



Alarik Juutilainen
Sami Muuriaisniemi
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto
Sosionomi
Opinnäytetyö, 2024

MIKÄ ON LOOTBOX?

Pelinsisäisten vaarojen tiedostaminen

TIIVISTELMÄ

Alarik Juutilainen, Sami Muuriaisniemi
Mikä on LOOTBOX? Pelinsisäisten vaarojen tiedostaminen
37 sivua ja 2 liitettä
Huhtikuu 2024
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Sosiaali- ja terveystieteiden ammattikorkeakoulututkinto

Lootboxit, eli niin sanotut yllätyslaatikot, ovat suhteellisen tuore ilmiö videopelikulttuurissa. Lootboxit toimivat käytännössä arpoina, joista voi voittaa pelinsisäisiä palkintoja. Palkintojen digitaalisuudesta huolimatta ne voivat olla hyvinkin rahanarvoisia, ja niitä voidaan muun muassa kaupitella pelin ulkopuolisilla sivustoilla. Tämä tuo tietynlaisen uhkapelaamisen dynamiikan videopeleihin, jotka ovat erityisesti alaikäisten suosiossa. Tämä ominaisuus on pelikulttuurissa jo hyvin yleinen, mutta siitä huolimatta pelaamatta varttuneet ikäryhmät eivät pääsääntöisesti ole tietoisia siitä. Sen takia on tärkeää levittää tietoa lootboxeista esimerkiksi huoltajille, joiden lapsi pelaa videopelejä, tai sosiaalialan ammattilaisille, jotka eivät seuraa videopelikulttuuria.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli levittää tietoa lootboxeista ja niiden mahdollisista vaaroista käyttäen laaja-alaisesti eri medioita. Tavoitteena oli tavoittaa mahdollisimman laajasti eri kohderyhmiä, joista tärkeimmät olivat sosiaalialan ammattilaiset ja lasten huoltajat. Aiheesta tuotettiin 20 minuutin videomateriaali Youtubeen ja lyhyt digitaalinen lehtinen. Video tuotettiin kattavaksi tietoiskuksi, josta katsoja saa kaiken asiaankuuluvan tiedon lootbox-ilmiöstä. Videossa tarkasteltiin lootboxeja asiantuntijahaastattelujen ja yksityiskohtaisen analyysin avulla. Digitaalinen lehtinen, E-julkaisu, on 10-sivuinen PDF-tiedosto, joka käy tiiviisti läpi lootbox-ilmiön. E-julkaisun tarkoituksena on laajentaa lootbox-tietomateriaalien saavutettavuutta. E-julkaisu myös mahdollistaa materiaalin tulostamisen fyysisiksi lehtisiksi. Tiedonlevitysmateriaalit saivat positiivisen vastaanoton niin yhteistyökumppaniltamme kuin myös läheisiltä ja tutuilta. Saadussa palautteessa ilmeni, että opinnäytetyön aihe tuli monelle sosiaalialan ammattilaiselle ja ylipäättään tavallisille ihmisille täysin uutena asiana.

Kirjallisessa raportissa käsitellään lootboxien teoreettinen viitekehys, joka koostuu itse lootboxeista, videopeliteollisuudesta sekä oleellisin osin peli- ja rahapeliriippuvuudesta. Raporttiin on kerätty ajankohtaiset tiedot aiheen piirteistä ja yhteyksistä. Opinnäytetyön muissa osioissa paneudutaan lootbox-tiedotusmateriaalin tuottamisen suunnitteluun ja toteutukseen.

Asiasanat: lootbox, mikromaksut, rahapeliriippuvuus

ABSTRACT

Alarik Juutilainen, Sami Muuriaisniemi

What is LOOTBOX? Becoming aware of in-game dangers

37 pages and 2 appendices

April 2024

Diaconia University of Applied Sciences

Bachelor's degree in social services

Loot boxes, also known as surprise boxes, are a relatively recent phenomenon in video game culture. They function essentially as random draws from which players can win in-game rewards. Despite the digital nature of these rewards, they can potentially hold significant monetary value and can be traded on platforms outside the game. This introduces a certain dynamic of gambling into video games, particularly popular among underage players. While this feature is quite common in gaming culture, older age groups who don't engage in gaming are generally unaware of it. Therefore, it is important to spread awareness about loot boxes, for example, to parents whose children play video games or to social work professionals who do not follow gaming culture.

