et al. Near Wins Prolong Gambling on a Video Lottery Terminal, 19 J. Gambling Stud. 2009. – <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1026384011003> (25.04.2021).
 11. Deuze, M., Martin, C. B., Allen, C. The Professional Identity of Gameworkers. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 2007 13(4). – https://www.researchgate.net/publication/249829037_The_Professional_Identity_of_Gameworkers (24.04.2021).
 12. Duncan, I., Miller, A., Jiang. A taxonomy of virtual worlds usage in education. *British Journal of Educational Technology* 2012 43(6). – https://www.researchgate.net/publication/230538897_A_taxonomy_of_virtual_worlds_usage_in_education (24.04.2021).
 13. Eesti Vabariigi põhiseadus. Komm vlj. 5. vlj. Tallinn: Juura 2020.
 14. Girvan, C. What is a virtual world? Definition and classification. *Education Technology Research and Development* 2018/66. – <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y> (24.04.2021).
 15. Hamari, J. Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods. *International Journal of Business Science and Applied Management* 5(1), 2010. – https://www.researchgate.net/publication/26644787_Game_design_as_marketing_How_game_mechanics_create_demand_for_virtual_goods (24.04.2021).
 16. Hamari, J. Perspectives from behavioral economics to analyzing game design patterns: loss aversion in social games. Conference: CHI 2011 Social Games Workshop, 2011. – https://www.researchgate.net/publication/262261651_Perspectives_from_behavioral_economics_to_analyzing_game_design_patterns_loss_aversion_in_social_games (24.04.2021).
 17. Harbo, T.-I. The Function of the Proportionality Principle in EU Law. *European Law Journal*, Vol. 16, No. 2, March 2010. – <https://doi.org/10.1111/j.1468-0386.2009.00502.x> (25.04.2021).
 18. Jianrong, T., et al. MVAN: Multi-view Attention Networks for Real Money Trading Detection in Online Games Applied Data Science Track Paper, KDD '19, Anchorage, AK, USA August 4–8, 2019. –

- https://www.researchgate.net/publication/334719454_MVAN_Multi-view_Attention_Networks_for_Real_Money_Trading_Detection_in_Online_Games (25.04.2021).
19. Kask, O., Ehrlich, S. A., Henberg, A. PSK § 31/4. – Eesti Vabariigi põhiseadus. Komm vlj. 5. vlj. Tallinn: Juura 2020.
 20. Kimppa, K. K., Heimo, O. I., Harviainen, J. T. First dose is always freemium. ACM SIGCAS Computers and Society, 45(3), 2016. – <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2874239.2874258> (24.04.2021).
 21. Lavoie, M. P., Ladouceur, R. Prevention of gambling among youth: Increasing knowledge and modifying attitudes toward gambling. Centre for Addiction and Mental Health, Journal of Gambling Issues, 2004. – <http://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/3644/3604> (25.04.2021).
 22. Leonard, C. A., Williams R. J. Gambling Fallacies: What are They and How are They Best Measured, 6 J. Addiction Res. & Therapy 256, 2015. – https://www.researchgate.net/publication/290474334_Gambling_Fallacies_What_are_They_and_How_are_They_Best_Measured (25.04.2021).
 23. Mark, M., Raa, R., Siibak, K., Tupits, A. Eesti pangandusõiguse alused. Õpik õigus- ja majandusteaduskonna üliõpilastele. Juura 2003.
 24. Maties, M. Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht. NJW 2020, 3685. – <https://beck-online.beck.de/Bcid/Y-300-Z-NJW-B-2020-S-3685-N-1> (25.04.2021).
 25. McCaffrey, M. The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. Business Horizons (2019) 62, lk 18. – https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3309612 (25.04.2021).
 26. McMillen, J. Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation. London and New York: Routledge 2005.
 27. Moshirnia, A. V. "Precious and Worthless: A Comparative Perspective on Loot Boxes and Gambling." Minnesota Journal of Law, Science and Technology, vol. 20, no. 1, 2018-2019. – <https://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/mipr20&i=81> (25.04.2021).
 28. National Center for Responsible Gaming. Increasing The Odds - A Series Dedicated to Understanding Gambling Disorders. Volume 3, Gambling and the Public Health, Part 1, 2009. – https://www.icrg.org/sites/default/files/uploads/docs/monographs/ncrg_monograph_vol3.pdf (25.04.2021).

