



LUNDS
UNIVERSITET

Lootlådor och gambling: Två sidor av samma mynt

En rättssociologisk kvalitativ studie av lootlådor inom dataspel

Hannes Häggström &
Alexander Degirmenci

LUNDS UNIVERSITET
Rättssociologiska institutionen

Kandidatuppsats (RÄSK02)
Vårterminen 2020



Handledare: Johan Rosquist

Examinator: Martin Joormann

Abstract

Loot Boxes in video games are a controversial phenomenon that has gotten more and more attention from the gaming community and legislation bodies in recent years. The cause of this controversy is its apparent similarities to gambling and therefore the increased risks of problem gambling amongst gamers, which has in turn drawn the attention of governments around the world. The purpose of this study is to provide a deeper qualitative understanding of loot boxes to complement existing quantitative research by performing semi structured-interviews with informants knowledgeable in problem gambling, psychiatry and sociology of law. These informants are to answer questions about the similarities and differences between loot boxes and more traditional gambling, their views on the regulation of loot boxes and the long term effects of an unregulated market of loot boxes. The results of the interviews led us to understand that while loot boxes and traditional gambling are strikingly similar, there still exists differences that could even make loot boxes even more treacherous within its context. The interviews also revealed that the regulation of loot boxes is something the informants desire, may it be by age restriction or the requirement for game publishers to inform the consumers of loot boxes effects and their emergence in games. They also pointed out that loot boxes are a complex issue that needs to be understood and planned for accordingly with the help of those knowledgeable of loot boxes and the world of gaming to avoid unwanted dysfunctions.

Keywords: Loot boxes, microtransactions, video games, gambling, problem gambling, addiction, regulation

Förord

Först och främst vill vi tacka vår handledare Johan Rosquist för all hård feedback med glimten i ögat och visat intresse för uppsatsämnet.

Även ett stort tack till intervjupersoner som trots rådande pandemi ställt upp via videosamtal och bidragit med förnämliga intervjuer som givit oss en stor mängd material.

Det är med denna uppsats det treåriga kriminologiprogrammet har nått sitt slut och det har varit en rolig och lärorik resa! Beklagligt med nuvarande hälsosituation i världen men vi ska nog hitta sätt att fira och vara glada ändå!

Hannes Häggström, Alexander Degirmenci

Maj. Malmö 2020

Begreppsförklaring

Dataspel

Datorspel, inklusive konsol- och mobilspel

Gamer

En person som spelar dataspel

Gaming

handlingen att spela dataspel

Gambling

Spelandet av spel med chans att vinna pengar

Level

Styrkenivå på karaktär eller objekt inom dataspel

Loot

De "plunder"/skatter som kan erhållas i dataspel.

PEGI/ESRB Ratings

Pan european game information/Entertainment Software Rating Board - Skriver information och sätter åldersgränser på spel.

Innehållsförteckning

Inledning	6
Problemområde	7
Syfte	7
Frågeställningar	8
Bakgrund	9
Lootlådor	9
Varför lootlådor?	10
Kritik riktad mot lootlådor	11
Reglering	13
Fi2019/01630/KO	14
Reglering av spel i Sverige	16
Rättssociologisk relevans	16
Avgränsning	17
Systematisk kunskapsöversikt	18
Metod	18
Deskriptiv analys	18
Teoretiskt ramverk	22
Gap problem	22
Globalisering	23
Teorisammanfattning	25
Metod	26
Semistrukturerad intervju	26
Urval och genomförande	26
Etik	28
Validitet och reliabilitet	28
Analys av data	29
Kodning	29
Tematisk analys	29
Begränsningar	30
Resultatredovisning	31
Varför människor spelar hasardspel (och lootlådor)	31
Lootlådor och hasardspel	32
Reglering och normer	34
Teknisk utveckling och framtiden	38
Effekter på individ och samhälle	39
Analys	42
Lootlådor och spel om pengar, två sidor av samma mynt	42

Regleringen av lootlådor. På något sätt bör det ske	47
Framtida forskning	51
Litteratur	52
Elektroniska källor	53
Vetenskapliga artiklar	55
Offentliga tryck	56
Svensk författningssamling	56
Övrigt från riksdag och regering	56
Källor litteraturöversikt	56

Inledning

There were always leftover points after getting what I wanted. I bought a box or two [...]. I just wanted to spend my spare points to get something cool. But I got set pieces. So obviously I needed to buy more to complete the set. But I kept getting duplicates. So I needed more boxes. Oh hey, there's more supporter packs I can buy, and get more out of my money. And more duplicates.. More boxes. More duplicates. More boxes... When your brain works like mine, *you can't stop*. There is always the little voice of the back of your head that goes "Yeah no man, you should've quit like 30 boxes ago", but even when you're telling yourself to stop, you're still clicking buy, and you're still opening boxes.

(CadenceLikesVGs, 2018, *Reddit*)

År 1958 skapas det som kommer att bli känt som världens första tv-spel, en ytterst simpel tennis-liknande spelupplevelse där spelaren studsar en kvadrat, som ska föreställa en boll mellan två brickor. Detta var som många vet det klassiska *Pong* (Tretkoff, 2008). Det var startskottet på en industri som vuxit exponentiellt till en mångmiljardindustri som redan under 80-talet sprang förbi både Hollywoods filmindustri och popmusik, kombinerat. Även i Sverige har spelbranschen sprungit om filmbranschen med intäkter på 12,5 miljarder jämfört med elva miljarder år 2016. Detta exkluderar dessutom alla de digitala köp som inte räknas med i den svenska spelmarknaden beräkningar (Sanandaji, 2018).

För att spelbranschen ska kunna komma upp i de höga siffror som de gör krävs det bra metoder för intäktsgenerering. David Perry (2008) har identifierat 29 olika intäktsgenereringsmetoder för dataspel. Exempelvis finns de klassiska sätten, välkänt för de flesta när en fysisk kopia av spelet köps i butik eller när en digital kopia köps för nedladdning direkt över internet. Men det finns till exempel de spel som använder sig av en prenumerationsmodell där tillgång till spelet ges när månadsavgiften är betald, vanligt bland MMO (Massive multiplayer online game) spel som *World of Warcraft*. Det finns också de spel som är finansierade med hjälp av reklam inuti spelet, ofta i form av banderoller av reklam som dyker upp eller direkt avbryter spelet för att visa en

reklambild eller reklamfilm, vilket är vanligt bland mobilspel. Ett allt mer populärt sätt att dra in intäkter på är genom s.k. mikrotransaktioner (Olsson, Sidenblom 2010; Perry 2008). Denna uppsats kommer behandla *lootlådor* vilket är en subgrupp till mikrotransaktioner som använder sig av slumpmekanismer för att få konsumenter att fortsätta köpa.

Problemområde

Vidare bakgrund, problematisering och definition av lootlådor återfinns i bakgrundskapitlet längre ned i studien.

Mikrotransaktioner och specifikt lootlådor har börjat växa allt mer i en värld vars marknad till stor del riktar sig mot unga, många gånger under 18 år. Denna typ av tidig exponering till hasardspel kan ha problematiska följder på barn och ungdomar, men lootlådor kan även ha betydande konsekvenser på vuxna inom riskzonen för spelmissbruk. Precis som det var för onlinekasinon så har tekniken sprungit om lagen och lootlådor har inte börjat undersökas förens nyligen. Problematiken ligger i att det är ett relativt nytt tekniskt problemområde som hålls bortom synhåll för de som inte befinner sig inom gaming, vilket gör att rätten inte har full förståelse över ämnet och därmed hamnar efter. Om det är så att lootlådor borde vara reglerat men inte är det kan det medföra skadliga konsekvenser för både individ och samhälle. Det kan även vara så att spellagen i dess nuvarande form borde reglera lootlådor, men eftersom det är ett relativt ostuderat och oprövat ämne som dessutom berör virtuella objekt med svår värdesberäkning så har det inte applicerats praktiskt. Lootlådor kan potentiellt vara kopplade till spelmissbruk med deras hasardliknande mekanismer men är fortsatt oreglerade i Sverige och stora delar av världen.

Syfte

Lootlådor är ett relativt nytt och kontroversiellt fenomen som har fått kritik från gamers runt om i hela världen, och därmed är av intresse att utreda. Vi som själva är insatta i internet och spelandets värld har en unik inblick i ett annars många gånger ointressant eller komplicerat ämne för de som inte är engagerade. Vi ser och hör hur gamers vill

uppnå en förändring för att få en bättre spelupplevelse men också för att inte känna sig utnyttjade av spelförlagen. I ett större perspektiv så handlar det om att skydda de svaga i samhället som löper större risk att hamna i ett spelmissbruk, men det handlar också om att skydda konsumenten generellt. Det är angeläget att studera ämnet nu innan det tas för givet och blir en del av normen i dataspel, vilket spelmarknadsutredningen (Fi 2018:03) också har påbörjat. Eftersom ämnet är nytt finns det heller inte mycket vetenskapligt skrivet, och det som finns är för det mesta kvantitativt. Därför vill vi med en kvalitativ ansats fylla den kunskapsluckan och bidra med mer forskning kring lootlådor, något som kan hjälpa med beslutsfattande om lootlådor i framtiden, oavsett utfall. Sammanfattningsvis är syftet med studien att utreda hur lika eller olika lootlådor är hasardspel och om lootlådor kan vara skadliga för konsumenter, framförallt unga som i stor uträkning spelar dataspel. Genom kvalitativa intervjuer med nyckelinformanter hoppas vi få en djupare inblick in i likheter och skillnader mellan lootlådor och traditionella hasardspel, vilka effekter lootlådor kan ha på det svenska samhället och om reglering är nödvändigt för att skydda konsumenter. Därmed har vi valt att intervjua personer som är kunniga inom ämnet spelberoende samt forskare inom rättssociologi och psykiatri som kan ge social-rättsliga och psykiatriska svar på frågan utifrån deras uppfattning av fenomenet.

Frågeställningar

- Frågeställning 1: Vilka likheter och skillnader går att identifiera för hasardspel med pengar och lootlådor?
- Frågeställning 2: Vad anser informanterna om lootlådor och vilka möjligheter och problem ser de för reglering?
- Frågeställning 3: Vilken långsiktig effekt kan informanterna se en oreglerad marknad av lootlådor ha på normer i samhället?

Bakgrund

Lootlådor

Mikrotransaktioner används för att beskriva virtuella artefakt som inte inkluderas i den initiala kostnaden för ett dataspel, men kan köpas efter att personen har erhållit spelet (Makuch 2018). Denna typ av monetarisering populariserades under det tidiga 2000-talet med online-gratisspel (Berlo, Liblik. 2016). Mikrotransaktioner började kraftigt växa under 2010-talet och adopterades även av spel som hade en inköpskostnad. Andelen spel som använder sig av någon typ av mikrotransaktioner ökade markant från att vara under 10% år 2010 till runt 85% år 2019 (Zendle, Meyer, Ballou 2019, s.). Anledningen till att det kallas just mikrotransaktioner är för att summorna brukar huvudsakligen vara mellan en och tio dollar, men i vissa fall så kan det gå upp till flera hundratals dollar (Makuch 2018). Värt att notera är att när spelaren köper artefakten så gör han eller hon det ofta indirekt, huvudsakligen genom att köpa "in-game credits" (spelets egna valuta) som inte kan växlas tillbaka till riktiga pengar och som endast funkar inom det specifika dataspellet (Makuch 2018; Olsson, Sidenblom 2010). Mikrotransaktioner kan delas upp i tre kategorier: expansioner/dlc (Downloadable content), kosmetiska, och så kallade pay to win. Expansioner/dlc är en vidareutveckling av grundspelet som kan innefatta nya karaktärer, banor eller berättelser för spelet men som inte har någon påverkan på ens förmåga att vinna/klara av spelet i grunden. Den kosmetiska kategorin innefattar artefakter som inte har en påverkan på spelet utöver dess utseende, dessa kan vara allt från roliga hattar för din karaktär till hur dina fiender ser ut. Det som kallas pay to win innefattar artefakt som har en inverkan på ens förmåga att vinna ett spel. Dessa kan ses som virtuella "steroider" där spelaren exempelvis köper till sig vapen eller förmågor som gör att han eller hon kan klarar av ett spel lättare eller får en orättvis fördel mot andra spelare som inte har råd att köpa dessa "steroider" i kompetitiva online-spel. (Zendle m.fl. 2019). De två senare kategorierna utgör innehållet i en lootlåda.

Lootlådor eller på engelska "loot boxes" är en variant av mikrotransaktionerna som har en specifik utformning. De har inte någon generell bestämd form utan det är

spelutvecklaren som konstnärligt sätter gränserna för vad som är möjligt. Dock kan lootlådor generellt sett beskrivas som ett paket, en låda, eller en behållare av något slag vars innehållet är dolt för konsumenten. Innehållet är av olika värde där ett högt värderat objekt har lägre chans att uppkomma när lådan öppnas. Värdesgraderna är ofta rangordnade efter följande ordning eller motsvarande: Common, Rare, Epic och Legendary (Wiltshire 2017). Spel som Fifa använder sig av lootlådor i form av kortpaket där konsumenten försöker bygga en komplett laguppställning, paketens utformning påminner om de fysiska kortpaket som går att finna i butiker riktade mot kortsamlare (Electronic Arts 2020). Spelet Overwatch's lootlåda är en kvadratisk låda som innehåller fyra slumpmässiga objekt, allt från skins till emotes som skjut upp i luften på ett färgsprakande vis för att sedan landa graciöst inför konsumenten (Blizzard 2020). Ett annat exempel är från Call of Duty WWII vars "supply drops"/ militär-karaktäristiska lootlådor öppnas vid spelarnas gemensamma högkvarter där lådan släpps av ett flygplan från skyn, landar framför spelarens fötter och öppnas synligt framför alla som befinner sig närheten. Spelaren kan i detta spel förbättra sina chanser för innehållet lootlådorna genom att ha högre "social score" (sociala poäng) vilket genereras genom att vara aktiv i detta högkvarter och se på när andra spelare öppnar lootlådor (Saed 2017). Gränserna för hur lootlådorna kan se ut är oändliga men mekanismerna bakom är detsamma.

Varför lootlådor?

Användningen av lootlådor har ökat i takt med användningen av mikrotransaktioner, där uppskattningsvis 4.27% av alla spelen år 2010 använde sig av lootlådor till 71.28% av alla spel år 2019 (Zendle m.fl. 2019). Denna trend kan förklaras genom de enorma ekonomiska vinsterna som spelföretagen gör på att använda sig av ett system som lootlådor. Exempelvis tjänade spelförlaget Activision Blizzard totalt 7.16 miljarder dollar 2017 varav 4 miljarder bestod av mikrotransaktioner (Markuch. 2018; Activision Blizzard. 2018). Totalt så har det uppskattats att spelindustrin genererat 138 miljarder dollar i sin helhet (Deyan. 2019) varav 30 miljarder dollar var från lootlådor under 2018 och förväntas fördubblas de fyra följande åren (Zendle, Cairns, Barnett, McCall. 2020). Det som gör lootlådor till en så pass lyckad produkt är deras psykologiska påverkan på människor. En effekt vilket liknar de som hasardspel har, där människor spelar om och

om igen för att uppnå det önskade resultatet även om de förlorar. (Drummond, Sauer. 2018; Jernström 2016).

Kritik riktad mot lootlådor

Många gånger ger spelen ut gratis lootlådor i utbyte mot spelarens tid, exempelvis i spelet Overwatch där en låda ges för varje ny uppnådd level. På det vis slumpbaserade belöningsystemen fungerar betyder det att lootlådor som innehåller något med ett högt värde eller "jackpot" endast uppkommer sällan. Att som spelare behöva få vänta en timme eller längre på att gå upp i level för att få nästa lootlåda, som dessutom högst troligen inte kommer innehålla någon "jackpot" kan leda till frustration. Vilket indirekt styr spelaren mot alternativet att köpa lootlådor när spelet presenterar det. "Hey, vill du köp tio lootlådor för \$20?". Med ett knapptryck får spelaren högre chanser att finna det den önskar och blir serverad fler dopaminfyllda kickar. (Lawrence 2017; Wiltshire 2017)

Operant betingning är inom psykologin ett begrepp som används för att beskriva en typ av inlärningsmetod där beteende blir påverkad av konsekvenserna som kommer efter beteendet, som belöning eller bestraffning. En del av operant betingning är förstärkning (reinforcement) där ett beteende uppmuntras med belöningar. Beteendet kvarstår en längre tid även om belöningen tas bort (Holt 2015). Alex Wiltshire (2017) lyfter upp detta och hur den här typen av psykologiska metoder som används inom hasardspel också återfinns i lootlådor. Dopamincellerna i hjärnan är som mest aktiva när det råder maximal osäkerhet om priset ska framkomma eller inte, och ännu bättre blir det om detta pris framkommer så oregelbundet som möjligt. Han tar också upp de små ritualer som människor utför i samband med hasardspel och lootlådor, exempelvis att spelaren håller tummarna, blundar eller har med sig någon tursak för att på så vis "förbättra" sina chanser att vinna. Detta beteende kan iakttas både på ett kasino men också från en spelare som öppnar lootlådor. Slutligen säger han att spelet hela tiden balanserar spelaren mellan att vara belåten och hungrig efter mer.

