

Kartläggning av konsumentskyddet vid lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel (Fi2019/01630/KO)

Innehållsförteckning

Sammanfattning	4
1. Inledning	6
1.1 Bakgrund.....	6
1.2 Syfte och genomförande	6
1.3 Avgränsningar.....	7
2. Beskrivning och forskningsläge	8
2.1 Inledning	8
2.2 Loot-lådor	8
2.2.1 Vad är en loot-låda?	8
2.2.2 Omfattning	9
2.2.3 Forskningsläget	10
2.3 Andra lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel.....	12
2.3.1 Sociala kasinon, övningsspel och minispel.....	12
2.3.2 Omfattning	13
2.3.3 Forskningsläget	14
2.4 Särskilt fokus på barn och unga	16
2.4.1 Omfattningen av loot-lådor.....	16
2.4.2 Omfattningen av andra lotteri- eller kasinoliknande inslag	17
2.4.3 Forskningsläget	18
3. Gällande rätt	20
3.1 Spellagen (2018:1138).....	20
3.1.1 Lagens tillämpningsområde samt definitionen av spel	20
3.1.2 Krav på licens.....	20
3.1.3 Registrering, omsorgsplikt och spelansvarsåtgärder.....	20
3.1.4 Marknadsföringsregler i spellagen.....	21
3.2 Marknadsföringslagen (2008:486), MFL.....	21
3.3 Lag (1994:1512) om avtalsvillkor i konsumentförhållanden, AVLK	22
3.4 Lag (2002:562) om elektronisk handel och andra informationssamhällets tjänster, e-handelslagen.....	23
3.5 Lag (2005:59) om distansavtal och avtal utanför affärslokaler, DAL	24
3.6 Särskilt fokus på barn och unga	24
3.6.1 Föräldrabalken (1949:381)	24

3.6.2	Marknadsföring och avtalsvillkor	25
3.6.3	Barn och avtalsingående.....	26
3.7	Sanktionsmöjligheter	27
3.8	PEGI-märkning.....	28
4.	Internationell utblick	29
4.1	Norge.....	29
4.2	Finland	30
4.3	Belgien.....	30
4.4	Nederländerna.....	31
4.5	Storbritannien	32
4.6	Frankrike	32
4.7	USA.....	33
4.8	Australien.....	34
4.9	Kina	34
4.10	Sydkorea	35
4.11	Internationellt samarbete.....	36
5.	Analys.....	37
5.1	Omfattning.....	37
5.1.1	Loot-lådor.....	37
5.1.2	Andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel.....	37
5.2	Forskningsläget.....	38
5.2.1	Loot-lådor.....	38
5.2.2	Andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel.....	40
5.3	Är den svenska spelregleringen tillämplig?.....	41
5.3.1	Loot-lådor.....	41
5.3.2	Andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel.....	44
5.4	Behov av ett stärkt konsumentskydd?	44
5.4.1	Konsumentskyddet om spellagen är tillämplig.....	44
5.4.2	Konsumentskyddet om spellagen inte är tillämplig	46
5.4.3	Självreglering	49
5.4.4	Särskilt fokus på barn och unga	50
	Referenslista	54
	Bilagor.....	60

Sammanfattning

Loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel har på senare tid uppmärksamrats särskilt på grund av deras likheter med spel om pengar.

Omfattningen av loot-lådor är svår att fastställa då det finns knapphändigt underlag gällande den svenska marknaden. Vidare är det svårt att närmare avgöra hur omfattande konsumentproblemen är. Konsumentverket och Spelinspektionen har endast fått in ett fåtal frågor och anmälningar på området.

Forskningsläget är än så länge begränsat avseende sambandet mellan lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel och spel om pengar, problemspelande och ekonomiska problem. Vissa undersökningar visar ett samband, men det saknas i dagsläget systematiska översikter eller en större bas av tillförlitliga studier. Forskningen tyder dock på att åtminstone vissa loot-lådor verkar innehålla flera egenskaper som även karaktäriserar riskfyllda former av spel om pengar, exempelvis kort tid mellan insats och utfall, ljud- och ljuseffekter vid vinst, möjlighet att spela utan avbrott och lättillgänglighet i vardagen.

Spelinspektionen anser att loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel i vissa fall kan omfattas av spellagen. En av förutsättningarna är att konsumenten vinner pengar eller en vinst som har ett värde i pengar utanför datorspelet. Spelinspektionen och Konsumentverket anser dock att omsättning av virtuella vinster på tredjepartaktörers webbplatser, utan datorspelsutvecklarens tillåtelse och medverkan, inte ska anses medföra att vinsten har ett ekonomiskt värde utanför datorspelet.

Det är oklart hur många av de loot-lådor som finns på den svenska marknaden som omfattas av spellagen, men sannolikt är antalet begränsat. Med spellagens fokus på skydd för folkhälsan och preventiva åtgärder och det övriga konsumentskyddande regelverket att falla tillbaka på anser Konsumentverket att sådana lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel som omfattas av spellagen har ett omfattande konsumentskydd. Även i de fall då lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel inte omfattas av spellagen finns konsumentskyddande lagstiftning att falla tillbaka på.

Det finns utmaningar i att införa nya regler för lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel, särskilt mot bakgrund av att det rör sig om olika produkter med varierande egenskaper. Såväl den fullharmonisering som finns på stora delar av det konsumenträttsliga området som det ännu outvecklade forskningsläget avseende kopplingen till spel om pengar, problemspelande och ekonomiska problem behöver beaktas.

Det finns även praktiska svårigheter i tillsynsarbetet. Datorspelsmarknaden är global och många aktörer är etablerade utomlands, vilket kan försvåra tillsynsarbetet och verkställighet av sanktioner. Det kan vara utmanande att få utländska företag att följa nationell särreglering på en förhållandevis liten marknad som den svenska. Den EU-

rättsliga regleringen begränsar även Konsumentverkets möjlighet att bedriva tillsyn avseende marknadsföring online från företag etablerade i andra EES-länder. Det är därför tveksamt om striktare regler för lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel får önskvärd effekt.

Ökad internationell enhetlighet i bedömningen av lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel och initiativ till internationell självreglering är sannolikt det mest effektiva sättet att ytterligare öka konsumentskyddet. Att samla en global bransch kring gemensamma åtgärder för ett starkare konsumentskydd är förenat med utmaningar. Särskilt eftersom datorspelsbranschens inställning är att lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel inte kan jämföras med spel om pengar.

Konsumentverkets bedömning är att skyddet för barn och unga är omfattande i de fall som såväl spellagen som övriga konsumenträttsliga regler är tillämpliga. Även i de fall som lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel bedöms falla utanför spellagen bör det konsumenträttsliga skyddet anses förhållandevis omfattande. Möjligen skulle omsorgen om barn och unga som en särskilt sårbar konsumentgrupp och folkhälsoskydd kunna motivera en utredning om införande av ytterligare reglering. Den fullharmonisering som råder på stora delar av det konsumenträttsliga området måste i sådana fall beaktas.

Enligt Konsumentverkets torde effekterna av PEGI:s 18-årsmärkning vara begränsad. Möjligen skulle större fokus på informationsinsatser gentemot föräldrar om lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel och föräldraställningar på olika plattformar kunna ha viss effekt. Det skulle även kunna utredas om det behövs några rättsliga förändringar avseende barns digitala avtalsingående.

1. Inledning

1.1 Bakgrund

Gränsen mellan spel om pengar (gambling) och datorspel (gaming) är inte längre lika tydlig som tidigare. Spel om pengar har blivit alltmer digitaliserat och onlinekasinon har börjat infoga funktioner som traditionellt är förknippade med datorspel, såsom klättring till nya nivåer, bossar som ska besestras, intjänande av poäng eller virtuella mynt, användande av avatarer (spelkaraktärer) och möjlighet för spelare att spela direkt mot varandra.¹ På motsvarande sätt har element som liknar spel om pengar börjat användas i datorspel. Det kan exempelvis röra sig om användandet av loot-lådor (se avsnitt 2.2) eller andra former av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel (se avsnitt 2.3).

Att gränsen mellan spel om pengar och datorspel inte är tydlig har under senare år uppmärksammats både i Sverige och utomlands, av såväl myndigheter, politiker och media som konsumentorganisationer och enskilda spelare. En fråga som har uppkommit är hur loot-lådor och andra kasino- eller lotteriliknande inslag i datorspel förhåller sig till respektive lands lagstiftning om spel om pengar. Vidare har det debatterats om dessa inslag i datorspel kan fungera som en inkörsport till spel om pengar, om koppling finns till beroendeproblematik vid spel om pengar och om konsumentskyddet är tillräckligt, särskilt med avseende på barn och unga.

1.2 Syfte och genomförande

Konsumentverket har den 25 april 2019 mottagit ett uppdrag från regeringen avseende lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel (se [bilaga 1](#)). Denna kartläggning syftar till att göra en problembeskrivning av loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel ur ett konsumentperspektiv samt utreda hur de förhåller sig till konsumentskyddslagstiftningen och spellagstiftningen. Särskilt fokus kommer att ligga på konsumentskyddet för barn och ungdomar.

Kartläggningen kommer att redogöra för vilka tillsynsmöjligheter som finns. Vidare kommer en översiktlig internationell utblick att göras. Avslutningsvis följer Konsumentverkets bedömning avseende om det finns brister i konsumentskyddet vid försäljning av loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel.

Som ett led i kartläggningen har synpunkter inhämtats från Folkhälsomyndigheten, Spelinspektionen, Statens Medieråd och den svenska branschorganisationen Dataspelsbranschen.²

¹ Svenska PC Gamer, "Nya online casinon alltmer lika datorspel – i samarbete med Casinoguide.se", 2018-12-04.

² Spelberoendes riksförbund har beretts möjlighet att lämna synpunkter, men har inte yttrat sig.

1.3 Avgränsningar

Det finns många aspekter som kan ingå i en undersökning av konsumentskyddet på ett område. Mot bakgrund av tidsramen för uppdraget samt den debatt som har motiverat uppdragets tillkomst kommer Konsumentverket att avgränsa kartläggningen av konsumentskyddet. Fokus kommer att ligga på spellagen, marknadsföringslagen samt de regler i föräldrabalken som har påverkan på barns rättshandlingsförmåga. Köprättsliga frågor som berör reklamation vid felaktiga produkter, dröjsmål vid leverans och liknande kommer inte att behandlas.

Kartläggningen kommer att omfatta vissa lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Med datorspel avser Konsumentverket spel som sker med hjälp av en dator, i form av exempelvis en persondator, en spelkonsol, en mobiltelefon eller en surfplatta. Inom ramen för uppdraget kommer Konsumentverket dock inte att kunna utreda alla företeelser som har beröringspunkter med både spel om pengar och datorspel. Fokus för kartläggningen kommer främst att ligga på loot-lådor (se avsnitt 2.2) och då särskilt på loot-lådor som konsumenten erlägger en insats för att förvärva. Därutöver kommer vissa andra typer av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel att behandlas. Huvudfokus kommer i denna del att ligga på de företeelser som Konsumentverket har valt att beteckna sociala kasinon, övningsspel och minispel (se avsnitt 2.3).

Andra företeelser som också har samröre med både datorspel och spel om pengar, exempelvis vadhållning på e-sport och skin gambling³ omfattas inte av skrivelsen. I media har även uppmärksammats att barn som tittar på spelare som livesänder när de spelar datorspel har lyckats genomföra donationer till spelarna i hopp om att få bekräftelse av sina idoler. I vissa fall har barn lyckats använda föräldrars kortuppgifter och donerat tusentals kronor. Även om det i media ansetts att dessa fall anknyter till spel om pengar och det finns en koppling till datorspel rör det sig inte om ett lotteri- eller kasinoliknande inslag inuti ett datorspel, vilket gör att denna företeelse faller utanför regeringsuppdraget.

³ Användande av virtuella föremål från datorspel som insats vid till exempel vadslagning.

2. Beskrivning och forskningsläge

2.1 Inledning

Den globala marknaden för datorspel var 2018 värd nära 138 miljarder dollar. Den svenska spelutvecklingen ligger i framkant. Under 2017 omsatte den svenska dataspelsbranschen 14,7 miljarder kronor och sysselsatte 5 538 anställda.⁴

Sättet att konsumera och betala för datorspel har förändrats i takt med digitaliseringen och utvecklingen av nya plattformar. Förr gjorde konsumenten ett engångsköp av ett datorspel med komplett innehåll i en fysisk butik. Den digitala utvecklingen och den betalningsmodell som kallas mikrotransaktioner har dock lett till stora förändringar. Mikrotransaktioner innebär att spelaren antingen betalar en summa inledningsvis eller får spela helt gratis, men sedan erbjuds att göra mindre köp inuti datorspelet för att exempelvis få tillgång till ytterligare innehåll eller funktioner. Det kan röra sig om virtuella föremål som vapen och kläder, extra speltid eller fler liv. Köpet av ett datorspel karaktäriseras idag av en större interaktion mellan konsumenten och spelutvecklaren och nya uppgraderingar tillkommer ofta efter det första köptillfället. Mikrotransaktioner är ett sätt för branschen att tjäna pengar utöver själva inköpspriset för spelet, men det kan också vara ett sätt att förbättra spelupplevelsen och livslängden på ett spel samt ett sätt att hålla spelaren engagerad.

2.2 Loot-lådor

2.2.1 Vad är en loot-låda?

En form av mikrotransaktion som uppmärksammats mycket under de senaste åren är så kallade loot-lådor. Loot-lådor är ett samlingsnamn för en lotteriliknande företeelse i datorspel och ser oftast visuellt ut som någon form av behållare, exempelvis en låda, en skattkista, en väska eller liknande. Loot-lådor går under olika engelska beteckningar, exempelvis "loot box", "loot crate", "prize crate" eller "mystery box". Loot-lådan innehåller någon form av virtuellt föremål eller innehåll, som tilldelas konsumenten genom slumpmässigt utfall. Lådan kan innehålla sådant som bara innebär en kosmetisk förändring, exempelvis ny klädsel till konsumentens spelkaraktär eller utseendeförändring av ett vapen. Innehållet kan även vara föremål som påverkar spelarens möjlighet till framgång i spelet, såsom ett bättre vapen eller en starkare spelkaraktär. Kosmetiska förändringar är mer accepterade bland spelare, medan kritik har riktats mot loot-lådor med innehåll som ger spelaren fördelar i spelet. Denna variant har blivit känd som "pay-to-win" och har kritiserats för att leda till att en spelare som kan spendera mycket pengar på loot-lådor har större chans att avancera än en skicklig spelare som saknar pengar att köpa loot-lådor för.

⁴ Dataspelsbranschen, "Spelutvecklarindex 2018", 2:a upplagan, 2018, ss. 1, 4.

Loot-lådor kan förvärfvas på olika sätt i datorspel. Det kan gå att köpa dem för riktiga pengar eller för virtuell valuta eller få dem som belöning för att ha uppnått vissa mål i spelet, exempelvis genom att ha spelat ett visst antal timmar eller ha klarat vissa uppdrag.

Loot-lådor har under senare år vållat debatt angående om de kan anses omfattas av olika länders lagstiftning om spel om pengar. Det har rests frågetecken kring om loot-lådor i datorspel kan fungera som en inkörsport till spel om pengar och om konsumentskyddet är tillräckligt.

2.2.2 Omfattning

År 2018 har marknaden för loot-lådor och skin gambling uppskattats vara värd 30 miljarder dollar. År 2022 förutspås att datorspelare kommer att spendera nära 50 miljarder dollar genom loot-lådor och skin gambling.⁵ I november 2018 uppgavs i en australisk rapport att nästan samtliga av de mest populära datorspelen innehöll någon form av loot-låda.⁶

Det är svårt att hitta information om hur vanligt förekommande loot-lådor är på den svenska marknaden. Spelinspektionen uppger sig ha allmän kännedom om att loot-lådor förekommer i datorspel, men har ingen närmare kännedom om omfattningen av datorspel som har lotteri- eller kasinoliknande inslag eller vilken rekommenderad åldersgräns dessa spel har.⁷ Den svenska branschorganisationen Dataspelsbranschen anger att cirka 25 % av alla nya spel innehåller valmöjligheten att köpa mer innehåll till spelet och att det bland dessa spel är en liten andel som ger spelaren möjlighet att betala för loot-lådor.⁸ Statens Medieråd anger att det är svårt att särskilja hur stor andel av alla mikrotransaktioner i datorspel som består av köp av loot-lådor, men att rapporterade uppgifter om spelintäkter från köp inuti datorspel talar för att omfattningen är tämligen betydande.⁹ Enligt den av Folkhälsomyndigheten genomförda befolkningsstudien Swedish Longitudinal gambling study, Swelogs, hade 5,2 % av deltagarna satsat på loot-lådor det senaste året, varav cirka 4 % hade gjort det någon gång och cirka 1 % gjort det varje månad.¹⁰

Spelinspektionen har under den senaste femårsperioden endast mottagit en handfull frågor från allmänheten rörande lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel.¹¹ Konsumentverket har från 1 augusti 2018 till 1 augusti 2019 endast mottagit ett fåtal anmälningar som specifikt rör loot-lådor. Vidare finns enstaka anmälningar som rör att barn spenderat pengar via köp inuti datorspel, men det är oklart vad barnen har

⁵ Juniper Research, "Loot boxes & skins gambling to generate a \$50 billion industry by 2022", 2018-04-17.

⁶ Environment and Communications References Committee, "Transactions for chance-based items", 2018, s. 3.

⁷ Se bilaga 3.

⁸ Se bilaga 5.

⁹ Se bilaga 2.

¹⁰ Se bilaga 4.

¹¹ Se bilaga 3.

köpt. Även i en norsk rapport från 2018 anges att det är relativt få som tagit kontakt med norska myndigheter angående loot-lådor. Det uppges dock att de få kontakterna kan bero på flera orsaker, bland annat att allmänheten inte känner till att loot-lådor kan vara reglerade genom spellagstiftning eller annan konsumentskyddande lagstiftning.¹² Det kan även vara så att en anmälare uppger sig ha haft problem med köp inuti datorspel, men att det är oklart om anmälan specifikt avser just loot-lådor.

Sammanfattningsvis är det svårt att säga något säkert om omfattningen av loot-lådor på den svenska marknaden och omfattningen av personer som upplevt problem på grund av loot-lådor, då det saknas detaljerat underlag.

2.2.3 Forskningsläget

Det finns en del skrivet om loot-lådors likhet med spel om pengar och huruvida loot-lådor kan fungera som en inkörsport till att börja spela om pengar. Det finns dock få empiriska studier. I de teoretiska artiklar och fåtal empiriska studier som finns understryker forskarna behovet av fortsatta studier för att säkert kunna säga något om sambandet mellan loot-lådor och spel om pengar. Statens medieråd anger att forskningen avseende gränslandet mellan gaming och gambling än så länge är i sin linda.¹³ Spelinspektionen uppger sig inte ha kännedom om forskningsläget kring ett eventuellt samband mellan lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel och spel om pengar.¹⁴ Folkhälsomyndigheten bekräftar att forskningsläget är svagt och att det behövs mer forskning om orsaksamband mellan spel om pengar, spelproblem och ekonomiska problem. Myndigheten anger att avsaknaden av forskning kan förklaras genom att fenomenet är relativt nytt.¹⁵

Folkhälsomyndighetens undersökning Swelogs 2018 visade dock på ett samband mellan loot-lådor och både spel om pengar samt spelproblem. Av de som satsat på loot-lådor hade 9,3 % viss risk för spelproblem och drygt 4,7 % ett problemspelande, jämfört med 3 % respektive 1,4 % bland de som spelat datorspel men inte satsat på loot-lådor. Undersökningen påvisar även ett samband mellan att satsa på loot-lådor och att ta snabblån samt svårigheter att betala löpande utgifter. Av de som satsat på loot-lådor hade 5,1 % tagit snabblån. Av de som spelade datorspel, men inte satsat på loot-lådor, hade 1,3 % tagit snabblån. Undersökningen påvisade även att det var vanligare att ha svårt att klara löpande utgifter om man satsat på loot-lådor, 16,1 % jämfört med 7,6 %.¹⁶

Den nederländska spelmyndigheten utvärderade under 2018 loot-lådor genom ett verktyg som tidigare använts för att utvärdera spel om pengar. Enligt verktyget hade loot-lådor en måttlig till hög risk för beroendeproblematik, beroende på hur loot-lådorna erbjöds. Loot-lådorna med en högre riskpotential hade integrerat element

¹² Forum for spilltrender, "Rapport om gråsonespill fra Forum for spilltrender", s. 4.