29. National Research Council. Pathological Gambling: A Critical Review. DC: The National Academies Press, Washington, 1999. – <https://www.nap.edu/catalog/6329/pathological-gambling-a-critical-review> (25.04.2021).
30. Nevelsteen, K. J. L. Virtual world, defined from a technological perspective, and applied to video games, mixed reality and the Metaverse. *Computer Animation & Virtual Worlds*. Vol 29/1 2018. – <https://doi-org.ezproxy.utlib.ut.ee/10.1002/cav.1752> (24.04.2021).
31. Nielsen, D. Virtual Goods in Online Games A study on players' attitudes towards Lootboxes and Microtransactions in Online Games. Master Thesis. Malmö University 2018. – https://www.researchgate.net/publication/330565687_Virtual_Goods_in_Online_Games_A_study_on_players'_attitudes_towards_Lootboxes_and_Microtransactions_in_Online_Games (24.04.2021).
32. Nielsen, R. K. L., Grabarczyk, P. Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, June 2019, Vol 4 No 3. – https://www.researchgate.net/publication/336515493_Are_Loot_Boxes_Gambling_Random_Reward_Mechanisms_in_Video_Games (24.04.2021).
33. Perzanowski, A., Hoofnagle, C. J. What We Buy When We 'Buy Now'. UC Berkeley Public Law Research Paper No. 2778072. 165 *University of Pennsylvania Law Review* 317, 2017. – <https://ssrn.com/abstract=2778072> (25.04.2021).
34. Schroeder, R. Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research*. Vol.1. No.1 2008. – <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/294> (24.04.2021).
35. Schwidessen, S., Karius, P. Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective. *Interactive Entertainment Law Review* Vol. 1, Issue 1 2018. – <https://www.elgaronline.com/view/journals/ielr/1-1/ielr.2018.01.02.xml?pdfVersion=true> (20.04.2021).
36. Şentuna, B., Kanbur, D. What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga. *Sport Ethics and Philosophy*, May 2016 10/1. – https://www.researchgate.net/publication/301774568_What_kind_of_an_activity_is_a

- _virtual_game_A_postmodern_approach_in_relation_to_concept_of_phantasm_by_Deleuze_and_the_philosophy_of_Huizinga (24.04.2021).
37. Sideli, L., et al. Pathological Gambling in Adolescence: A Narrative Review, 6 Mediterranean J. Clinical Psychol. 6, 2018. – https://www.researchgate.net/publication/327963986_Pathological_gambling_in_adolescence_A_narrative_review (25.04.2021).
 38. Siibak, K. Mõningad virtuaalrahaga seotud õiguslikud probleemid. – Juridica 2015/V.
 39. Sulkunen, P., et al. Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy. Oxford: Oxford University Press 2018. – <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/oso/9780198817321.001.0001/oso-9780198817321> (24.04.2021).
 40. Tai, Z., Hu, F. Play between love and labor: The practice of gold farming in China. New Media & Society. doi:10.1177/1461444817717326, 20(7): 2017. – https://www.researchgate.net/publication/318429769_Play_between_love_and_labor_The_practice_of_gold_farming_in_China (26.04.2021).
 41. Tammist, H. Hasartmänguõigus Eestis ja mujal – loteriimonopoli näitel. Magistritöö. Tallinn: Tallinna Tehnikaülikool 2019. – <https://digikogu.taltech.ee/et/Item/7909459a-502e-4d5d-8065-4aa6e7d6ce32> (24.04.2021).
 42. Walker, D. The Economics of Casino Gambling. Springer 2007 – https://www.researchgate.net/publication/287718662_The_Economics_of_Casino_Gambling/link/57c8fa8208ae28c01d51d305/download (25.04.2021).
 43. Zendle, D., Cairns, P. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. PLoS ONE 13 (11): e0206767, 2018. – <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767> (25.04.2021).
 44. Zendle, D., et al. Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. Computers in Human Behavior, 102, 2020. – <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302468?via%3Dihub> (24.04.2021).
 45. Zendle, D., Meyer, R., Ballou, N. The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most played Steam games of 2010-2019. PLoS ONE May 15(5), 2021. – https://www.researchgate.net/publication/341231936_The_changing_face_of_desktop_video_game_monetisation_An_exploration_of_exposure_to_loot_boxes_pay_to_win

_and_cosmetic_microtransactions_in_the_most-played_Steam_games_of_2010-2019
(24.04.2021).

KASUTATUD ÕIGUSAKTID

Eesti õigusaktid

46. Autoriõiguse seadus. – RT I 1992, 49, 615... RT I, 04.01.2021, 20.
47. Haldusmenetluse seadus. – RT I 2001, 58, 354... RT I, 13.03.2019, 55.
48. Hasartmängumaksu seadus. – RT I 2009, 24, 146... RT I, 24.10.2018, 2.
49. Hasartmänguseadus (1995). – RT I 1995, 58, 1005.
50. Hasartmänguseadus. – RT I 2008, 47, 261... RT I, 21.11.2020, 5.
51. Infoühiskonna teenuse seadus. – RT I 2004, 29, 191... RT I, 12.12.2018, 39.
52. Karistusseadustik. – RT I 2001, 61, 364... RT I, 03.03.2021, 3.
53. Majandustegevuse seadustiku üldosa seadus. – RT I, 25.03.2011, 1... RT I, 13.03.2019, 22.
54. Makseasutuste ja e-raha asutuste seadus. – RT I 2010, 2, 3... RT I, 10.07.2020, 21.
55. Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadus. – RT I, 17.11.2017, 2... RT I, 14.04.2021, 6.
56. Reklaamiseadus. – RT I 2008, 15, 108... RT I, 01.07.2020, 13.
57. Tarbijakaitseseadus. – RT I, 31.12.2015, 1... RT I, 04.12.2020, 4.
58. Tsiviilseadustiku üldosa seadus. – RT I 2002, 35, 216... RT I, 22.03.2021, 8.
59. Võlaõigusseadus. – RT I 2001, 81, 487 ... RT I, 08.01.2020, 10.