Kevin Liu (Liu, 2019) kallar slot machines för en väsentligt föråldrad, antik version av dagens lootlådor och hur spelutvecklare använder sig av operant betingning för att

skapa ett beroendeframkallande beteende hos gamers. Detta leder till att individen fortsätter att spendera pengar för att öppna lootlådor trots att de statistiskt sett endast kommer få belöning ibland och oförutsägbart. Det finns också de fall där negativ förstärkning (bestraffning) används när spelaren exempelvis trycker bort en reklambanderoll eller motsvarande, som i mobilspelet Doctor Kids, riktad mot barn. När reklamen avvisas av spelaren skakar karaktären i spelet på huvudet, blir ledsen och börjar gråta. Speciellt barn i unga åldrar är starkt knutna till emotioner när den söker förståelse från sin omvärld, vilket gör det viktigt att de skyddas från exploaterande betingning och känslomässigt manipulativa metoder som formar deras framtida liv som konsumenter i samhället.

Mobilspel med en s.k. Free-to-play modell var tidigare de spel som använde sig av mikrotransaktioner och lootlåde-mekanismer för att dra in intäkter. Ett område för kritik är att på senare tid finner vi detta också i s.k. AAA-spel eller "triple-A" games (som är spel från medelstora eller större förläggare, vanligtvis med högre utvecklings- och marknadsföringsbudgetar) för 60\$, som konstrueras allt mer kring lootlådor för att dra in mer pengar. I dessa spel blir spelaren numera i mer eller mindre grad styrd till att använda sig av lootlådor för att ta sig framåt i spelet där fler lootlådor är lika med smidigare, snabbare och eventuellt roligare framfart av storyn eller spelupplevelsen generellt. Genom detta kan spelet bli betydligt mycket dyrare än vad konsumenten tidigare trott. (Avard 2017)

När det är fråga om mikrotransaktioner och lootlådor som innehåller s.k. Pay-to-win element gör det generellt sett kritiken betydligt hårdare eftersom det ger spelaren som prioriterar att lägga pengar på lootlådor en reell fördel (Lawrence 2017). Ett av de tydligaste exemplen av pay-to-win på senare tid kommer från EA's Star Wars Battlefront II som under dess beta-testing period fick enorma mängder kritik (Dingman 2017). Under beta-perioden kunde de visa upp det nya spelet och deras s.k Star Cards vilket kunde modifiera karaktärens utrustning till det bättre. Allt från små förändringar till stora förbättringar av utrustningen hos en karaktär, men också möjligheten att låsa upp spelets starka hjältar som Yoda eller Darth Vader. Star Cards kunde införskaffas genom spelets lootlådor antingen genom att långsamt tjäna ihop till dem genom att spela spelet,

vilket tog väldigt lång tid, eller genom att köpa dem direkt för riktiga pengar (Dingman 2017). För att låsa upp allt i spelet skulle det ta uppskattningsvis 4528 timmar att samla ihop tillräckligt av spelets valuta eller kosta spelaren \$2100, utöver den initiala kostnaden för spelet (Sheikh 2017). För att få chansen att spela sin favoritkaraktär eller förhålla sig konkurrenskraftig gentemot andra spelare var det mest rimliga att spendera pengar. Eftersom denna kontrovers blev så pass stor blev det startskottet och en inspirationskälla från regeringar och myndigheters sida att utreda om detta var legitimt eller inte (Tassi 2017).

Reglering

Ett flertal länder som Japan, Kina, Belgien och Nederländerna har valt att reglera eller rentav förbjuda lootlådor på sina marknader. Redan vid år 2012 infördes världens första reglering av lootlådor i Japan, det land som lootlådan härstammar ifrån. Den första lootlådan implementerades i japanska mobilspel 2004 och kallades för "gachapon" (Baserat på gachamaskiner, automatmaskiner det läggs pengar i för att få en slumpad leksak). År 2012 växte missnöjet för lootlådor, specifikt för vad som kallades "kompu gacha" eller complete gacha på engelska, en typ av lootlåda vars olika objekt i slutändan kombinerades till en ännu sällsyntare artefakt, då detta kunde kräva extrema summor för att fullborda setet. Detta ledde till att företagen försökte självreglera för att undvika statens inblandande, vilket misslyckades när staten valde att förbjuda kompu gacha helt från den japanska marknaden. Detta förbud följdes med hotet av vidare reglering av lootlådor i Japan, vilket ledde till att företagen valde att försöka självreglera ytterligare vilket de i stor grad misslyckades med. Dock så har inga fler regleringar tillsatts av den japanska staten. (Schwiddessen 2018; Hood 2017).

I Kina är lootlådor inte förbjudna men regleras på ett flertal sätt för att dra ner på riskerna för missbruk. År 2017 tillsattes ett antal krav för att spel ska få använda sig av lootlådor utan att klassas som slotmaskiner. Först och främst ska lootlådor inte kunna köpas direkt för riktiga pengar eller in-game credits, utan de får endast erhållas som en belöning för spelande av spelet. Objekt erhållna från lootlådor ska inte vara exklusiva till lootlådor utan ska kunna köpas direkt utan slump inblandat. Lootlådor måste ha en transparens för vad de innehåller samt visa chansen att vinna ett specifikt objekt i

procent, så att köparen kan göra ett informerat köp. Tillsist så ska resultatet för en lootlåde-öppning noteras och sparas av spelföretaget i minst 90 dagar. Denna reglering låter bra i teorin, men i praktiken har spelföretag lyckats ta sig runt regleringarna genom att exempelvis ge lootlådor som en "gåva" när spelare köper in-game credits (Hood 2017).

2017 riktade Belgiens regering kritik mot EA (Electronic Arts) som är utgivaren av Star Wars Battlefront II för deras implementeringen av lootlådor i spelet och för hur det uppmuntrar unga till hasardspelande (Wortel 2018; Gaming or gambling? 2018). Deras slutsats blev att lootlådor utgör hasardspel och därför skulle tas bort från spelen som utredningen berörde: Battlefront II men också Overwatch, CS: GO och FIFA 18. (Gaming or gambling? 2018). Det ska dock noteras att precis som i Kina är lootlådor som ges för att spela spelet fortfarande lagliga, men inte de som går att köpa för riktiga pengar. (BBC 2019)

Vad det gäller Sverige så presenterade Finansdepartementet (2019) via ett pressmeddelande att kartläggning av Konsumentskyddet kring lootlådor (Fi2019/01630/KO) överlämnas till Spelmarknadsutredningen (Fi 2018:03). Utredningen ska vara avslutad senast 31 oktober 2020 och berör ett stort antal spel-om-pengar-frågor utöver lootlådor. Dåvarande Civilminister och nuvarande Socialförsäkringsminister Ardalan Shekarabi som ansvarar för spelfrågor säger "Vi behöver säkerställa att konsumenterna har ett tillräckligt skydd. Att dator- och tv-spel är ett stort intresse bland barn och unga gör frågan extra viktig" (Finansdepartementet 2019).

Fi2019/01630/KO

Spelmarknadsutredningen har i nuläget när detta skrevs inga remissutlåtande kring utredningen. Därför kommer konsumentverkets Kartläggning av konsumentskyddet vid lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel (Fi2019/01630/KO), det som överlämnades åt spelmarknadsutredningen undersökas närmre.

De tar upp hur lootlådor har fått uppmärksamhet på senare tid eftersom de har likheter med spel om pengar men att forskningsunderlaget som det är nu är begränsad, bl.a. för att den svenska marknaden har ett knapphändert underlag av fall som inkommit till Konsumentverket och Spelinspektionen vilket gör det svårt att avgöra hur stort konsumentproblem det faktiskt är. De menar också på att forskningen kring lootlådor för tillfället saknar systematisk översikt och större grund av tillförlitliga studier. Men de nämner att vissa studier finner ett samband, att det finns vissa lootlåder som verkar innehålla riskfyllda former med korta insatstider, starka ljud och ljuseffekter, möjlighet till spel utan avbrott och som är lättillgängliga. De beskriver sedan att spelinspektionen anser att lootlådor i vissa fall kan omfattas av spellagen (2018:1138), där en förutsättning är att vinsten av lådan kan tas ut i pengar utanför spelet. Men förmodligen finns det endast ett fåtal av dessa lådor på den svenska marknaden. (Fi2019/01630/KO)

De tar upp hur det finns praktiska svårigheter med tillsynen, eftersom det är fråga om en global marknad där den svenska marknaden är relativt liten i jämförelse. Vilken kan resultera i att spelutvecklare ej kan skraddarsy ett spel för denna mindre marknad. EU-rättslig reglering begränsar även Konsumentverkets möjligheter att påverka. Vidare beskriver de hur gemensam internationell enhetlighet sannolikt är den mest effektiva metoden för att finna en lösning, genom en global bransch kring åtgärder för ett starkare gemensamt konsumentskydd. Inte minst för att dataspelsbranschens inställning mot lootlådor är den motsatta. (Fi2019/01630/KO)

Konsumentverkets kartläggning menar slutligen att det konsumenträttsliga skyddet som redan finns anses förhållandevis omfattande och endast möjligen skulle vidare utredning behöva göras för barn och unga som en särskilt sårbar konsumentgrupp samt folkhälsoskydd kunna motivera ytterligare reglering. De föreslår också att de möjligen skulle kunna finnas tydligare informering om lotteri och kasinoliknande komponenter i dataspel. (Fi2019/01630/KO)

Reglering av spel i Sverige

I Sverige har spel länge reglerats. Det som är Svenska Spel idag har sina rötter i det som år 1897 kallades det svenska penninglotteriet, som sedan vidareutvecklades och år 1934

blev en del av den svenska statens monopol (Svenska spel). Monopolet kombinerat med lotterilagen har fungerat väl för att reglera det svenska hasardspelandet och har haft ett starkt inflytande på de svenska spelnormerna. I samband med framkomsten av internetet så utvecklades hasardspelandet till att passa onlinevärlden och onlinekasinon baserade i utlandet började bli allt vanligare för den svenska marknaden. För denna nya spelmarknad var de existerande lagarna otillräckliga och därmed utfärdades en ny uppdaterad spellag som trädde i kraft 1 januari 2019. Den nya spellagen lade bl.a. till kravet om licens för att bedriva onlinekasinon riktat mot den svenska marknaden. Även om det inte är olagligt att spela hos olicensierade onlinekasinon så är det betydligt svårare, exempelvis får betaltjänstleverantörer inte förmedla pengar till olicensierade onlinekasinon. (Blixt 2019). Spellagen är välkommen och behövd för att reglera den nya formen av hasardspelande på nätet, men den täcker inte all ny typ av hasardspelande online och det är en av anledningarna för spelmarkandsutredningen.

Rättssociologisk relevans

Normer är en fundamental del av samhället, där de informella och formella normerna existerar parallellt med varandra och styr samhällsutvecklingen genom ömsesidig påverkan på varandra. Normerna överensstämmer inte alltid med varandra eftersom de kan utvecklas fritt på ett sådant sätt som skapar en diskrepans mellan dem, där de rådande sociala normerna säger en sak och den gällande rätten en annan.

Diskrepanserna har en ömsesidig påverkan på de olika parterna genom att båda har intresset att försöka ändra den andra. Antingen försöker rätten leda samhällsutvecklingen genom reformer som inte nödvändigtvis behöver vara ense med de rådande sociala normerna, eller så är det vise versa där samhällsutvecklingen styr vad rätten stiftar eftersom effektiv rättslig förändring endast kan ske om reformerna är ense med de rådande sociala normerna. Vad som påverkar vad beror till stor grad på kontexten av diskrepansen. Att finna och undersöka dessa diskrepanser och deras effekter är en av rättssociologins utmaningar och är vad vi hoppas att göra med vår studie gällandes lootlådor. (Baier m.fl. 2018)

Synen på lootlådor hos spelare är stabil inom spelvärlden där de ses som en predatorisk monetiseringsmodell som nyttjar sig av slumpen för att få spelare att köpa fler och fler

lådor (RedditCommenter12, 2017). Denna syn på lootlådor har uppmärksammats av lagstiftare, vilket har lett till att olika länder har tillsatt utredningar av lootlådor och andra slumpmässiga mekanismer eftersom de kan argumenteras för att vara hasardspelsliknande där spelaren betalar för något med chansen att vinna det önskade priset (Gaming or gambling? 2018). Utifrån det kan det finnas en diskrepans i rättens icke-hantering av lootlådor trots att de innehåller hasardspelmekanismer som i övrigt regleras i spellagen. Normativt har rätten genom historien behandlat hasardspel som något som utgör en samhällsfara och därmed måste regleras eller rentav förbjudas för att minimera skadorna.

Dahlstrand och Svensson (2017) beskriver hur digitalisering och informationsteknik ofta beskrivs föra med sig rättssystematiska utmaningar. I denna samhällsförändring uppkommer nya fenomen som skapar behov av att förstå och tolka nya mönster, handlingsalternativ och konflikter. Lootlådor finner sig i detta som en företeelse som kombinerar spel om pengar och dataspel på ett sätt som är nytt och utmanar rätten.

Avgränsning

På grund av begränsad tid och utrymme avgränsas denna studie till enbart de svenska informanternas expertutlåtande, men den tidigare forskningen som lägger grunden för uppsatsen är baserad utomlands. Det som avgränsas från denna studie är en utredning av spelarnas (konsumenternas) och spelförlagens uppfattning och åsikter kring lootlådor. Studien saknar även en juridisk granskning av nuvarande spellag (2018:1138) och hur den interagerar med lootlådor.

Systematisk kunskapsöversikt

Metod

Vi använde oss av Lubsearch för att finna tidigare peer reviewed forskning gällande lootlådor. För att få fram så många resultat som möjligt så användes söksträngarna "loot boxes" inom citationstecken och "loot box" inom citationstecken med ett "OR" emellan som omvandlar sökningen till antingen eller. Sökningen begränsades till abstrakt för att säkerställa att lootlådor var en central del av artikeln. Resultatet blev 29 artiklar, varav sex sällades bort, tre var dubletter, en kunde inte öppnas och en var till största del irrelevant. Vi lämnade alla språk öppna vilket ledde till att en av artiklarna var på spanska och därmed sällades bort. Ämnet är relativt nytt så ingen tidsbegränsning användes. Den äldsta artikeln är från 2018 och ett flertal kom ut bara några veckor innan sökningen. Efter sökningen kontrollerades alla artiklar för relevans och användbarhet genom läsningen av abstrakt, slutsats och i vissa fall kapitel titlar. Därefter kategoriserades artiklarna genom egna kommenteringar om dess innehåll. Dessa kategorier var om artikeln hade egen empiri, om den innehöll reglering, gambling och/eller spelmissbruk. När vi väl hade kategoriserat artiklarna skrev de in i en tabell, se bilaga 1. Antalet citeringar för varje artikel hittades genom en sökning av varje artikel i google scholar. Vi valt att inte sätta en "top-cited" gräns eftersom alla artiklar är relativt nya . Under genomgången av artiklarna såg vi även att det fanns fyra akademiska artiklar som vi inte hade hittats genom sökningen på lubsearch även om de hade fokuset lootlådor, detta var troligen för att deras abstract inte var i ett format som lubsearch inte registrerade.

Deskriptiv analys

För deskriptiv data som innehåller information kring artiklarnas publikationsdatum, ursprungsland, tematisk indelning, metod och antal citeringar hänvisas tabellen i bilaga 1.

Tematisk analys

Den tidigare forskningen på lootlådor har framförallt behandlat kvantitativa data i form av surveyundersökningar men också reviews och en experimentell studie, vilket formar en kunskapslucka i det kvalitativa som är minst lika viktig i forskningen för lootlådor. Detta styrker vårt senare metodval. 19 av artiklarna lyfter upp lootlådor i förhållande till gambling, missbruk och reglering i samma artikel och på liknande sätt. Att lootlådor på mer eller mindre vis har hasardliknande inslag, vilket kan leda till eller framhäva spelmissbruk och att detta på något vis bör regleras. (Brooks and Clark, 2019; David Zendle and Paul Cairns, 2018, 2019, 2019; Drummond et al., 2019, 2020; Drummond and Sauer, 2018; Gainsbury, 2019; King and Delfabbro, 2018, 2019; Kristiansen and Severin, 2020; Larche et al., 2019; Li et al., 2019; Liu, 2019; Macey and Hamari, 2018a; MacPhee, 2020; McDonough, 2019; Prati, 2019; Zendle et al., 2019, 2020a).