¹³ Se bilaga 2.

¹⁴ Se bilaga 3.

¹⁵ Se bilaga 4.

¹⁶ Ibid.

liknande enarmade banditer och använde bild- och ljud effekter. Enligt verktyget var dessa loot-lådor jämförbara med blackjack eller roulette när det gäller risk för beroendeproblematik. Myndigheten anger dock att viss försiktighet krävs vid tolkning och användning av testresultatet, då verktyget är avsett för utvärdering av spel om pengar.¹⁷

Två australiska forskare konstaterar i en rapport att loot-lådor har strukturella och psykologiska likheter med spel om pengar.¹⁸ I rapporten lyfts flera egenskaper fram som kan finnas såväl hos loot-lådor som vid traditionellt spel om pengar, däribland en belöningsstruktur där spelare inte känner till hur många köp som behöver genomföras för att få ett önskat objekt. Varje gång som spelaren förlorar tänker spelaren att denne är ett litet steg närmare att få vinsten vid nästa köp. Andra exempel på likartade egenskaper är kort tid mellan insats och utfall och liknande bild- och ljud effekter vid öppnandet av loot-lådor som i till exempel pokermaskiner. Vidare framhävs svårigheten att hålla koll på hur mycket pengar som har spenderats. Spelaren tappar kontakten med pengarnas värde när betalning inuti datorspelet sker med exempelvis virtuella guldmynt eller diamanter. Loot-lådor och onlinekasinon delar också riskfaktorer då de är lättillgängliga och möjliga att spela ensam i hemmet.

Victorian Responsible Gambling Foundation (VRGF) i Australien jämförde loot-lådor med pokermaskiner och vadslagning. VRGF kom fram till flertalet likheter mellan loot-lådor och pokermaskiner, däribland bild- och ljud effekter, att belöningsystemen är komplexa och svåra att förstå, att spelare jagar förluster, hög tillgänglighet och att företeelserna tilltalar barn. Även vid en jämförelse mellan loot-lådor och vadslagning kom man fram till flera liknande egenskaper, däribland möjligheten att spela i ensamhet, hög tillgänglighet, svårförståeliga erbjudanden och svårigheter att hålla koll på hur mycket pengar som spenderats.¹⁹

Två empiriska studier har genomförts av forskare i England. Genom den första studien konstaterade forskarna en koppling mellan problematiskt spel om pengar och det belopp en spelare spenderar på loot-lådor. Kopplingen till spel om pengar var starkare vid köp av loot-lådor än köp av andra virtuella föremål, vilket talar för att de hasardspelsliknande elementen hos loot-lådor är avgörande för kopplingen till problematiskt spel om pengar. Det framgår dock inte om loot-lådor fungerar som en inkörsport till problematiskt spel om pengar, eller om personer med spelproblem tilltalas av att lägga stora summor på loot-lådor. Enligt forskarna kan dessa orsakssamband föreligga samtidigt. Författarna ansåg att resultatet bör tolkas med viss försiktighet, bland annat på grund av att deltagarna kände till syftet med studien,

¹⁷ Kansspelauktoritet, "Study into loot boxes – A treasure or a burden?", 2018, ss. 2-4.

¹⁸ Drummond, A och Sauer, J.D., "Video game loot boxes are psychologically akin to gambling", 2018-06-18.

¹⁹ Environment and Communications References Committee, "Gaming micro-transactions for chance-based items", 2018, ss. 32-45.

vilket kan ha påverkat deras svar.²⁰ Den andra studien som publicerades under 2019 bekräftade kopplingen som visades i den första studien.²¹ Det har dock riktats kritik mot vissa aspekter av studierna från IGEA.²² Kritiken avsåg bland annat metoden som använts och tillförligheten hos deltagarnas svar.²³

Ytterligare en studie publicerad i den referentgranskade tidningen ”*Addictive Behaviors*” visar på en koppling mellan köp av loot-lådor och problematiskt spelande om pengar. Deltagarna fick bland annat utvärdera sig själva utifrån påståenden och genomföra enkäter som vanligtvis används för att utvärdera riskproblematik vid spel om pengar. Studien visar att spelare som dras till loot-lådor har mer gemensamt med personer som har ett problematiskt förhållande till spel om pengar än med datorspelsberoende personer. Inte heller denna studie visar dock åt vilket håll orsakssambandet går. Det är möjligt att personer som har problem med spel om pengar dras till loot-lådor eller så kan köp av loot-lådor vara en inkörsport till spel om pengar. Författaren anser att mer forskning behövs, särskilt vad gäller loot-lådors påverkan på barn och unga.²⁴

2.3 Andra lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel

2.3.1 Sociala kasinon, övningsspel och minispel

Utöver loot-lådor förekommer det andra former av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Vissa datorspel vars huvudinnehåll inte anknyter till spel om pengar kan innehålla enskilda funktioner och design-inslag som exempelvis har likheter med datorsimulerade automatspel som regleras i spellagen. Dessa *minispel*²⁵ inuti det vanliga datorspelet innebär exempelvis att spelarens karaktär kan spela på en enarmad bandit eller snurra ett roulette-hjul för att ta sig vidare till nästa nivå eller vinna en belöning.

Ett uppmärksammat exempel i Sverige under våren 2019 är Coin Master, ett mobilspel som går ut på att bygga en by, försvara den och attackera andra spelares byar. För att komma vidare i spelet behövs guldmynt, vilka kan fås genom att spela på en enarmad bandit. Antalet gånger det går att spela på den enarmade banditen är dock begränsat. Spelaren behöver sedan vänta en tid för att få fler chanser att spela eller kan betala för att få spela vidare direkt. Spelet kritiserades i media på grund av att den rekommenderade åldersgränsen satts till sju år i Google Play och 12 år i App

²⁰ Zendle, D. och Cairns, P., ”Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey”, 2018-11-21, ss. 9-10.

²¹ Zendle, D. och Cairns, P., ”Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study”, 2019-03-07, s. 1.

²² Interactive Games and Entertainment Association, branschorganisationen för datorspel i Australien och Nya Zeeland.

²³ Environment and Communications References Committee, ”Gaming micro-transactions for chance-based items”, 2018, ss. 43-44.

²⁴ Rolfsen, E., ”Loot boxes look a lot like gambling, UBC study finds”, 2019-06-05.

²⁵ Konsumentverkets egen benämning, minispel benämns i rapporter bland annat som gambling mini-games och betting mini-games.

Store. Spelet marknadsfördes även av influencers som är populära bland barn och unga.²⁶

En annan variant av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel är *sociala kasinon*. Engelska benämningar är exempelvis "social casinos", "social gambling games", "gambling-like games" och "free casino-style games". Ett socialt kasino-spel är ett datorspel vars hela design och funktion är utformat för att imitera egenskaperna hos hasardspel, men där spelaren inte kan vinna eller förlora några pengar eller vinster med ett värde i pengar. Spelet kan till exempel vara utformat som en kasinomiljö med möjlighet att spela på enarmade banditer, black jack eller roulette. Många av spelen nås via en social medie-plattform, till exempel Facebook och Google+, eller via en app. Det brukar finnas någon form av socialt inslag genom att det går att spela mot vänner eller andra användare eller att det går att dela sina resultat via sociala medier. Sociala kasinospel är vanligtvis gratis att spela i grundversionen. Det går dock ofta att göra köp inuti datorspelet för att avancera, ge gåvor till vänner eller få tillgång till annat innehåll och andra funktioner än de som finns tillgängliga i grundversionen, exempelvis förlängd speltid.

Ytterligare en variant av datorspel som imiterar spel om pengar är *övningspel*²⁷. Med övningspel avses gratisversioner av spelbolags riktiga online-spel. Inte heller i dessa spel går det att vinna pengar eller priser med ett värde i pengar. Gratisversionen som inte omfattas av någon spelreglering och betalversionen som klassas som spel om pengar finns normalt i nära anslutning till varandra i en app eller på spelbolagets webbplats.

2.3.2 Omfattning

Enligt Statens medieråd finns det mängder med spel med inslag av simulerat spel om pengar.²⁸ Den svenska branschorganisationen Dataspelsbranschen anger att 362 spel av 30 683 i PEGI:s²⁹ databas var märkta med innehållsklassificeringen "gambling" för att de innehåller fiktivt pengaspel eller en beskrivning av detta. Andelen spel som innehåller fiktivt pengaspel anses därmed ligga på en låg, stabil nivå.³⁰

Bolagens inkomst från sociala kasinon baseras främst på mikrotransaktioner och annonsintäkter. Antalet spelare uppskattades 2015 vara 173 miljoner. År 2016 uppskattades värdet för den sociala kasino-marknaden vara 3,81 miljarder dollar.³¹ För 2018 uppskattas marknadsvärdet ha stigit till 5,2 miljarder dollar.³² Ett av de

²⁶ Wisterberg, E., "Succéspelet Coin Master lär barn att spela nätkasino – drar in mer pengar än Candy Crush", 2019-03-25.

²⁷ Konsumentverkets egen benämning, övningspel benämns i rapporter bland annat practice games, free to play games och träningspel.

²⁸ Se bilaga 2.

²⁹ Pan European Game Information, en europeisk standard för åldersklassificeringssystem av datorspel, se avsnitt 3.8.

³⁰ Se bilaga 5.

³¹ Casino.org, "Gambling Statistics", u.å.

³² iGaming Business, "Social Casino: Q4 2018 update", 2019-02-07.

största framgångsspelen, Slotomania, har över fem miljoner användare och antalet följare på Facebook är över 13 miljoner. I början av 2010-talet började utländska spelbolag genom uppköp och samarbeten att ta sig in på marknaden för sociala kasinon.

Konsumentverket har endast mottagit enstaka anmälningar om sociala kasinon och minispel. Spelinspektionen uppger att de endast har mottagit en handfull frågor från allmänheten om lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel.³³

2.3.3 Forskningsläget

Precis som vad gäller loot-lådor har frågan lyfts om andra lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel, exempelvis sociala kasinon, kan normalisera spelbeteende och fungera som en inkörsport till spel om pengar. Som redogjorts för ovan under avsnitt 2.2.3 finns forskning som tyder på ett samband mellan problematiskt datorspel och problem med spel om pengar. Forskning på en djupare nivå om ett orsakssamband mellan lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel och spel om pengar är dock begränsad.

I en studie från 2014 uttalas att inga empiriska undersökningar dithills hade gjorts avseende frågan om sociala kasinon påverkar personer att gå över till spel om pengar. Även om forskare i tidigare studier kunnat se ett samband mellan sociala kasinon och spel om pengar kunde det lika gärna ha rört sig om att personer som spelar om pengar också tilltalas av att spela på sociala kasinon. 409 personer från USA, som spelade på sociala kasinon men inte brukade spela om pengar, ombads därför att ingå i en studie över sex månader, där de fick besvara frågor i början och slutet av perioden. Cirka 26 % av personerna rapporterade efter sex månader att de hade övergått till spel om pengar. Den faktor som tydligast var förknippad med denna övergång var om personen hade genomfört mikrotransaktioner i det sociala kasinospelet. I studien ingick dock inte någon bedömning av om övergången till spel om pengar lett till några skadliga effekter för spelarna.³⁴

I en australisk undersökning ombads 521 vuxna som spelat på ett socialt kasino under det senaste året att fylla i en undersökning online. 19,4 % av deltagarna uppgav att de börjat spela om pengar som en direkt följd av sociala kasinospel. 9,6 % angav att deras spel om pengar hade ökat som en följd av spel på sociala kasinon. Författarna drar slutsatsen att sociala kasinon kan öka graden av spel om pengar hos vissa personer. Majoriteten av deltagarna uppgav dock att sociala kasinospel inte hade någon påverkan på deras spel om pengar. De deltagare som gjort köp inuti det sociala kasinospelet hade högre sannolikhet att bli frestade att börja spela om pengar, vilket styrks av tidigare forskning. Författarna anger att det är möjligt att sådana mikrotransaktioner ökar likheterna mellan sociala kasinon och riktiga hasardspel. Den

³³ Se bilaga 3.

³⁴ Kim, Hyoun S. et al., "Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors", 2014.

främsta anledningen till att övergå från sociala kasinospel till spel om pengar uppgavs vara möjligheten att vinna pengar och uppleva mer spänning. Det kan även hos vissa personer bero på en felaktig uppfattning om att de ökat sin skicklighet och möjlighet att vinna i spel om pengar genom att först ha "övat" via sociala kasinon. Spelarna kan även få ett felaktigt intryck av hur enkelt det är att vinna i riktiga hasardspel, då sociala kasinon kan ha en högre vinståterbetalningsprocent än riktiga kasinon. Författarna anser att resultatet bör tolkas med viss försiktighet, bland annat då enkäten bygger på självuppskattning. De anger att ytterligare forskning behövs för att undersöka hur sociala kasinon påverkar personers spel om pengar.³⁵

I en kanadensisk litteraturöversikt om sambandet mellan sociala kasinon och spel om pengar anges att det endast finns ett fåtal empiriska studier på området. Författarna vill nyansera bilden av sociala kasinon, då spelformen sannolikt inte endast har negativa konsekvenser. Även om den nuvarande forskningen inte ger ett definitivt svar på frågan om sociala kasinon är en inkörsport till spel om pengar konstateras att det finns viss forskning som stödjer teorin att ett sådant samband finns. Övergången till spel om pengar är inte synonym med skadliga effekter för samtliga spelare, men det är troligt att en liten andel av personerna kommer att utveckla spelproblem. Det är dock oklart om dessa personer ändå hade utvecklat spelproblem, utan att ha exponerats för sociala kasinon. Vidare resonerar författarna kring att det även kan finnas fördelar med sociala kasinon, då de exempelvis kan fungera som ett sätt för personer med spelproblem att trappa ner på eller sluta spela om pengar. Sociala kasinon utgör för dessa personer ett sätt att få utlopp för sin lust att spela utan att riskera att förlora pengar.

Författarna resonerar kring olika potentiella orsaker till att personer övergår från sociala kasinospel till spel om pengar. Det finns stora likheter i design och funktion mellan spelformerna. Det går även att se en ökning av annonser som marknadsför spel om pengar inuti sociala kasinon och på sociala medier överlag. Om det är samma företag som står bakom båda spelformerna känns sannolikt inte steget för spelaren att gå över till den "riktiga" hasardspelsversionen särskilt stort. Möjligheten till mikrotransaktioner inuti sociala kasinon verkar också vara en faktor som påverkar. En annan orsak kan vara att spelare får intrycket att sannolikheten att vinna vid spel om pengar är lika stor som i ett socialt kasinospel. Vinstfördelningen i sociala kasinon kontrolleras dock inte av någon myndighet. Utfallet kan ha påverkats av algoritmer som ger spelaren snabbare eller fler vinster än i ett riktigt kasino, för att förbättra spelupplevelsen och behålla spelarens engagemang. Detta kan skapa en missuppfattning hos spelare om möjligheten att vinna i riktiga hasardspel. Författarna till litteraturöversikten konstaterar avslutningsvis att mer omfattande och djupgående forskning behövs på området.³⁶

³⁵ Gainsbury, Sally M., et al., "Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble", 2016.

³⁶ Wohl, M., "An Examination of the Relationship Between Social Casino Gaming and Gambling: The Bad, The Ugly and The Good", 2017.

The Gambling Commission, den brittiska spelmyndigheten, anger att forskning tyder på att möjligheten till mikrotransaktioner är en faktor som verkar påverka personers övergång från sociala kasinon till spel om pengar. Statistik visar dock att 90–95 % av de som spelar sociala spel inte gör köp inuti spelet. Bland den mindre andel personer som genomför köp inuti spel finns dock en ännu mindre andel som står för en betydande del av de intäkter som mikrotransaktioner genererar.³⁷ The Gambling Commission anger även att speltillverkare infört lojalitetsprogram i vissa sociala kasinon där spelare genom att exempelvis spela en viss tid eller rekrytera vänner kan få extra poäng och tillgång till fler fördelar eller objekt. Sådana lojalitetsprogram kan i de fall en spelare ges möjlighet att byta in poängen mot produkter, som exempelvis hotell eller resor, medföra att vinsten anses ha ett ekonomiskt värde i den ”verkliga världen”. The Gambling Commission anser att gränsen mellan spel om pengar och sociala kasinon riskerar att suddas ut i och med dessa lojalitetsprogram och rekommenderar speltillverkarna att själva säkerställa att spelen inte riskerar att betraktas som licenspliktiga spel.³⁸

Den brittiska spelmyndigheten uttrycker oro över att likheterna mellan sociala kasinon och spel om pengar kan leda till skada för vissa personer, trots att det inte finns tydliga bevis för att sociala kasinospel skulle ha negativa effekter för majoriteten av spelare. Myndigheten uppger att de ännu inte har bett regeringen att utreda en eventuell reglering av sociala kasinon. Detta gäller dock bara om den sociala kasinobranschen har en proaktiv och trovärdig inställning till socialt ansvar och en medvetenhet om den potentiella skada som deras produkter skulle kunna orsaka.³⁹

2.4 Särskilt fokus på barn och unga

2.4.1 Omfattningen av loot-lådor

Det har rests frågetecken kring om loot-lådor i datorspel kan fungera som en inkörsport till spel om pengar, lämpligheten i att loot-lådor förekommer i spel som barn och unga spelar och om konsumentskyddet är tillräckligt starkt. I media har enskilda fall uppmärksammats där personer, ibland barn, uppges ha spenderat tusentals kronor på loot-lådor. Det är dock svårt att hitta information om hur vanligt loot-lådor är på den svenska marknaden, särskilt vad gäller ur ett barn- och ungaperspektiv. Folkhälsomyndighetens befolkningsstudie, Swelogs, anger att bland unga mellan 16 till 17 år hade cirka 36 % av de som spelat datorspel dagligen satsat på loot-lådor. Bland de som spelade datorspel, men inte dagligen, var siffran cirka 14 %.⁴⁰

³⁷ Gambling Commission, “Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper”, 2017, ss. 14-15.

³⁸ Ibid., s. 15.

³⁹ Gambling Commission, “Changes to the license conditions and codes of practice on age and identity verification for remote gambling”, 2019, s. 9.

⁴⁰ Se Bilaga 4.

Konsumentverket har från den 1 augusti 2018 till 1 augusti 2019 endast mottagit ett fåtal anmälningar som handlar om minderårigas köp inuti datorspel, av anmälningarna framgår dock inte vad köpet avser. Spelinspektionen anger att de under den senaste femårsperioden endast tagit emot ett fåtal frågor från allmänheten gällande loot-lådor, det har dock inte framgått om frågorna gäller barn och unga.