Euroopa Liidu õigusaktid

60. 11. mai 2005. Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2005/29/EÜ, mis käsitleb ettevõtja ja tarbija vaheliste tehingutega seotud ebaausaid kaubandustavasid siseturul ning millega muudetakse nõukogu direktiivi 84/450/EMÜ, Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiive 97/7/EÜ, 98/27/EÜ ja 2002/65/EÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrust (EÜ) nr 2006/2004 (ebaausate kaubandustavade direktiiv). – ELT L 149, lk 22–39.
61. 12. detsembri 2006. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2006/123/EÜ, teenuste kohta siseturu. – ELT L 376, lk 36–68.

62. 13. november 2007. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2007/64/EÜ makseteenuste kohta siseturul ning direktiivide 97/7/EÜ, 2002/65/EÜ, 2005/60/EÜ ja 2006/48/EÜ muutmise ning direktiivi 97/5/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (EMPs kohaldatav tekst)(kehtetu). – ELT L 319, 5.12.2007, lk 1–36.
63. 10. märts 2010. Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2010/13/EL, audiovisuaalmeedia teenuste osutamist käsitlevate liikmesriikide teatavate õigus- ja haldusnormide koordineerimise kohta (audiovisuaalmeedia teenuste direktiiv) (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 95, lk 1–24.
64. 25. oktoober 2011. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2011/83/EL tarbija õiguste kohta, millega muudetakse nõukogu direktiivi 93/13/EMÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi 1999/44/EÜ ja millega tunnistatakse kehtetuks nõukogu direktiiv 85/577/EMÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 97/7/EÜ. – ELT L 304, lk 64–88.
65. 20. mai 2015. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2015/849, mis käsitleb finantssüsteemi rahapesu või terrorismi rahastamise eesmärgil kasutamise tõkestamist ning millega muudetakse Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrust (EL) nr 648/2012 ja tunnistatakse kehtetuks Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2005/60/EÜ ja komisjoni direktiiv 2006/70/EÜ (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 141, 5.6.2015, lk 73–117.
66. 25. november 2015. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2015/2366 makseteenuste kohta siseturul, direktiivide 2002/65/EÜ, 2009/110/EÜ ning 2013/36/EL ja määruse (EL) nr 1093/2010 muutmise ning direktiivi 2007/64/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 337, 23.12.2015, lk 35–127.
67. 30. mai 2018. aasta Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2018/843, millega muudetakse direktiivi (EL) 2015/849, mis käsitleb finantssüsteemi rahapesu või terrorismi rahastamise eesmärgil kasutamise tõkestamist, ning millega muudetakse direktiive 2009/138/EÜ ja 2013/36/EL (EMPs kohaldatav tekst). PE/72/2017/REV/1. – ELT L 156, 19.6.2018, lk 43–74.
68. 20. mai 2019 Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv (EL) 2019/770 digisisu üleandmise ja digiteenuste osutamise lepingute teatavate aspektide kohta (EMPs kohaldatav tekst). – ELT L 136, 22.5.2019, lk 1–27.
69. Euroopa Liidu lepingu ja Euroopa Liidu toimimise lepingu konsolideeritud versioonid (2016/C 202/01). – ELT C 202, 07.06.2016, lk 1-388.

KASUTATUD KOHTUPRAKTIKA

70. EK, C-357/10, *Duomo Gpa*, ECLI:EU:C:2012:283, eelotsusetaotlus.
71. EKo C-275/92, *Her Majesty's Customs and Excise versus Gerhart Schindler ja Jörg Schindler*, ECLI:EU:C:1994:119.
72. EKo C-67/98, *Questore di Verona versus Diego Zenatti*, ECLI:EU:C:1999:514.
73. EKo C-243/01, *Piergiorgio Gambelli jt*, ECLI:EU:C:2003:597.
74. EKo C-338/04, *Placanica jt*, ECLI:EU:C:2007:133.
75. EKo C-203/08, *Sporting Exchange Ltd, kes tegutseb nimetuse „Betfair” all versus Minister van Justitie*, ECLI:EU:C:2010:307.
76. EKo C-72/10, *Marcello Costa, Ugo Cifone*, ECLI:EU:C:2012:80.
77. EKo C-186/11, *Stanleybet International LTD versus Ypourgos Oikonomias kai Oikonomikon*, ECLI:EU:C:2012:582.
78. EKo C-264/14, *Skatteverket versus David Hedqvist*, ECLI:EU:C:2015:718.
79. *Kater v. Churchill Downs, Inc.*, 886 F.3d 784, 787 (9th Cir. 2018)
80. RKHKo 3-3-1-75-15.
81. RKPJKo 3-4-1-6-00.
82. RKTKo 3-1-1-7-06
83. *Soto v. Sky Union*, 159 F. Supp. 3d 871 (N.D. Ill. 2016).