The purpose of this thesis was to disseminate information about loot boxes and their potential dangers using various media channels. The goal was to reach a wide range of audiences, with a focus on social work professionals and guardians. A 20-minute video material was produced to YouTube, along with a short digital pamphlet. The video served as a comprehensive briefing, providing viewers with all the relevant information about the loot box phenomenon. The video examined loot boxes through expert interviews and detailed analysis. The digital pamphlet, an E-publication, is a concise 10-page PDF document that succinctly covers the loot box phenomenon. The purpose of the E-publication is to increase the accessibility of loot box information materials, and it also allows for the material to be printed as physical pamphlets. The information dissemination materials received a positive reception from both our work-life partners and our acquaintances. Feedback received indicated that the topic of the thesis was entirely new to many social work professionals and generally to ordinary people.

The written report discusses the theoretical framework of loot boxes, which includes the loot boxes themselves, the gaming industry, and essentially game and gambling addiction. The report gathers up-to-date information on the characteristics and connections of the topic. Other sections of the thesis focus on the planning and execution of loot box information materials.

Keywords: loot box, microtransaction, gambling addiction

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 VIDEOPELITEOLLISUUS.....	5
2.1 Videopeliteollisuuden asema maailmalla ja katsaus historiaan	5
2.2 Mikromaksut	7
3 LOOTBOX.....	8
3.1 Lootboxien historia	8
3.2 Kansainvälinen huomio ja rajoittaminen	10
3.3 Vaikutukset ja tutkimustieto	11
3.4 Lootboxit yhteiskunnassamme	14
4 VIDEO- JA RAHAPELIRIIPPUUUDET	15
4.1 Videopeliriippuvuus.....	16
4.2 Rahapeliriippuvuus	18
5 TARKOITUS JA TAVOITTEET	21
5.1 Yhteistyökumppani	22
6 KEHITTÄMISPROSESSIN SUUNNITTELU	22
6.1 Idean taustat	23
6.2 Video ja E-julkaisu	24
6.3 Haastattelut	25
7 KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUS JA ARVIOINTI	26
7.1 Haastattelut	26
7.2 Videon rakentuminen.....	27
7.3 E-julkaisu	28
7.4 Tuotosten julkaisu	29
7.5 Raportointi	29
7.6 Arviointi.....	30
8 POHDINTA	31
8.1 Eettisyys ja luotettavuus	32
LÄHTEET	34
LIITE 1. Video ja E-julkaisu.....	39
LIITE 2. Haastattelukysymykset.....	40

1 JOHDANTO

Rahapelaamista muistuttavat videopelien sisäiset mekanismit ovat viime vuosina saaneet kansainvälisesti paljon huomiota, ja näihin liittyen on jopa käyty monia oikeudenkäyntejä sekä käynnistetty useita valtiollisia selvityksiä. Kaikessa yksinkertaisuudessaan ilmiössä on kyse virtuaalisista esineistä: lootboxeista, eli yllätyslaatikoista, joita kaupitellaan pelaajille videopeleissä. Lootboxin voi ostaa pelistä riippuen joko oikealla rahalla tai pelissä ansaittavalla valuutalla. Ostotapahtuman jälkeen pelaaja avaa lootboxin, josta hän saa tiettyistä palkintovaihtoehdoista sattumanvaraisen palkinnon (Lootbox, i.a.). Perustoiminnoltaan lootboxit ovat siis hyvin lähellä arpapelejä tai muita perinteisiä rahapelejä. Myös psykologisilta mekanismeiltaan lootboxit on rakennettu samoin periaattein kuin rahapelit. Ne pyrkivät muun muassa erilaisilla efekteillä ja ”läheltä piti -tunteella” houkuttelemaan pelaajan avaamaan yhä lisää lootboxeja. (Mediataitokoulu, i.a.) Ilmiön tieteellinen tutkiminen on vielä ollut suhteellisen vähäistä ja etenkin tutkimukset Suomessa ovat olleet vähäisiä. Tähän mennessä tutkimuksissa useat eri problematiikat, kuten rahapeliriippuvuus sekä henkinen kuormitus, on jo linkitetty lootboxien käyttämiseen. Suomessa lootboxit eivät kuitenkaan kuulu arpajaislain sääntelyn piiriin, koska lootboxeista ei voi saada suoraan rahallista palkintoa, eikä palkintoa pysty suoraan muuttamaan rahaksi. Tämän on linjannut poliisihallituksen arpajaishallinto. (Lootbox, i.a.) Tästä huolimatta monissa peleissä lootboxeista saatavia palkintoja on kuitenkin mahdollista myydä oikeaa rahaa vastaan erilaisilla kolmannen osapuolen sivustoilla.