2.4.2 Omfattningen av andra lotteri- eller kasinoliknande inslag

Det har även rests frågetecken gällande lämpligheten i att andra lotteri- eller kasinoliknande inslag återfinns i datorspel som riktas till eller spelas av barn och unga. Att bland annat sociala kasinon, övningsspel och minispel förekommer i datorspel bekräftas av Folkhälsomyndigheten och Spelinspektionen. Ett exempel som uppmärksammades under våren 2019 är spelet Coin Master, där kasinoliknande inslag återfanns i spelet och där åldersgränsen sattes till sju år i Google Play och 12 år i App Store.

I en regional undersökning av Region Kronoberg angav 40 % av killarna i årskurs 8 att man köpt/betalat för virtuella saker i data-/mobilspelet, jämfört med 5 % av tjejerna. Motsvarande siffror för årskurs 2 i gymnasiet var 28 % av killarna och 4 % av tjejerna.⁴¹ Siffrorna från undersökningen avseende årskurs 2 på gymnasiet är relativt jämförbara med resultatet från Swelogs 2018 om loot-lådor, i vilken det framgår att cirka 36 % av de som spelat datorspel dagligen satsat på loot-lådor.⁴²

En australisk studie från 2013 visade att 4,7 % av 1287 ungdomar i åldern 12 till 17 år hade provat att spela gratisversioner av spel på onlinekasinons webbplatser, så kallade övningsspel. Undersökningar bland ungdomar i Kanada och Storbritannien har visat på ett ännu högre deltagande bland ungdomar, mellan 14 till 17 %.⁴³

The Gambling Commission, den brittiska spelmyndigheten, införde den 7 maj 2019 ett krav på ålderskontroll för sådana gratisversioner av spel på webbplatser som drivs av bolag med spellicens. Enligt den brittiska spelmyndigheten finns ingen legitim anledning att sådana gratisspel ska vara tillgängliga för barn och unga, även om de tekniskt sett inte klassas som spel om pengar. Kravet på ålderskontroll kommer dock endast att omfatta gratisspel tillhandahållna av innehavare av en spellicens, medan sociala kasinospel bedrivna av bolag som saknar spellicens faller utanför regleringen. Som argument till denna uppdelning anger myndigheten att spelare kan uppmuntras till att bekanta sig med ett spel i gratisversionen på en licenshavares webbplats, för att sedan i omedelbar närhet ha direkt tillgång till den riktiga hasardspels-versionen. Att låta barn och unga under 18 år spela sådana gratisversioner kan leda till att de kommer i direkt kontakt med möjligheten att spela om pengar på samma webbplats eller i samma app. The Gambling Commission uttrycker dock oro även för barns

⁴¹ Region Kronoberg, "Barn och ungdomars hälsa och levnadsvanor i Kronobergs län", 2018.

⁴² Se bilaga 4.

⁴³ King, D., "Online gaming and gambling in children and adolescents – Normalising gambling in cyber places", 2018, s. 9.

spelande av sociala kasinospel som tillhandahålls av andra bolag än spellicensinnehavare.

Branschorganisationen the International Social Games Association (ISGA) har publicerat dokumentet "Best Practice Principles", där det bland annat anges att spel som designats för eller riktas till barn inte ska innehålla direkta köpuppsmaningar eller uppsmaningar till barn om att övertala vuxna att köpa saker till dem. Vidare bör annonser för kasinoliknande spel inte avsiktligt eller uttryckligen riktas till personer under 18 år.⁴⁴ Även Spelinspektionen ifrågasätter lämpligheten i att barn och unga möts av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel och ser i detta avseende ett behov av ett stärkt konsumentskydd.⁴⁵

2.4.3 Forskningsläget

Tillgänglig forskning från Australien, Europa och Kanada antyder att vissa ungdomar mellan 13 till 17 år är bekanta med och exponeras för lotteri- och kasinoliknande datorspel och reklam för dessa spel.⁴⁶ Storbritannien genomför årligen en undersökning bland barn och unga om deras spelbeteende. År 2018 uppgav 13 % av de tillfrågade personerna mellan 11 till 16 år att de hade spelat kasinoliknande spel online. Av dessa personer följde 24 % spelbolag på sociala medier, medan siffran bara var 9 % bland de som aldrig spelat kasinoliknande spel online. I motsvarande undersökning från 2017 hade 11 % av personerna mellan 11 till 16 år spelat kasinoliknande spel online. Av dessa personer hade 25 % spelat om pengar under den senaste veckan, jämfört med 12 % av övriga tillfrågade.⁴⁷ The Gambling Commission anger att kasinoliknande spel online är av intresse, då de kan utgöra en potentiell inkörsport till spel om pengar, särskilt för yngre människor.⁴⁸

Studier från Tyskland och Kanada visar att mellan 5 – 38 % av tillfrågade ungdomar uppgett att de har spelat kasinoliknande spel online. Branschstatistik från 2017 från organisationen International Social Games Association om vilka som spelar på sociala kasinon visade däremot att mindre än 1 % av den totala spelpopulationen på sociala kasinon är under 18 år. Dessa siffror utgår dock från att barn och unga inte använder vuxnas konton för att spela.⁴⁹

Av en australisk litteraturöversikt från 2018 framgår att akademiker har lyft fram ett flertal möjliga orosmoment rörande barn och ungas spel med lotteri- eller kasinoliknande inslag. En möjlig risk är att spelandet ska fungera som en inkörsport till spel om pengar, vilket i sin tur kan leda till en ökad risk för spelproblem. Lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel anses även kunna normalisera spel om pengar, så att

⁴⁴ International Social Games Association, "Best Practice Principles", u.å.

⁴⁵ Se bilaga 3.

⁴⁶ King, D., "Online gaming and gambling in children and adolescents – Normalising gambling in cyber places", 2018, s. 15.

⁴⁷ Gambling Commission, "Young People and Gambling 2017", 2017, s. 20.

⁴⁸ Gambling Commission, "Young People & Gambling 2018", 2018, ss. 27, 37.

⁴⁹ King, D., "Online gaming and gambling in children and adolescents – Normalising gambling in cyber places", 2018, s. 7.

det av barn och unga uppfattas som ett säkert, normalt och socialt accepterat inslag i vardagen. Forskare har också lyft fram att lotteri- eller kasinoliknande datorspel riskerar att öka barn och ungas självförtroende när det gäller att vinna vid spel om pengar, eftersom det kan vara lättare att vinna i datorspelen.

I en svensk avhandling följdes drygt 1 500 tonåringar under tre år. Studien fann att problematiskt datorspelande vid den första mätningen var kopplat till en högre risk att utveckla problem med spel om pengar tre år senare.⁵⁰

Det konstateras att det finns vissa vetenskapliga förstudier som stödjer uppfattningen att lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel ökar sannolikheten att barn och unga övergår till att börja spela om pengar. En tysk studie bland studenter från 2018 fann att övergången från lotteri- och kasinoliknande datorspel till spel om pengar påverkades av att studenterna spelat hemifrån på sociala medier samt att de exponerats för reklam avseende både lotteri- och kasinoliknande datorspel och spel om pengar. En australisk studie från 2016 fann att sociala kasinon marknadsfördes genom inslag som sannolikt tilltalar barn och unga, såsom starka färger, tecknade karaktärer, bilder på ungdomar och referenser till populärkultur. Såväl spel om pengar som lotteri- och kasinoliknande datorspel marknadsförs av youtubers och andra influencers som är populära bland barn och unga. Det konstateras dock att vidare forskning behövs för att fastslå graden av barn och ungas deltagande i lotteri- och kasinoliknande datorspel och den möjliga påverkan detta har i relation till framtida problem med spel om pengar.⁵¹

⁵⁰ Vadlin, S., "Problematic Gaming and Gambling among Adolescents", Uppsala universitet, ss. 64–65.

⁵¹ Ibid. ss. 9–14.

3. Gällande rätt

I följande kapitel återges utifrån uppdraget relevant lagstiftning. Lagrum och praxis som anses särskilt relevanta ur ett barn och unga-perspektiv återges i ett särskilt avsnitt. Vidare kommer det europeiska systemet för innehållsklassificering av datorspel (PEGI) att beskrivas. Avslutningsvis beskrivs tillämpliga sanktioner.

Kapitlet ska inte ses som en uttömmande redogörelse för det aktuella regelverket, utan syftar till att ge en översiktlig bild.

3.1 Spellagen (2018:1138)

3.1.1 Lagens tillämpningsområde samt definitionen av spel

Spellagen omfattar *spel om pengar och andra vinster med ett värde i pengar* (1 kap. 1 § spellagen). Lagen tillämpas på spel som tillhandahålls i Sverige. Spel över internet, så kallade onlinespel, som riktas till den svenska marknaden omfattas också av spellagen även om spelet tillhandahålls från ett annat land (1 kap. 2 § spellagen).

De spelkategorier som omfattas av lagen är lotterier, vadhållning, kombinationsspel och pyramidspel (2 kap. 1 § spellagen). Spellagen är tänkt att omfatta sådant riskfyllt spel om pengar som sker med insatser från deltagarna, där möjligheten att vinna till någon del beror på faktorer som spelaren själv inte kan förutse eller kontrollera. Olika förströelse-, sällskaps- eller datorspel eller spel i allmänhet faller utanför spellagen och kräver därför ingen licens.⁵²

3.1.2 Krav på licens

Spelverksamhet i Sverige ska vara lämplig ur allmän synpunkt och bedrivs på ett sunt och säkert sätt under offentlig kontroll. Detta innebär bland annat att spelen ska ha ett starkt konsumentskydd, hög säkerhet, att negativa konsekvenser av spelande ska begränsas och att spel inte får användas som ett stöd för kriminell verksamhet (3 kap. 1 § spellagen). För att få tillhandahålla spel i Sverige krävs som huvudregel en giltig spellicens (3 kap. 3 § spellagen). Det krävs dock inte licens för spel där deltagande inte kräver betalning av en insats (3 kap. 4 § p. 1 spellagen).

3.1.3 Registrering, omsorgsplikt och spelansvarsåtgärder

En licenshavare ska registrera den som vill delta i spel och kontrollera spelarens identitet (12 kap. 1–2 §§ spellagen). Vid onlinespel ska, som huvudregel, varje registrerad spelare ha ett spelkonto (13 kap. 1 § spellagen). Spelaren ska få tillgång till information om spelkontots saldo, in- och utbetalningar samt övriga transaktioner (13 kap. 3 § spellagen).

⁵² Prop. 2017/18:220, "En omreglerad spelmarknad", ss. 83–84.

Det finns vidare ett stort antal spelansvarsåtgärder som en licenshavare måste följa (14 kap. 1–16 §§ spellagen). Det finns bland annat en omsorgsplikt, som innebär att licenshavaren ska skydda spelare mot överdrivet spelande och ge hjälp till att minska spelandet om det finns anledning till det. Licenspliktigt spel får inte tillhandahållas någon som är under 18 år och det är inte tillåtet för en licenshavare eller ett spelombud att erbjuda eller lämna kredit för insatser i spelet. Vidare måste det finnas information om vinstmöjligheter, regler och annan relevant information om spelet lättillgänglig på svenska. Licenshavaren får endast erbjuda eller lämna bonus vid det första tillfället då en spelare spelar på något av licenshavarens spel. Det är även förbjudet att utforma eller programmera spel så att spelaren får intryck av att vara nära att vinna när så inte är fallet. En spelare måste vid spel aktivt ange och bekräfta sin insats och vid onlinespel ska spelaren sätta en övre gräns för sina insättningar. Det ska även finnas olika möjligheter till självavstängning för spelare.

3.1.4 Marknadsföringsregler i spellagen

Vid marknadsföring av spel till konsumenter ska måttfullhet iakttas. Marknadsföring av spel får inte riktas särskilt till personer under 18 år (15 kap. 1 § spellagen). Marknadsföring får inte heller riktas direkt till spelare som har stängt av sig från spel (15 kap. 2 § spellagen).

Kommersiella meddelanden om spel ska innehålla tydlig information om lägsta ålder för att få spela. På platser där spel bedrivs och i kommersiella meddelanden om spel, undantaget i radio, ska licenshavaren också säkerställa att det finns kontaktuppgifter till en organisation som tillhandahåller information om och stöd i samband med spelproblem (15 kap. 3 § spellagen).

3.2 Marknadsföringslagen (2008:486), MFL

Syftet med marknadsföringslagen är att främja konsumenternas och näringslivets intressen i samband med marknadsföring av produkter och att motverka marknadsföring som är otillbörlig mot konsumenter och näringsidkare (1 § MFL).

Marknadsföring ska alltid stämma överens med god marknadsföringssed (5 § MFL). Strider marknadsföring mot god marknadsföringssed är den att anse som otillbörlig om den i märkbar mån påverkar eller sannolikt påverkar mottagarens förmåga att fatta ett välgrundat affärsbeslut (6 § MFL).

Marknadsföring ska tydligt utformas och presenteras så att det tydligt framgår att det är marknadsföring. Det ska även vara tydligt vem som står bakom marknadsföringen (9 § MFL).

En näringsidkare får inte använda sig av aggressiv marknadsföring. Det innebär att marknadsföringen inte får innehålla trakasserier, tvång, fysiskt våld, hot eller annat aggressivt påtryckningsmedel (7 § MFL). En näringsidkare får inte heller använda sig av felaktiga påståenden eller andra framställningar som är vilseledande i fråga om

näringsidkarens egen eller någon annans näringsverksamhet. En näringsidkare får inte heller utelämna väsentlig information i sin marknadsföring. Med vilseledande utelämnande avses även sådana fall när den väsentliga informationen ges på ett oklart, obegripligt, tvetydigt eller annat olämpligt sätt (10 § MFL). Marknadsföring som är vilseledande enligt bland annat 7, 8 eller 9 §§ marknadsföringslagen är att anse som otillbörlig om den påverkar eller sannolikt påverkar mottagarens förmåga att fatta ett välgrundat affärsbeslut (8 § MFL).

Det finns även en lista, den så kallade svarta listan, som innehåller en rad uttryckliga förbud mot vissa vilseledande och aggressiva åtgärder. Svarta listan framgår av bilaga I till direktiv 2005/29/EG och gäller som lag i Sverige (4 § MFL).

Vid bedömningen av om en marknadsföringsåtgärd ska anses vara otillbörlig använder man sig av begreppet *genomsnittskonsumerten*. Med detta menas den representativa konsumenten ur den målgrupp som marknadsföringen är riktad till. Marknadsföringen kan sedan bedömas utifrån ett hypotetiskt resonemang av hur genomsnittskonsumerten skulle reagera i det givna fallet. Om näringsidkaren marknadsför en produkt riktad till hela konsumentkollektivet görs en bedömning av genomsnittskonsumerten utifrån denna grupp. Marknadsför en produkt mot en viss målgrupp, exempelvis barn, bestäms genomsnittskonsumerten istället ur denna grupp. Om en marknadsföringsåtgärd når konsumenter i allmänhet, men även riskerar att i märkbar mån påverka det ekonomiska beteendet hos en tydligt identifierbar grupp som är särskilt känslig för en viss marknadsföringsåtgärd, exempelvis barn eller äldre, görs en bedömning av genomsnittskonsumerten utifrån denna grupp.⁵³

3.3 Lag (1994:1512) om avtalsvillkor i konsumentförhållanden, AVLK

Avtalsvillkorlagen gäller avtal som näringsidkare använder när de erbjuder varor, tjänster eller andra nyttigheter till konsumenter (1 § AVLK). Lagen innebär en möjlighet att förbjuda en näringsidkare att i framtiden använda ett avtalsvillkor som med hänsyn till pris och andra omständigheter är oskäligt mot konsumenten, om förbudet är motiverat från allmän synpunkt eller annars ligger i konsumenternas eller konkurrenternas intresse (3 § AVLK).

Bland de avtalsvillkor som kan anses oskäliga kan urskiljas tre huvudkategorier. En kategori är avtalsvillkor som strider mot annan tvingande konsumenträttslig lagstiftning eller tvingande allmänna rättsprinciper. Den andra kategorin består av avtalsvillkor som avviker från dispositiva rättsregler och som ger näringsidkaren en förmån eller berövar konsumenten en rättighet och därigenom åstadkommer en

⁵³ Prop. 2007/08:115, "Ny marknadsföringslag", ss. 66–67.

orimlig snedbelastning i fråga om parternas rättigheter och skyldigheter. Den sista kategorin är avtalsvillkor som givits en vilseledande eller oklar utformning.⁵⁴

3.4 Lag (2002:562) om elektronisk handel och andra informationssamhällets tjänster, e-handelslagen

E-handelslagen omfattar informationssamhällets tjänster och påbörjande och utövande av verksamhet som rör sådana tjänster (1 § e-handelslagen). Med *informationssamhällets tjänst* avses "tjänster som normalt utförs mot ersättning och som tillhandahålls på distans, på elektronisk väg och på individuell begäran av en tjänstemottagare" (2 § e-handelslagen). I förarbetena till lagen anges att informationssamhällets tjänster omfattar en mängd näringsverksamheter som bedrivs online, det kan till exempel handla om försäljning av varor. Det kan också gälla tjänster som inte föranleder ett avtal online och som är utan kostnad för mottagarna, i den mån de utgör näringsverksamhet. Det kan till exempel handla om tillhandahållande av information, kommersiella meddelanden online eller tillhandahållande av sökmöjligheter.⁵⁵ Det finns dock flera undantag där lagen inte är tillämplig, bland annat undantas hasardspel där penningvärden satsas (1 § st. 2 p. 6 e-handelslagen).

I Sverige bygger den marknadsrättsliga lagstiftningen på den så kallade effektlandsprincipen. Principen innebär att svenska myndigheter kan ingripa mot marknadsföring som härrör från utlandet, men som har effekt på eller riktar sig mot den svenska marknaden. Effektlandsprincipen finns inte uttryckligen i någon lagstiftning utan grundar sig på förarbetsuttalanden och rättspraxis.⁵⁶

E-handelslagen medför dock användandet av en annan princip, den så kallade ursprungslandsprincipen. Ursprungslandsprincipen innebär att en näringsidkare, med en annan etableringsstat än Sverige, har rätt att tillhandahålla konsumenter i Sverige informationssamhällets tjänster utan hinder av svenska regler. På samma sätt måste en i Sverige etablerad näringsidkare som tillhandahåller informationssamhällets tjänster till ett annat EES-land följa svenska regler, även om tillhandahållandet överhuvudtaget inte riktas till svenska konsumenter. Ursprungslandsprincipen innebär med andra ord att varje medlemsstat ansvarar för att de näringsidkare som är etablerade inom deras område följer där tillämpliga regler (3 § e-handelslagen).⁵⁷

⁵⁴ Prop. 1994/95:17, "Oskäligen avtalsvillkor m.m.", s. 65.

⁵⁵ Prop. 2001/2002:150, "Lag om elektronisk handel och andra informationssamhällets tjänster, m.m.", s. 25.

⁵⁶ SOU 2017:30, "En omreglerad spelmarknad", s. 706.

⁵⁷ Prop. 2001/2002:150, "Lag om elektronisk handel och andra informationssamhällets tjänster, m.m.", s. 60.