KASUTATUD MUUD ALLIKAD

84. #SaferInternet4EU campaign. Better Internet for Kids kodulehekülg. – <https://www.betterinternetforkids.eu/saferinternet4eu> (25.04.2021).
85. 14. juuli 2014 Euroopa Komisjoni soovitus (2014/478/EL), mis käsitleb põhimõtteid, mille abil kaitsta interneti hasartmänguteenuste tarbijaid ja mängijaid ning hoida alaealisi interneti hasartmängudest eemal. – ELT L 214, lk 38–46.
86. 14. juuli 2014. aasta Euroopa Komisjoni soovitus 2014/478/EL, mis käsitleb põhimõtteid, mille abil kaitsta interneti hasartmänguteenuste tarbijaid ja mängijaid ning hoida alaealisi interneti hasartmängudest eemal. – ELT L 214, lk 38–46.
87. 23. oktoober 2012. aasta Euroopa Komisjoni teatis Euroopa Parlamendile, Nõukogule, Euroopa Majandus- ja Sotsiaalkomiteele ning Regioonide Komiteele. Interneti hasartmängusid käsitleva tervikliku Euroopa raamistiku suunas. COM(2012) 596 final.

88. 24. septembri 2020. aasta Euroopa Komisjoni ettepanek Euroopa Parlamendi ja Nõukogu määruseks, mis käsitleb krüptovaraturge ja millega muudetakse direktiivi (EL) 2019/1937. COM(2020) 593 final. 2020/0265(COD).
89. 5. juuli 2016. aasta Euroopa Komisjoni ettepanek Euroopa Parlamendile ja Nõukogule direktiivi osas, mis muudab direktiivi (EL) 2015/849 rahandussüsteemi rahapesu ja terrorismi rahastamise eesmärgil kasutamise tõkestamist ja muudab direktiivi 2009/101/EÜ. COM(2016) 450 final. 2016/0208 (COD).
90. A bill to regulate certain pay-to-win microtransactions and sales of loot boxes in interactive digital entertainment products, and for other purposes. S.1629 – 116th Congress (2019-2020). 23.05.2019. – <https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/1629/text> (25.04.2021).
91. Act of 7 May 1999 on games of chance, betting, gaming establishments and the protection of players. – https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/law/law/ (25.04.2021).
92. Agarwal, R. Hackers making millions by selling stolen gaming accounts. Techstory 01.09.2020. – <https://techstory.in/hackers-making-millions-by-selling-stolen-gaming-accounts/> (25.04.2021).
93. Akimoto, A. Japan's social-gaming industry hindered by government's anti-gambling move. – The Japan Times 16.05.2012. – <https://www.japantimes.co.jp/life/2012/05/16/digital/japans-social-gaming-industry-hindered-by-governments-anti-gambling-move/> (25.04.2021).
94. Alexandra, H. Loot Boxes Are Designed to Exploit Us. Kotaku, 16.10.2017. – <https://kotaku.com/loot-boxes-are-designed-to-exploit-us-1819457592> (25.04.2021).
95. Ars Technica. Op-Ed: Game Companies Need to Cut the Crap Loot Boxes Are Obviously Gambling. 28.05.2018. – <https://arstechnica.com/gaming/2018/05/op-ed-game-companies-need-to-cut-the-crap-loot-boxes-are-obviously-gambling/> (25.04.2021).
96. Assael, S. Skin in the Game. ESPN 20.01.2017. – https://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/18510975/how-counter-strike-turned-teenager-compulsive-gambler (25.04.2021).
97. Auction House. Diablo Wiki. – https://diablo.fandom.com/wiki/Auction_House (25.04.2021).
98. Bailey, J. M. A Video Game 'Loot Box' Offers Coveted Rewards, but Is It Gambling? The New York Times 24.04.2018. –