Följande fyra citat ligger i extra intresse för studien då de visar hur omfattande brukandet av lootlådor är bland spelare samt att de visar en tydlig koppling mellan hasardspelande och öppnandet av lootlådor.

Nedan citat av Brooks and Clarke (2019) visar på att en stor del av vuxna gamers någon gång har öppnat en lootlåda:

In Studies 1 and 2, 88.9% and 94.8% had opened a loot box, respectively. Our participants encountered this feature across a wide variety of games that spanned many genres and platforms. (Brooks and Clarke 2019, s.31)

Studien av Li m.f (2019) visar på hur många gamers som någon gång har köpt en lootlåda för riktiga pengar (44.0%) och att de som dessutom engagerade sig i annan typ av online gambling bl.a. köper lootlådor i större utsträckning (66.12%):

A large proportion of video gamers (44.0%; n = 272) reported purchasing loot boxes over the past 12 -months. [...] Among participants who gambled online, almost two-thirds (66.12%) spent money on loot boxes in the past year. Compared to non-purchasers, loot box purchasers were more likely to play video poker and card games, slot machine games, lottery, sports betting, bingo, and other live casino games. They were also more

likely to report significantly higher online gambling frequency, more extended online gambling sessions (i.e., gambled online ≥ 7 h in one session), and higher rates of problem gambling. [...] Those who bought loot boxes were significantly more likely than non-purchasers to spend more time playing and “binging” on video games. They were also much more likely to meet criteria for Internet gaming disorder and problem gambling, which, in turn, led to significantly higher levels of mental distress (Li m.f. 2019, s.30, 31)

Precis som ovan citat visar också Drummond m.f. (2019) hur de som sedan tidigare är problemspelare spenderar tio gånger mer på lootlådor i månaden än de som inte är problemspelare:

Problem gamblers spend significantly more on loot boxes (~\$US25 per month) than those with no such symptoms (~\$US 2.50 per month) (Drummond, Sauer and Hal 2019, s.935)

Zendle m.f. (2019) tar upp några likheter mellan hasardspel och lootlådor och vilka problem det kan medföra:

There are distinct similarities between paying for loot boxes and gambling. Both when paying to buy a loot box and when playing blackjack in a casino, individuals stake real-world money in the un-certain hope of receiving a valuable reward. These similarities have raised concerns that loot boxes may either encourage or exploit problem gambling—a pattern of gambling-related behaviour which is so disordered and excessive that it leads to problems in a gambler’s personal, work, and family life (Zendle et al 2019, s.181).

Resterande åtta artiklar har inte den röda tråden gambling-spelmissbruk-reglering som de 19 ovan utan fokuserar snarare på en aspekt. Langvardt (Langvardt, 2019) pratar om olika former av “habit-forming technology” där lootlådor infinner sig, och hur det ofta från spelutvecklarnas sida handlar om att maximera den spenderade tiden inom spelet. Ungefär som kasinon arbetar, att konsumenten ska tappa tidsuppfattningen genom att så ofta som möjligt bli stimulerad och finna nya kickar. Macey och Hamari (Macey and Hamari, 2018b) berör inte frågan om lootlådor borde regleras alls, utan fokuserar endast på om mer tv-och datorspelande leder till ökade risker för spelmissbruk, och om tv-och datorspelsberoende är kopplat till högre risker för spelmissbruk och mer

gambling generellt. Två av David Zendles (David Zendle, 2019; Zendle et al., 2020b) artiklar nämner inga förslag på reglering. Den ena diskuterar endast hur ofta lootlådor uppkommer i spel, och kommer fram till att det är utbrett. Den andra tar upp användandet av lootlådor innan och efter det togs bort från ett specifikt spel. King (et al., 2020) analyserar också ett specifikt spel och hur användandet av lootlådor påverkas av hur ens kamrater använder lootlådor, och hur varje enskilt fall bör tittas på enskilt eftersom det finns så stor variation i hur spelutvecklare presenterar sina varor. Alla framtagna artiklar förutom två (McCaffrey, 2020, 2019) innehåller någon aspekt av lootlådor kopplat till gambling och hur det finns likheter. McCaffrey (2019) förhåller ett ledningsperspektiv, tar nuvarande reglering och vilken inverkan det har på affärsmetoder, för att sedan diskutera självreglering som en lösning för spelförlagen att återförenas med sina konsumenter. Taktiker för spelförlagen kan applicera för att förbättra relationen genom självreglering och på så sätt minska den eventuella skada som lootlådor utgör. McCaffrey (2020) beskriver hur ett försiktigt förhållningssätt bör råda eftersom förhastade regleringar kan leda till oavsiktliga konsekvenser för företagare och industrin. Han menar också att en ekonomisk analys av policyförslagen är nödvändig för att sedan kunna vända sig till forskning om missbruk. Den sista artikel behandlar 13 google-patenter som finns för att läsa av beteende från spelaren inom ett spel för att sedan kunna skraddarsy marknadsföring för att optimera priser, upplägg etc. för att få konsumenten att fortsätta köpa (King et al., 2019).

Teoretiskt ramverk

Gap problem

	Rätt och normer inom staten	Vardagslivets rätt och normer
Börat	Law in books Kodifierad statsrätt	Social förändring Sociala normer
Varat	Law in action Rättslig praxis	Levande rätt Social praxis

Figur 1: Baier, M. Svensson, M. Nafstad. I (2018). *Om Rättssociologi*. s. 14.

Studentlitteratur AB Lund.

Den rättssociologiska skolan och dessa framkomst har mycket att tacka från "the gap problem" vilket är en teori som i grunden undersöker diskrepansen mellan lagen som ett teoretiskt regelverk och lagen i praktiken. Detta tankesätt är inget nytt, vilket med tiden medfört olika synsätt och en tudelning av fenomenet (Banakar 2015, s.52 - 53). Kaminski m.fl. (2013, s.312) beskriver hur det första perspektivet härstammar från Roscoe Pound och behandlar diskrepansen mellan "law in books" och "law in action", d.v.s. skillnaden mellan det skrivna lagarna och hur lagarna upprätthålls av statliga tjänstemän som domare och poliser. Vidare förklaras det i boken att det andra klassiska perspektivet härstammar från Eugen Ehrlich och skiljer sig från Pounds perspektiv i att istället handla om "law in books" och "living law", alltså klyftan mellan det skrivna lagarna och de sociala normer som samhällsmedborgarna håller för sanna, exempelvis uppförandekoder. En orsak till varför den klyftan existerar är på grund av samhällets snabba förändringar, vilket direkt återspeglas i att samhället får nya och förändrade normer som lagen inte hinner med att bemöta. Banakar (2015, s.9) lyfter upp H.L.A

Harts tes om att det inte nödvändigtvis behöver finnas ett samband mellan lag och moral, eller lagen som den faktiskt är skriven och hur den är menad att appliceras. Det ifrågasätter om lagens moraliska börtat-satser verkligen exakt motsvarar det som lagstiftaren vill åstadkomma. Därför består en lags giltighet inte av dess innehåll, utan från källan vilket är lagstiftaren och andra sociala aktörer eller institutioner.

Måns Svensson (2013) beskriver hur börtat och varat finns i både den rättsliga och den sociala rutan i bilden ovan. Mellan börtat och varat finns det en av det mest grundläggande spänningarna i rättssociologin, där både de rättsliga men också de sociala normerna har en uppfattning om hur någonting bör vara men som i praktiken ser mer eller mindre annorlunda ut. De rättsliga imperativa börtat-satserna som blir implementerade genom statens medel måste komma hågs sker i en social, ekonomisk och kulturell kontext som direkt påverkar hur rättssäkert lagtexten blir översatt till praktiskt handlande. Liknande går det att finna för de sociala normerna också. Här lyfter Svensson upp Mertons strainteorin samt manifesta och latent funktioner och dysfunktioner som exempel. Dvs. att en social norm kan ha både väntade och oväntade positiva funktioner eller negativa dysfunktioner. Slutligen finns det också en spänning mellan rättsliga och sociala normer, vad ger lagen för handlingsanvisningar och vad har människor för sedvänjor? Det kan råda diskrepans i hur lagen kommer att uppfattas i en social kontext där stor del av vad som styr människan är dess egna förväntningar och tro på vad som är rätt, vilket är en socialpsykologisk fråga. Svensson lyfter dessutom fram Robert C. Ellickson som ansåg att de sociala normerna styrde och förde samman människor i högre utsträckning än vad lagen gjorde. Med gap problem hoppas vi illustrera den möjliga diskrepans som kan finnas mellan de sociala och rättsliga normerna gällandes lootlådor, och vilken effekt denna diskrepans har eller kan ha på samhället. Exempelvis om en oreglerad lootlådemarknad kan ha en normaliserande effekt på hasardspelande, där hasardspelsspelet blir mer accepterat än det är idag.

Globalisering

Anthony Giddens beskriver att "Globalisering kan definieras som en intensifiering av världsomspännande sociala relationer som förbinder åtskilda lokaliteter med varandra på ett sådant sätt att lokala tilldragelser formas av händelser som uppträder många mil

bort och vice versa” (Engdahl, Larsson 2011, s.345). Denna globalisering kombinerat med den snabba tekniska utvecklingen har som konsekvens utmanat lagstiftarens möjligheter att reglera nya tekniska fenomen på ett effektivt sätt. Normbildningsprocesser börjar delvis följa nya principer som är mer obundna från det lokala och nationella (Baier et al 2018, s.81-82). Detta problematiserar det direkta reglerandet av exempelvis nya globala tekniska fenomen som lootlådor eftersom dessa i stor grad upprätthålls av internationella aktörer som försöker kringgå den lokala lagstiftningen för att säkra sina intäkter. Exempelvis när Kinas förbud av köpandet av lootlådor ledde till att företagen gav lootlådor som en ”bonus” om spelaren köpte spelets egna valuta (Hood 2017).

Engdahl och Larsson (2011, s.346-348) lyfter i boken *Sociologiska perspektiv: grundläggande begrepp och teorier* upp olika dimensioner av globalisering. Globalisering *ovanifrån* och *underifrån* där *ovanifrån* syftar på globalisering som drivs på av företag, stater eller andra grupper medans globaliseringen *underifrån* är sprungen ur sociala rörelser. En annan viktig distinktion i Larsson och Engdahls bok är mellan *internationell/mellanstatlig* globalisering och *transnationell* utom- eller överstatlig globalisering, där den första anspelar på samarbeten och avtal där relationen blir allt mer världsomspännande, exempelvis genom FN (Förenta Nationerna). Och den sista beskriver processer som förekommer oberoende av eller över statliga gränser som exempelvis organisationer som Röda Korset som engagerar sig över hela världen eller företag som Microsoft som bedriver handel och produktion globalt. Lootlådan existerar inom dataspel på en global marknad distribuerad av dataspelsföretag på ett *transnationellt plan* där eventuella regleringar av fenomenet kan handskas på ett *internationellt/mellanstatlig plan*.

Engdahl och Larsson (2011, s.348 - 361) gör sedan indelningen *ekonomisk, politisk och kulturell* globalisering. Ekonomiska globaliseringen beskriver i första hand hur produktion, distribution och konsumtion av varor och tjänster inklusive marknadsföring passerar nationella gränser och på så sätt blir världsomfattande. Ekonomiska begrepp som kapital, konkurrens och marknadskrafter är tillämpbara men även förknippade med politiken. Politik och ekonomi är starkt beroende av varandra, exempelvis när lagar

som skapar restriktioner för ekonomin. Under informationsåldern och det nya teknologiska paradigmet förändras statens egen kontrollförmåga. Staten förlorar makt samtidigt som makten förflyttas genom regional decentralisering till samordnade styrsystem som EU, FN, G7, NATO, VB, WTO etc. Kulturell globalisering syftar på människors kollektiva identitet och kulturella praktiker som råder inom de lokala livsvärldarna och gemenskaperna. Speciellt avgörande för en homogenisering (kulturell likriktning i världen) är tekniska kommunikationsmedel som tidningar, tv och radio som bidrar till att människors livsstilar och kulturella identitet blir mer lika. Idag inkluderar detta också internet vilket exempelvis öppnar upp för kommunikation via online-dataspel.

Teorisammanfattning

The gap problem förhåller sig i denna studie till law in books, law action, sociala normer och social praxis eftersom lootlådor är ett fenomen som berör både de sociala och rättsliga normerna i samhället genom sin likhet med hasardspel. Globaliseringen av världen innefattar bredare kommunikationsmöjligheter genom den tekniska utvecklingen, vilket bidrar till transnationella normbildningsprocesser som rätten och samhället måste anpassa sig efter. Detta gör att de globala normerna konkurrerar med de lokala/nationella normerna, vilket kan leda till diskrepanser mellan det som samhället håller för givet och det nya som utmanar. Lootlådor är ett nytt och globalt fenomen som har möjlighet att prägla de svenska normerna eftersom det är ett fenomen som inte funnits som en del av samhället tidigare, som presenterar hasardspel på ett icke-konventionellt sätt inför nya målgrupper.

Metod

Den tidigare forskningen på ämnet lootlådor har cirkulerat kring kvantitativa surveyundersökningar, reviews och en experimentell studie, vilket skapar en kunskapslucka i det kvalitativa som är minst lika viktig. Mer kvantitativ data är alltid bra men eftersom ämnet är så pass komplext lämpar sig kvalitativ forskning bra för oss med tanke på vart forskningen befinner sig i dagsläget. Detta i form av intervjuer där åsikter, uppfattningar och erfarenheter kan förstärka den grunden som i viss mån redan finns att stå på (Denscombe 2009, s.232). Olika mönster och intressanta skeenden kan också uppstå vilket tillför värde till forskningen (Trost 2010, s.25). De intervjuade personerna kommer från olika arbeten och olika forskningsfält för att ge sin uppfattning och förklaring på fenomenet. Detta kan bidra till information som en kvantitativ metod aldrig kan uppnå. Metoden valideras av den tidigare forskning som redan har beskrivit vidden av lootlådor och dess kvantitativa relation till spel om pengar och spelproblematik.

Semistrukturerad intervju

Vi har valt att använda oss av en semistrukturerad intervjuform för studien. Vår intervjuguiden skapades med alla grundläggande och övergripande frågor som anpassades något för varje informant för att kunna fånga upp just den personens expertis från sitt expertområde. Fördelarna med att använda sig av en semistrukturerad intervju är att det ger bättre möjligheter för informanterna att svara på frågan med egna termer så som passar dem och följdfrågor som står utanför intervjuguiden kan enkelt ställas för att inte gå miste om någon information, där informanterna får möjlighet att utveckla sina svar (Bryman 2011, s.415).

Urval och genomförande

Fem informanter valdes utifrån deras möjligheter att besvara våra frågeställningar. De blev s.k. nyckelinformanter eftersom de kunde bidra med information på det specifika ämnet och dela personliga insikter och erfarenheter, de kunde också rekommendera ytterligare intervjupersoner och komma med förslag på material (Given 2008).

Informanterna valdes utifrån sin expertis inom de relaterade ämnena, d.v.s experter som innehar kunskap som inte kan klassificeras som vardaglig kunskap eller sunt förnuft (Meuser & Nagel 2009, s. 18). Våra utvalda experterna är även kopplade till nätverk av andra experter, som en institution eller organisation och kan därmed hänvisa till andra experter som kan vara av intresse att intervjua, något som skedde i fallet med psykiatrikern i vårt fall. Att använda experter för datainsamling är också fördelaktigt eftersom stora mängder av kunskap kan förmedlas relativt tidseffektivt under endast en intervju-session (Bogner m.fl. 2009, s.1-5). Tre av nyckelinformanterna är kunniga inom ämnet spelmissbruk, de resterande två är rättssociologiska experter med erfarenhet av den digitala världen. De kunniga inom spelberoende består av två rådgivare från den ideella föreningen *Spelberoendes förening Malmö* och den nationella stöddinsatsen *Stöddlinjen*. Utöver dessa två intervjuades också en forskare inom psykiatri som i grunden är överläkare och har arbetat mycket med spelmissbruk. De rättssociologiska experterna består av en forskare och professor som har arbetat med rätten och normer i förhållande till ny tekniska fenomen, bland annat fildelning. Med denna samling av informanter hoppas vi få en bred inblick på lootlådor i en svensk rättssociologisk kontext, men även att få en ta del av den specialkunskap informanterna besitter i relation till lootlådor.