3.5 Lag (2005:59) om distansavtal och avtal utanför affärslokaler, DAL

Distansavtalslagen innehåller bestämmelser om konsumentskydd vid distansavtal och avtal utanför affärslokaler. Av andra kapitlet framgår det att lagen gäller för avtal där en näringsidkare överlåter eller upplåter lös egendom till eller utför en tjänst åt en konsument (2 kap. 1 § DAL). Lagen omfattar dock inte avtal som avser vadhållning, kasinospel eller andra lotteritjänster (2 kap 1 § st. 2 p. 6 DAL).

I lagen finns en lista med 18 punkter som en näringsidkare måste informera konsumenten om innan ett distansavtal ingås (2 kap. 2 § DAL). Näringsidkaren måste bland annat lämna information om varans eller tjänstens huvudsakliga egenskaper och informera om huruvida det finns en ångerrätt, tidsfristen för denna samt övriga villkor för ångerrätten.

Konsumenten har rätt att frånträda ett distansavtal genom att lämna eller sända ett meddelande till näringsidkaren inom 14 dagar från den dag då ångerfristen börjar räknas (2 kap. 10 DAL). Ångerfristens starttid beror på om avtalet avser en vara, en tjänst eller exempelvis digitalt innehåll. Det finns dock vissa situationer då ångerrätten inte gäller. Ångerrätten undantas bland annat från avtal gällande digitalt innehåll som levererats på något annat sätt än på ett fysiskt medium, om konsumenten uttryckligen har samtyckt till leverans på detta sätt och gått med på att det inte finns någon ångerrätt (2 kap. 11 § p. 11 DAL).

3.6 Särskilt fokus på barn och unga

Barn och unga utpekas som en särskilt skyddsvärd grupp på flera områden inom den konsumentskyddande lagstiftningen. När det gäller marknadsföring till barn finns regler om vilka kanaler som får användas och hur innehållet får utformas. En minderårig saknar som huvudregel rättslig handlingsförmåga och kan endast ingå avtal med förmyndarens samtycke. Vid distansavtal, till exempel avtal på nätet, ska det vid lämnande av information tas särskild hänsyn till minderårigas behov.

3.6.1 Föräldrabalken (1949:381)

Den som är underårig har en begränsad möjlighet att ingå avtal, ta emot gåvor eller ta hand om sina tillgångar. Med underårig avses en person som ännu inte har fyllt 18 år (9 kap. 1 § FB). Ett avtal som innebär att en underårig på egen hand och utan samtycke från förmyndaren åtar sig en förbindelse är därför som huvudregel inte bindande för barnet.

Om ett avtal är ogiltigt ska prestationerna återgå (9 kap. 7 § FB). Det innebär att varan ska återlämnas mot att köpeskillingen återfås. Om varan inte kan återlämnas har säljaren som huvudregel rätt till ersättning för varan. Ersättningen begränsas dock enligt föräldrabalken till vad som har medfört nytta för den underårige. Nyttan är inte detsamma som marknadsvärde, vilket bland annat inneburit att underårigas ogiltiga

köp av till exempel appar och andra digitala produkter inte har resulterat i någon ersättning enligt Allmänna reklamationsnämnden (ARN), då det inte har ansetts medföra någon nytta för barnet.⁵⁸

Från 16 års ålder får den som är underårig själv disponera över sin egen arbetsinkomst (9 kap. 3 § FB). En 16- eller 17-åring kan därför på egen hand köpa varor eller tjänster för pengar han eller hon tjänat själv.

3.6.2 Marknadsföring och avtalsvillkor

Marknadsföring får enligt marknadsföringslagen inte vara vilseledande eller aggressiv och kan förbjudas om den påverkar konsumentens förmåga att fatta välgrundade affärsbeslut. Som tidigare beskrivits i avsnitt 3.2 ska en sådan bedömning göras utifrån en tänkt genomsnittskonsument ur den målgrupp som marknadsföringen riktas emot. Om marknadsföring riktas till barn ska bedömningen alltså göras utifrån hur ett genomsnittligt barn uppfattar marknadsföringen. Det innebär att en näringsidkare som väljer att rikta sig mot barn måste anpassa marknadsföringen utifrån hur ett barn uppfattar reklambudskapet.

Det följer av praxis att marknadsföringen ska bedömas utifrån ett perspektiv som är representativt för den grupp som marknadsföringen berör. Det innebär att en näringsidkare även måste ta hänsyn till vilka mottagare som faktiskt berörs, inte endast vilka mottagare av marknadsföringen som näringsidkaren hade avsett.⁵⁹

I bilagan till marknadsföringslagen, den så kallade svarta listan, finns en uppräkningslista av marknadsföringsåtgärder som under alla omständigheter är förbjudna. Enligt punkt 28 i förteckningen är det förbjudet att i en annons direkt uppmana barn att köpa eller övertala sina föräldrar eller andra vuxna att köpa de annonserade produkterna åt dem. Bestämmelsen gäller reklam i alla medier, inklusive webbplatser. Det är med andra ord tillåtet att rikta reklam mot barn, men den får aldrig innehålla direkta köppuppsmaningar. Enligt praxis får inte uttryck som att produkten "stannar inte länge" och köp "innan det är för sent" användas i marknadsföring riktad mot barn. Sådana påståenden försätter barnet i en pressad situation genom att det ger intryck av att barnet endast har en begränsad tid att bestämma sig på.⁶⁰

Internationella Handelskammaren (ICC) tar bland annat fram uppförandekoder inom affärsetik och marknadsföring. Reglerna utgör ett viktigt underlag vid en bedömning av vad som utgör god marknadsföringssed. Enligt artikel 18 i ICC-reglerna ställs det särskilda krav på marknadsföring som riktas till barn och unga. Den får inte motverka positiva sociala beteenden, livsstilar och attityder. Produkter som är olämpliga för barn eller unga får inte marknadsföras i media som riktar sig till dessa och sådant material ska dessutom klart markeras som olämpligt för barn. ICC-reglerna innehåller

⁵⁸ Ds 2012:31, s. 156.

⁵⁹ MD 2013:9.

⁶⁰ MD 2012:14.

även regler om sociala värderingar. Marknadsföring får inte ge intryck av att en viss produkt ger barn eller unga ett fysiskt, socialt eller psykologiskt övertag över jämnåriga eller att avsaknad av produkten kan få motsatta följder.

När det gäller nättjänster som riktar sig till barn är villkoren ofta långa och krångligt skrivna och inte anpassade till målgruppen. Det är en grundläggande princip att man ska kunna förstå ett avtal för att bli bunden av det. Konsumentombudsmannen har drivit ett ärende till Marknadsdomstolen gällande frågan om omfattande och komplicerade användarvillkor riktade mot unga. Domstolen ansåg emellertid att enbart villkorens komplexitet inte var tillräckligt för att bifalla Konsumentombudsmannens talan om att sådana användarvillkor skulle förbjudas. I samma ärende yrkades även att domstolen skulle förbjuda bolaget att låta underåriga ingå avtal utan samtycke från förmyndare. Domstolen menade dock att det inte strider mot bestämmelserna i föräldrabalken att ingå avtal med någon som är minderårig, eftersom ett ursprungligen ogiltigt avtal kan vinna giltighet om en förmyndare godkänner det i efterhand.⁶¹

Det måste i all marknadsföring även vara tydligt för mottagaren vem som står bakom det kommersiella meddelandet samt att det faktiskt rör sig om marknadsföring. Om mottagaren är ett barn ska det alltså vara tydligt för just ett barn att det handlar om marknadsföring. Av den anledningen får marknadsföring som riktar sig till barn inte utformas som spel, lekar eller liknande. Marknadsföring får inte heller bakas in i spel på internet så att barn får svårt att särskilja vad som är ett kommersiellt meddelande och vad som är en del av spelet.⁶²

3.6.3 Barn och avtalsingående

Barns behörighet att ingå avtal regleras i nionde kapitlet i föräldrabalken. Den som är under 18 år är omyndig och får inte själv ingå avtal. Barn som fyllt 16 år får dock själva bestämma över pengar som de tjänat.

För att ett avtal med en minderårig ska bli giltigt krävs att förmyndare, normalt föräldern, samtyckt till det. Ett samtycke måste inte vara uttryckligt, utan förmyndaren kan genom sitt agerande ge motparten en befogad anledning att utgå från att samtycke finns, exempelvis genom att ge barnet pengar. Det krävs dock i dessa fall att det rör sig om ett sedvanligt köp för ett barn i den åldern. Om barnet har getts tillgång till pengar kan det alltså i normalfallet förutsättas att ett samtycke till fri förfoganderätt över pengarna finns, om inte omständigheterna i det enskilda fallet talar emot det, exempelvis utifrån köpbeloppet, barnets ålder och produkten som avtalet avser.

⁶¹ MD 2013:9.

⁶² Forsman, M., "Internetpublicering och sociala medier - En juridisk vägledning", s. 88.

Det är upp till den som säljer varor eller tjänster att förvissa sig om att den som handlar inte är minderårig. Det faller också på säljaren att vid en tvist kunna bevisa att avtalet har ingåtts med en myndig person eller att samtycke från förmyndaren finns.

När det rör sig om ett kreditavtal räcker det inte med föräldrarnas samtycke, utan då krävs överförmyndarens godkännande för att föräldrarna ska kunna ingå skuldförbindelse för den omyndiges räkning. Ett barn kan alltså inte skuldsättas enbart genom ett godkännande från föräldern (13 kap. 12 § 2 st. FB).

3.7 Sanktionsmöjligheter

Vid överträdelser av marknadsföringslagen kan Patent- och Marknadsdomstolen förbjuda en näringsidkare att fortsätta med en viss marknadsföringsåtgärd eller någon annan liknande åtgärd (23 § MFL). En näringsidkare kan även åläggas att lämna viss information (24 § MFL). Ett förbud eller åläggande ska förenas med vite, om det inte av särskilda skäl är obehövt (26 § MFL). I fall som inte är av större vikt får Konsumentombudsmannen meddela förbud eller åläggande att lämna information. Konsumentombudsmannen får då bestämma att förbudet eller åläggandet ska gälla omedelbart (28 § MFL). Förbud och ålägganden kan även meddelas andra än näringsidkaren som har medverkat till den otillbörliga marknadsföringen.

En näringsidkare kan även under vissa förutsättningar åläggas att betala en marknadsstörningsavgift (29–36 §§ MFL).

Även vid överträdelser av marknadsrättsliga regler i spellagen, distansavtalslagen och e-handelslagen kan marknadsföringslagens sanktioner bli tillämpliga.

Avtalsvillkorlagen ger möjlighet för Patent- och Marknadsdomstolen att förbjuda en näringsidkare att i framtiden använda samma eller väsentligen samma oskäliga avtalsvillkor. Ett förbud ska förenas med vite, om det inte av särskilda skäl är obehövt (3 § AVLK). En ansökan om förbud får göras av Konsumentombudsmannen (4 § AVLK). I fall som inte är av större vikt får Konsumentombudsmannen pröva frågan om förbud och då bestämma att ett beslut om förbud ska gälla omedelbart (7 § AVLK).

Spelinspektionen har det huvudsakliga tillsynsansvaret över spellagen och föreskrifter och villkor som meddelats med stöd av lagen (18 kap. 1 § spellagen). Spelinspektionen och Konsumentverket har dock ett delat tillsynsansvar när det gäller regler i spellagen som rör marknadsföring av spel.

För att skapa tydlighet och uppnå ett samarbete kring en effektiv tillsyn har myndigheterna enats om en uppdelning i huvudsakliga ansvarsområden, där Konsumentverket har det primära ansvaret för tillsyn av marknadsförings-reglerna i 15 kap. 1 – 3 §§ spellagen.

Vid överträdelser av spellagen kan Spelinspektionen använda sig av en rad sanktioner, däribland utfärda förelägganden om att vidta rättelse eller besluta om förbud, ändring

av licensvillkoren eller anmärkning. Om en överträdelse är allvarlig kan en varning utfärdas eller spellicensen återkallas (18 kap. 12 § spellagen). Beslut om föreläggande eller förbud får förenas med vite (18 kap. 24 § spellagen). Spelinspektionen får även förena en anmärkning eller en varning med en sanktionsavgift (19 kap. 10 § spellagen). Spelinspektionen får bestämma att ett beslut om föreläggande, förbud, varning eller återkallelse av licens ska gälla omedelbart (18 kap. 25 § spellagen).

3.8 PEGI-märkning

I Sverige finns ingen lag om åldersgränser för datorspel. Istället används en rekommendation om åldersgräns från PEGI (Pan European Game Information), ett europeiskt system för innehållsklassificering av datorspel som inrättades 2003 med stöd från EU-kommissionen. PEGI är den europeiska datorspelsbranschens självreglerande branschorgan. PEGI är även del av ett internationellt åldersrekommendationssystem kallat International Age Rating Coalition (IARC). Spel som är utvecklade i andra delar av världen får automatiskt en PEGI-märkning om det är klassificerat enligt någon av systemmärkningarna.⁶³

Märkningen av spel bedömer vilken ålder ett spel är lämpligt från utifrån spelets innehåll, inte dess svårighetsgrad. Spel kan märkas med åldersgränserna 3, 7, 12, 16 eller 18 år. Det finns även ett antal innehållsmärkningar, som varnar för exempelvis våld och sex. PEGI 18 är den innehållsmärkning som används för spel som är lämpliga för vuxna och baseras på hur våld, sex och droger skildras i spelet. Vilken typ av affärsmodell som spelet använder sig av, exempelvis mikrotransaktioner, påverkar inte åldersmärkningen. En särskild märkning har dock införts för spel som innehåller möjlighet till köp inuti datorspelet, exempelvis av loot-lådor. En annan av innehållsmärkningarna varnar för "gambling". Märkningen används för datorspel som efterliknar spel om pengar, men där det inte finns någon möjlighet att vinna eller förlora riktiga pengar. Dessa spel kan få 12, 16 eller 18-årsgräns.⁶⁴ I dagsläget omfattas inte loot-lådor av "gambling"-märkningen, eftersom PEGI anser att organisationen inte kan klassificera loot-lådor som "gambling" innan nationella myndigheter har gjort det.⁶⁵ I augusti 2019 var 362 spel av 30 683 spel i PEGI:s databas märkta med innehållsklassificeringen "gambling".

Alla digitalt distribuerade spel klassificeras dock inte enligt PEGI-systemet, vilket har flera orsaker. Några distributionsplattformar ger inte utrymme för PEGI-märkning eller kräver inte att spel märks med en åldersgräns. Det finns också idag möjlighet att distribuera spel utan mellanled (self-publishing) och ibland publiceras spel innan de är färdiga, som betaversioner eller "early access" för att testa spelet mot sin tilltänkta målgrupp.⁶⁶

⁶³ Se bilaga 5.

⁶⁴ Se bilaga 5.

⁶⁵ Palumbo, A., Wccf (Where consumers come first) tech, 2017-10-12.

⁶⁶ Se bilaga 5.

4. Internationell utblick

Nedan följer en översiktlig beskrivning av hur ett antal länder har hanterat frågor kring lotteri- eller kasino-liknande inslag i datorspel, med fokus på loot-lådor. Många länder har haft loot-lådor uppe för diskussion och vissa har redan utvärderat loot-lådor i relation till sin nationella lagstiftning om spel. Definitionen av spel om pengar är dock inte densamma i alla länder, vilket gör att det inte utan vidare går att applicera samma bedömning som andra länder har gjort. Ett fåtal länder har redan vidtagit åtgärder avseende loot-lådor, i form av ny lagstiftning eller genom tillsyn av befintlig lagstiftning. I flera andra länder har utredningar gjorts eller genomförs i dagsläget.

4.1 Norge

Forum for spilltrender upprättades 2016 av Lotteritilsynet på uppdrag av Kulturdepartementet. Forumets uppgift är att följa utvecklingen av spel i gråzonen mellan datorspel och spel om pengar. I november 2018 publicerade forumet en rapport om huruvida loot-lådor kan anses omfattas av Norges spellagstiftning.⁶⁷ Det konstateras att vissa loot-lådor sannolikt träffas av den norska definitionen av lotteri och att forumet inte kan se någon orsak till att undanta dessa loot-lådor från spelregleringen. I övriga fall är loot-lådor inte särreglerade, utan allmän marknadsföring- och avtalsrätt är tillämplig.⁶⁸

I den norska rapporten bemöts även dataspelsbranschens generella åsikt om att loot-lådor bör likställas med försäljning av Kinderägg eller ett paket fotbollskort, detta då konsumenten är garanterad att få någonting men inte känner till objektets exakta detaljer förrän efter köpet. Trots eventuella likheter anser Forum for spilltrender att det är väsentlig skillnad mellan köp av loot-lådor i datorspel och köp av fysiska produkter såsom kortpaket. Det är bland annat stor skillnad i tillgänglighet mellan fysiska och virtuella produkter. För att köpa en fysisk vara behöver konsumenten besöka en butik eller vänta på leverans av produkten. Vägen är betydligt kortare till ett digitalt köp av en loot-låda, som öppnas sekunden efter det att köpet genomförts. När det gäller spel om pengar betraktas snabba spelomgångar som den viktigaste faktorn när man värderar risk för att utveckla spelproblem. Om samma slutsats kan överföras till datorspel betyder det att ju enklare och snabbare det går att köpa och öppna en loot-låda, desto större är sannolikheten att företeelsen kan orsaka spelproblem. Andra skillnader är att vid köp av loot-lådor används ljud- och bildeffekter aktivt och att det i loot-lådor kan finnas föremål som värderas mycket högre av spelare än vad spelkort värderas till.⁶⁹

Även om forskningen på området antyder ett samband mellan loot-lådor och problemspelande anser forumet att det saknas tillräckligt mycket forskning för att dra

⁶⁷ Forum for spilltrender, "Rapport om gråsonespill fra Forum for spilltrender", s. 4.

⁶⁸ Obrestad, A., Forbrukerrådet, 2019-08-05.

⁶⁹ Forum for spilltrender, "Rapport om gråsonespill fra Forum for spilltrender", 2018, ss. 7–8.

några slutsatser kring om loot-lådor är beroendeframkallande eller bidrar till att utveckla problem med spel om pengar.

I rapporten understryks vikten av att framtida spellagstiftning fokuserar på vilka egenskaper hos spel som generellt är problematiska, snarare än att fastna i reglering av vissa spelkategorier. Det anses vidare att vinstbegreppet i spellagstiftningen kan behöva ses över, för att avgöra om det bör vara ett absolut villkor att vinsten ska ha ett värde i riktiga pengar. Vid erhållandet av en loot-låda kan subjektiva värden, såsom en ökning av spelarens status eller popularitet, ses som en "vinst" och i många fall vara en anledning till köpet.⁷⁰

Vidare anges att små marknader, såsom Norge, kan ha svårt att bedriva effektiv tillsyn om en alltför stor diskrepans finns mellan den inhemska lagstiftningen och lagstiftning på europeisk eller internationell nivå.⁷¹ Kulturdepartementet arbetar för tillfället med ett utkast till en ny lagstiftning på spelområdet, där lotteriloven, pengespilloven och totalisatorloven ska slås samman till en gemensam pengaspelslag.⁷²

4.2 Finland

I Finland har loot-lådor ännu inte utvärderats och ingen specifik lagstiftning eller rättspraxis finns på området. Beroende på omständigheterna anses de allmänna lagreglerna för marknadsföring eller avtalsvillkor gälla. Datorspel, och i synnerhet loot-lådor, anses dock vara en intressant fråga framöver, särskilt mot bakgrund av att virtuella föremål och virtuell valuta kan transporteras från spel till spel och utbytas mellan spelare.⁷³

4.3 Belgien

Den belgiska spelmyndigheten publicerade i april 2018 en rapport om loot-lådor. Syftet med rapporten var att utreda om loot-lådor kan anses omfattas av landets spellagstiftning.⁷⁴ Myndigheten bedömde fyra specifika datorspel med loot-lådor utifrån landets spellagstiftning. Tre av spelen innehöll loot-lådor som passade in i speldefinitionen, eftersom de krävde en insats, innebar en förlust eller vinst för minst en av spelarna samt att resultatet avgjordes av slumpen. Datorspelet bedömdes därför vara olagliga då de inte omfattades av någon giltig spellicens. Rapporten avslutas med en rekommendation till regeringen om att vidta åtgärder i form av stämning mot aktuella spelbolag, ett förbud för underåriga att köpa spel som innehåller loot-lådor och att utfärda specifika tillstånd för spel som avgörs av slumpen.⁷⁵

⁷⁰ Ibid., s. 13.