- <https://www.nytimes.com/2018/04/24/business/loot-boxes-video-games.html>
(25.04.2021).
99. Baisa, N. J. Random Number Generation in Video Games. Medium 08.01.2019. – <https://medium.com/@naomijoyce/random-number-generation-in-video-games-dda985c5652f> (25.04.2021).
100. Better Internet for Kids kodulehekülg: <https://www.betterinternetforkids.eu/home> (25.04.2021).
101. Big Data Analytics: What it is and why it matters. SAS kodulehekülg. – https://www.sas.com/en_sa/insights/analytics/big-data-analytics.html (25.04.2021).
102. Blickensderfer, S., Brown, N. A. U.S. Regulation of Loot Boxes Heats Up with Announcement of New Legislation. The National Law Review 09.05.2019. – <https://www.natlawreview.com/article/us-regulation-loot-boxes-heats-announcement-new-legislation> (25.04.2021).
103. Blokeeritud ebaseadusliku kaughasartmängu serverite domeeninimed. Maksuja Tolliameti kodulehekülg. – https://www.emta.ee/sites/default/files/eraklient/maa_soiduk_mets_hasartmang/mta_must_nimekiri_11.01.2021.pdf (25.04.2021).
104. Botterill, A. 15 Video Games That Promised The World... Then Provided Nothing. THEGAMER 30.01.2017. – <https://www.thegamer.com/15-video-games-that-promised-the-world-then-provided-nothing/> (24.04.2021).
105. Breithut, J. Regierung will Kinder vor Kostenfallen beim Gaming schützen. Spiegel Netzwelt 05.03.2021. – <https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/regierung-will-kinder-vor-kostenfallen-beim-gaming-schuetzen-a-5dd1781c-c458-4165-a571-b0dcbe72ba3a> (23.04.2021).
106. Broker Fee and Sales Tax. EVE Help Center. EVE online kodulehekülg. – <https://support.eveonline.com/hc/en-us/articles/203218962-Broker-Fee-and-Sales-Tax> (25.04.2021).
107. Brustein, J., Novy-Williams, E. Virtual Weapons are Turning Teen Gamers into Serious Gamblers. Bloomberg 20.04.2016. – <https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/> (25.04.2021).
108. Bryan, W. Why Does Video Game Development Cost So Much? A Full and Line-by-Line Breakdown. Gamedesigning 02.02.2021. – <https://www.gamedesigning.org/learn/video-game-cost/> (25.04.2021).

109. Charanzová, D. Regulation of loot boxes and gambling in computer games. Question for written answer E-004184/2019 to the Commission, 03.12.2019. – https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184_EN.html (24.04.2021).
110. Chen, J. Fiat Money. Investopedia 16.04.2021. – <https://www.investopedia.com/terms/f/fiatmoney.asp> (24.04.2021).
111. Common position of national authorities within the CPC Network. Assessment of proposals made by Apple, Google and relevant trade associations regarding in-app purchases in online games. – https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/20140718_in-app_cpc_common-position_en.pdf (25.04.2021).
112. Common position of national authorities within the CPC. – https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/common-position_of_national_authorities_within_cpc_2013_en_0.pdf (25.04.2021).
113. *Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart*. – <https://en.wikipedia.org/wiki/CAPTCHA> (25.04.2021).
114. Conneller, P. South Korean Companies Fined \$1 Million Over Deceptive Loot Box Odds. Casino.org 14.04.2018. – <https://www.casino.org/news/south-korean-companies-fined-1-million-over-deceptive-loot-box-odds/> (25.04.2021).
115. Consumer Protection Cooperation Network (CPC). Single Market Scoreboard. Euroopa Komisjoni kodulehekülj. – https://ec.europa.eu/internal_market/scoreboard/performance_by_governance_tool/consumer_protection_cooperation_network/index_en.htm (25.04.2021).
116. Content Restrictions and Requirements For Publishing Games In China (2020). AppInChina. – <https://www.appinchina.co/services/game-publishing/content-restrictions-for-publishing-games-in-china/> (25.04.2021).
117. Coulson, J. The Netherlands Has Banned Loot Boxes With A Maximum Fine of €5 Million For Non-Compliance With New Terms. THEGAMER 29.10.2021. – <https://www.thegamer.com/netherlands-loot-box-ban/> (25.04.2021).
118. Deutscher Bundestag. 19. Wahlperiode. Gesetzentwurf der Bundesregierung. Entwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes. Drucksache 19/24909. 02.12.2020. – <https://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/249/1924909.pdf> (23.04.2021).
119. Deutscher Bundestag. Dokumente. Ja zu Änderungen beim Jugendschutz im Internet und in sozialen Medien. –