Informanterna hittades på olika sätt genom nätet. Spelmissbruksrådgivarna hittades genom googlesökningar på spelmissbruksorganisationer i Sverige för att sedan kontaktas via mejl. Rättssociologerna hittades genom erhållen litteratur och genomsökning av relevanta anställda på rättssociologiska institutionen på Lunds universitet. Professorn i psykiatri hänvisades till av två av de andra informanterna. På grund av Covid-19 pandemin och för att inte riskera någon smitta för oss eller informanterna så utfördes intervjuerna genom videosamtal via plattformen Zoom. Samtliga intervjuer varade i cirka 60 minuter. Möjligen att videointervjuer inte är lika bra på att framhäva den icke-verbala kommunikationen som fysiska intervjuer, men de är betydligt bättre än telefonintervjuer och har fördelen att kunna utföras i bekvämligheten av parternas hem eller arbetsplats. Vårt ämne kräver heller inte några utmanande frågor där subtil icke-verbal kommunikation blir relevant. Intervjuerna utfördes av oss båda, men för tydlighetens skull valde vi att endast en av oss ställde

frågorna medans den andra agerade som observatör och kunde lyssna extra noga och ställa följdfrågor vid behov. Videosamtalen spelades in med informanternas medgivande för att sedan användas till transkribering. Gemensamt skapades förhållanden och regler på hur vi skulle transkribera för att ha samma struktur, därefter transkriberade vi varsin halva av intervjuerna som sedan slogs samman och kontrollerades att de överensstämde.

Etik

För våra intervjuer förhåller vi oss till de etiska principerna för svensk forskning som Bryman (2011, s.131 - 132) ställer upp: *Informationskravet* att alla parter förstår syftet med undersökningen och att det sker frivilligt, *Samtyckeskravet* att alla parter kan bestämma om sin medverkan, och *nyttjandekravet* att materialet som insamlas endast kommer att användas åt studiens syfte. Den etiska principen för anonymitet är inte applicerbar i vårt fall eftersom vi namnger dem i texten med deras godkännande. Att informanterna inte är anonymiserade beror på att det finns ett värde i sig att ha dem namngivna, samt att ämnet berör inget känsligt utifrån experternas egna liv eller yrkeskarriär. Vetenskapsrådets (2018) forskareetik om *tillförlitlighet, ärlighet, respekt* och *ansvar* tas också hänsyn till. Vi frågade om det var ok att spela in intervjuerna för att underlätta med transkribering. De citat från informanterna som framkommer i arbetet har blivit godkända av dem själva. Frågeformuläret var dessutom kontrollerat av handledare för att säkerhetsställa att frågorna är etiskt korrekta.

Validitet och reliabilitet

Verifiering av kvalitativ data skiljer sig till viss mån från den av kvantitativ data samtidigt som det är lika viktiga att påvisa att datan är trovärdig. Validiteten stärks genom metodvalet semistrukturerade intervjuer eftersom det gjorde att vi kunde ställa anpassade frågor som genererade kvalitativ data som åsikter, uppfattningar och erfarenheter kring lootlådor utifrån de olika yrkesgruppernas kompetenser. För att stärka den interna validiteten mellan materialet och de teoretiska ideérna skapade vi en tydlig gemensam definition av lootlådor mellan forskare och informant samt färgkodade resultatet efter teoretisk relevanta ämnen. Den externa validiteten är svårare att uppnå för kvalitativa studier med ett mindre urval och med säregna ämnen som lootlådor trots

allt är. Men till stor del berörde vi breda samhällsfrågor som kan appliceras på andra sociala situationer, som exempelvis skydd av konsument, reglering av nya tekniska fenomen, och normer. Extern reliabilitet kan vara svårt att uppfylla för kvalitativa studier eftersom det inte går att återskapa sociala situationer, som intervjuer exempelvis. Det som stärker den externa reliabiliteten är intervjuguiden med grundfrågor och specialiserade frågor för varje yrkesgrupp. Intervjuguiden kan replikeras men exakt samma svar kan inte garanteras. För att säkerställa att det rådde en överensstämmelse om vilken data som skulle erhållas så utformades frågorna gemensamt. Vid tolkning av resultatet gjordes det genom gemensamma genomgångar av materialet för att identifiera de relevanta teman. Vid de tillfällen olika tolkningar uppstod så granskades det ytterligare för att bilda en gemensam tolkning (Bryman, 2011, s.351 - 352)

Analys av data

För att få fram essensen av det våra informanter sade och kunna urskilja mönster och avvikelser användes kodning och tematisk analys som metod för att skapa något hanterbart av den insamlade datan (Bryman 2011). Detta går att genomföra eftersom intervjuerna är transkriberade.

Kodning

Kodning kan sägas vara startpunkten för analysen av kvalitativ data, där frågor som "vilka teman är detta ett exempel på, vad handlar denna informationen om och vad är det som händer här?" uppkommer. Det är bra om kodningen påbörjas tidigt, vilket vi gjorde redan under transkriberingens förlopp och det blev tydligt att det fanns mönster i de åsikter som yttras samt att de olika professionerna/forskarrollerna hade olika syn på vissa aspekter. När texten studeras gör det med högsta möjliga objektivitet och med ett kritiskt öga. (Bryman 2011, s.523 - 525)

Tematisk analys

Att söka efter teman i sitt material kan förmodligen återfinnas för alla kvalitativa metoder, och för vissa är tematisering lika med en slags kod i sig (Bryman 2011, s.529). Vi kommer att ha ögonen öppna specifikt för repetitioner, typologier/kategorier,

metaforer/analogier, likheter/skillnader och data som eventuellt saknas, vilket är en del av de rekommendationer som Bryman väljer att lyfta fram. Eftersom vi har stor variation i kunskapsområden för våra intervjuer leder detta till distinkta typologier/kategorier och användandet olika metaforer/analogier. Sedan kan likheter och skillnader jämföras dessa emellan. Utifrån våra frågeställningar söker vi efter svar som behandlar reglering, sociala/rättsliga normer och framtidsperspektiv.

Begränsningar

Intervjupersonerna kommer från mer eller mindre olika fält vilket medförde variation i de frågeformulär som användes, de skräddarsydda för att fånga upp intervjupersonens expertis. Dock var grundfrågorna detsamma. Detta kan ses som en begränsning eftersom variationen mellan frågeformulären gör det i viss mån svårare att jämföra svaren.

Resultatredovisning

Sammanställningen av resultatet har vi valt att göra genom ett antal teman som är baserade på informanternas yttranden som är av extra starkt intresse för vår studie. Som tidigare nämnt så bestod informanterna av fem experter varav två är rådgivare på spelmissbruksorganisationer och tre forskare på Lunds universitet. Madeleine Tügel är rådgivare på Spelberoendes föreningen i Malmö sedan år 2006, Claes Rantil är rådgivare på Stödlinjen sedan ca tre år tillbaka. Måns Svensson är docent och forskare på rättssociologiska institutionen, Håkan Hydén är seniorprofessor i rättssociologi och Anders Håkansson är överläkare och professor i psykiatri. De huvudteman som har framkommit från intervjuerna är följande: *Varför människor spelar hasardspel, Lootlådor och hasardspel, Effekter på individ och samhälle, Reglering och normer, Teknisk utveckling och framtid.*

Informanterna hade olika insikt och erfarenheter i lootlådor från dataspel. Tügel hade stora förkunskaper från arbetet och Svensson hade förkunskaper från privatlivet. Håkansson förkunskaper menade han fanns i att dataspelsvärlden var ett intressant forskningsområde och att det låg nära hans eget. Hydén och Rantil hade minst förkunskaper. Hydén erhöll information om ämnet innan intervjun och Rantil hade kännedom om vad det var men inte stött på det.

Varför människor spelar hasardspel (och lootlådor)

“Det ger kickar och positiva känslor [...] man helt enkelt fastnar för den kicken och att det har en koppling till hjärnans belöningssystem som vill så att säga ha mer och mer [...] många vet ju att det är fullkomligt osannolikt att jag ska vinna nu, men rent känslomässigt där och då i en spelsituation så tänker man att nu måste det bli vinst, och det finns ju många sådana klassiska tankefällor. Man spelar roulette där det blir svart flera gånger i rad så tänker man intuitivt att nu är det större sannolikhet att det blir rött, vilket det ju inte är, men det är ganska sådär allmänmänniskt tänker jag”. (Claes Rantil)

Varför människor spelar hasardspel kom på tal hos Tügel, Rantil och Håkansson. Alla tre påpekar att hasardspelade är något som görs först och främst för nöjes skull, det är

något som triggar igång hjärnans belöningssystem även om den som spelar inte vinner. Det är detta som gör att hasardspel är beroendeframkallande. De är noga med att tidigt påpeka att de flesta inte har problem med spel, att de flesta kan hantera det som ett lustfyllt nöje, eller åtminstone kan hålla det på en nivå där det inte klassas som ett spelmissbruk, men noterar också att två procent av den svenska befolkningen har diagnosen spelberoende. Rantil och Tügel beskriver att spelberoende är något som ofta börjar oskyldigt och roligt som ger kickar, men ju mer som spelas och ju mer pengar som förloras desto mer börjar det roliga skifta till en frustration över förlusterna och istället blir det ett spel för att vinna tillbaka pengarna. Spelaren börjar falla för tankefällor och börjar intala sig själv att "jag slutar inte spela förens jag har vunnit tillbaka pengarna". Håkansson som i grunden är utbildad läkare kunde ge en mer exakt bild av vad det är som händer i hjärnan i samband med spel och varför det är så lockande "...det finns någonting i spel om pengar som appellerar till människans belöningssystem och människans drivkrafter". Vi bad honom förklara vad som sker rent neurologiskt på ett sätt som en samhällsvetare förstår och då berättade han att allt som människor upplever som kortsiktig belöning ger en ökad effekt i hjärnans belöningssystem, vilket är ett knippe nervtrådar som går från en del av hjärnan till en annan. Under signalens färd så utsöndras ämnet dopamin som skapar en belöningseffekt, desto mer av dopaminet som utsöndras desto starkare blir denna belöningseffekt. Saker som får hjärnan att utsöndra dopamin kan vara allt från sex till droger men även spel om pengar, och det är just denna ökning av dopamin som gör att något blir beroendeframkallande.

Lootlådor och hasardspel

"Som andra spel om pengar så har lootlådan det här slumpmomentet som kan vara belönande eller det kan vara nästan belönande. Sen finns det någonting till i lootlådorna och de handlar kanske inte bara om de momentet i sig utan de innebär någon typ av förstärkning, någonting som leder vidare och som kanske gör att det blir svårare att tacka nej till det här, svårare att avstå från det här pengaspel-momentet inuti ett dataspel än vad en person utanför gaming världen skulle uppleva." (Anders Håkansson)

Alla våra informanter har uppfattningen att det finns likheter i de moment som finns inom hasardspel och det som går att finna inom lootlådor. Slumpmekanismer, ljud-och

ljuseffekter, och känslan av en “near miss” som skapar ett sug att fortsätta och som Tügel och Håkansson beskriver ger minst lika stort dopaminpåslag som en faktisk vinst. Rantil menar på att rent utformningsmässigt är de väldigt lika varandra men att drivet bakom engagemangen förmodligen är annorlunda eftersom spel om pengar är just spel om pengar medans lootlådor är något annat. Han förstår att objekten i lootlådor går att översätta till pengar och säljas via tredjeparts hemsidor men att det inget förmodligen är något som de flesta gör, men säger också att värdet av lootlådan kan vara annat än pengar. Svensson talar om hur rättsväsendet troligen har svårt för att förstå att virtuella objekt i dataspel kan vara värdefulla, både som objekt betraktat inuti spelet men också marknadsmässigt. Tügel, Svensson och Håkansson lyfter upp hur det finns en annan aspekt som i vissa hänseenden gör lootlådor mer tilltalande än kasinospel och det är att innehållet i lootlådorna kan leda till direkta fördelar inom spelet, vilket skapar ytterligare anledning till att fortsätta öppna lootlådor. Lootlådorna står inte självständigt utan är en del av spelet vilket innebär någon typ av förstärkning, något som tar spelaren vidare. Håkansson exemplifierar det med att satsa pengar på en fotbollsmatch, “det handlar ju trots allt bara om den matchen men lootlådan riskerar liksom att få en större betydelse i spelet”.

Tügel har uppfattningen att “vi ser ju att många som fyller 18 år går över, som har spelat väldigt mycket onlinespel, som går över till spel om pengar när de fyller 18”. Något vi kommenterade är att det låter som om lootlådor kan ses som en inkörsport till mer traditionellt spelande, vilket hon instämde med men noterar att alla såklart inte gör övergången från lootlådor till spel om pengar. Rantil har vid enstaka tillfälle också bemött detta, att klienter jämför beroenden med varandra och att klienter kan hoppa från ett beroende till ett annat, och att det lika gärna skulle kunna vara shopping som ett beroende. Hydén uppmärksammar lotterimomenten i lootlådor men att det samtidigt inte uppfyller kravet för lotteri sett till allmänhetens uppfattning av det. Han fortsätter att säga att “vanligt lotteri handlar ju om att jag vill spela och jag köper en lott [...] här håller jag på med ett spel som då attraherar mig och i det spelet så får man in de här lootlådorna som en option att köpa en lott” vilket han menar på är ett extra förföriskt moment eftersom “det ingår inte som ett självständigt moment utan är kopplad till någonting som redan har knutit individen till någonting i spelet”. Håkansson beskriver

det som om spel om pengar-världen och gaming-världen håller på att glida ihop där lootlådor och motsvarande står för en stor del av de argumenten. Den största problematiken som han ser är att det introducerar den typen av spelande till en ny grupp och det som gör det hela extra bekymrande är att den gruppen består av många yngre. Precis som Tügel så instämmer han med vår observation om att lootlådor kan fungera som en inkörsport till annat typ av spelande.

Tügel och Håkansson besvarar frågan om "gratis" lootlådor som tjänas ihop genom spelandet av dataspelen kan vara problematiska och bidra till missbruk. Tügel menade på att det gick lite att jämföra med de bonusar eller free-spins som onlinekasinon erbjuder för att locka in spelare. Håkansson förklarar att just det är något av det farligaste inom spel om pengar eftersom det leder till fortsatt spel trots att spelaren inte behöver ha mycket pengar på kontot, men förklarar att det kanske inte går att översättas rakt av ifrån lootlådor. Men när ett snabbare alternativ för belöning presenterar sig, som en grön knapp som används för att köpa lootlådan direkt för riktiga pengar, om och om igen, så är det mer lockande men också det mest riskabla alternativet. Utöver det menar Håkansson men också Tügel att engagemang med lootlådor kan vara extra problematisk för de som redan befinner sig i spelproblematik eftersom ljuden, ljusen och känslan är så lik den som går att finna bland onlinekasino. Men Håkansson tror framförallt att det introducerar nya personer till spel om pengar eftersom de som redan befinner sig i ett problematiskt spelande tenderar att fastna i spelformer som är annorlunda från dem i dataspelen, spelformer som är tillgängliga dygnet runt på en annan skala.

Reglering och normer

"...för mig ett typexempel på hur rätten i ett övergångssamhälle mellan ett samhällssystem och ett annat, tvingas så att säga dra i begreppen, extrapolera, tolka vidsträckt för att få fatt på fenomenet och det är uppenbarligen vad som har ägt rum gällande synen på loot boxes att man drar in det under en lotterilagstiftning, även om de inte gjort det i Sverige ännu [...] och oftast finns det ju ett rättsligt svar som redan kan tillhandahållas. Det här med digitala pengar för övrigt är samma sak som ett löpande skuldebrev, alltså de juridiska principer finns ju där redan och i mångt och mycket är det ju så när det gäller loot boxes också att vi har paralleller till spel." (Håkan Hydén).

Vi ställde frågor kring hur rättslig reglering ser ut, hur den eventuellt skulle kunna se ut enligt dem och hur lootlådor regleras socialt. Alltså vad det finns för sociala normer som kontrollerar människor i förhållande till hasardspel och lootlådor. De hade alla en åsikt om vad som borde hända med lootlådor men på lite olika vis. Till en början ska det sägas att alla tyckte att det var ett problematiskt fenomen, extra mycket eftersom lootlådor förekommer på en marknad som många gånger är riktad mot barn/minderåriga.