⁷¹ Ibid., s. 18.

⁷² T., Felde, Lotteritilsynet, 2019-06-27.

⁷³ Rosendahl, R., Kilpailu- ja kuluttajavirasto, 2019-07-31.

⁷⁴ Belgian Gaming Commission, "Research Report on Loot Boxes", 2018, s. 2.

⁷⁵ Ibid., s. 17.

Belgiens definition och tolkning av vad som utgör ett lotteri eller kombinationsspel skiljer sig från Sveriges definition. Kravet på att insatsen ska leda till en möjlig vinst återfinns i båda länders lagstiftning, men tolkas olika. I Belgien krävs inte att vinsten ska ha ett värde i pengar, utan om en spelare exempelvis erhåller fördelar av innehållet i loot-lådan kan detta ses som en vinst.⁷⁶

I rapporten utreds även om självreglerande organ, såsom PEGI, erbjuder ett tillräckligt skydd för minderåriga och särskilt utsatta spelare. Spelmyndigheten fastslår att spelindustrins självreglerande organ inte är tillräckliga, då de exempelvis inte kontrollerar om spelen innehåller otillåtna spelformer eller har inslag av lotteri- eller kombinationsspel. Vidare tar de självreglerande organen inte hänsyn till länders inhemska lagstiftning på området. Skyddet för minderåriga och särskilt utsatta spelare, såsom spelmissbrukare, ansågs därför ha stora brister, då det saknas effektiva skyddsåtgärder.⁷⁷

Utöver detta uttrycker spelmyndigheten oro för att datorspelen inte klargör vad oddsen är för att få specifika spelartiklar och varnar för spelbolagens tekniker gällande att uppmuntra och lura konsumenter till att köpa loot-lådor.⁷⁸ Genom att spelbolagen inte redovisar hur vinnare väljs ut framhåller myndigheten att manipuleringar kan ske genom att spelardata registreras och övervakas och därmed beaktas vid fördelningen av loot-lådor. Slutligen konstaterar spelmyndigheten att bristen på effektiva regler gällande lotteri-inslag i datorspel står i stark kontrast till den strängt reglerade spelsektorn för vuxna.⁷⁹

4.4 Nederländerna

Den nederländska spelmyndigheten publicerade i april 2018 en rapport om huruvida loot-lådor kan anses tillåtna enligt landets spellagstiftning samt om loot-lådor kan leda till problemspelande. Enligt rapporten ansågs fyra av tio undersökta loot-lådor utgöra spel om pengar, då det fanns en vinst som kunde omsättas i pengar och utfallet avgjordes av slumpen. Loot-lådor som uppfyllde dessa krav ansågs därmed vara förbjudna enligt nederländsk spellagstiftning, då de saknade en giltig spellicens.⁸⁰ De loot-lådor som inte klassades som spel om pengar ansågs ändå kunna vara problematiska, då de skulle kunna främja utvecklingen av ett beroende. I dagsläget har Nederländerna nått en överenskommelse med två företag om att ta bort betalda loot-lådor i datorspel. I samband med detta har Nederländerna lagt märke till att flertalet företag frivilligt har tagit bort loot-lådorna.⁸¹

Rapporten bemöter även argumentet att öppnandet av loot-lådor inte bör anses vara ett hasardspel, då det alltid finns en garanterad vinst. Enligt den nederländska

⁷⁶ Ibid., s. 11.

⁷⁷ Belgian Gaming Commission, "Research Report on Loot Boxes", 2018, s. 17.

⁷⁸ Ibid., s. 18.

⁷⁹ Ibid., s. 17.

⁸⁰ Kansspelsautoriteit, "Study into loot boxes – A treasure or a burden?", s. 2.

⁸¹ Naessens, P., Kansspelsautoriteit, 2019-09-05.

spelmyndigheten är detta argument inte hållbart eftersom loot-lådor inte innehåller samma föremål. Vinsterna varierar och har olika högt marknadsvärde om de kan omsättas. Det är utan tvivel så att den riktiga vinnaren är den person som får det stora, värdefulla priset med ett högt marknadsvärde.⁸²

I ett domstolsavgörande från Nederländerna⁸³ prövades om ett spel kunde anses vara ett lotteri enligt den nederländska speldefinitionen, trots att alla spelare vann ett pris. Domstolen ansåg att vinnarna av de stora priserna var de riktiga vinnarna. Det ansågs finnas priser med ett så lågt ekonomiskt värde jämfört med förstapriserna att de ansågs obetydliga. Personer som vann exempelvis ett horoskop eller ett roligt textmeddelande ansågs inte ha vunnit ett riktigt pris. Att kostnaden för horoskopet eller textmeddelandet ibland var högre och ibland lägre än kostnaden för att delta saknade betydelse. Spelet klassades alltså som ett lotteri, även om alla deltagare garanterades en vinst.⁸⁴

4.5 Storbritannien

Spelmyndigheten i Storbritannien har i en rapport om bland annat loot-lådor konstaterat att i de fall som loot-lådans innehåll kan säljas för pengar, eller bytas mot andra föremål med ett marknadsvärde utanför datorspelet, utgör spelet ett licenspliktigt spel om pengar. Spelmyndigheten likställer sådana virtuella föremål från loot-lådor som kan omsättas på marknaden med spelmarker som används på fysiska kasinon och som sedan kan lösas in mot pengar.

I en skrivelse från 2017 anger spelmyndigheten att man vid denna tidpunkt inte ser ett behov av att införa reglering avseende sociala kasinon. Som grund för denna ståndpunkt anges att det redan finns en omfattande konsumentskyddande lagstiftning och att man förväntar sig att industrin tar ett stort ansvar genom självreglering.⁸⁵

4.6 Frankrike

Den franska spelmyndigheten ARJEL publicerade i juni 2018 sin synpunkt kring loot-lådor. ARJEL uttrycker att det är i väldigt få fall som loot-lådor kan antas omfattas av den franska spelregleringen. ARJEL medger det faktum att en loot-lådas innehåll kan ha ett ekonomiskt värde om vinsten kan säljas eller bytas mot riktiga pengar. Myndigheten är dock av åsikten att loot-lådors innehåll endast kan anses ha ett ekonomiskt värde om datorspelstillverkaren har godkänt att innehållet får omsättas utanför datorspelet och själv deltar i monetiseringen. Då detta är sällsynt, kommer som huvudregel inte loot-lådor att omfattas av den franska spelregleringen. Trots

⁸² Kansspelsautoriteit, "Study into loot boxes – A treasure or a burden?", s. 14.

⁸³ Amsterdam District Court, 17 April 2002.

⁸⁴ Kansspelautoriteit, "Guide on assessing games of chance, A guide to determine whether a game falls under the supervision of the Netherlands Gaming Authority", u.å., s. 13.

⁸⁵ Gambling Commission, "Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper", 2017, ss. 14-15.

denna bedömning uttrycker ARJEL oro kring bland annat loot-lådors eventuella påverkan på barn och unga.⁸⁶

ARJEL kritiserar dataspelbranchens ståndpunkt att loot-lådor inte kan anses omfattas av speldefinitionen på grund av att spelaren alltid är garanterad att få en vinst. Enligt ARJEL är det väsentliga att loot-lådor använder sig av en teknik som ger spelaren känslan av att precis ha missat det önskade föremålet. Denna mekanism används även vid spel om pengar och ger spelaren känslan av att hen nästan vann för att locka till vidare spelande.⁸⁷

4.7 USA

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) är ett självregleringsorgan som sätter ålders- och innehållsmärkning på datorspel som säljs i USA och Kanada. ESRB anser inte att loot-lådor kan anses omfattas av spelregleringen i USA. I februari 2018 uttalade organisationen dock att den skulle börja med en ny märkning på fysiska datorspel, som informerar köpare om att spelet innehåller möjlighet till köp inuti spelet (mikrotransaktioner), däribland loot-lådor. Denna märkning fanns redan vid köp av digitala datorspel.⁸⁸

I flera stater i USA har lagförslag avseende loot-lådor presenterats, men hittills har inget förslag röstats igenom.⁸⁹ Ett förslag till federal lagstiftning - "*The Protecting Children from Abusive Games Act*" - lades fram av senator Josh Hawley den 23 maj 2019. Förslaget innehåller bland annat ett förbud mot loot-lådor i datorspel som riktas till personer under 18 år. Det föreslås även bli förbjudet att publicera eller tillhandahålla loot-lådor i andra spel, om företaget kände till eller borde ha känt till att någon av spelarna är under 18 år. Grunder som vägs in i bedömningen av om ett spel kan anses riktat till barn och unga är exempelvis om musiken, karaktärerna och eventuella kända personer som finns med i datorspelet tilltalar denna målgrupp. Utöver loot-lådor gäller de föreslagna förbuden även sådana mikrotransaktioner som kallas "pay-to win" (se avsnitt 2.2.1).⁹⁰

Federal Trade Commission (FTC) höll den 7 augusti 2019 en offentlig workshop om loot-lådor benämnd "*Inside the Game: Unlocking the Consumer Issues Surrounding Loot Boxes*". Workshopen samlade bland annat datorspelsbranschen, konsumentorganisationer, myndighetspersoner och akademiker för att diskutera loot-lådor och andra mikrotransaktioner i datorspel.⁹¹

⁸⁶ Schwiddessen, S., "French gambling regulator releases its position on Loot Boxes", 2018-06-29.

⁸⁷ Ibid.

⁸⁸ The Entertainment Software Rating Board, "ESRB to begin assigning "in-game purchases" label to physical video games", 2018.

⁸⁹ Orland, K., "Senator Hawley announces bill banning loot boxes, pay-to win-mechanics", 2019-08-08.

⁹⁰ U.S. Senate, "The Protecting Children from Abusive Games Act", 2019.

⁹¹ Federal Trade Commission, "FTC to Hold August Workshop on Consumer Issues Related to Loot Boxes", 2019-04-05.

4.8 Australien

En parlamentarisk kommitté i Australien publicerade i november 2018 en rapport om loot-lådor. Rapporten avslutas med en rekommendation till regeringen att genomföra en mer omfattande översyn av loot-lådor i datorspel. Granskningen skulle bland annat adressera frågor kring reglering, märkning av datorspel, konsumentskydd och forskning om loot-lådors koppling till problem med spel om pengar.⁹²

Regeringen valde dock att inte tillsätta någon sådan övergripande utredning, bland annat mot bakgrund av att det fortfarande saknas tillräckligt med forskning angående loot-lådors effekt på spelare. Det uttalas dock att Australiens Kommunikations- och kulturdepartement kommer att fortsätta undersöka loot-lådors förhållande till befintlig lagstiftning, följa den akademiska forskningen och utvecklingen på marknaden och ha fortsatta diskussioner i frågan med bland annat branschen och konsumentorganisationer. Konsultation kommer även att ske med Socialdepartementet angående eventuella åtgärder för skademinimering avseende loot-lådor.⁹³

I den australiska rapporten behandlas dataspelsbranschens åsikt att loot-lådor kan jämföras med Kinderägg och paket med spelkort. Rapporten lyfter fram flera motargument. Vid köp av Kinderägg eller samlingsbara spelkort har spelaren på förhand ett generellt bättre begrepp om värdet av det köpta innehållet. Även om spelaren alltid är garanterad att få någonting vid köp av en loot-låda är priserna oftast vanliga och många loot-lådors innehåll kan anses så gott som värdelösa för spelaren, såväl inuti som utanför datorspelet. Ofta kan innehållet vara en dubblett av ett föremål som spelaren redan vunnit. Spelare som får ett föremål som ger faktiska fördelar och bidrar till framgång i datorspelet kan sägas vinna, medan spelare som får ett önskat föremål utan konkurrensmässiga spelfördelar kan anses förlora.

Det kan även vara så att marknadsvärdet av ett föremål, vid möjlighet till omsättning utanför spelet, kan vara värt mindre än vad spelaren har betalat för loot-lådan. Sammanhanget kan också skilja sig betydligt åt vid köp av en loot-låda jämfört med till exempel ett Kinderägg. Loot-lådor förekommer i en kontext där spelaren redan är engagerad i spelet och därför kan känna mycket större press att köpa en loot-låda för att kunna avancera i spelet.⁹⁴

4.9 Kina

I Kina finns sedan 2017 lagkrav innebärande att loot-lådor inte får tillhandahållas mot betalning i riktiga pengar eller virtuell valuta. Innehållet i en loot-låda måste även vara tillgängligt på något annat sätt, till exempel genom köp inuti datorspelet. Vidare

⁹² Environment and Communications References Committee, "Gaming micro-transactions for chance-based items", 2018, s. 73.

⁹³ Australian Government, "Australian Government Response to the Senate Environment and Communications References Committee Report", 2019-03-06.

⁹⁴ Environment and Communications References Committee, "Gaming micro-transactions for chance-based items", 2018, ss. 20-22.

måste det finnas information om de virtuella föremål som går att vinna, hur många de är till antalet och sannolikheten för att vinna dem. Resultatet från tillhandahållna loot-lådor måste offentliggöras och sparas i minst 90 dagar.⁹⁵ Kina har i april 2019 meddelat nya regler för att få tillstånd att sälja datorspel i landet. Bland annat kommer antalet spel som får försäljningstillstånd att begränsas. Vidare kommer man att fortsätta begränsa den tid och de pengar som underåriga kan spendera på datorspel.⁹⁶

Det finns även signaler om att striktare reglering för loot-lådor väntar. Dessa regler finns ännu inte i lagstiftning, men har kommunicerats ut av ansvarig myndighet. Enligt de nya reglerna ska spelare få information om det exakta antalet loot-lådor som måste öppnas innan de är garanterade att få ett visst föremål. Oddsens att få ett specifikt föremål ska gradvis ändras till spelarens fördel beroende på hur många loot-lådor spelaren har öppnat. Om en spelare förut angavs ha 1 % chans att vinna ett visst föremål, kunde spelaren fortfarande öppna 100 loot-lådor utan att få föremålet, då oddsens beräknades genomsnittligt. Enligt de nya reglerna kommer istället spelaren att veta exakt hur många loot-lådor som maximalt behöver öppnas för att få det önskade föremålet. Det kan även komma att införas dagliga begränsningar för hur många loot-lådor en spelare får öppna.⁹⁷

4.10 Sydkorea

Genom självreglering har branschorganisationen Korea Association of Game Industry (K-games) infört en rekommendation om att odds ska presenteras vid köp av slumpmässiga virtuella föremål, exempelvis loot-lådor. Det finns dock problem med att utländska bolag inte följer rekommendationen.⁹⁸

Sydkoreas Fair Trade Commission (FTC) förelade under 2018 tre speltillverkare att betala totalt nära en miljon dollar för att ha presenterat oddsens för att vinna ett visst föremål i loot-lådor på ett vilseledande sätt. I ett av fallen skulle oddsens höjas upp till 10 % vid en viss tidpunkt, medan oddsens i praktiken höjdes till som mest 5 %. Ett annat bolag informerade om att vinstchansen låg under 1 %, medan oddsens i verkligheten var 0,0005 %. FTC bedömde att bolagets information gav konsumenter intrycket att möjligheten att vinna låg nära 1 %. FTC använde sig av redan befintlig konsumentskyddande lagstiftning vid sin tillsyn; the Electronic Commerce Act.⁹⁹

⁹⁵ Tang, T., "China: A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes and Gambling Features in Online Games", 2018-05-16.

⁹⁶ Niko Partners, "CHINA GAMING REGULATOR TO INTRODUCE NEW APPROVAL PROCESS THIS MONTH", 2019-04-19.

⁹⁷ Pilarowski, G., Yue, L. och Ying, D., "China's New Game Approval Requirements", 2019-05-17.

⁹⁸ Byung-yeul, B., "Korea's heavily-regulated game industry to lose its edge", 2018-07-29.

⁹⁹ Ji-young, S., "Nexon Korea to challenge FTC's hefty penalty", 2018-04-02.

FTC meddelade även under våren 2019 att myndigheten inleder en granskning av konsumentskyddet hos tio bolag inom datorspelsbranschen. Granskningen kommer bland annat att omfatta avtalsvillkor rörande underårigas köp inuti datorspel.¹⁰⁰

4.11 Internationellt samarbete

I september 2018 enades sexton länder om ett uttalande, där man adresserade problem med den oklara gränsdragningen mellan datorspel och spel om pengar. Ländernas spelmyndigheter kommer att samarbeta kring företeelser som loot-lådor, sociala kasinospel och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. I dessa nya inslag i datorspel ser myndigheterna liknande egenskaper som ledde till att respektive land redan har infört lagstiftning för onlinespel. Ett särskilt fokus för samarbetet är skyddet för barn och unga. Från Norden deltar norska Lotteri-og stiftelsetilsynet. De ingående myndigheterna förväntar sig att samarbetet kommer att leda till en konstruktiv dialog med dataspelsbranschen.¹⁰¹

¹⁰⁰ Jeong-yeo, L., The Korea Herald, "FTC to review game firm's consumer regulations", 2019-04-19.

¹⁰¹ Gambling Commission, "Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming", 2018-09-17.

5. Analys

5.1 Omfattning

5.1.1 Loot-lådor

På en global nivå har det uppskattats att datorspelare kommer att spendera 50 miljarder dollar på loot-lådor och skin gambling år 2022. I exempelvis Australien uppskattades 2018 att nästan alla av de mest populära datorspelen innehöll någon form av loot-låda.

Omfattningen av loot-lådor på den svenska marknaden är dock oklar. Eftersom loot-lådor förvärvas på olika sätt samt har olika design och innehåll är det svårt att hitta sammanfattande och tillförlitlig statistik.

Spelinspektionen har allmän kännedom om att loot-lådor förekommer i olika datorspel, men har ingen närmare vetskap om omfattningen.¹⁰² Enligt den av Folkhälsomyndigheten genomförda befolkningsstudien Swedish Longitudinal gambling study, Swelogs, hade cirka 5 % av deltagarna satsat på loot-lådor det senaste året. Statens medieråd anser att siffror om mikrotransaktioners andel av de totala spelintäkterna i vissa europeiska länder talar för att intäkterna från loot-lådor, som utgör en form av mikrotransaktion, kan vara relativt betydande.

Den svenska branschorganisationen Dataspelsbranschen uppger att runt 25 % av alla nya spel innehåller möjligheten till mikrotransaktioner och att det bland dessa spel endast är en liten andel som ger spelaren möjlighet att betala för loot-lådor.