- <https://www.bundestag.de/dokumente/textarchiv/2021/kw09-de-jugendschutzgesetz-825814> (23.04.2021).
120. Digisõltuvus. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse kodulehekül. – <https://15410.ee/digisoltuvus/> (25.04.2021).
 121. Dutch Games Association. Loot Boxes & Netherlands Gaming Authority's Findings. 26.04.2018. – <https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings> (23.04.2021).
 122. Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2017. Uuring. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse kodulehekül. – <https://15410.ee/uudised/uuringud/#1575993703510-8a267ff1-989b> (24.04.2021).
 123. Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2019. Uuring. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse kodulehekül. – <https://15410.ee/uudised/uuringud/#1522911053574-f2975ef0-1216> (24.04.2021).
 124. Electronic Arts Inc. (EA) Q4 2018 Earnings Conference Call Transcript. The Motley Fool 08.05.2018. – <https://www.fool.com/earnings/call-transcripts/2018/05/08/electronic-arts-inc-ea-q4-2018-earnings-conference.aspx> (25.04.2021).
 125. Euroopa Keskpank. Virtual currency schemes – a further analysis. February 2015. – <https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/virtualcurrencyschemesen.pdf> (25.04.2021).
 126. Euroopa Komisjoni 2002. a. ettepanek: “Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on the patentability of computer-implemented inventions (COM/2002/0092 final - COD 2002/0047).” – <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM:2002:0092:FIN> (24.04.2021).
 127. Euroopa Parlamendi õigusloomega seotud resolutsioon ettepaneku kohta võtta vastu Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv teenuste kohta siseturul. (KOM(2004)0002 – C5-0069/2004 – 2004/0001(COD)). – ELT L 290E, lk 343–379.
 128. EVE Online - End User License Agreement. EVE online kodulehekül. – <https://community.eveonline.com/support/policies/eve-eula-en/> (25.04.2021).
 129. Eve Online kodulehekül: <https://secure.eveonline.com/> (24.04.2021).
 130. Financial Action Task Force. Virtual Currencies: Key Definitions and Potential AML/CFT Risks, 2014. – <http://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/reports/Virtual-currency-key-definitions-and-potential-aml-cft-risks.pdf> (25.04.2021).

131. Gambling and teenagers. The Australian Parenting Website. – <https://raisingchildren.net.au/pre-teens/behaviour/behaviour-questions-issues/gambling> (25.04.2021).
132. Gaming Regulators' European Forum. Synthesis of the works carried on by GREF eGambling Working Group with regard to the implementation of the Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming. GREF, 2019. – http://www.gref.net/wp-content/uploads/2019/10/Synthesis_final-draft_v4_clean.pdf (24.04.2021).
133. Gash, E. Meet The 19-Year-Old Who Spent Over \$17,000 On Microtransactions. Kotaku 30.11.2017. – <https://www.kotaku.com.au/2017/11/meet-the-19-year-old-who-spent-over-17000-on-microtransactions/> (24.04.2021).
134. Gilbert, B. A. State politician in Hawaii says the new 'Star Wars' game encourages kids to gamble and he wants to ban sales to anyone under 21. Business Insider 22.11.2017. – <https://www.businessinsider.com/ea-star-wars-hawaii-gambling-2017-11> (24.04.2021).
135. GREF'i kodulehekülj: <http://www.gref.net/> (25.04.2021).
136. Griffiths, M. D. Stake and Chips: The use of virtual representation of money in gambling. Psychology Today 06.04.2013. – <https://www.psychologytoday.com/us/blog/in-excess/201304/stake-and-chips> (25.04.2021).
137. Herzfeld, O. What Is The Legal Status Of Virtual Goods? Forbes 04.12.2012. – <https://www.forbes.com/sites/oliverherzfeld/2012/12/04/what-is-the-legal-status-of-virtual-goods/?sh=c7981b6108a2> (25.04.2021).
138. Hodapp, E. "We Own You" Confessions of an Anonymous Free to Play Producer. Toucharcade 16.09.2015. – <http://toucharcade.com/2015/09/16/we-own-you-confessions-of-a-free-to-play-producer/> (24.04.2021).
139. How Much Are Your Video Game Accounts Worth? InfiniGeek 08.12.2017. – <https://infinigeek.com/much-video-game-accounts-worth/> (25.04.2021).
140. Inglise-eesti masintõlkesõnastik: <http://www.eki.ee/dict/ies/index.cgi> (24.04.2021).
141. Interactive Gambling Amendment (Virtual Credits) Bill 2013. Bills Digest no. 157 2012–13. – https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Bills_Legislation/bd/bd1213a/13bd157 (25.04.2021).