Opinnäytetyömme lähtökohta on tietoisuuden levittäminen tästä modernista videopeleissä esiintyvistä ilmiöistä. Ilmiö on monesti jopa tuntematon ihmisille, joille digitaalinen maailma ja etenkin videopelaaminen on vierasta. Kuitenkin muun muassa vanhempien olisi hyvä olla tietoisia ilmiöstä, sillä heidän lapsensa voivat olla hyvinkin vahvasti kosketuksissa kyseisen ilmiön kanssa. Samasta syystä myös erinäisten lasten ja nuorten kanssa töitä tekevien tahojen ja ammattilaisten olisi hyvä tiedostaa ilmiön olemassaolo sekä sen mahdolliset riskit.

Lootbox on moderni vieraskielinen termi. Samaa tarkoittavia termejä on useita ja monien näidenkin kirjoitusasut vaihtelevat lähteestä ja kontekstista riippuen. Erilaisia versioita tästä ovat esimerkiksi lootbox, loot box, loot crate, yllätyslaatikko tai saalislaatikko. Selkeyden vuoksi käytämme tässä opinnäytetyömme raportissa kirjoitusasua lootbox.

2 VIDEOPELITEOLLISUUS

Videopeliteollisuus on ollut kasvava ilmiö aina 1960–1970-luvuilta lähtien (History.com, 2022). Pelit ovat kehittyneet tetrksestä äärirealistisiin miljoonahintaisiin projekteihin, jotka ovat toisinaan erittäin hyvin tuottavia. Videopeliteollisuus saavutti esimerkiksi vuonna 2018 USA:n markkinoilla saman tuottavuuden kuin Yhdysvaltain elokuvateollisuus, joten on selvää, että videopeliteollisuus on jo nykyaikaa (Minotti, 2019). Termi videopeli on varmasti valtaosalle ihmisistä jo tuttu. Vanhemmat sukupolvet eivät kuitenkaan välttämättä tiedä niistä paljoakaan verrattuna nuorempiin sukupolviin, jotka kuluttavat viihde-
muotona videopelejä yhä enemmän ja ovat kasvaneet yhä voimakkaammin digitalisoituneessa yhteiskunnassa. Se, että ei tunneta digitalisaation mahdollisuuksia ja toimintatapoja saa aikaan epä tietoisuutta pelien haitoista ja vaaroista, kuten esimerkiksi juuri lootboxien liiallisesta kulutuksesta.

2.1 Videopeliteollisuuden asema maailmalla ja katsaus historiaan

Videopeliteollisuuden kehitys on tehnyt alasta äärimmäisen tuottavaa. Esimerkiksi konsoli- ja tietokonepeleistä yksittäinen videopelijulkaisu GTA 5 on vuoteen 2023 päässyt hieman alle 8 miljardin dollarin tuottavuuteen, ja muun muassa suomalaistaustainen mobiilipeli Clash of Clans on tuottanut vuoteen 2022 mennessä noin 8 ja puoli miljardia dollaria (Fandom, i.a.). Vuonna 2022 videopeliteollisuus kokonaisuudessaan tuotti maailmanlaajuisesti noin 184 miljardia dollaria, josta noin puolet (92,2 miljardia dollaria) koostui mobiilipelituotoista. Esimerkiksi kaikkien musiikkisovelluksien tuotot kipusivat vuonna 2022 vain noin vajaaseen 30 miljardiin dollariin. (Godley, 2023.)

Videopeliteitollisuudessa suuri osa-alue on mobiilipelit. Data.ai-raportin mukaan kuluttajat käyttävät keskimäärin noin 5 tuntia päivässä kännykällään. (Daniel Godley, 2023). Tämä puhelinaika nousee vuosittain. Yksi syy mobiilipeliteollisuuden laajuuteen löytyy Kiinasta, jossa sen massiivisesta populaatiosta on kasvanut suuri mobiilipelaajakunta mobiilipelien suosion nousun ja keskiluokan kasvun myötä (Statista, i.a.). Mobiilipeliteollisuuden tuottavuuden ennustetaan saavuttavan vuoteen 2025 mennessä maailmanlaajuisesti 130 miljardin dollarin rajapyykin (Godley, 2023).

Vuoden 2023 artikkelin mukaan maailmanlaajuisesti löytyy 3 miljardia aktiivista videopelipelaajaa. Näistä pelaajista 55 % on miespuolisia. Vuodesta 2006 miespuolisten pelaajien osuus on laskenut 62 prosentista 55 prosenttiin vuoteen 2021 mennessä, mikä tarkoittaa sukupuolijakauman tasaantumista. Aktiivisia pelaajia on vuodesta 2015 vuoteen 2023 tullut lisää noin miljardi. Yhdysvaltain koko pelaajakunnasta suurin ikäkohortti sijoittuu 18–34-vuotiaisiin (38 %), ja seuraava ikäryhmä ovat alle 18-vuotiaat (20 %). Samasta tilastosta näkyy, että ikäkohorteista 55-65+ -ikäiset muodostavat pelaajista 16 %. Suurin määrä pelaajia siis löytyy nuoremmista ikäryhmistä, mutta vanhempien osuus on myös huomattava. (Howarth, 2023.)