Ännu svårare är det att uppskatta omfattningen av eventuella konsumentproblem orsakade av loot-lådor på den svenska marknaden. Det finns enskilda fall som har uppmärksammats av media såväl i Sverige som utomlands, där vuxna eller barn lagt stora summor på köp av loot-lådor. Varken Konsumentverket eller Spelinspektionen har dock fått in mer än ett fåtal anmälningar eller frågor från allmänheten rörande loot-lådor. Även i Norge är det relativt få som har tagit kontakt med myndigheterna angående loot-lådor.

5.1.2 Andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel

Som nämnts i avsnitt 2.3 finns även andra former av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Det finns flertalet varianter av dessa spel, men gemensamt är att de ofta inte kräver någon insats inledningsvis och att spelen i regel inte genererar en vinst med ett värde i riktiga pengar. Spelutvecklarna livnär sig istället på annonsintäkter och mikrotransaktioner. Underlag i form av rapporter och forskning avseende övriga lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel är knapphändig. Konsumentverket har under det senaste året i princip inte tagit emot några anmälningar avseende sociala

¹⁰² Se bilaga 3.

kasinon, övningsspel eller minispel. Gällande sociala kasinon och övningsspel återfinns dock visst underlag avseende omfattningen internationellt, men ytterst lite avseende eventuella konsumentproblem.

Sociala kasinon förefaller vara en uppåtgående trend, då marknadsvärdet från 2016 till 2018 steg med 1.39 miljarder dollar.¹⁰³ Antalet spelare globalt uppskattades 2015 vara 173 miljoner och framgångsrika sociala kasinon på Facebook kan ha flera miljontals användare och följare. Den svenska branschorganisationen Dataspelsbranschen anger att 1–2% av PEGI:s märkta spel klassificeras som ”gambling”, vilket innebär att spelet innehåller simuleringar av pengaspel.

Enligt en australisk studie hade 4,7 % av 1287 ungdomar i åldern 12 till 17 år prövat övningsspel och i Kanada och Storbritannien var deltagandet ännu högre, mellan 14 till 17 %. Det kan därmed konstateras att ungdomar i viss utsträckning kommer i kontakt med övningsspel. Enligt Konsumentverkets vetenskap har dock användandet och omfattningen av övningsspel i Sverige inte undersökts närmare och kan därför inte analyseras vidare.

Mot bakgrund av det bristfälliga underlaget på nationell nivå skulle det krävas en mer ingående undersökning och granskning för att kunna fastställa omfattningen av sociala kasinon, övningsspel och minispel i Sverige, samt eventuell koppling till särskilda konsumentproblem.

5.2 Forskningsläget

5.2.1 Loot-lådor

Det finns forskare som har gjort teoretiska uttalanden om vilken påverkan de bedömer att loot-lådor kan ha på konsumenter. Utöver detta finns ett fåtal empiriska studier på området. Statens medieråd uppger att forskningen om den oklara gränsen mellan gaming och gambling ännu är i sin linda.

Viss forskning tyder på att det kan finnas ett samband mellan problematiskt datorspelande generellt och problem vid spel om pengar. Av Folkhälsomyndighetens studie Swelogs framgår att ju mer frekvent datorspelandet är, desto vanligare är det att satsa på loot-lådor. Studien tyder även på en koppling mellan loot-lådor och såväl spel om pengar och spelproblem som att ta snabb-/sms-lån och svårighet att betala löpande utgifter.

Ett fåtal vetenskapliga studier avseende specifikt loot-lådor finns, där man har kunnat konstatera en koppling mellan problematiskt spelande om pengar och det belopp som konsumenter spenderar på loot-lådor. En studie antydde att sambandet mellan loot-

¹⁰³ Casino.org, ”Gambling Statistics”, u.å. och iGaming Business, ”Social Casino: Q4 2018 update”, 2019-02-07.

lådor och spel om pengar var starkare än det samband som forskning har visat finns mellan spel om pengar och faktorer som alkoholberoende, droganvändning och depression. Av studierna framgår dock inte klart om det är köp av loot-lådor som fungerar som en inkörsport till problematiskt spel om pengar, eller om personer som redan har spelproblem tilltalas av att även lägga stora summor på köp av loot-lådor. Enligt forskarna är det även möjligt att båda dessa orsakssamband kan föreligga samtidigt.

I flera artiklar och rapporter om loot-lådor betonas deras strukturella och psykologiska likheter med spel om pengar. Olika faktorer som lyfts fram som likartade är bild- och ljud effekter, hög tillgänglighet, möjlighet att spela ensam i hemmet, kort tid mellan insats och utfall samt att spelaren lätt fastnar i spelet och förlorar känslan för tid och pengar. Vidare används ofta en belöningsstruktur där spelare inte känner till hur många köp som behöver genomföras för att få ett önskat objekt. Varje gång som spelaren förlorar tänker spelaren att denne är ett litet steg närmare att få vinsten vid nästa köp. På samma sätt som en enarmad bandit rullar förbi möjliga utfall innan den slutligen stannar kan det också vid öppnande av loot-lådor visas möjliga vinstobjekt för spelaren. Vissa forskare menar även att det avgörande för loot-lådors eventuella beroendeframkallande effekt eller funktion som en inkörsport till spel om pengar inte handlar om huruvida loot-lådans vinst har ett värde i riktiga pengar eller inte. Vissa föremål är sällsynta och kan bli väldigt eftertraktade av spelare. Föremålen kan bidra till att öka spelarens status och popularitet inuti datorspelet eller ge möjlighet till ökad framgång. Möjligheten att kunna vinna ett eftertraktat föremål, även om föremålet inte kan omvandlas till ett ekonomiskt värde, anses av vissa forskare kunna påverka en spelares köpbeteende till att fortsätta köpa loot-lådor tills det önskade objektet har vunnits.

Såväl i de teoretiska artiklar som i de empiriska studier som har gjorts betonar forskare vikten av fortsatta och fördjupade studier för att kunna säga något säkert om sambandet mellan loot-lådor, spel om pengar och problem vid spel om pengar. Liknande synpunkter har framhållits av Folkhälsomyndigheten och i flera länders rapporter om loot-lådor.

Även utan att ha kunnat genomföra någon fullständig granskning av den forskning som finns anser Konsumentverket att mycket talar för ett behov av ytterligare forskning för att kunna dra några säkra slutsatser kring om loot-lådor är beroendeframkallande, en inkörsport till spelproblem eller en grund för att exempelvis ta snabbån. Det kan dock konstateras att åtminstone vissa loot-lådor verkar innehålla flera egenskaper som även karaktäriserar riskfyllda former för spel om pengar. Sådana faktorer kan vara kort tid mellan insats och utfall, möjlighet att spela utan avbrott, ljud- och ljusstimulans vid vinst och om spelet finns lättillgängligt i vardagen.¹⁰⁴

¹⁰⁴ Folkhälsomyndigheten, "Faktablad om Swelogs", nr 16, mars 2014.

5.2.2 Andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel

Forskningsläget rörande andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel får också anses knapphändigt. Vissa studier pekar mot att det finns ett samband mellan sociala kasinon och spel om pengar. I en studie från USA rapporterade exempelvis 26 % av spelare på sociala kasinon att de övergått till spel om pengar inom sex månader från studiens start. I studien ingick dock inte någon bedömning av om övergången till spel om pengar lett till några skadliga effekter för spelarna.¹⁰⁵ Något som flera rapporter anger är att risken för att övergå till spel om pengar synes öka om datorspelet innehåller möjlighet till mikrotransaktioner.¹⁰⁶ Att spelet innehåller mikrotransaktioner anses bland annat öka likheterna mellan sociala kasinon och spel om pengar och därför göra övergången lättare.

Den översiktliga forskningen tyder således på att sociala kasinon kan vara en inkörsport till spel om pengar, men då det saknas mer omfattande och djupare forskning är det svårt att dra några säkra slutsatser. I majoriteten forskningsrapporter anses det särskilt intressant att utreda åt vilket håll orsakssambandet går, det vill säga om personer som spelar om pengar tenderar att övergå till sociala kasinon eller om personer som spelar sociala kasinon tenderar att övergå till att spela om pengar.

Något som kan vara värt att notera i sammanhanget är att sociala kasinon även har lyfts fram som ett sätt för personer med spelproblem att trappa ned eller sluta spela om pengar. Dessa former blir ett sätt för personer att få utlopp för sin lust att spela utan att riskera att förlora pengar. Konsumentverket ifrågasätter inte att så kan vara fallet för vissa personer. Enligt Konsumentverket torde åtminstone övningsspel, som finns i direkt anslutning till licenspliktiga spel om pengar, medföra större sannolikhet för att övningsspelen snarare lockar konsumenter till att övergå till spel om pengar än vad de hjälper spelberoende att sluta spela om pengar.

Flertalet studier på området har fått kritik gällande tillförlitlighet, detta då de bland annat bygger på självuppskattning eller enkätundersökningar online. Konsumentverket anser att det ändå kan vara möjligt att dra vissa slutsatser gällande de delar av studierna som är samstämmiga, exempelvis att mikrotransaktioner verkar ha betydelse för övergången från sociala kasinon till spel om pengar.

¹⁰⁵ Kim, Hyoun S. et al., "Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors", 2014.

¹⁰⁶ Se bl.a. Kim, Hyoun S. et al., "Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors", 2014; Gainsbury, Sally M., et al., "Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble", 2016; Wohl, M., "An Examination of the Relationship Between Social Casino Gaming and Gambling: The Bad, The Ugly and The Good", 2017.

5.3 Är den svenska spelregleringen tillämplig?

5.3.1 Loot-lådor

5.3.1.1 *Slumpmässigt utfall och krav på insats*

För att en företeelse ska klassas som ett spel enligt den svenska spellagen krävs bland annat att spelaren erlägger en insats och att utfallet till någon del beror på faktorer som spelaren själv inte kan förutse eller kontrollera.

En loot-låda som antingen har köpts direkt för riktiga pengar eller genom ett datorspels interna valuta som köpts för riktiga pengar, bör kunna anses uppfylla kravet på insats enligt spellagen. I de flesta fall bör kravet på insats inte vålla några större problem vid bedömningen. I den norska rapporten om loot-lådor framhålls dock att insatsbegreppet skulle kunna leda till gränsdragningsproblem i vissa fall. Det får enligt rapporten anses oklart huruvida en betalning kan anses föreligga om spelaren exempelvis lämnar personuppgifter eller ser på en reklamfilm för att få öppna en loot-låda. Detta anses särskilt aktuellt då det bland annat erkänts av EU att personuppgifter i vissa sammanhang ersatt betalning med pengar.¹⁰⁷

Loot-lådors utfall bör regelmässigt kunna anses bero helt eller delvis på slumpen, då en spelare på förhand inte känner till innehållet. På denna punkt bör loot-lådor således anses träffas av den svenska speldefinitionen. Värt att notera är dock att både den australiska och belgiska rapporten om loot-lådor beskriver farhågor om att de slumpalsgeneratorer som används inte alltid är helt objektiva¹⁰⁸ och att data som samlas in om en spelare kan användas för att påverka oddsen så att de ändras baserat på spelarens egenskaper och beteende.¹⁰⁹

5.3.1.2 *Vinst-begreppet*

Ett krav enligt spellagen är också att vinsten ska bestå av pengar eller ha ett värde i pengar. Spelinspektionen gör bedömningen att en vinst måste ha ett visst ekonomiskt värde i den "verkliga världen" för att betraktas som en vinst i pengar eller med ett värde i pengar.¹¹⁰ En konsument som erlagt en insats för att delta i ett arrangemang i ett datorspel som avgörs med slumpens hjälp måste alltså vinna något som kan köpas och säljas för pengar eller pengars värde i den "verkliga världen" för att det ska betraktas som en vinst enligt spellagen.

Det finns datorspel där konvertering av en virtuell vinst i en loot-låda till riktiga pengar kan ske, antingen genom officiella eller inofficiella kanaler. Vissa speltillverkare tillåter spelare att omsätta innehållet i en loot-låda via en digital marknadsplats kopplad till

¹⁰⁷ Ibid., s. 12.

¹⁰⁸ Belgian Gaming Commission, "Research Report on Loot Boxes", 2018, ss. 11-12.

¹⁰⁹ Environment and Communications References Committee, "Gaming micro-transactions for chance-based items", 2018, ss. 34-35.

¹¹⁰ Se bilaga 3.

spelet.¹¹¹ Spelare kan även tillåtas att byta virtuella föremål mellan konton inuti ett datorspel, men utan att några riktiga pengar betalas inuti spelet. Det kan dock förekomma att spelare kommer överens om att pengar istället betalas utanför datorspelet i gengäld för byte av ett virtuellt föremål inuti datorspelet. Spelare kan även sälja hela sitt spelkonto, med tillhörande virtuella föremål, mot betalning av riktiga pengar utanför spelet.

Många datorspel har i sina regler och villkor ett förbud mot att virtuella föremål får omsättas. Det kan dock vara tekniskt möjligt för spelaren att göra det ändå på andrahandsmarknader. Det finns externa webbplatser, som saknar koppling till de företag som tillverkar och tillhandahåller datorspel, som erbjuder möjligheten att omsätta virtuella föremål som förvärvats inuti datorspel. Det finns även webbplatser som erbjuder möjligheten att använda virtuella föremål som insats vid spel om pengar, till exempel skin gambling.¹¹²

Eftersom den omsättning som sker med virtuellt innehåll från loot-lådor vanligtvis sker på svarta marknaden, och då spelföretagen gör det de kan för att motarbeta detta, anser den svenska branschorganisationen Dataspelsbranschen att innehållet i loot-lådor inte kan anses utgöra en vinst med ett värde i pengar enligt spellagen. Den handel som sker hos tredjepartsaktörer inkräktar på de plattformar som spelen säljs från, strider mot spelens användaravtal och innebär ett intrång i spelutvecklarens rättigheter. Dataspelsbranschen uppger att dess medlemmar agerar mot detta med de tekniska och juridiska verktyg som finns att tillgå och genom att stänga av spelare. Trots att företag dagligen stänger av spelare och bygger system för att förhindra intrång är det dock tekniskt svårt att stoppa.¹¹³

Vidare anser dataspelsbranschen, såväl nationellt som internationellt, att loot-lådor inte bör omfattas av spellagstiftning, då loot-lådor består av samma mekanismer som används vid exempelvis försäljning av Kinderägg och paket med fotbollskort. Konsumenten vet att ett objekt köps, men känner inte till objektets exakta detaljer förrän efter köpet. Konsumenten är också alltid garanterad att få någonting, även om det kanske inte var just det önskade föremålet. Dessa invändningar har dock avfärdats i flera länders utredningar om loot-lådor, då man anser att det finns stora skillnader mellan att köpa en loot-låda och att köpa Kinderägg eller samlingsbara spelkort. Konsumentverket instämmer i denna bedömning. Även om karaktären hos produkterna påminner om varandra skiljer sig omständigheterna kring *hur* produkterna säljs och presenteras. Loot-lådor är lättillgängliga och köps snabbt på digital väg, lådorna öppnas sekunden efter det att köpet har genomförts och öppnandet åtföljs ofta av ljud- och bildeffekter som kan påverka konsumenten. Vid köp av en loot-låda har konsumenten sannolikt även en sämre uppfattning om värdet

¹¹¹ Forum for spilltrender, "Rapport om gråsonespill fra Forum for spilltrender", 2018, ss. 9–10.

¹¹² Environment and Communications References Committee, "Gaming micro-transactions for chance-based items", 2018, ss. 23-24.

¹¹³ Se bilaga 5.

av det köpta innehållet, än vid köp av ett Kinderägg eller fotbollskort. Vissa loot-lådor med eftertraktade föremål kan värderas mycket högre än vad exempelvis spelkort värderas till. Vidare använder sig loot-lådor ofta av en teknik som ger spelaren känslan av att precis ha missat det önskade föremålet. Denna mekanism används också vid spel om pengar och ger spelaren känslan av att hen nästan vann för att locka till vidare spelande. Eftersom loot-lådors innehåll ibland kan innehålla föremål som påverkar spelarens möjlighet till framgång i spelet kan spelare sannolikt även känna sig pressade till att köpa en loot-låda för att påverka sina möjligheter att kunna avancera.

Kritik har riktats mot att det ska vara det objektiva värdet, det vill säga möjligheten att omvandla det virtuella innehållet till riktiga pengar, som ska vara avgörande för om loot-lådor omfattas av ett lands spellagstiftning. Innehållet i en loot-låda kan ha ett väldigt högt subjektivt värde för en spelare, även om det inte går att omvandla till pengar. Vissa föremål är sällsynta och kan bli väldigt eftertraktade av spelare. Även om ett föremål endast är kosmetiskt, exempelvis en sällsynt klädsel, kan en sådan vinst påverka spelarens status och popularitet inuti datorspelet. Vissa föremål kan också ge möjlighet till ökad framgång i spelet, till exempel ett bättre vapen. Många spelare har investerat mycket tid, pengar och engagemang i ett datorspel. Möjligheten att kunna vinna ett eftertraktat sällsynt föremål, även om föremålet inte kan omvandlas till ett ekonomiskt värde, kan sannolikt påverka en spelares köpbeteende till att fortsätta köpa loot-lådor tills det önskade objektet har vunnits.

Det är oklart hur många loot-lådor på den svenska marknaden som vid en bedömning skulle anses innehålla vinster med ett ekonomiskt värde i pengar och således omfattas av den svenska spelregleringen. Såvitt Konsumentverket känner till har Spelinspektionen inte tagit ställning till något specifikt fall.

Omsättning av en loot-lådas vinst på tredjepartsaktörers webbplatser utan datorspelsutvecklarens medverkan bör enligt Spelinspektionen inte anses medföra att vinsten har ett ekonomiskt värde i den "verkliga världen".¹¹⁴ Konsumentverket instämmer i Spelinspektionens bedömning. Genom att vidta tekniska och juridiska åtgärder kan datorspelsutvecklare sannolikt själva förhindra en hel del av den omsättning som sker av virtuellt innehåll hos tredjepartsaktörer. Sannolikt är det dock svårt att stoppa handeln helt. Enligt Konsumentverkets uppfattning skulle det leda till svåra och osäkra bedömningar för datorspelsutvecklare om illegal omsättning av vinster i loot-lådor på tredjepartsaktörers webbplatser skulle vägas in i bedömningen av om vinsten har ett ekonomiskt värde utanför datorspelet. Frågan är om en spelutvecklare då skulle förväntas ha kontinuerlig övervakning av den illegala marknaden och söka spellicens i de fall vinster från en loot-låda i spelutvecklarens datorspel börjar omsättas av tredjepartsaktörer.

¹¹⁴ Abrahamsson, H., Spelinspektionen, 2019-09-06.

5.3.1.3 Andra länders bedömningar

Som framgår av den internationella utblicken i avsnitt 4 ser inte definitionen av spel om pengar exakt likadan ut i alla länder, men det finns ofta gemensamma nämnare. Vanliga kriterier är krav på betalning av en insats, att sannolikheten att vinna helt eller delvis beror på slumpen och att deltagarna ska ha chans att få en vinst i pengar eller en annan vinst med ett värde i pengar. Länder har kommit fram till olika slutsatser när loot-lådor har utvärderats mot deras respektive spellagstiftningar.