142. Introducing a New Interactive Element: In-Game Purchases (Includes Random Items). ESRB blog 13.04.2020. – <https://www.esrb.org/blog/in-game-purchases-includes-random-items/> (25.04.2021).
143. Jugendschutzgesetz: Auch Bundesrat stimmt zu (Update) 26.03.2021. – <https://www.gameswirtschaft.de/politik/jugendschutzgesetz-bundestag-bundesrat-lootbox/> (23.04.2021).
144. Kenton, W. Scrip Definition. Investopedia 01.12.2020. – <https://www.investopedia.com/terms/s/scrip.asp> (24.04.2021).
145. Knoop, J. The most expensive CS:GO skins of 2017. PCGAMER 30.11.2017. – <https://www.pcgamer.com/csgo-skins-most-expensive/> (25.04.2021).
146. Korduma kippuvad küsimused. Patendiameti kodulehekül. – <https://www.epa.ee/et/abi/korduma-kippuvad-kusimused> (24.04.2021).
147. Loot Boxes & Netherlands Gaming Authority's Findings. Dutch Games Association (DGA) 26.04.2018. – <https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings/?fbclid=IwAR2YZ8YK-IEFiE3vR6iIOdyVCVxH9E0WptTZhz4OgNXUI5a1njge5dKTcmst> (25.04.2021).
148. Majandustegevuse seadustiku üldosa seletuskiri. 803 SE. – https://www.just.ee/sites/www.just.ee/files/elfinder/article_files/majandustegevuse_seadustiku_uldosa_seaduse_eelnou_seletuskiri.pdf (23.04.2021).
149. Makseviisid. Eesti Panga kodulehekül. – <https://www.eestipank.ee/maksed-arveldused/makseviisid> (25.04.2021).
150. McWhertor, M. Game ratings will now include loot box warnings, ESRB says. Polygon 13.04.2020. – <https://www.polygon.com/2020/4/13/21219071/esrb-game-ratings-loot-boxes-gacha-random-items> (25.04.2021).
151. Microtransaction.Zone kodulehekül: <https://microtransaction.zone/> (25.04.2021).
152. Mis on raha? Euroopa Keskpanga kodulehekül. – https://www.ecb.europa.eu/explainers/tell-me-more/html/what_is_money.et.html (25.04.2021).
153. Mordor Intelligence. Gaming Market - Growth, Trends, Covid-19 Impact, And Forecasts (2021 - 2026). – <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-games-market>. (24.04.2021).
154. Naessens, P. Research Report on Loot Boxes. FPS Justice Gaming Commission April 2018. – https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/docume

- nts/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf?fbclid=IwAR0M3Y-abM_qkzzkwxW2bkyMEPOFbdsxXk6CrDEH5avwOGLUUMOX98JToLU (25.04.2021).
155. OECD. Industry Self-Regulation: Role And Use In Supporting Consumer Interests. DSTI/CP(2014)4/FINAL 23.03.2015. – https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/industry-self-regulation_5js4k1fjqkwh-en (26.04.2021).
156. Overgear kodulehekülg: <https://overgear.com/wow> (25.04.2021).
157. Parental Controls. ESRB kodulehekülg. – <https://www.esrb.org/tools-for-parents/parental-controls/> (25.04.2021).
158. PlayerAuctions kodulehekülg. – <https://www.playerauctions.com/> (25.04.2021).
159. Pressiteade. Commission closes infringement procedures and complaints in the gambling sector. – https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_17_5109 (25.04.2021).
160. Pressiteade. Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving. 25.04.2018. – <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving> (24.04.2021).
161. Pressiteade. Loot boxes & Netherland's gaming authority's findings. 26.04.2018. – <https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings/?fbclid=IwAR2YZ8YK-lEFiE3vR6iIOdyVCVxH9E0WptTZhz4OgNXUI5a1njge5dKTcmst> (24.04.2021)
162. Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on services in the internal market. (SEC(2004) 21). (COM/2004/0002 final - COD 2004/0001).
163. Rahandusministeerium. Analüüs virtuaalvääringute võimaliku tunnustamise ja kasutamise poliitika väljatöötamiseks. 22.07.2016. – <https://eelnoud.valitsus.ee/main/mount/docList/8e283f23-ef97-4dfa-8d3b-8edef96b50d9#11EIf5pv> (25.04.2021).
164. Riders of Icarus Forum. – <https://forums.valofe.com/forum/icarus-global/news-and-announcements/resources/20532-rmt-real-money-trading> (25.04.2021).
165. Riistvaraline juhuarvugeneraator. Vikipeedia. – https://et.wikipedia.org/wiki/Riistvaraline_juhuarvugeneraator (25.04.2021).