“Det är nog inte många som tänker tanken att detta är, väcker samma typer av belöningstrukturer i hjärnan som hos spelberoende, fast man gör det mot sina barn då”
(Måns Svensson)

Tügel pratar om vikten att vara närvarande och insatt som förälder, att lootlådor kan regleras socialt genom att föräldrar är insatta och intresserade i det som deras barn gör online även om de egentligen inte tycker att det är intressant, precis som en förälder som närvarar vid sitt barns fritidsaktivitet som exempelvis en fotbollsmatch. Att det är ett ansvar en förälder har. Hon sa att som förälder är det faktiskt inte så svårt att söka fram information på Google eller att starta upp dataspelen själv och bilda en uppfattning. För att underlätta för föräldrar skulle Tügel vilja se krav från spelutvecklarnas sida att informera om lotterimomenten och eller att en lämplig åldersgräns sätts på spelen. Håkansson instämmer med Tügel att föräldrarna har en viktig socialt reglerande funktion, han trycker också på att föräldrar bör vara intresserade av sina barns spelande/agerande online, även om själva spelet inte är intressant för dem själva. Han anser att den rättsliga regleringen av lootlådor inte är ett enkelt uppdrag att genomföra eftersom lootlådor inte är lika tydligt definierade som mer traditionella spelformer är. Han skulle gissa på att det förmodligen kommer sluta med en åldersgräns för brukandet av lootlådor, men även att företagen kommer ha en informationsplikt över att det finns hasardspelsliknande mekanismer i spelet och att företagen behöver ha en omsorgsplikt där de tipsar om stödverksamheter för de som spelar för mycket. Rantil menar på om lagstiftning ska tillsättas kommer det förmodligen vara av konsumentskyddsanledningar, lite som att försöker skydda barn från exempelvis opassande reklam och dylikt. I det stora hela var det inte hans expertområde och han vill

inte uttala sig mer om det. Utifrån social reglering uttrycker Rantil vikten av det sociala stödet, att det betyder väldigt mycket för någon som lider av spelmissbruk att de har någon som inte dömer och som verkligen bemöter dem med respekt och lyssnar.

Svensson och Hydén var mycket mer försiktiga i sina svar eftersom de har förståelse om vad som ska tas i beaktning när lagar skapas. Svensson tog upp att det lätt kunde uppstå latent funktioner och dysfunktioner och ett exempel på de var det som hade hänt i Belgien. Att gaming-communityn ställde sig positivt till bannlysning av lootlådor i spelen men kunde känna frustration när ett flertal spel som resultat av bannlysningen inte blev tillgängliga i landet eftersom spelen använder sig av lootlådor som en primär inkomst. Svensson menar på att "det här kanske är ett sådant område där det skulle behövas att många länder gick samman för att fundera kring hur de skulle vilja ha det, för att det inte ska uppstå skevheter i 'gaming-communitys' globalt". Både Svensson och Hydén beskriver hur en reglering av lootlådor lätt kan kringgås om den formuleras snävt. Svensson drar exemplet om när en molekyl byts ut i en nätdrog och hur den tekniskt sätt omvandlas till en ny produkt och blir rättsligt laglig igen. Han lyfter fram en problematik med att värdera virtuella objekt, framförallt som en skattefråga och att det är något som lagstiftaren få ta en rejäl titt på. Utöver detta förklarar han att om lootlådor skulle regleras kommer det att uppstå en diskrepans mellan vad lagen säger och vad lagen gör, "det kommer inte att springa runt poliser och jaga folk" ifall spelare kommer åt lootlådor exempelvis genom att ladda ner spel via en VPN fast spelen är bannlysta. Angående diskrepansen mellan de rättsliga och de sociala normerna så känner sig Svensson osäker då det verkar som spelarna inte vill ha lootlådor i sina spel och därmed kommer stödja en reglering av dem. Om spelarna ska hålla med rätten tror Svensson som sagt att ett internationellt samarbete hade varit nödvändig för att spelarna ska känna sig rättvist behandlade. Annars finns risken att det uppstår en diskrepans mellan det sociala och det rättsliga tack vare latent dysfunktioner, något som Belgiens spelcommunity upplever när de inte kan anskaffa ett flertal spel lagligt då de innehåller illegala lootlådor. Måns förhåller sig "försiktigt skeptisk" till rättslig reglering och menar på att forskning bör göras på området.

Hydén pratar (utöver inledande citat) om när samhället rör sig från en analog teknik till en digital teknik att samhället ofta faller tillbaka till självreglering. Att reglerare inte går in och reglerar den nya tekniken utan låter branschen självreglera istället för att inte bryta utvecklingen. När han sätter detta i relation till fenomenet lootlådor känner han personligen att argumentet för självreglering av lootlådor "rimmar dåligt eller klingar falskt" och att det finns ett moralisk ställningstagande som måste tas, "är verkligen det här någonting som vi som samhälle vill låta fritt utvecklas genom självreglering?". Precis som Svensson menar Hydén på att i dessa lägen kan lagstiftningen inte vara specifikt för då finns en risk att drunkna i speciallagstiftningar. Han berättar att det som kännetecknar industrisamhället är att intervenerande regler stiftas. Att det tillåts finnas kvar "men man går in med en lag i marginalen för att stävja avarter" som exempelvis konsumentlagstiftning eller miljöskyddslagstiftning. Hydén menar också att problematiken med att reglera är större än bara lootlådor, att det här "...representerar ett generellt problem i övergång från ett analogt till ett digitalt samhälle, det växer fram nya företeelser som kan vara förrädiska"

Vid frågor gällande hur rätten bör arbeta för att hänga med den tekniska utvecklingen hade samtliga förutom Rantil tankar över vad som eventuellt kan göras. Håkansson, Hydén och Tügel tycker att kunskapen från insatta personer är av stor vikt för lagstiftarna. Håkansson anser att det kommer krävas flera olika kompetenser än vad som tidigare traditionellt funnits för policyarbetet, där förutom de legalt kunniga behövs det också de som är sociologiskt och datavetenskapligt kunniga. Tügel menar att kommunikation med sakkunniga och brukare (som ofta kan vara exempelvis en närstående som ens barn) är essentiellt för att hålla sig informerad om nya fenomen. Hon upplever att i många fall har inte beslutsfattare tillräckligt goda kunskaper om nya fenomen som lootlådor och att de bör samarbeta med generationen som växer upp med det för att undersöka och forska om vilken påverkan de har på individen. Även Hydén trycker på att kunskap är av stor vikt för att hänga med och att ta del av den kunskap av de som exponeras för exempelvis lootlådor har viktiga kunskaper att dela med sig av för att skapa en medvetenhet om fenomenet. Svenssons svar skiljer sig från de andras i att han menar att det är essentiellt att rätten spelar med marknadens normer, sociala normerna och den digitala arkitekturen för att vara effektiv, annars erfar han att i fallet

för lootlådor så kan företagen hitta “än jävligare metoder till att mjölka konsumenterna på pengar” vilket skulle vara en latent dysfunktion av reglering.

Teknisk utveckling och framtiden

“idag kan man ju spela väldigt anonymt, vi brukar skämtsamt säga lite grann att det rummet det sker mest betting i det, är där inne i du går på toaletten” (Madeleine Tügel)

Ett tydligt tecken på att spel om pengar har sett en teknisk utveckling är förflyttningen från fysiska platser till digitala spelsajter för både kasinospel och betting, säger Tügel och Håkansson. Vidare menar de att förståelsen av lootlådor är en generationsfråga eftersom äldre oftast inte har en aning om vad lootlådor är för något, medans när ungdomar frågas så vet en stor del vad det är. Hydén tror också att det finns ett kunskapsgap över vad lootlådor är, men menar att gapet inte är en generationsfråga, utan snarare endast beror på hur mycket individen exponeras för dem och är en del av spelkulturen.

På frågan om vi kommer ha mer spel om pengar i framtiden undrar Rantil om det ens går att göra spel mer tillgängligt än vad det är idag, hans klienter beskriver hur de exempelvis alltid har möjlighet att spela på jobb eller på toaletten. Möjligen att spel dyker upp på ännu fler ställen ungefär som lootlådor har gjort. Han beskriver att om det finns fler möjligheter för spel så spelar också människor mer “Man vet ju liksom att ju fler fysiska spelmaskiner det finns i ett område desto mer spelar man där”. Hur spel om pengar, lootlådor och motsvarande kommer att se ut i framtiden säger Håkansson att spel om pengar alltid hittar nya vägar och exemplifierar det med hur betting under Covid-19 krisen har förflyttats till träningsmatcher på mycket låg nivå eftersom sport på högre nivå är inställt. Han tror att spel kommer “hitta nya former för att framträda i nya positioner och associeras med nya saker och andra företeelser som gör att det blir stigmatiserat och normaliserat”.

Svensson säger att om lootlådor finns kvar som ett utbrett fenomen i samhället och ingen rättslig reglering tillsätts så kommer det att uppstå sociala normer kring det, utöver de som redan finns som kommer att fungera som någon form av kontroll. Inte

nödvändigtvis som ersätter rättslig reglering. Han säger att digital teknik utvecklas särskilt fort och att det därför är svårt för rättsväsendet att hänga med. Hydén förklarar att när samhället står inför förändring så medvetandegörs normerna, de "kommer upp till ytan" och provoceras av nya företeelser som lootlådor. Sedan berättar han att lootlådor ingår som den del i det nya samhället som en del av den uppåtgående kurvan i det som Hydén presenterar som samhällsutveckling som S-kurvor i boken Normvetenskap (2002). Där kommer lootlådor in som en del av det digitala samhället.

Effekter på individ och samhälle

"...nästan alla som kommer till oss har någon form av tanke eller att man är livstrött, man kanske inte vill dö men man orkar heller inte leva i den stressen och den lögnen som man då befinner sig i" (Madeleine Tügel)

Alla informanter har förståelse för och exemplifierar vilka skadliga effekter spel om pengar har för individer och ett samhälle, samtidigt som de initialt säger att spel i grunden är ett nöje som om handskas ansvarsfullt kan glädja många, och dra in intäkter till staten som Svensson påpekar. Håkansson, Rantil och Tügel exemplifierade individuella och samhällsliga kostnader som problemspelande för med sig. Det kan vara stress i form av jakten att vinna tillbaka, ångest och depression eller annan psykisk ohälsa, fler sjukskrivna, skulder och skuldsanering. De lyfter också upp att denna grupp ofta har tankar om döden och Tügel säger att grupper med spelmissbruk har 15 gånger högre självmordsrisk. Håkansson och Tügel berättar om ett svek som familjemedlemmar och andra närstående ofta känner och vittnar om. Att personen som står en nära spelat bort stora summor pengar, belånat hus och bil helt utan deras vetskap, vilket kan leda till relationssvårigheter och separation säger Håkansson.

Utöver det så presenterat Håkansson att skulder kan leda till ökad kriminalitet trots att personen i fråga egentligen inte lever en "...kriminell livsstil egentligen, utan begår brott bara i bilden av de skulder de har". Ovanpå det läggs följaktligen rättegångskostnader och kriminalvårdensinsatser som kan vara dyra.

Håkansson, Tügel, och Rantil hänvisar till en äldre undersökning som bland annat mäter hur utbrett spel om pengar är och hur många som lider av spelmissbruk. De säger att statistiskt sett spelar färre människor i Sverige än tidigare men andelen problemspelare håller sig på stabila två procent. Detta medför att andelen problemspelare av hela populationen spelare ökar. Trots att statistiken visar på att det är färre som spelar och att andelen problemspelare är stabil, så anser Håkansson ändå att det är ett växande samhällsproblem eftersom problemspelarna har börjat spela för allt större summor. Något han menar är värre än förr när fler spelade men det rörde sig om mindre summor. Rent teoretiskt är det mer problematiskt att spelandet är koncentrerat till en mindre grupp för det kan göra mer skada.

Huruvida spel om pengar normaliseras via lootlådor är något som Hydén, Håkansson, Svensson och Tügel diskuterar. Tügel exemplifierar detta genom att jämföra det med att testa på alkohol, ju tidigare någon testat det desto större risk är det att personen blir beroende eller åtminstone engagerar dig i större grad med det i framtiden. Svensson säger att lootlådor kan ses som en inkörsport till hasardspelande eftersom brukandet av lootlådor kan ändra den sociala synen av hasardspelande till mer accepterande. Han menar att ingen kollar snett på någon som sitter och spelar på ett onlinekasino, medans om han eller hon hade gått till ett fysiskt kasino för 20 år sedan, dessutom varje kväll, hade det inte uppskattats. Att spel om pengar betonas i endast positiva sammanhang i ett dataspel är något som Håkansson ser som problematisk. Denna normalisering och popularisering blir farlig då spel om pengar presenteras som något som som är bra och kan fungera som en extra inkomst. Extra farlig är den mot barn säger Håkansson eftersom de är extra känsliga och har färre referensramar som hjälper dem att förstå det ur ett större perspektiv.

Normalstrare är personer som skapar och formulerar normer (Baier, M. Svensson, M. 2018) och något som Hydén och Håkansson sätter i relation till lootlådor efter att vi presenterade hur internetpersonligheter, influencers och professionella gamers öppnar lootlådor mot en publik via streams eller video på olika sociala plattformar. Båda menade på att detta kunde ha stor effekt på mottagaren och Håkansson säger att "det sätter perspektiv på vilken potens, vilken kraft det ändå har även om det kan upplevas

som en liten banal sak i grunden”, hur ett spänningsmoment i en lotterisituation kan vara så stark att det drar åskådare som dessutom blir påverkade av sina idoler. Den här typen av “marknadsföring” är något som barn är mer känsliga för, då de som sagt har få referensramar att gå på.

Analys

Analysen består av empirin från intervjuerna som ska analyseras med hjälp av teori och det relevantaste från tidigare forskning. Med det vill vi få en kvalitativ insikt över ämnet lootlådor. Vi har valt att vidare kategorisera analysen i två teman baserade på deras möjlighet att besvara frågeställningarna. Tema *“Lootlådor och spel om pengar, två sidor av samma mynt”* ska besvara frågeställning ett och första halvan av frågeställning två, medans tema *“Regleringen av lootlådor: På något sätt bör det ske”* ska besvara andra halvan av frågeställning två och frågeställning tre.

Lootlådor och spel om pengar, två sidor av samma mynt

Lootlådor och spel om pengar ser många likheter men också vissa skillnader. Lootlådan som fenomen är något som har blivit allt mer utbrett. Idag ser vi att en stor majoritet av spelarna har öppnat lootlådor och de går att finna i alla spelgenrer, över alla spelplattformar och oavsett om de är s.k. Free-to-play spel eller inte (Brooks and Clarke, 2019). Det är en sak att öppna och en annan sak att köpa dem för riktiga pengar vilket 44% av gamers har gjort, och om de dessutom var engagerade i onlinekasino steg den procentsatsen till 66.12 % enligt en studie av Li m.fl (2019). Våra informanter förstod att det var ett utbrett fenomen men de var inte insatta i några siffror. Den tidigare kvantitativa forskningen hjälper oss att förstå hur utbrett lootlådor är och delvis förklara varför lootlådor har mött hård kritik i dataspel. Tügel och Håkansson säger att kasino- och bettingvärlden har sett en förflyttning till digitala onlinekasino där numera en majoritet av spel om pengar sker. Detta menar Hydén är en del av digitaliseringen i det nya samhället som lootlådor är en del av. Digitalisering och framväxandet av internet är något som har drivit globaliseringen av vår värld (Baier et al 2018) och lootlådan existerar i en global kontext där spelföretag lanserar spel på en interaktiv global marknad. Det är något som leder till bildandet av gemensamma och globala normer för spel-communitys världen över, normer som i viss mån försvagar de lokala och nationella normerna på spelvärldens plattformar. För lootlådor sker globalisering både *ovanifrån* och *underifrån* (Larsson & Engdahl 2011). Ovanifrån via företag som skapar spel och lootlådor på en digital världsmarknad och kan forma dessa till att ha en önskad effekt på

konsumenterna. Exempelvis kan företagen forma spelen och deras lootlådor på ett sådant sätt som frestar konsumenten till att köpa mer, något som exempelvis illustreras av de fallande lootlådorna från himlen i Call of duty WWII (Saed 2017). Globalisering underifrån (Larsson & Engdahl 2011) för lootlådor utgörs av diskussionen och kritiken av lootlådor som går att återfinna på globala diskussionsforum på internet där en åsiktsspridning och normer kring lootlådor kan närma sig konsensus bland spelare.