Belgien anser inte att den virtuella vinsten i en loot-låda måste vara möjlig att omsätta i pengar eller annat av ekonomiskt värde. Om en spelare exempelvis erhåller spelfördelar på grund av innehåll i en loot-låda ses det som en vinst utifrån den belgiska speldefinitionen. Nederländerna anser dock, i motsats till Belgien, att alla loot-lådor vars innehåll har ett värde i riktiga pengar omfattas av speldefinitionen. Även Storbritannien ansluter sig till denna uppfattning. Den franska spelmyndigheten ARJEL har kommit fram till att loot-lådor i väldigt få fall kan antas omfattas av den franska spelregleringen. ARJEL medger det faktum att en loot-lådas innehåll kan ha ett ekonomiskt värde, om vinsten kan säljas eller bytas mot riktiga pengar. Myndigheten är dock av åsikten att loot-lådors innehåll endast kan anses ha ett ekonomiskt värde om datorspelstillverkaren har godkänt att innehåll får omsättas utanför datorspelet och själv deltar i monetiseringen.

5.3.2 Andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel

Andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel är i regel insatsfria och priserna består normalt inte av pengar eller vinster med ett värde i pengar. Då en vinst måste ha ett visst ekonomiskt värde i den "verkliga världen" faller sociala kasinon, övningsspel och minispel i regel utanför spellagens tillämpningsområde.

Den brittiska spelmyndigheten anger dock att det blivit vanligare att bolag inför lojalitetsprogram i sociala kasinon. Om lojalitetspoäng baseras på exempelvis hur länge man spelat på det sociala kasinot, bedömer spelmyndigheten att lojalitetspoängen är relaterade till utfallet av turspel. Om lojalitetspoängen sedan kan bytas in mot produkter i form av underhållning, hotell eller resor skulle det kunna betraktas som vinster med ett värde i pengar i den "verkliga världen". Om detta scenario skulle äga rum i Sverige skulle dock även kravet på insats behöva vara uppfyllt för att spellagen skulle bli tillämplig.

5.4 Behov av ett stärkt konsumentskydd?

5.4.1 Konsumentskyddet om spellagen är tillämplig

Det kan konstateras att spellagen under vissa förutsättningar kan anses tillämplig på loot-lådor (se avsnitt 5.3.1). Hur många av de loot-lådor som finns på den svenska marknaden som hör till denna kategori finns emellertid inga uppgifter om. Mot bakgrund av Spelinspektionens inställning att omsättning av en vinst på

tredjepartsaktörers webbplatser, utan datorspelsutvecklarens medverkan, inte kan anses medföra att vinsten har ett ekonomiskt värde¹¹⁵, bör dock antalet loot-lådor som kan anses omfattas av spellagen uppskattningsvis vara begränsat.

Den svenska spelregleringen ska öka konsumentskyddet och innehåller höga krav på spelansvar, innefattande en omsorgsplikt gentemot spelarna. Alla aktörer med en svensk spellicens har en skyldighet att skydda spelare mot överdrivet spelande samt hjälpa till att minska spelandet om det finns anledning till det. Spelare ska registreras, deras identitet ska fastställas och vid onlinespel ska de kunna följa sina transaktioner via ett spelkonto. Spellagen innehåller olika krav på spelansvarsåtgärder, bland annat åldersbegränsning, kreditförbud, möjlighet till avstängning och erbjudande om självtest. Det finns även restriktiva marknadsföringsregler för spel om pengar.

I de fall som loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel kan anses omfattas av spellagen anser Spelinspektionen att konsumentskyddet är omfattande.¹¹⁶ Utöver spellagen är även det övriga konsumentskyddande regelverket tillämpligt, i form av bland annat möjligheten att angripa vilseledande och aggressiv marknadsföring, oskäliga avtalsvillkor och direkta köpuppsmaningar till barn. Med såväl spelregleringens fokus på skydd för folkhälsan och preventiva åtgärder samt det övriga konsumentskyddande regelverket att falla tillbaka på anser Konsumentverket att lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel som omfattas av spellagen har ett omfattande konsumentskydd. Konsumentverket står dock fast vid den bedömning som framförts i myndighetens remissyttrande avseende SOU 2017:30, det vill säga att *särskild* måttfullhet bör gälla vid marknadsföring av spel, att bonuserbjudanden och andra tilläggsförmåner inte bör få förekomma i marknadsföringen samt att marknadsföring av spel inte bör få riktas särskilt till personer under 25 år.

Värt att notera är dock att en bedömning av att exempelvis en loot-låda omfattas av spellagen kan leda till att det uppstår ett sämre civilrättsligt skydd för konsumenten. Vid distansavtal inom EU finns det som huvudregel en möjlighet för konsumenten att ångra ett köp enligt reglerna i distansavtalslagen. Loot-lådor bör sannolikt anses utgöra det som betecknas som digitalt innehåll enligt distansavtalslagen. För digitalt innehåll finns en möjlighet för konsumenten att samtycka till att leveransen sker redan under ångerfristen och gå med på att det inte ska finnas någon ångerrätt. Skulle ett sådant avstående från ångerrätten inte ha skett har konsumenten kvar sin ångerrätt även efter det att det digitala innehållet har laddats ner. Distansavtal som avser vadhållning, kasinospel eller andra lotteritjänster är dock undantagna från distansavtalslagen, vilket betyder att konsumenten inte har någon lagstadgad ångerrätt vid köp av en loot-låda som omfattas av spellagen.

¹¹⁵ Abrahamsson, H., Spelinspektionen, 2019-09-06.

¹¹⁶ Se bilaga 3.

Tillsynsmöjligheter

Spelinspektionen uppger att myndigheten inte ser några särskilda problem med att bedriva tillsyn i de fall som lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel omfattas av spellagen.¹¹⁷ Det kan noteras att spellagen endast blir tillämplig om spel tillhandahålls i Sverige, vilket innebär att spel online endast omfattas av Spelinspektionens tillsyn om spelet är riktat mot Sverige, exempelvis genom val av språk och valuta för insättningar och vinster.

Om ett lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel klassas som spel om pengar är inte e-handelslagens ursprungslandsprincip tillämplig. Om exempelvis en loot-låda som omfattas av spellagen marknadsförs online till svenska konsumenter från utlandet har Konsumentverket därmed alltid behörighet att ingripa.

Lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel är dock inte ett område med särskilt gynnsamma förutsättningar för en effektiv tillsyn utifrån det konsumenträttsliga regelverket. Datorspelsmarknaden är global och många aktörer är etablerade utomlands, vilket kan försvåra såväl tillsynsarbetet som möjligheterna till att verkställa sanktioner. Eftersom det saknas samsyn mellan länder om vad som bör gälla för lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel kan regelverket bli skiftande från land till land. Det kan finnas en utmaning i att få utländska företag att följa nationell särreglering på en liten marknad som den svenska. Spelinspektionen betonar att datorspelsbranschen är en global industri och att enskilda länders regleringsåtgärder därför sannolikt har en mindre effekt på att bromsa utvecklingen av spel där gränsen mellan gaming och gambling suddas ut.¹¹⁸

5.4.2 Konsumentskyddet om spellagen inte är tillämplig

Om lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel inte omfattas av spellagen kan tillsyn ändå bedrivas utifrån övriga konsumentskyddande regelverk såsom marknadsföringslagen och avtalsvillkorlagen. I Sydkorea har exempelvis befintligt regelverk använts för att förelägga tre bolag att betala stora belopp på grund av att de presenterat oddsen för att vinna föremål i loot-lådor på ett vilseledande sätt. Civilrättsligt kan konsumenten enligt distansavtalslagen åberopa ångerrätt vid distansavtal inom EU och exempelvis regler om rättshandlingars ogiltighet enligt avtalslagen.¹¹⁹

Det finns berättelser och enskilda uppmärksammade fall i media om personer som har spenderat mycket pengar via lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Konsumentverket och Spelinspektionen har dock endast mottagit ett fåtal anmälningar och frågor på området. I övrigt bygger mycket av debatten på området på forskares, myndigheters och allmänhetens farhågor om att lotteri- och

¹¹⁷ Ibid.

¹¹⁸ Se bilaga 3.

¹¹⁹ Lag (1915:218) om avtal och andra handlingar på förmögenhetsrättens område.

kasinoliknande inslag i datorspel har likartade egenskaper med spel om pengar och skulle kunna fungera som inkörspport till ett problematiskt spelande.

Av de tre myndigheter som Konsumentverket inhämtat synpunkter från uppger samtliga att de ser behov av att via statlig reglering stärka konsumentskyddet på området, men ingen av myndigheterna har tydliga åsikter kring hur en sådan reglering bör se ut. Spelinspektionen önskar dock inte se en utvidgning av dagens speldefinition till att omfatta sådana lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel som i dagsläget inte kan definieras som spel om pengar. Myndigheten anser att en sådan åtgärd skulle innebära en alltför omfattande reglering. En eventuell reglering bör istället ske på annat sätt.¹²⁰

Vid bedömningen av en marknadsföringsåtgärd går det i viss utsträckning att ta hänsyn till om det är sårbara konsumenter, exempelvis unga, äldre eller spelberoende, som utgör målgruppen. I SOU 2018:1 fördes dock förslag fram om att marknadsföringslagen bör förtydligas genom två nya bestämmelser, en som tar sikte på barn (se avsnitt 5.4.4) och en bestämmelse om att marknadsföring som riktar sig till eller når sårbara konsumenter ska ta särskild hänsyn till gruppens sårbarhet.¹²¹ Dessa nya bestämmelser skulle i princip endast kodifiera vad som redan gäller i praktiken.

Mot bakgrund av bristen på underlag om konsumentproblem och det osäkra forskningsläget anser Konsumentverket att lite talar för ett behov av att i dagsläget genomföra några större förändringar av konsumentskyddet på området. Möjligen skulle omsorgen av särskilt sårbara konsumenter och folkhälsoskäl kunna motivera en vidare utredning om införande av ytterligare reglering. Dagens konsumenträttsliga skydd är förhållandevis gott, men trots möjligheten att beakta sårbara grupper vid bedömningen av genomsnittskonsumenten, finns det begränsningar när det gäller det konsumenträttsliga regelverkets möjlighet att fungera förebyggande rörande sådant som risk för spelproblem eller överskuldssättning.

Det kan dock finnas svårigheter i att införa ny reglering för de lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel som inte omfattas av dagens speldefinition. En utmaning är att det finns många olika varianter av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel, med olika egenskaper. Mot bakgrund av den snabba tekniska utveckling som råder inom datorspelsbranschen kan effektiviteten i en lagstiftning avseende specifika affärsmodeller eller tekniker ifrågasättas. En eventuell lagstiftning bör således inte reglerera förekomsten av ett spel, utan istället fokusera på spelets egenskaper och vilka problem som spelet genererar.

Vidare bygger en stor del av konsumenträtten på fullharmoniseringsdirektiv, vilket innebär att Sverige inte får gå längre och begränsa eller förbjuda annat än vad som

¹²⁰ Se bilaga 3.

¹²¹ SOU 2018:1, "Ett reklamlandskap i förändring", s. 280.

framgår av direktivet. Detta gäller så länge eventuell reglering syftar till att skydda konsumenternas ekonomiska intressen. Här finns en öppning för att införa särskilda eller längre gående bestämmelser för att skydda icke-ekonomiska intressen, exempelvis konsumenternas hälsa och säkerhet. Detta förutsatt att sådana regler i övrigt står i överensstämmelse med EU-rätten. Går det att motivera ny lagstiftning mot bakgrund av konsumenternas hälsa och säkerhet kan det alltså finnas en möjlighet att införa strängare reglering för sådana lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel som idag inte omfattas av speldefinitionen.

Med anledning av att det ännu saknas tillräckligt vetenskapligt stöd för att styrka att loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel riskerar konsumenters hälsa och säkerhet skulle en proportionalitetsbedömning sannolikt behöva göras. Det skulle behöva utredas om Sverige i relation till EU-rätten trots ett osäkert forskningsläge får vidta skyddsåtgärder på grund av oro för eventuella hälsorisker kopplade till lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Det behöver även vägas in att forskningsläget är olika långt gånget för olika typer av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Storbritannien har exempelvis, med hänvisning till eventuella risker för barn och unga, infört ett krav på ålderskontroll för övningsspel som tillhandahålls av licenspliktiga spelbolag.

Det skulle vidare kunna utredas om det går att vidta åtgärder redan inom ramen för den fullharmonisering som följer av direktivet om otillbörliga affärsmetoder.¹²² En av de åtgärder som föreslås av forskare och andra länder rörande loot-lådor, och som har införts i Kina, är ett krav på information om vilka föremål som kan finnas i loot-lådan och vilka oddsen är att få ett specifikt föremål. I dagsläget framgår sådan information ibland, men inte alltid vid köp av loot-lådor. Det är dock inte helt klart om ett införande av exempelvis ett informationskrav om odds är en precisering av direktivets artikel 7, och därmed tillåten, eller om det är att betrakta som en mer inskränkande nationell reglering, och därmed otillåten. Det framgår i förarbetena till marknadsföringslagen att *"den konsumentskyddsnivå som direktivet föreskriver får därmed anses vara tillgodosedd genom de olika föreslagna förbuden mot vilseledande marknadsföring jämte de olika informationskrav i de sektorspecifika direktiv som redan är genomförd i svensk rätt"*.¹²³ Konsumentverkets bedömning är att det behöver utredas närmare om ett införande av bestämmelser som ställer krav på viss information i marknadsföring av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel stämmer överens med direktivet.

Bedöms det finnas ett behov av att utreda ytterligare reglering på området finns förslag på andra möjliga åtgärder som har lyfts fram av forskare och andra länder. Det kan röra sig om särskilda marknadsföringsregler, åldersbegränsning, möjlighet till självavstängning, möjlighet att sätta beloppsgränser, restriktioner kring design såsom ljud- och ljuseffekter och statlig kontroll av spelets slumpgenerator. Andra förslag som

¹²² Europaparlamentets och rådets direktiv 2005/29/EG om otillbörliga affärsmetoder.

¹²³ Prop. 2007/08:115, s. 74.

diskuteras är möjlighet för spelaren att följa sina köp, att kostnaden för ett köp ska synas i verklig valuta (inte virtuell valuta inuti spelet), att virtuella föremål inte ska kunna ge fördelar i spelet och att det ska finnas en möjlighet att även kunna få föremålen genom spel, istället för enbart genom köp.

Tillsynsmöjligheter

Om lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel inte omfattas av spellagen kan inte Spelinspektionen utöva tillsyn. Istället skulle Konsumentverket ha det primära ansvaret för tillsyn genom användande av det marknadsrättsliga regelverket. Som angivits ovan i avsnitt 5.4.1 finns utmaningar i att datorspelsmarknaden är global och många aktörer är etablerade utomlands.

Något annat som starkt begränsar Konsumentverkets tillsynsmöjligheter är att i de fall som lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel inte faller under den svenska speldefinitionen är inte undantaget från ursprungslandsprincipen i e-handelslagen tillämpligt. Det innebär att exempelvis marknadsföring online av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel som huvudregel ska bedömas enligt lagen i det land där den ansvariga näringsidkaren är etablerad. Detta förutsatt att näringsidkaren finns inom EES. Vid marknadsföring av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel online skulle svenska marknadsrättsliga regler då endast bli tillämpliga om näringsidkaren är etablerad i Sverige eller utanför EES. Uppskattningsvis finns majoriteten av de företag som erbjuder svenska konsumenter möjlighet att ta del av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel utanför Sverige. Även om ett företag är etablerat utanför EES så att svensk marknadsrätt blir tillämplig genom effektlandsprincipen, finns svårigheter i att bedriva tillsyn och nå verkställighet gentemot dessa företag. Konsumentverket ställer sig därför tveksamt till möjligheterna att nå önskvärd effekt vid införande av nya nationella striktare regler för lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel.

5.4.3 Självreglering

Som tidigare nämnts anser inte datorspelsbranschen, varken nationellt eller internationellt, att loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel kan klassas som spel om pengar. Den svenska branschorganisationen Dataspelsbranschen anger att man arbetar för att upprätthålla ett gott konsumentskydd och tillämpa god marknadsföringssed. Organisationen ser möjlighet till ytterligare förbättringar på området genom att fler distributionskanaler och digitala marknadsplatser ansluter sig till PEGI-märkningen, att tredjepartsaktörer som bryter mot användaravtal och immateriella rättigheter beivras i större omfattning och att föräldrar utbildas i köp på digitala marknader och hur man använder sig av föräldraställningar.¹²⁴

Internationellt finns det vissa tecken till ökad aktivitet från branschens sida. Apple har uppdaterat sina riktlinjer för apputvecklare med krav på att sannolikheten för att få

¹²⁴ Se bilaga 5.

ett visst föremål i en loot-låda måste visas innan betalning sker.¹²⁵ I augusti 2019 publicerades information om en överenskommelse mellan de tre stora konsoltillverkarna Microsoft, Nintendo och Sony. Överenskommelsen innebär att datorspel som innehåller köp av loot-lådor på deras plattformar måste ha information om hur stor sannolikheten är att få ett visst virtuellt föremål. Även flera stora dataspelsbolag har anslutit sig till åtgärderna för att nå ökad transparens.¹²⁶ Även Nederländerna rapporterar att flertalet bolag självmant tagit bort betalda loot-lådor i deras spel efter att landet tagit ställning och stämt två speltillverkare.¹²⁷

När det gäller sociala kasinon finns en vägledning från International Social Games Association (ISGA) om konsumentskydd till företag som tillhandahåller bland annat sociala kasinospel.¹²⁸ Vägledningen innehåller en del som redan gäller enligt lagstiftning, exempelvis förbud mot direkta köpuppmaningar till underåriga. Vägledningen går dock lite längre genom att ange att annonser för kasinoliknande spel inte avsiktligt eller uttryckligen bör riktas till personer under 18 år.

Konsumentverket välkomnar åtgärder via självreglering som kan bidra till bättre konsumentinformation och ett bättre konsumentskydd, utan att behöva genomgå en tidsödande lagstiftningsprocess. Det kan dock vara svårt att via svensk självreglering införa långtgående åtgärder på området som får genomslagskraft på marknaden, då många aktörer är utländska och dataspelsbranschens inställning är att lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel inte bör jämföras med spel om pengar. Att skapa någon form av internationell självreglering som går utöver de steg som redan har tagits är sannolikt ännu svårare. Detta särskilt sett till att det inte finns någon enhetlig bedömning globalt av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Oavsett ovanstående hinder är dock ökad internationell enhetlighet i bedömningen av lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel och initiativ till självreglering hos dataspelsbranschen globalt sannolikt det mest effektiva sättet att öka konsumentskyddet.

5.4.4 Särskilt fokus på barn och unga

Det är svårt att säga något definitivt om hur många barn och unga som tar del av lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Den återgivna statistiken i avsnitt 2.4 indikerar dock att relativt många barn och unga är bekanta med och exponeras för lotteri- och kasinoliknande inslag i datorspel och reklam för dessa spel.

Såväl i andra länders utredningar som från exempelvis Spelinspektionen förs oron för barn och ungas påverkan fram när det gäller lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Enligt Konsumentverkets bedömning bör det konsumentskyddande regelverket anses långtgående för barn och unga i de fall som loot-lådor och andra

¹²⁵ McCaffrey, M., "Microtransactions and Loot Boxes: Can the Video Game Industry Regulate Itself?", 2019-04-01.

¹²⁶ Se bilaga 5.

¹²⁷ Naessens, P., Kansspelsautoriteit, 2019-09-05.

¹²⁸ International Social Games Association, "Best Practice Principles", u.å.

lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel omfattas av spellagen. Förutom det marknadsrättsliga regelverket gäller då exempelvis krav på åldersgräns och att marknadsföring av spel inte får riktas särskilt till barn och unga.