166. Safer Internet Centres. Shaping Europe's digital future. Euroopa Komisjoni kodulehekülg. – <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/safer-internet-centres> (25.04.2021).
167. Santa Maria, A. PS5 Exclusive Godfall Promises No Microtransactions In New Gameplay Trailer. Screenrant 06.08.2020. – <https://screenrant.com/ps5-godfall-no-microtransactions/> (24.04.2021).
168. Schreier, J. ESRB Says It Doesn't See 'Loot Boxes' As Gambling. KOTAKU 11.10.2017. – <https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091> (25.04.2021).
169. ScrewKiller. 7 Top Loot Box Game Opening Animation. Youtube 26.11.2017. – https://www.youtube.com/watch?v=P2D_v9a_GgM. (25.04.2021).
170. Scwiddessen, S. New Loot Box Bill Introduced in the USA... Again. Connect on Tech, Baker McKenzie 26.04.2018. – <https://www.connectontech.com/2018/04/26/new-loot-box-bill-introduced-in-the-usa-again/> (25.04.2021).
171. Seletuskiri hasartmänguseaduse eelnõu juurde. SE 216. – <https://www.riigikogu.ee/download/4c3ae9f6-1767-f7b1-3506-2c9a9d98bd3f> (25.04.2021).
172. Seletuskiri makseasutuste ja e-raha asutuste seaduse muutmise ja sellega seonduvalt teiste seaduste muutmise seaduse eelnõu juurde. 498 SE. – <https://www.riigikogu.ee/download/e37204b0-6ccd-494f-a9a7-a0dad7972ead> (25.04.2021).
173. Sibold, G. Pool Euroopat hakkas võitlema selle vastu, et arvutimängijast ei kasvaks kasiinosõitlane, Eesti eirab probleemi. Digigeenius 19.09.2018. – <https://digi.geenius.ee/rubriik/uudis/15-euroopa-riiki-hakkasid-uheskoos-lootboxide-vastu-voitlema-estli-projektiga-ei-liitnud/> (25.04.2021).
174. Siggia, S. Online Video Games: Regulatory Overview. Acams Today, Banca Monte Paschi Belgio S.A., Brussels, Belgium 20.11.2019. – <https://www.acamstoday.org/online-video-games-regulatory-overview/?fbclid=IwAR2V5hbBhklbFITVobuepOHZB2xdVMDFWJtXC2SWSpOpR93vL23xG9o3Mwk> (25.04.2021).
175. Sixgill. Carding and the Digital Gaming Industry. 23.01.3019. – https://info.cybersixgill.com/digital_gaming_tp (25.04.2021).
176. Sony Entertainment Network Terms of Service – <https://www.playstation.com/en-us/legal/psn-terms-of-service/> (25.04.2021).

177. Superdataresearch. 2020 Year in Review Digital Games and Interactive Media. (Uuringu raport autori valduses.)
178. Strickland, D. Microtransactions are expected to rake in 77% of 2020's total global games earnings. Tweaktown 26.06.2020. – <https://www.tweaktown.com/news/73439/newzoo-microtransactions-to-make-117-billion-in-2020/index.html>. (24.04.2021).
179. Teadaanne Final Fantasy XIV foorumis: Actions Taken Against In-Game RMT & Other Illicit Activities (03.04. 2021). – <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/news/detail/77f5fbe82770e6341b402aa09aaafbf5299909c2> (25.04.2021).
180. The Dangers of Youth Gambling. New York Council on Problem Gaming 2021. – https://knowtheodds.org/wp-content/uploads/2013/05/NYCPG_ebook_YouthGambling_052114.pdf (25.04.2021).
181. The most expensive CS:GO skins: guns, knives, and sticker. CSGOPedia. – <http://csgopedia.com/most-expensive-cs-go-skins> (25.04.2021).
182. U.S. Patent No. 9,789,406 (esitatud 14.05.2015, väljastatud 17.10.2017). – <https://patents.justia.com/patent/9789406> (25.04.2021).
183. Ühisrahastuse ja muude investeerimisinstrumentide ning virtuaalvääringute seadus – <https://eelvoud.valitsus.ee/main/mount/docList/a41d0022-7752-4009-9a08-1b97fc44be64#XxxKnOQ2>.
184. Usher, W. Blizzard Will Take 15% Cut Of Diablo 3 Real-Money Auctions. Cinemablend, 01.05.2012. – <https://www.cinemablend.com/games/Blizzard-Take-15-Cut-Diablo-3-Real-Money-Auctions-42056.html> (25.04.2021).
185. Vaitekunas Zapater, T. C., Brick, A. Z., Lindoso, M. C. Brazil Joins the Discussion on Loot Boxes. Connect on Tech, Baker McKenzie 12.04.2021. – <https://www.connectontech.com/2021/04/12/brazil-joins-the-discussion-on-loot-boxes/> (25.04.2021).
186. Vanemliku järelevalve tööriistad. Pan European Game Information (PEGI) kodulehekülj. – <https://pegi.info/et/node/45> (25.04.2021).
187. Walter, J. Ready Player One: The Evolution of Single-Player Gaming into a Multiplayer Universe. IMC Grupo 07.05.2020. – <https://www.imcgrupo.com/ready-player-one-the-evolution-of-single-player-gaming-into-a-multiplayer-universe/> (24.04.2021).

188. Woodhouse, J. Loot boxes in video games. Briefing Paper Number 8498, 23.12.2020. House of Commons Library. – <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8498/> (25.04.2021).
189. World Health Organization. Addictive behaviours: Gaming disorder. 14.09.2018. – <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder> (25.04.2021).
190. World of Warcraft estimated subscribers from 2015 to 2030. Statista 2021. – <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter> (24.04.2021).