Likheter och skillnader i utformning och effekt av lootlådan är något där likheterna ligger i framkant och skillnaderna lyser med sin frånvaro. Det påvisas så väl i den tidigare forskningen som i våra intervjuer. Ett exempel på detta är citatet från Zendle (et al 2019)

“There are distinct similarities between paying for loot boxes and gambling. Both when paying to buy a loot box and when playing blackjack in a casino, individuals stake real-world money in the un-certain hope of receiving a valuable reward. These similarities have raised concerns that loot boxes may either encourage or exploit problem gambling—a pattern of gambling-related behaviour which is so disordered and excessive that it leads to problems in a gambler’s personal, work, and family life.”

Som nämnt i resultatredovisningen så kan alla informanter se likheterna mellan lootlådor och hasardspel/spel om pengar. Det är framförallt att de är baserade på slumpen som utgör den tydligaste likheten, samt att de presenteras med tilltalande ljud och ljus som tillsammans med slumpen skapar en miljö med känslan av att “nästa låda innehåller det jag vill ha”, något som slotmaskiner också emulerar. Dopamin menar Håkansson är en nödvändig komponent för att ett beroende ska uppstå och det utsöndras vid exempelvis under sex, brukandet av droger och vid spel om pengar inklusive lootlådor. Desto mer dopamin desto starkare beroende. Larche m.fl. (2019) har också genom experiment bevisat att lootlådor skapar upphetsning i människans belöningssystem i hjärnan, som bl.a. utsöndrar dopamin.

Lootlådorna kan vara extra förrädiska, som Hydén säger. Att dataspelen presenterar spel om pengar i en miljö som annars har varit fri från det och individerna som spelat

spelen har varit fria från det. Håkansson förklarar tydligt hur lootlådor i jämförelse med spel om pengar kan vara än värre i vissa hänseenden:

“Den har precis som andra spel om pengar det här slumpmomentet som kan vara belönande eller det kan vara nästan belönande. Sen finns det någonting till i lootlådorna och det handlar kanske inte bara om spelmomentet i sig utan det innebär också någon typ av förstärkning, någonting som leder vidare. Som kanske gör att det blir svårare att tacka nej till det här, svårare att avstå från det här spelmomentet inuti ett dataspel än vad en person utanför gaming världen skulle uppleva. Spela på en viss match i fotboll handlar ju trots allt bara om den matchen, men lootlådan riskerar liksom att få en större betydelse i spelet, bortom själva lådan så att säga.” (Anders Håkansson)

Dessa likheter tydliggör en diskrepans mellan vad de sociala normerna i samhället säger om spel om pengar och vad som faktiskt sker inom dataspel. Alltså *sociala normer* i den översta högra rutan i fyrfältaren (varat) under teorikapitlet och *social praxis* i den nedre högra rutan (börat) (Baier m.fl 2018, s.14) står i kontrast mot varandra. Som samhälle menar vi att spel om pengar är till för dem som är myndiga och kan hålla spelandet på en hanterbar nivå. Detta är något som står i kontrast mot hur det egentliga fallet är för lootlådor, där barn extensivt exponeras för hasardspelsliknande mekanismer i sina dataspel utan någon större uppsikt. Tügel menar att detta kan härledas till att föräldrar inte är tillräckligt insatta i vad barn gör på internet och därmed inte har den kunskap som krävs för att det ska ske en förändring. Vilket kan innebära att de svenska normerna för skadliga aktiviteter inte upprätthålls när det gäller lootlådor i dagsläget eftersom det saknas ett medvetande gällande fenomenet i och med att det är ett relativt okänt för de flesta utanför spelvärlden. För precis som rådgivarna säger i intervjuerna så kan spel om pengar leda till ångest, depression eller annan psykisk ohälsa, och dessutom många andra problem på ett samhälleligt plan.

Vidare framhävs likheterna mellan lootlådor och spel om pengar genom att lootlådor kan ha normaliserande effekter och agera som inkörsport för mer klassiska hasardspelsformer, då de påminner så pass mycket om varandra. Tügel säger att “vi ser ju att många som fyller 18 år som har spelat väldigt mycket onlinespel, som går över till spel om pengar när det fyller 18”, vilket kan vara problematiskt eftersom tidigare forskning visar på är det många som öppnar lootlådor i onlinespel (Li m.f.). Håkansson

menar detsamma och att individen sublimt introduceras för hasardspel i en värld som egentligen inte associeras med spel om pengar. Något mer som kan bidra till normalisering av hasardspel genom lootlådor är den reklam som lootlådor får genom internetpersonligheter som öppnar massvis med lådor inför en publik online med många gånger miljontals visningar på exempelvis Youtube. Dessa internetpersonligheter kan vara minst lika populära som mer traditionella idoler, exempelvis som Zlatan som har en stor inflytande på sina fans. Kändisar kan klassificeras som normalstrare som inspirera sina fans till att göra samma saker som de själva gör, exempelvis öppna lootlådor eller spela hasardspel. Att en stor del av fansen för dessa lootöppnande internetpersonligheter är barn, gör det som Håkansson sagt extra problematiskt eftersom barn är känsligare för den påverkan som deras idoler har. Till slut finns det även likheter i bonussystemen som de olika spelformerna använder sig av.

Onlinekasinon brukar ge bonusar i formen av free spins och extra pengar att spela på för att locka kunder, något som Håkansson beskrivit som väldigt farligt. Lootlådor använder sig också av dessa typer av bonusar, där spelaren exempelvis får extra lådor om den köper ett större antal lådor, en mängdrabatt. Något annat som många spelföretag använder för att locka till sig köpare är det långsamma belönandet av lootlådor under spelandets gång. Håkanssons menar att det snabba alternativet alltid är mer lockande, något som denna typ av långsamt belönande lootlådor nyttjar genom att fungera som en typ av exploaterande reklam för att få konsumenter att köpa lootlådor som ger de önskade objekten snabbare. Även här kan vi uppmärksamma den diskrepans som existerar mellan börtat och varat. I detta fall en diskrepans mellan law in books i den övre vänstra rutan i fyrfältaren och rättslig praxis i nedre vänstra rutan (Baier m.fl 2018, s.14). Exempelvis skyddas barn från marknadsföring av olämpliga produkter i media som riktar sig mot barn, något lootlådor kan klassas som utifrån dess mentala påverkan som tidigare forskning påvisat. Ändå kan företagen marknadsföra spel mot minderåriga fritt även om de är riktade för yngre åldrar som exempelvis i spelet Brawl stars som har PEGI 7 och en tydlig barnanpassad utformning.

Något som Rantil tar upp är att han tror att det finns ett annat driv bakom att öppna lootlådor än vad det gör för klassiska hasardspel om pengar. För i fallet för spel om pengar hamnar individen ofta i en jakt att försöka vinna tillbaka det den har förlorat, ett

försök att komma tillbaka till plus minus noll i ekonomin, något som Tügel också säger. Samtidigt är vinstjakten något lootlådor också har på sitt eget sätt. Istället för jakten på pengar är konsumenten av lootlådor ute efter vissa sällsynta eller specifika objekt som ofta kan vara värda mycket pengar om de säljs vidare. Lootlådor har även sin egen version av suget att vinna tillbaka sin förlust, här gäller det dock inte att gå plus minus noll i rena pengar, utan drivet kommer istället från att redan ha investerat massor av pengar utan att få det önskade objektet eller ett annat ekvivalent objekt. Detta är något som frustrerar konsumenten på liknande vis som för spel om pengar och leder personen att försöka vinna de önskade objekten och därmed inte lämna tomhänt i förlust.

De skillnader som framförs handlar till största del om utfallet av en öppnad lootlåda har något värde i pengar eller inte. Hur värderas ett virtuellt objekt som har ett tydligt funktionsområde inuti det specifika spelet men som inte ens existerar i den verkliga världen? Svensson exemplifierar det med att ställa sig frågan hur en person ska presentera för polisen att den blivit av med sin magiska yxa om den skulle bli bestulen. I den tidigare forskningen säger Larche et al (2019) bl.a. detta:

“A key difference between loot boxes and slots is that the items within loot boxes are valuable solely within the confines of the game. The appeal of loot boxes lies in the chance to obtain rare items that a player may wish to procure—the rarer the item the more it appears to be valued by players [...] Despite conferring no real-world value, loot boxes, especially those of greater rarity, are treated as rewarding and urge-inducing events” (Larche et al 2019, s.2,21)

Samtidigt så noterar eller inser samtliga informanter att dessa virtuella objekt kan säljas via tredjepartssidor där antingen objektet i sig eller annars användarkontot där objektet är sparat kan säljas för riktiga pengar. Detta gör att värdet direkt kan översättas till pengar och lootlådor kommer ytterligare ett steg närmare att vara spel om pengar. En annan skillnad är kontexten som lådan existerar i. Men som tidigare skrivit så noterar både Hydén och Håkansson att då hasardspelet existerar inom dataspel ger det en extra dimension till hasardspelandet vilken enligt Hydéns ord är “förrådiskt”. Förrådiskt och förförisk i den bemärkelsen att det ger en positiv koppling till spelaren som förstärker hela situationen. I ett spel har spelutvecklarna konstnärligt fria tyglar att inkorporera

olika sluga mekanismer till lootlådan. Exempelvis när reklamen avvisas av spelaren så skakar karaktären i spelet på huvudet, blir ledsen och börjar gråta som i Doctor Kids (Liu, 2019) eller som i Call of Duty WWII där om du öppnar lootlådan inför andra spelare så får du ett högre social score som ger dig fler lootlådor (Saed 2017).

Regleringen av lootlådor. På något sätt bör det ske

Svensson menade att det är viktigt att påvisa att för närvarande har Sverige ingen lag som förbjuder lootlådor och han inte är så säker på att det kan göra en analys i Roscoe Pounds perspektiv (Kaminski m.fl 2013, s.312) om det råder någon diskrepans mellan vad lagen säger (börat, law in books) och hur lagen upprätthålls (varat, law in action). Dock är han säker på att om det skapas en lag som förbjuder brukandet av lootlådor kommer det inte finnas medel att stoppa individer från att bruka dem, därmed gäller det att beakta vad det är som ska regleras gällande lootlådor och snarare satsa på att reglera distributionen av lootlådor än själva brukandet av dem. Tügel är inte ense med Svensson när det gäller om existerande spellagstiftning innefattar lootlådor redan. På frågan om dagens spellag kan täcka lootlådor redan kommenterade hon "Det tycker jag absolut, det tycker jag för att den enda skillnaden som finns är att du inte vinner cash" vilket stämmer då det står i spellagen §1 att lagen gäller spel om pengar och andra vinster med ett värde i pengar. Det kan argumentera för att lootlådorna har ett värde i pengar eftersom det finns en marknad för dem. Även Hydén stödjer i viss mån att den befintliga lagen kan täcka lootlådor, han menar att de grundläggande juridiska principerna kring spel redan finns och är till stor del skyddande för de som har spelproblem eller är minderåriga och paralleller kan dras mellan hasardspel och lootlådor. Om lagen redan är applicerbar gentemot lootlådor finns det ett uppenbart gap mellan börats law in books och varats law in action i hur domare och lagkunniga möjligen applicerar nuvarande lagstiftning bristfälligt till följd av okunskap gällande lootlådor. Informanterna påpekar att finns det en mängd anledningar till att reglera spel om pengar för att skydda både individ och samhälle (allmänhälsa, relationsproblem, psykiska sjukdomar, självmord, stress, sjukskrivningar, skulder, skuldsanering och kriminalitet).

Stora dataspelsföretag är något som Larsson och Engdahl (2011, s.346 - 348) menar är ett exempel på globalisering på en *transnationell* nivå eftersom de kan bedriva

produktion och handel utan hinder mot alla som har tillgång till internet och kan ladda ner spelen. De rör sig på ett plan till stor del över eller helt oberoende av statliga gränser. *Internationell/mellanstatlig* globalisering utgör de internationella samarbeten och avtal som kan tas gällande reglering av lootlådor. Svensson tror att den enda lösningen för att reglera lootlådor är internationella samarbeten. En gemensam reglering krävs för annars känner de spelare som har fått lootlådor förbjudet att de går miste om något som de som inte har fått det förbjudet fortfarande har tillgång till. Larsson och Engdahl (2011) gör indelningen *ekonomisk, politisk* och *kulturell* globalisering. Lootlådan är i grunden utformad för att skapa intäkter, sprungen ur mikrotransaktioner inom dataspel och är globalt *ekonomisk* i den bemärkelsen att den existerar på en dataspelsmarknad som sträcker sig över hela världen. Lootlådan växer inom det *politiska* fältet i samband med diskursen på det *kulturella* fältet synliggör och förstorar lootlådans problematiska områden. Regleringen blir en politisk fråga både nationellt och internationellt. Med hjälp av de globala kommunikationsmedlen med öppna diskussionsforum online, kan människor världen över dela med sig av och bilda samma uppfattning och åsikter om lootlådor.

Informanterna har liknande uppfattning som den tidigare forskningen om hur reglering skulle kunna se ut. I den tidigare forskningen säger Liu (2019) det här:

“The ESRB has already begun use of microtransaction-specific labels and efforts into educating parents. However, the ESRB could go above and beyond and use their ratings system to mark games with loot box mechanics as 18+ only. It would help immensely if stores would age-verify people purchasing video games” (Liu 2019, s.797)

Hydén, Håkansson, och Tügel skulle vilja se en åldersgräns på lootlådor eftersom de är likt eller till och med är hasardspel, vilket har en åldersgräns på 18 år i Sverige. I första hand vill de att det informeras om att det finns lotterimoment i spelet och vilka effekter det kan ha. Till följd av informering kommer åldersrestriktionen. Tügel föreslår att det skulle kunna varnas för lotterimoment. Ett annat alternativ är att det skulle kunna finnas en tydlig skiljelinje mellan vad som är spelet och vad som är momentet med lootlådorna, eventuellt att den ena delen som innehåller lootlådor är låst för yngre. Håkansson säger “att nu är detta ett spelmoment och då visar vi genom tydlig visualisering att nu är det

så, att man skiljer det från det andra”. Att låta lootlådor självregleras av marknaden är något som diskuteras av Hydén och han menar på att det är vanligt att det görs så med nya tekniska fenomen men att det “klingar falskt” i fallet för lootlådor och jämför det med A.I (artificiell intelligens) och genteknik som han inte heller anser borde få låta utvecklas fritt. Svensson är betydligt mer sparsam i åsikterna kring regleringen av lootlådor och säger att han är “försiktigt skeptisk” till rättslig reglering och menar på att forskning bör göras på området:

“Man vill undvika något som rättssociologer kallar latent funktioner och dysfunktionella latent effekter [...] en latent dysfunktion skulle ju kunna vara någonting som är oförutsett och som är kontraproduktivt till förhållandet till det man vill uppnå skulle kunna vara om spelföretagen hittade på än j****are sätt att mjölka spelare på pengar än vad lootlådorna är. (Måns Svensson)

Om och när det är läge för reglering säger han att den borde vara utformad generell för att inte bli obsolet med tanke på den tekniska utvecklingen.

I frågan om den effekt som en oreglerad marknad av lootlådor kommer ha på framtiden är informanterna delade. Hydén och Svensson antyder båda att det förmodligen inte kommer ha en stor påverkan på samhällsutvecklingen, dock så noterar de att det kommer ha någon negativ effekt och Svensson menar att det kommer bildas nya normer kring hanterandet av problematiken. Tügel och Håkansson menar båda att spelmarknaden kommer utvecklas. Tügel tror inte på att antalet missbrukare kommer öka men inte heller att den kommer sjunka, dock erfar hon en fortsatt sammansmältning av dataspelbranschen med spelbranschen och som Håkansson säger är lootlådor en stor anledning till det. Lootlådor riskera följaktligen att normalisera spel om pengar och fungera som en inkörsport för unga till spel om pengar när de blir äldre. Något som kan göra att allt fler börjar spela om pengar i framtiden. Lite som att “ingen kollar snett på någon som spelar onlinekasinon idag” som Svensson säger, att det blir likadant för lootlådor. Utifrån bilden från teorikapitlet (Baier m.fl. 2018) är de sociala normerna kring lootlådor i börjat mer accepterade och normaliserade vilket leder till att den sociala praxisen i varat blir mer exponering och brukande av lootlådor. Om denna utveckling sker finns en möjlighet för samma utveckling för hasardspel och spel om pengar

generellt, dvs att det blir normaliserat och brukas i större utsträckning. Något som fungerar som en motkraft för denna framtidsutveckling är den starka kritiken som gaming-communityn framfört vilket också var startskottet för regleringsfrågan.

Framtidspåverkan av lootlådor är ett spekulativt och komplext ämne som ingen av våra informanter kan ge en klar syn på. Dock så tror ingen av dem att något positivt kommer från en oreglerad marknad av lootlådor och att en reglering oavsett om den är rättslig eller social, kommer *underifrån* via sociala rörelser eller *ovanifrån* från en stat oundvikligen kommer uppstå och hanterar problematiken som lootlådor för med sig.