Spelinspektionen anger dock att det för många föräldrar saknar relevans om en aktivitet uppfyller en juridisk definition av spel. Föräldrars främsta oro är om det finns en produkt på marknaden som kan utgöra en risk för att deras barn utvecklar ett spelberoende. Spelinspektionen ställer sig frågande till lämpligheten i att sådana produkter riktas mot barn och unga och kan i dessa fall se ett behov av ett utökad konsumentskydd. Om en produkt inte uppfyller rekvisiten i spellagen, men trots detta potentiellt kan orsaka skada på barn och ungdomar, kommer föräldrar utan tvekan att förvänta sig att underåriga skyddas och att produkten regleras.¹²⁹ I Storbritannien infördes ett krav under 2019 på ålderskontroll för övningsspel. Den brittiska spelmyndigheten ansåg att det inte fanns någon legitim anledning till att sådana gratisspel ska vara tillgängliga för barn. Spelinspektionen framhåller även att föräldrar kommer förvänta sig att underåriga skyddas och att tjänster som innehåller kasino- eller lotteriliknande inslag regleras.¹³⁰

I utredningarna App to date (Ds 2012:31) och Ett reklamlandskap i förändring (SOU 2018:1) konstaterades att den marknadsrättsliga och avtalsrättsliga reglering som finns idag ger ett i huvudsak fullgott skydd för underåriga. I SOU 2018:1 fördes dock förslag fram om att marknadsföringslagen bör förtydligas genom en ny bestämmelse som fastställer att särskild hänsyn ska tas till barns bristande erfarenheter och naturliga godtrogenhet.¹³¹ En sådan ny bestämmelse skulle dock i princip endast fastställa vad som redan gäller i praktiken.

Det finns viss forskning som stödjer uppfattningen att lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel, samt exponering för reklam för dessa spel, kan öka risken för framtida spel om pengar bland barn och unga. Det konstateras dock att vidare forskning behövs för att fastslå graden av barn och ungas deltagande i lotteri- och kasinoliknande datorspel och den möjliga påverkan detta har i relation till framtida problem med spel om pengar. Ska man lägga barn och ungas eventuella påverkan som grund för en utökning av konsumentskyddet på området bör det utredas grundligare om detta är möjligt baserat på försiktighetsprincipen (se avsnitt 5.4.2) och att barn och unga ses som en särskilt skyddsvärd grupp. Att det råder fullharmonisering inom EU på stora delar av det konsumenträttsliga området behöver också beaktas.

PEGI-märkning

PEGI-märkningen kan till viss del fungera som en åtgärd som underlättar föräldrars möjlighet att styra sina barn bort från datorspel med lotteri- eller kasinoliknande

¹²⁹ Se bilaga 3.

¹³⁰ Ibid.

¹³¹ SOU 2018:1, "Ett reklamlandskap i förändring", s. 270.

inslag. Det kan dock konstateras att märkningen inte täcker spel på alla plattformar och att loot-lådor inte ingår i innehållsmärkningen benämnd "gambling". Det finns däremot en märkning som informerar om möjlighet till köp inuti datorspelet, där loot-lådor kan utgöra ett sådant köp. Värt att notera är också att det inte alltid är 18-årsgräns för de spel som får märkningen "gambling", utan det kan även vara 12 år eller 16 år som rekommenderad åldersgräns.

Enligt en brittisk enkät genomförd av Childcare.co.uk till över 2 000 brittiska föräldrar tillåter över hälften av föräldrarna sina barn att spela datorspel med rekommenderad åldersgräns 18+ utan övervakning eller kännedom om spelets innehåll. 86 % av föräldrarna uppgav att de inte följde rekommendationer kring åldersgräns. De tillfrågade personerna var föräldrar till barn mellan 5 till 16 år.¹³² Av en undersökning bland svenska föräldrar framgår att det främst är föräldrar till barn mellan 9 till 12 år som bryr sig om åldersmärkningen. Medan cirka 80 % av föräldrarna till spelande barn mellan 9 till 12 år bryr sig om åldersmärkningen, är siffran bara 30 % hos föräldrarna till spelande tonåringar.¹³³

Det mest populära spelet på surfplatta i Sverige under 2017 i åldersgruppen 13 till 16 år var Counter-Strike: Global Offensive med PEGI 18-märkning. Bland pojkarnas favoritspel fanns också Grand Theft Auto och Call of Duty med PEGI-märkning 16 och 18.¹³⁴ I en undersökning av tio spel med loot-lådor som gjorts av den nederländska spelmyndigheten hade endast två spel fått PEGI-märkningen 18. De andra spelen hade märkts med åldersgränserna 3 år, 7 år, 12 år eller ingen märkning alls.¹³⁵

Enligt Konsumentverkets uppfattning verkar således inte PEGI-märkningen vara optimalt utformad för att personer under 18 år inte ska ta del av loot-lådor och andra lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel. Baserat på de ovan nämnda undersökningarna framstår det också som att personer under 18 år spelar datorspel med högre rekommenderad åldersgräns än deras ålder. I vissa fall är det möjligt att det sker utan föräldrars vetskap, men det framstår som att föräldrar i relativt stor utsträckning inte bryr sig om den rekommenderade åldersmärkningen vid val av datorspel. Möjligen skulle större fokus på informationsinsatser gentemot föräldrar kunna ha viss effekt rörande lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel och hur föräldraställningar på olika plattformar fungerar.

Barn och avtalsingående

När det gäller att underåriga spenderar pengar inuti datorspel kan det finnas möjligheter att angripa barns avtalsingående med hjälp av förädrabalkens regler. Om ett barn olovligen har tagit pengar från föräldrarna är avtalet alltid ogiltigt. En underårig får inte heller ingå kreditavtal. När det gäller övriga avtal som ett barn ingår

¹³² Childcare.co.uk, "Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised", 2019-06-05.

¹³³ Statens medieråd, "Föräldrar och medier", 2017, s. 30.

¹³⁴ Statens medieråd, "Ungar & medier 2017", 2017, s. 45.

¹³⁵ Kansspelaustriteit, "Study into loot boxes – A treasure or a burden?", s. 11.

krävs normalt samtycke från föräldern. Om ett barn har getts tillgång till pengar kan det i normalfallet förutsättas att ett samtycke från föräldern finns, om inte omständigheterna i det enskilda fallet talar emot det, exempelvis utifrån köpbeloppet, barnets ålder och produkten som avtalet avser. Det faller på näringsidkaren att vid en tvist kunna bevisa att avtalet har ingåtts med en myndig person eller att samtycke från förmyndaren finns. Den ökade användningen av digitala avtal har dock gjort det svårare för näringsidkaren att kontrollera om det finns ett samtycke från föräldern. Villkoren vid digitala avtal är ofta även långa och komplicerade och inte anpassade för barn och unga.

Konsumentombudsmannen har redan försökt att skapa praxis på området genom att ha drivit ett ärende till Marknadsdomstolen gällande frågan om omfattande och komplicerade användarvillkor riktade mot unga, dock utan framgång i frågan. Konsumentombudsmannen ville även få domstolen att förbjuda bolaget att låta underåriga ingå avtal utan samtycke från förmyndare. Domstolen menade dock att det inte strider mot bestämmelserna i föräldrabalken att ingå avtal med någon som är underårig, eftersom ett ursprungligen ogiltigt avtal kan vinna giltighet om en förmyndare godkänner det i efterhand. Konsumentverket anser att det möjligen skulle kunna utredas om det behövs några förändringar avseende barns avtalsingående digitalt.

Det kan även finnas fall då barn får anses ha ingått avtal för sin förälders räkning genom reglerna om fullmakt. Så kan till exempel vara fallet om barnet använder en förälders konto och kortinformation för att handla. Så länge näringsidkaren inte är i ond tro vid ett sådant köp gäller avtalet. Ett stort ansvar faller därmed på föräldrar att inte lämna ut lösenord och kortinformation till sina barn utan övervakning och att utnyttja eventuella föräldraställningar.

Referenslista

Abrahamsson, H., telefonkonversation med chefen för rättssekretariatet på Spelinspektionen, 2019-09-06.

Amsterdam District Court, 17 April 2002, KG02/617 OdC, ECLI: NL: RBAMS: 2002: AE2131.

Australian Government, "Australian Government Response to the Senate Environment and Communications References Committee Report", 2019-03-06, <https://www.communications.gov.au/publications/australian-government-response-senate-environment-and-communications-references-committee-report>, (hämtad 2019-06-18).

Belgian Gaming Commission, "Research Report on Loot Boxes", 2018, https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf, (hämtad 2019-08-14).

Byung-yeul, B., "Korea's heavily-regulated game industry to lose its edge", The Korea Times, 2018-07-29, https://www.koreatimes.co.kr/www/tech/2018/12/134_252776.html, (hämtad 2019-06-19).

Casino.org, "Gambling Statistics", u.å., <https://www.casino.org/gambling-statistics>, (hämtad 2019-06-17).

Childcare.co.uk, "Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised", <https://www.childcare.co.uk/blog/video-games>, (hämtad 2019-06-05).

Dataspelsbranschen, "Spelutvecklarindex 2018", 2: a upplagan, september 2018, https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5bc094a5e2c4835e820f75b3/1539347665847/GDI_2018_SVE+2.0.pdf, (hämtad 2019-08-14).

Drummond, A. och Sauer, James D., "Video game loot boxes are psychologically akin to gambling", Nature Human Behaviour, 2018-06-18, doi: 10.1038/s41562-018-0360-1.

Environment and Communications References Committee, "Gaming micro-transactions for chance-based items", the Senate Printing Unit, Parliament House, Canberra, 2018.

Federal Trade Commission, "FTC to Hold August Workshop on Consumer Issues Related to Loot Boxes", 2019-04-05, <https://www.ftc.gov/news-events/press-releases/2019/04/ftc-hold-august-workshop-consumer-issues-related-loot-boxes>, (hämtad 2019-06-18).

Rosendahl, R., Kilpailu- ja kuluttajavirasto, Kontakt via Wiki (plattform för informationsutbyte mellan konsumentmyndigheter inom EU), 2019-07-31.

Folkhälsomyndigheten, "Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009", 2016, artikelnummer 16132, ISY Information Systems, Halmstad.

Forsman, M., "Internetpublicering och sociala medier - En juridisk vägledning", 4 uppl., Norstedt Juridik, 2011, s. 88.

Forum for spilltrender, "Rapport om gråsonespill fra Forum for spilltrender", 2018-12-01,
https://www.regjeringen.no/contentassets/fec7c5dccd6049e2b97e457d5d731201/rapport-om-grasonespill-fra-forum-for-spilltrender_2018.pdf, (hämtad 2019-08-14).

Gainsbury, Sally M., et al., "Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble", Computers in Human Behaviour, vol. 63, ss. 59-67.

Gambling Commission, "Changes to the license conditions and codes of practice on age and identity verification for remote gambling", 2019,
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/AV-CI-Consultation-responses-Feb-2019.pdf>, (hämtad 2019-08-14).

Gambling Commission, "Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming", 2018-09-17,
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/International-gaming-and-gambling-declaration-2018.pdf>, (hämtad 2019-09-05).

Gambling Commission, "Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper", mars 2017, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>, (hämtad 2019-08-14).

Gambling Commission, "Young People & Gambling 2018", november 2018,
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/survey-data/young-people-and-gambling-2018-report.pdf>, (hämtad 2019-08-14).

Gambling Commission, "Young People and Gambling 2017", december 2017,
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Young-People-and-Gambling-2017-Report.pdf>, (hämtad 2019-08-14).

iGaming Business, "Social Casino:Q4 2018 update", 2019-02-07,
<https://www.igamingbusiness.com/social-casino-tracker-q4-2018-0>, (hämtad 2019-06-17).

International Social Games Association, "Best Practice Principles", u.å., <http://www.isga.org/best-practice-principles/>, (hämtad 2019-07-04).

Jeong-yeo, L, "FTC to review game firm's consumer regulations", The Korea Herald, 2019-04-19, <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20190419000620>, (hämtad 2019-06-19).

Ji-young, S., "Nexon Korea to challenge FTC's hefty penalty", The Korea Herald 2018-04-02, <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20180402000884>, (hämtad 2019-06-19).

Johansson, E., Edvardsson Aurin, I., "Barn och ungdomars hälsa och levnadsvanor i Kronobergs län – en beskrivande rapport", Region Kronoberg, 2018.

Juniper Research, "Loot boxes & skins gambling to generate a \$50 billion industry by 2022", 2018-04-17, <https://www.juniperresearch.com/press/press-releases/loot-boxes-and-skins-gambling>, (hämtad 2019-05-06).

Kansspelaustriteit, "Guide on assessing games of chance - A guide to determine whether a game falls under the supervision of the Netherlands Gaming Authority", u.å., <https://kansspelaustriteit.nl/onderwerpen/a-z/kansspel/>, (hämtad 2019-08-14).

Kansspelaustriteit, "Study into loot boxes – A treasure or a burden?", 2018-04-10, <https://kansspelaustriteit.nl/english/loot-boxes/>, (hämtad 2019-08-14).

Kim, H. S., et al., "Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors", 2014, Journal of Gambling Studies, doi: 10.1007/s10899-014-9511-0.

King, D., "Online gaming and gambling in children and adolescents – Normalising gambling in cyber places", literature review, 2018, Victorian Responsible Gambling Foundation, Melbourne.

McCaffrey, M., "Microtransactions and Loot Boxes: Can the Video Game Industry Regulate Itself?", the Mises Institute, 2019-04-01, <https://mises.org/wire/microtransactions-and-loot-boxes-can-video-game-industry-regulate-itself>, (hämtad 2019-06-05).

Naessens, P., Kansspelsaustriteit, Kontakt via Wiki (plattform för informationsutbyte mellan konsumentmyndigheter inom EU), 2019-09-05.

Niko Partners, "CHINA GAMING REGULATOR TO INTRODUCE NEW APPROVAL PROCESS THIS MONTH", 2019-04-19, <http://nikopartners.com/china-gaming-regulator-to-introduce-new-approval-process-this-month/>, (hämtad 2019-08-15).

Obrestad, A., Forbrukerrådet, Kontakt via Wiki (plattform för informationsutbyte mellan konsumentmyndigheter inom EU), 2019-08-05.

Orland, K., "Senator Hawley announces bill banning loot boxes, pay-to win-mechanics", Ars Technica, 2019-08-05,
<https://arstechnica.com/gaming/2019/05/senator-hawley-announces-bill-banning-loot-boxes-pay-to-win-mechanics>, (hämtad 2019-06-18).

Pilarowski, G., Yue, L. och Ying, D., "China's New Game Approval Requirements", Pillar Legal, 2019-05-17, <http://www.pillarlegalpc.com/en/news/wp-content/uploads/2019/05/China-Regulation-Watch-New-Game-Approval-Requirements-2019-05-16.pdf>, (hämtad 2019-06-24).

Prop. 2017/18:220, "En omreglerad spelmarknad", 2018, Elanders Sverige AB, Vällingby.

Prop. 2001/02:150, "Lag om elektronisk handel och andra informationssamhällets tjänster, m.m.", 2002, Elanders Gotab, Stockholm.

Prop. 2007/08:115, "Ny marknadsföringslag", 2008, Elanders Sverige AB, Vällingby.

Prop. 1994/95:17, "Oskäligen avtalsvillkor m.m.", 1994, Elanders Gotab, Stockholm.

Rolfesen, E., "Loot boxes look a lot like gambling, UBC study finds", UBC News, 2019-05-01, <https://news.ubc.ca/2019/05/01/lure-of-the-loot-box-looks-a-lot-like-gambling/>, (hämtad 2019-06-05).

Rosendahl, R., Kilpailu- ja kuluttajavirasto (finska Konkurrens- och Konsumentverket), 2019-07-31.

Schwiddessen, S., "French gambling regulator releases its position on Loot Boxes", 2018-06-29, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=d4ad4a94-c95a-4656-9b09-37f4567923e7>, (hämtad 2019-08-21).

SOU 2017:30, "En omreglerad spelmarknad", 2017, Elanders Sverige AB, Stockholm.

SOU 2018:1, "Ett reklamlandskap i förändring", 2018, Elanders Sverige AB, Stockholm.

Statens medieråd, "Föräldrar och medier", 2017,
<https://statensmedierad.se/download/18.30c25b3115c152ee8f82f929/1495202924239/F%C3%B6r%C3%A4ldrar%20och%20medier%202017%20tillg%C3%A4nglighetsanpassad.pdf>, (hämtad 2019-09-05).

Statens medieråd, "Ungar & medier 2017", 2017,
<https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/ungarmedier2017.2344.html>, (hämtad 2019-09-05).

Svenska PC Gamer, "Nya online casinon alltmer lika datorspel – i samarbete med Casinoguide.se", 2018-12-04, <https://www.pcgamer.se/2018/12/nya-online-casinon-alltmer-lika-datorspel-i-samarbete-med-casinoguide-se/>, (hämtad 2019-08-14).

Tang, T., "China: A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games", Mondaq, 2018-05-16,
<http://www.mondaq.com/china/x/672860/Gaming/A+MiddleGround+Approach+How+China+Regulates+Loot+Boxes+and+Gambling+Features+in+Online+Games>, (hämtad 2019-06-20).

The Entertainment Software Rating Board, "ESRB to begin assigning "in-game purchases" label to physical video games", 2018-02-27,
<https://esrbstorage.blob.core.windows.net/esrbcontent/about/news/downloads/igp-press-release-final-22718.pdf>, (hämtad 2019-06-18).

U.S. Senate, "The Protecting Children from Abusive Games Act", 2019,
<https://www.hawley.senate.gov/sites/default/files/2019-05/Loot-Box-Bill-Text.pdf>, (hämtad 2019-06-18).

Vadlin, S., "Problematic Gaming and Gambling among Adolescents", Diss., Uppsala universitet, <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1023818/FULLTEXT01.pdf>, (hämtad 2019-08-14).

Palumbo, A., Wccf (Where consumers come first) tech, 2017-10-12,
<https://wccftech.com/pegi-loot-boxes-cant-define-gambling>, (hämtad 2019-06-05).

Wisterberg, E., "Succéspelet Coin Master lär barn att spela nätkasino – drar in mer pengar än Candy Crush", Breakit, 2019-03-25,
<https://www.breakit.se/artikel/19195/succespelet-coin-master-lar-barn-att-spela-natkasino-drar-in-mer-pengar-an-candy-crush>, (hämtad 2019-06-17).

Wohl, M., "An Examination of the Relationship Between Social Casino Gaming and Gambling: The Bad, The Ugly and The Good", maj 2017, Journal of Gambling Issues, doi: 10.4309/jgi.2017.35.1.

Zendle, D. och Cairns, P., "Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study", 2019-03-07, PLOS ONE, doi: 10.1371/journal/pone.0213194.

Zendle, D. och Cairns, P., "Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey", 2018-11-21, PLOS ONE, doi:
10.1371/journal/pone.0206767.

Bilagor

- Bilaga 1 Regeringsbeslut FI2019/01630/KO, Uppdrag att kartlägga konsumentskyddet vid lotteri- eller kasinoliknande inslag i datorspel, 2019-04-25.
- Bilaga 2 Frågor samt yttrande från Statens medieråd, 2019-08-15.
- Bilaga 3 Frågor samt yttrande från Spelinspektionen, 2019-08-19.
- Bilaga 4 Frågor samt yttrande från Folkhälsomyndigheten, 2019-08-29.
- Bilaga 5 Frågor samt yttrande från Dataspelebranschen, 2019-08-19.