Slutsatser

Den tidigare forskningen om lootlådor påvisar till stor del likheterna mellan lootlådor och hasardspel med pengar, detta är något som våra informanter också instämmer med. Det som skiljer lootlådor från traditionellt hasardspelande är i vilken miljö de uppträder i och den tillgänglighet de har hos konsumenter som vanligtvis inte kan spela hasardspel, som exempelvis barn. Om lootlådor fortgår att vara oreglerade riskerar barn och unga att växa upp i en miljö som normaliserar spel om pengar. Samtidigt presenterar lootlådor även hasardspelandet till äldre konsumenter som vanligtvis inte engagerar sig med kasino eller betting, vilket innebär fler möjligheter för riskgrupper att exponeras för hasardspelande och utveckla problem. Samtliga informanter menar att mer forskning krävs och större förståelse kring lootlådor bör innehas hos lagstiftare innan de försöker sig på reglering, annars ökar risken för latent dysfunktioner p.g.a förhastad lagstiftning. Dock för att lösa problematiken med lootlådor kommer det krävas någon typ av reglering, må det vara indirekt som kravet på att informera konsumenter för risken av lootlådor eller mer direkt med exempelvis åldersgränser. Om det ska regleras så rekommenderas internationella samarbeten exempelvis inom EU för att minska risken för orättvis behandling då lootlådor är ett globalt fenomen där små enskilda länder som Sverige har svårt att reglera själva.

Denna studie har undersökt likheterna och skillnaderna mellan lootlådor och hasardspel, vad informanterna anser om reglering av dem och hur framtidsperspektivet ser ut. En kvalitativ kunskapslucka har delvis täpps igen och mer forskning har

tillkommit studieområdet. Detta har skett genom semistrukturerade intervjuer som tagit del av informanternas expertkunskaper relaterat till ämnet lootlådor.

Framtida forskning

Som diskuterat ovan krävs mer forskning. En viktig aspekt skulle vara att försöka fånga konsumenter/gamers exakta uppfattning och åsikt kring lootlådor. Detta är något som Måns Svensson och vår handledare Johan Rosquist från Lunds universitet också har föreslagit. För att fånga spelarnas röst skulle det kunna ske genom diskursanalys på olika diskussionsforum, exempelvis Reddit, eventuellt ackompanjerat av en enkätundersökning.

En annan aspekt som framkom under intervjuerna för denna studie var internetpersonligheter som youtubers, streamers eller e-sportare som öppnar lootlådor online över video eller stream. Ett intressant forskningsområde för detta skulle vara vilken eller vilka målgrupper som exponeras för detta och vilken effekt det har på dataspelande och lootlåde-öppnande för dessa individer.

Källförteckning

Litteratur

- Baier, M. Svensson, M. (2018). *Om normer*. Första upplagan. Studentlitteratur AB Lund.
- Baier, M. Svensson, M. Nafstad, I (2018). *Om Rättssociologi*. Studentlitteratur AB Lund.
- Bogner, A. Littig, B and Menz, W. (2009) .Introduction: Expert Interviews – An Introduction to a New Methodological Debate. I Bogner, A, Littig, Beate & Menz, W. (red.) . *Interviewing experts*. New York: Palgrave Macmillan
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Tredje upplagan. Stockholm: Liber AB.
- Dahlstrand, K. Svensson, M. Agneta, M (red.) (2017) *Kriminologiska metoder och internet*. Stockholm: Liber
- Denscombe, M. (2009). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur
- Engdahl, O & Larsson, B (2011). *Sociologiska perspektiv: grundläggande begrepp och teorier*. 2., [uppdaterade] uppl. Lund: Studentlitteratur
- Holt, N (2015). *Psychology: the science of mind and behaviour*. 3., revised and updated ed. Maidenhead: McGraw-Hill Education
- Hyden, H. Hyden, T. (2019). *Rättsregler en introduktionen till juridiken*. 8. Studentlitteratur AB Lund
- Kaminski, M. Svensson, M. Larsson, S. Olsson, J, A. Rönkkö, K (2013). Studying Norms and Social Change in a Digital Age: Identifying and Understanding a Multidimensional Gap Problem. I Matthias Baier (red.) *Social and Legal Norms: Towards a Socio-legal Understanding of Normativity*. Farnham, Surrey: Ashgate
- May, T (2013). *Samhällsvetenskaplig forskning*. 2.uppl. Lund: Studentlitteratur AB
- Meuser, M. Nagel, U (2009). The Expert Interview and Changes in Knowledge Production. I Bogner, A, Littig, Beate & Menz, W. (red.) . *Interviewing experts*. New York: Palgrave Macmillan
- Svensson, M. (2013). Norms in Law and Society: Towards a Definition of the Socio-Legal Concept of Norms. I Baier, M (red.) *Social and Legal Norms*. Ashgate
- Trost, J. (2010). *Kvalitativa intervjuer*. Fjärde upplagan. Lund: Studentlitteratur AB.

Elektroniska källor

Activision Blizzard. (2018). Activision Blizzard Announces Fourth-Quarter and 2017 Financial Results. 8 februari.

Url:<https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-announces-fourth-quarter-and-2017-financial> [2020-03-26].

Avard, A. (2017). Video games have a loot box fetish, and it's starting to harm the way we play. *Gamesradar*. 10 oktober.

URL:<https://www.gamesradar.com/loot-boxes-shadow-of-war/> [2020-03-25]

BBC. (2019). Gaming loot boxes: What happened when Belgium banned them?. *BBC*. 12 September.

Url: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-49674333>

Blixt, T. (2019). Nya spellagen 2019 – här är allt som gäller för spelbolag och spelare. *Breakit*. 3 Januari.

Url:<https://www.breakit.se/artikel/17476/nya-spellagen-2019-har-ar-allt-som-galler-for-spelbolag-och-spelare> [2020-03-24]

Blizzard. 2020. Collect and Customize.

Url: <https://us.shop.battle.net/en-us/product/overwatch-loot-box> [2020-03-24]

CadenceLikesVGs (2018). Thanks, GGG, for disabling your biggest moneymaker for me. *Reddit*. 21 december.

Url:https://np.reddit.com/r/pathofexile/comments/a88w1p/thanks_ggg_for_disabling_your_biggest_moneymaker/ [2018-12-21] [2020-03-25]

Deyan, G. (2019). 33 out of This World Video Games Industry Statistics in 2020.

Techjury. 23 April

Url:<https://techjury.net/stats-about/video-games-industry/> [2020-03-25]

Dingman, H (2017). How loot boxes are turning full-priced PC games into pay-to-win games of chance. *PCWorld*. 10 oktober.

Url:<https://www.pcworld.com/article/3231668/loot-boxes-ruining-gaming.html> [2020-03-25]

Electronic Arts. 2020. *OM FIFA ULTIMATE TEAM*.

Url:<https://www.ea.com/sv-se/games/fifa/fifa-19/ultimate-team/beginners-guide-fut> [2020-03-24]

Hood, V. (2017). What the UK can learn from the Far East's battle with loot boxes. *Eurogamer*. 23 Oktober.

Url:

<https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-19-what-the-uk-can-learn-from-the-far-east-battle-with-loot-boxes> [2020-03-25]

Jernström, T. (2016). Let's go whaling: Tricks for monetising mobile game players with free-to-play. *Pocket gamer connects Helsinki*.

Url:<https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4> [2020-03-29]

Lawrence, N. (2017). The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems. *IGN Nordic*. 24 april.

Url:<https://nordic.ign.com/pc/2285/feature/the-troubling-psychology-of-pay-to-loot-systems> [2020-03-25]

Markuch, E. (2018). Activision Blizzard Made \$4 Billion On Microtransactions Last Year - *GameSpot*.

Url:<https://www.gamespot.com/articles/activision-blizzard-made-4-billion-on-microtransactions/1100-6456669/> [2020-03-25].

Makuch, E. (2018). Microtransactions, Explained: Here's What You Need To Know. *Gamespot*.

Url:<https://www.gamespot.com/articles/microtransactions-explained-heres-what-you-need-to-know/1100-6456995/> [2020-03-25]

RedditCommenter12. (2017). Holy shit, the loot boxes are out of control. *Reddit*. 07 oktober.

Url:https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/757lbc/holy_shit_the_loot_boxes_are_out_of_control/

Roman, N (2016). The 5 Types of Microtransactions, Ranked From Okay to Evil. - *twinfinity*. 27 oktober.

Url: <https://twinfinite.net/2016/10/microtransaction-rated-best-worst/> [2020-03-29]

Saed, S. (2017). Call of Duty WW2 – everything you need to know about loot box Supply Drops, Social Score, Armory Credits. *Vg247*. 22 November

Url:

<https://www.vg247.com/2017/11/22/call-of-duty-ww2-how-loot-box-supply-drops-social-score-armory-credits-work/> [2020-03-24]

Sheikh, S. 2017. Star Wars Battlefront II – Unlocking Everything Cost \$2100 or 4528 Hours [Breakdown]. *Gamepur*. 16 november.

Url:<https://www.gamepur.com/news/star-wars-battlefront-ii-unlock-everything-cost> [2020-03-29]

Svenska spel. Vår Historia.

Url:<https://om.svenskaspel.se/om-oss/var-historia/>[2020-03-30]

Tassi, P (2017). From Belgium To Hawaii, Potential 'Battlefront 2' Loot Box Legislation Would Be Complicated. *Forbes*. 22 november.

Url:<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/11/22/from-belgium-to-hawaii-potential-battlefront-2-loot-box-legislation-would-be-complicated/#7d6557ec7cbc> [2020-03-25]

Trang, T. (2018). China: A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games. *Mondaq*. 16 Maj.

Url:<https://www.mondaq.com/china/Media-Telecoms-IT-Entertainment/672860/A-Mi>

[ddle-Ground-Approach-How-China-Regulates-Loot-Boxes-And-Gambling-Features-In-Online-Games](#) [2020-03-29]

Tretkoff, E. (2008). This Month in Physics History. October 1958: Physicist Invents First Video Game. *APS NEWS*.

Url: <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>
[2020-03-25]

Vetenskapsrådet (2018). uppdaterad 2020. Url:

<https://www.vr.se/uppdrag/etik/etik-i-forskningen.html> [2020-06-02]

Wiltshire, A. (2017). Behind the addictive psychology and seductive art of loot boxes. *PC gamer*. 28 september.

Url:<https://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/> [2020-03-25]

Wortel, T. (2018). Forcing Gamers to Gamble: The Star Wars Battlefront II loot boxes debate. *Masters of Media*. 24 september.

Url:<https://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2018/09/24/forcing-gamers-to-gamble-the-star-wars-battlefront-ii-loot-boxes-debate/> [2020-03-29]

Vetenskapliga artiklar

Drummond, D. Sauer, J. (2018), Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature human behaviour*. 18 juni

Url:<https://www-nature-com.ludwig.lub.lu.se/articles/s41562-018-0360-1#ref-CR3>
[2020-03-26]

Gaming or gambling? (2018). *Nature Human Behaviour*. Vol 2. Augusti 2018.ss 525.

Doi:[10.1038/s41562-018-0369-5](https://doi.org/10.1038/s41562-018-0369-5) [2020-03-24]

Given, L.M. (2008). *The Sage encyclopedia of qualitative research methods* / Lisa M. Given, editor [Elektronisk resurs]. SAGE

DOI: <https://dx-doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.4135/9781412963909.n268> [2020-05-13]

Liu, K., 2019. A Global Analysis into Loot Boxes: Is It "Virtually" Gambling? *Wash. Int. Law J.* 28, 763–799

Olsson, B. Sidenblom, L. (2010). *Business Models for Video Games*. Lund University: Department of Informatics

Url:<https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=1672034&fileId=1672035> [2020-03-24]

Schwiddessen, S. (2018). Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained. *Lexology*. 2 Augusti. Url:

<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f67-81c3-6a148a6100e2>

Van Berlo, K. Liblik, K. (2016). *The business of micro transactions*. Mastersuppsats, Institutionen International business school. Jönköping, Jönköpings universitet.
Url:<http://hj.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A937793&dswid=new>
[2020-03-25]

Zendle, D. Cairns, P. Barnett, H. McCall, C. (2020). *Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win*. *Computers in Human Behaviour* (102), ss. 181-191.
Doi:[10.1016/j.chb.2019.07.003](https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003)

Zendle, D. Meyer, R. Ballou, N. (2019). *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*. Preprint.
Doi: [10.31234/osf.io/u35kt](https://doi.org/10.31234/osf.io/u35kt)

Offentliga tryck

Svensk författningssamling

SFS 2018:1138. *Spellag*. Stockholm: Finansdepartementet OU

Övrigt från riksdag och regering

Finansdepartementet. (2019). *Kartläggning av konsumentskyddet kring så kallade loot-lådor överlämnas till Spelmarknadsutredningen*. [pressmeddelande], 25 oktober.
Tillgänglig:<https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2019/10/kartlaggning-av-konsumentskyddet-kring-sa-kallade-loot-lador-overlamnas-till-spelmarknadsutredningen/>

Fi2019/01630/KO. (2019) *Kartläggning av konsumentskyddet vid lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel*. [Elektronisk resurs]. Konsumentverket
--
Spelmarknadsutredningen (Fi 2018:03). Stockholm: Finansdepartementet

Källor litteraturöversikt

- Brooks, G.A., Clark, L., 2019. Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addict. Behav.* 96, 26–34.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>
- David Zendle, 2019. Problem gamblers spend less money when loot boxes are removed from a game: a before and after study of Heroes of the Storm. *PeerJ* 7, e7700.
<https://doi.org/10.7717/peerj.7700>
- David Zendle, Paul Cairns, 2019. Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PLoS ONE* e0213194.

- <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>
- David Zendle, Paul Cairns, 2018. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE* e0206767.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>
- Drummond, A., Sauer, J.D., 2018. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nat. Hum. Behav.* 2, 530–532.
<https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Drummond, A., Sauer, J.D., Ferguson, C.J., Hall, L.C., 2020. The relationship between problem gambling, excessive gaming, psychological distress and spending on loot boxes in Aotearoa New Zealand, Australia, and the United States—A cross-national survey. *PLoS ONE* 15, 1–16.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0230378>
- Drummond, A., Sauer, J.D., Hall, L.C., 2019. Loot box limit-setting: a potential policy to protect video game users with gambling problems? *Addiction* 114, 935–936.
<https://doi.org/10.1111/add.14583>
- Gainsbury, S.M., 2019. Gaming-gambling convergence: research, regulation, and reactions. *Gaming Law Rev.* 23, 80–83. <https://doi.org/10.1089/glr2.2019.2323>
- King, D.L., Delfabbro, P.H., 2019. Video Game Monetization (e.g., 'Loot Boxes'): a Blueprint for Practical Social Responsibility Measures. *Int. J. Ment. Health Addict.* 17, 166–179. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-0009-3>
- King, D.L., Delfabbro, P.H., 2018. Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction* 113, 1967–1969.
<https://doi.org/10.1111/add.14286>
- King, D.L., Delfabbro, P.H., Gainsbury, S.M., Dreier, M., Greer, N., Billieux, J., 2019. Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Comput. Hum. Behav.* 101, 131–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.017>
- King, D.L., Russell, A.M.T., Delfabbro, P.H., Polisena, D., 2020. Fortnite microtransaction spending was associated with peers' purchasing behaviors but not gaming disorder symptoms. *Addict. Behav.* 104, 106311.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106311>
- Kristiansen, S., Severin, M.C., 2020. Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addict. Behav.* 103.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254>
- Langvardt, K., 2019. Regulating Habit-Forming Technology. *Fordham Law Rev.* 88, 129.
- Larche, C.J., Chini, K., Lee, C., Dixon, M.J., Fernandes, M., 2019. Rare Loot Box Rewards Trigger Larger Arousal and Reward Responses, and Greater Urge to Open More Loot Boxes. *J. Gambl. Stud.* <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09913-5>
- Li, W., Mills, D., Nower, L., 2019. The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. *Addict. Behav.* 97, 27–34.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.016>
- Liu, K., 2019. A Global Analysis into Loot Boxes: Is It "Virtually" Gambling? *Wash. Int. Law J.* 28, 763–799.
- Macey, J., Hamari, J., 2018a. eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling: *New Media Soc.* <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>
- Macey, J., Hamari, J., 2018b. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Comput. Hum. Behav.* 80, 344–353.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027>
- MacPhee, M.J., 2020. A New Form of Addiction: A Practical Regulatory Approach

- Towards Randomized Reward Systems in Video Games to Protect Consumers from Gambling-Like Practices. *Washburn Law J.* 59, 137.
- McCaffrey, M., 2020. A cautious approach to public policy and loot box regulation. *Addict. Behav.* 102, N.PAG-N.PAG.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106136>
- McCaffrey, M., 2019. The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. *Bus. Horiz.* 62, 483–495.
<https://doi.org/10.1016/j.bushor.2019.03.001>
- McDonough, R.E., 2019. Loot Boxes: “It’s a Trap!” *North. Ky. Law Rev.* 46, 62.
- Prati, A.M., 2019. Video Games in the Twenty-First Century: Parallels Between Loot Boxes and Gambling Create an Urgent Need for Regulatory Action. *Vanderbilt J. Entertain. Technol. Law* 22, 215–250.
- Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., McCall, C., 2020a. Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Comput. Hum. Behav.* 102, 181–191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., Ballou, N., 2020b. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addict. Abingdon Engl.*
<https://doi.org/10.1111/add.14973>
- Zendle, D., Meyer, R., Over, H., 2019. Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. *R. Soc. Open Sci.* 6, 190049.
<https://doi.org/10.1098/rsos.190049>

-

-Bilagor

Bilaga 1: Systematisk översiktsanalys

1	Författare	År	Land	Gambling	Missbruk	Reglering	Kvantitativ	Experimentell	Review	Citering
2	Brooks&Clarke	2019	Kanada	x	x	x	x			22
3	Drummond m. fl.	2019	New Zealand	x	x	x			x	15
4	Drummond m. fl.	2020	New Zealand	x	x				x	0
5	Drummond & Sauer	2018	New Zealand	x	x	x			x	61
6	Gainsbury	2019	Australien	x	x	x			x	6
7	King m. fl.	2019	Australien	x					x	8
8	King m. fl.	2020	Australien	x	x	x	x			0
9	King & Delfabbro	2019	Australien	x	x	x			x	26
10	King & Delfabbro	2018	Australien	x	x	x			x	42
11	Kristiansen&Severin	2020	Danmark	x	x		x			0
12	Langvardt	2019	USA	x	x	x			x	3
13	Larche m. fl.	2019	Kanada	x	x	x		x		0
14	Li m. fl.	2019	USA	x	x	x	x			15
15	Liu	2019	USA	x	x	x			x	0
16	Macey & Hamari	2018	Finland	x	x	x	x			57
17	Macey & Hamari	2019	Finland	x	x	x	x			50
18	MacPhee	2020	USA	x	x	x			x	0
19	Mc Caffrey	2019	UK			x			x	6
20	Mc Caffrey	2020	UK			x			x	1
21	McDonough	2019	USA	x	x	x			x	0
22	Prati	2019	USA	x	x	x			x	0
23	Zendle	2019	UK	x	x		x			2
24	Zendle & Cairns	2018	UK	x	x	x	x			75
25	Zendle & Cairns	2019	UK	x	x	x	x			20
26	Zendle m. fl.	2019	UK	x	x	x	x			50
27	Zendle m. fl.	2020	UK	x	x	x	x			9
28	Zendle m. fl.	2020	UK	x	x	x	x			3

Bilaga 2: Frågeformulär

Frågeformulär anpassad rådgivare

■ Allmänna frågeställningar

Namn och organisation

Vad kan du berätta om din organisation?

Vad är din arbetsuppgift?

- Erfarenhet i år?
- Erfarenhet inom andra delar av fältet?

Hur kommer det sig att du började arbeta med spelmissbruk?

Varför reglerar vi spel? Kan inte individen få bestämma själv?

Vilken effekt har spelmissbruk på samhället?

- (Allmänna hälsan, sociala band, ekonomin etc.)

Är spelmissbruk ett växande samhällsproblem?

- Vad bidrar till detta?
- Vilka åtgärder vidtas för att hantera detta?

Varför är spel beroendeframkallande?

(Psykologiska, sociala, ekonomiska, kriminella)

Finns det ett typiskt spelmissbruk, hur ser det isåfall ut?

■ Lootlådor

Har organisationen erfarenhet av lootlådor?

- Har du erfarenhet av lootlådor
 - När var första gången ni fick bemöta lootlådor, eller få lära er om dem?

(OM EJ:

- Förklara tv-och datorspel → mikrotransaktion → lootlåda → hasardspel → kritik (Eventuellt visa lootlådor via screen share på Zoom)
- Mobilspel. Konsolspel. Datorspel.
 - Riktade mot alla åldersgrupper. Inklusiva spel som i första hand är riktade mot barn.

Hur skulle ni säga att lootlådor jämför sig med andra mer klassiska typer av hasardspel

- Hur arbetar ni med någon som har problem med lootlådor. Skiljer det sig från någon som har problem med onlinekasinon?
- Kan lootlådor vara problematiska för människor i riskgruppen eller de som redan lider av spelmissbruk?
- Kan lootlådor hos unga leda till spelandet av klassiska hasardspel senare i livet, exempelvis onlinekasinon? ("Inkörsport")

■ Reglering

Lootlådor har börjat regleras i andra länder. Ett bra exempel är Belgien och Nederländerna. Sverige har startat en utredning. Spelmarknadsutredningen där lootlådor finns med

- Är det något som er organisation följer?
 - Hur ser ni på deras typ av reglerande/förbjudande

Hur regleras spelmarknaden rättsligt?

- Behövs lootlådor regleras
 - Hur ska man reglera lootlådor
 - Vilken effekt kan rättsliga normer ha på lootlådor
 - Är rättslig reglering alltid rätt väg att gå, eller finns det andra metoder

Regleras spel socialt?

- Borde lootlådor regleras socialt (familj, vänner, samhälle)
 - Hur ska man reglera lootlådor socialt?
- Vilken effekt kan sociala normer ha på lootlådor

Vilket sätt tycker du är bäst att reglera lootlådor på?

- Framtid.

I framtiden, har vi mer eller mindre spelmissbruk?

- I så fall varför?

Hur tror du en oreglerad marknad med lootlådor kan påverka denna framtid?

- Vad kan reglering göra för att motverka?

Tror du att vi kommer se fler nya spelmekanismer (som lootlådor) i framtiden?

- Hur ska ni arbeta för att hänga med de snabba utvecklingarna?
- Vad tycker du kan göras så att lagen inte hamnar efter som den gjorde med onlinekasinon?

Några sista tankar kring fenomenet lootlådor?

Bilaga 2

Frågeformulär anpassad Svensson

■ Allmänna frågeställningar

Namn och forskningsområde.

- Tidigare erfarenheter och Utbildning
- Varför rättssociologi?
- Varför intresse för teknik?
 - Varför fildelning?

■ Lootlådor

Har du erfarenhet av lootlådor

- När var första gången ni fick bemöta lootlådor, eller få lära er om dem?
- Hur reagerade du på det? Var det rättssociologiskt intressant?

(OM EJ:

- Förklara tv-och datorspel → mikrotransaktion → lootlåda → hasardspel → kritik (Eventuellt visa lootlådor via screen share på Zoom)
- Mobilspel. Konsolspel. Datorspel.
 - Riktade mot alla åldersgrupper. Inklusive spel som i första hand är riktade mot barn.
 - Efter vår första kontakt, hann du bilda en uppfattning om lootlådor, och som rättssociologi väcktes det några tankar?

■ Normer och lootlådor

Rättslig

Lootlådor har börjat regleras i andra länder. Ett bra exempel är Belgien och Nederländerna. Sverige har startat en utredning. Spelmarknadsutredningen där lootlådor finns med

- Är det något du har följt?

I Sverige regleras spel av spellagen. Varför reglerar vi spel?

- Bör lootlådor regleras
- Vilken effekt kan reglering av nya tekniska fenomen ha - kan det vara samma för lootlådor?
- Vad finns det för argument för att inte reglera?
- Finns det en Diskrepans i rätten mellan börat och varat gällandes lootlådor? alltså vad spellagen säger och hur spellagen upprätthålls?
 - (diskrepans i rätten för liknande ny teknik)

Social

Hur skulle du säga att de sociala normerna ser ut gällandes hasardspel?

- Vilken effekt har dessa normerna på brukandet av hasardspel?
- Går lootlådors bemötande att likställa med den som fildelning eller nätkasinon fått?
- Hur har de sociala normerna kring fildelning påverkat den rättsliga regleringen, Tror du att likaknde kan ske med lootlådor?
- Varför tror du att lootlådor inte har uppmärksammats i samma utsträckning som nätkasinon?
- Vad kan göras socialt för att skapa en förändring?

- Skulle du säga att den svenska rättsnormen för lootlådor lever upp till den sociala förväntan samhället har för hasardspelsliknande mekanismer som lootlådor?

Hur skulle du beskriva lootlådor utifrån de 4 delarna i den rättssociologiska modellen ni presenterar i boken om rättssociologi (bilden med börat och varat i sociala och rättsliga normer)?

Kan du se några likheter i "the gap problem" mellan exempelvis fildelning och lootlådor?

På vilket sätt tycker du man ska hantera och gå vidare med lootlådor?

- Framtid.

Hur tror du en oreglerad marknad med lootlådor kan påverka framtiden?

- Vad kan reglering göra för att motverka?

Hur bör rätten arbeta för att hänga med de snabba tekniska utvecklingarna?

- Vad tycker du kan göras så att lagen inte hamnar efter som den gjorde med onlinekasinon?

Några sista tankar kring fenomenet lootlådor?

Du skrev i mailet: En aspekt på detta är ju att spelindustrin var tvungen att hitta nya affärsmodeller när de var pressade av piratkopieringen

- Är det något som du vill utveckla?

Frågeformulär anpassad Hýden

■ Allmänna frågeställningar

Namn och forskningsområde.

- Tidigare erfarenheter och Utbildning
- Varför rättssociologi?
- Varför intresse för Framtidsforskning och Cybern timer. Vad är det för något?

■ Lootlådor

Har du erfarenhet av lootlådor.

- När var första gången ni fick bemöta lootlådor, eller få lära er om --dem?
- Hur reagerade du på det? Var det rättssociologiskt intressant?

(OM EJ):

- Förklara tv-och datorspel → mikrotransaktion → lootlåda → hasardspel → kritik (Eventuellt visa lootlådor via screen share på Zoom)
- Mobilspel. Konsolspel. Datorspel.
- (pay to win/kosmetisk)
 - Riktade mot alla åldersgrupper. Inklusiva spel som i första hand är riktade mot barn.
 - Efter vår första kontakt, hann du bilda en uppfattning om lootlådor, och som rättssociologi väcktes det några tankar?

■ Normer och lootlådor

Rättslig

Lootlådor har börjat regleras i andra länder. Ett bra exempel är Belgien och Nederländerna. Sverige har startat en utredning. Spelmarknadsutredningen där lootlådor finns med

- Är det något du har följt?

I Sverige regleras spel av spellagen. Varför reglerar vi spel om pengar?

- Vilken effekt kan reglering av nya tekniska fenomen ha - kan det vara samma för lootlådor? (bör man reglera?)
- Vad finns det för argument för att inte reglera?
- Finns det en Diskrepans i rätten mellan börtat och varat gällandes lootlådor? alltså vad spellagen säger och hur spellagen upprätthålls?
 - (diskrepans i rätten för liknande ny teknik) - några exempel?

Social

Hur skulle du säga att de sociala normerna ser ut gällandes hasardspel?

- Vilken effekt har dessa normerna på brukandet av hasardspel?
- Hur skulle du jämföra lootlådors bemötande med den som fildelning har fick?
- Hur har de sociala normerna kring fildelning, eller annan ny teknik påverkat den rättsliga regleringen, Tror du att liknande kan ske med lootlådor?
- Varför tror du att lootlådor inte har uppmärksammats i samma utsträckning som fildelning, eller mer nyligen marknadsföring av betting och nätkasinon?
- Skulle du säga att den svenska rättsnormen för lootlådor lever upp till den sociala förväntan samhället har för hasardspelsliknande mekanismer?

Norm

Vad händer med normer i samband med ny teknik? (lootlådor)

Finns det en klyfta mellan generationers uppfattning och förståelse kring lootlådor som är problematiskt?

Finns det något med lootlådans kontext, den miljön de handlar i som är normativt intressant?

Det finns internet-personligheter, streamers, professionella gamers som innehar det bästa virtuella objekten och öppnar lootlådor mot en publik, kan de ses som normalstrare och vilken effekt har det på åskådaren?

På vilket sätt tycker du man ska hantera och gå vidare med lootlådor?

Samhällsutveckling sett som S-kurvor, som du skriver om i Normvetenskap. Vart befinner sig lootlådor där?

Finns det något annat som du anser är normativt intressant?

- Framtid.

Hur tror du en oreglerad marknad med lootlådor kan påverka framtiden?

- Vad kan reglering göra för att motverka?
- Kan samhället bli mer accepterande för hasardspel generellt som en bieffekt av oreglerade lootlådor?

Hur bör rätten arbeta för att hänga med de snabba tekniska utvecklingarna?

- Vad tycker du kan göras så att lagen inte hamnar efter som den gjorde med onlinekasinon?

Några sista tankar kring fenomenet lootlådor?

Frågeformulär anpassad Håkansson

■ Allmänna frågeställningar

Namn och forskningsområde.

- Tidigare erfarenheter och Utbildning

Hur kommer det sig att du började arbeta med just den problematiken?

Vad är det som får individer att spela hasardspel?

- Varför är spel beroendeframkallande?

Vilken effekt har spelmissbruk på samhället?

- (Allmänna hälsan, sociala band, ekonomin etc.)

Är spelmissbruk ett växande samhällsproblem?

- Vad bidrar till detta?
- Vilka åtgärder vidtas för att hantera detta?

Vilken effekt skulle du säga att den lätta tillgängligheten av hasardspel online har fört med sig?

Finns det ett typiskt spelmissbruk, hur ser det isåfall ut?

■ Lootlådor

Vad vet du om lootlådor?

- Har forskningsgruppen erfarenhet av lootlådor
 - När var första gången ni bemötte ämnet lootlådor?

(OM EJ:

- Förklara tv- och datorspel → mikrotransaktion → lootlåda → hasardspel → kritik (Eventuellt visa lootlådor via screen share på Zoom)
- Mobilspel. Konsolspel. Datorspel.
 - Riktade mot alla åldersgrupper. Inklusiva spel som i första hand är riktade mot barn.

Hur skulle du säga att lootlådor jämför sig med andra mer klassiska typer av hasardspel

- Finns det något i lootlådans utformning som är speciellt intressant?
- Kan lootlådor vara problematiska för människor i riskgruppen eller de som redan lider av spelmissbruk?
- Kan lootlådor hos unga leda till spelandet av klassiska hasardspel senare i livet, exempelvis onlinekasinon? ("Inkörspelt")
- Även om lootlådans innehåll inte skulle kunna säljas för riktiga pengar, skulle du säga att det ändå är problematiskt, i så fall varför?
- Vad händer rent neurologiskt när en person spelar på onlinekasino och gäller det samma för lootlådor (i stora drag)?

Ett fenomen som är unikt för lootlådor är så kallade "loot box openings" där

Internetpersonligheter öppnar lootlådor på video eller stream för miljontals tittare där många är barn och ungdomar. Vilken effekt skulle du säga att den här typen av videos kan ha på åskådare?

- Utifrån ålder
- Utifrån riskgrupper

■ Reglering

Lootlådor har börjat regleras i andra länder. Ett bra exempel är Belgien och Nederländerna. Sverige har startat en utredning, Spelmarknadsutredningen

- Kartläggning av konsumentskyddet vid lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel
- Är det något som du följer?
 - Hur ser ni på deras typ av reglerande/förbjudande

Behövs lootlådor regleras

- Hur ska man reglera lootlådor
- Är rättslig reglering alltid rätt väg att gå, eller finns det andra metoder

Regleras spel socialt?

- Hur regleras spelmissbruk socialt, kan man reglera lootlådor socialt (familj, vänner, samhälle)?
- Vilken effekt kan sociala normer ha på lootlådor

Vilket sätt tycker du är bäst att reglera lootlådor på?

■ Framtid.

Hur tror du spelmissbruksproblematiken kommer utveckla sig i framtiden?

- varför?

Hur tror du en oreglerad marknad med lootlådor kan påverka denna framtid?

- Vad kan reglering göra för att motverka?

Tror du att vi kommer se nya spelmekanismer (som lootlådor) i framtiden?

- Hur ska ni arbeta för att hänga med de snabba utvecklingarna?
- Hur bör rätten arbeta för att hänga med de snabba tekniska utvecklingarna och inte hamna efter?

Några sista tankar kring fenomenet lootlådor?