Videopeliteollisuuden historia vuorostaan osoittaa selvästi teknologian kehittymisen vaikutuksen ihmisten kulutuksessa sekä laajemmin markkinakehityksessä. 1970-luvulta vuoteen 2000 pelihalliteollisuuden elämänkaari kuihtui merkittävästi, kun videopelien saatavuus kotitalouksiin lisääntyi konsolien ja tietokonepelien muodossa. Vuosituhannen vaihteen paikkeilla nähdään myös nykypäivän jättiläisen syntyminen: mobiilipeliteollisuus, joka kasvoi 2010-luvulla videopeliteollisuuden suurimmaksi osa-alueeksi. Nykypäivänä videopeliteollisuuden osa-alueet ovat suuruusjärjestyksessä mobiilipelit, tietokonepelit, konsolipelit ja niin edelleen. Kokonaisuudessaan videopeliteollisuuden merkittävä kasvu alkoi 2000-luvulla, kun teknologia toi markkinoille internetiä käyttävät pelit, joissa pystyy pelaamaan muiden pelaajien kanssa verkossa. Myöhemmin älypuhelimet toivat markkinoille sovelluskaupat, joista kuluttajat voisi-

vat ladata sovelluksia ja mobiilipelejä. Sovelluskaupat sallivat matalan kynnyksen markkinat uusille pelikehittäjille, mikä sai aikaan pelien tarjonnan buumin. (Wallach, 2020.)

2.2 Mikromaksut

Perinteisen kappalemyynnin rinnalle on peliteollisuudessa kehittynyt niin sanotut mikromaksut. Mikromaksut ovat pelinsisäisiä ostoksia, joissa ostetaan virtuaalisia tuotteita. Nämä tarjoavat yleensä pelaajalle jonkinlaista lisäsisältöä, etuja tai muita erikoisominaisuuksia kyseiseen peliin. Ostettava sisältö voi pelistä riippuen olla vain kosmeettista sisältöä, itse pelaamiseen vaikuttavaa sisältöä tai molempia. Kosmeettinen sisältö vaikuttaa vain ulkonäöllisiin asioihin ja on tapa, jolla pelaajat personoivat esimerkiksi hahmojaan peleissä. Pelaamiseen vaikuttavalla sisällöllä pelaaja voi ostamalla saada esimerkiksi erilaisia etuja tai edetä pelissä nopeammin. (Ivanov, 2019, s. 422.) Mikromaksujen kautta pelin potentiaalinen tuotto ei siis rajoitu vain itse pelin kappalemyyntiin.

Tyypillisesti mikromaksut ovat vahvasti läsnä etenkin ilmaisissa peleissä, sillä näiden pelien koko toimintamalli monesti pohjautuu tuoton tekemiseen itse mikromaksuista. Näitä pelejä monet myös pelaavat kuluttamatta niihin yhtään rahaa, jolloin pelin tekemä tuotto nojautuu pienempään kuluttajaryhmään, joka kuluttaa suuria summia mikromaksuihin. (Hernetkoski, 2020.) Yleisesti ottaen tällaiset pelit hyödyntävät mikromaksuja, joissa ilmenee tietynlaisia uhkapelimekaniikkoja, jotka tunnetaan muun muassa nimillä Lootbox, ja Gacha. Lootbox- ja gachamekaniikat omaavat samankaltaisen premissin, jossa kuluttaja ostaa mahdollisuuksia saada satunnaisia arvokkaita digitaalisia tuotteita pelissä. Gacha ei juurikaan eroa lootboxeista, mutta on olemassa tietynlaisia gachvoja, jotka toimivat lähtökohtaisesti eri tavalla lootboxeihin verrattuna. (Machinations, i.a.) Tällaisissa gachoissa esimerkiksi palkitaan kuluttaja arvokkaalla palkinnolla, kun tämä on kerännyt tarpeeksi monta vähemmän arvokasta esinettä tai palkintoa. Tällainen kerääminen on tietenkin äärimmäisen vaikeaa, sillä saadut esineet tai palkinnot saadaan satunnaisesti. Tämän tyyliiset gachat on jopa säädetty laittomiksi japanissa, sillä huoli uhkapelaamisen

esittäytymisestä alaikäisille oli liian suuri. (Betable Blog, 2012.) Lootboxien ja gachojen erot eivät kuitenkaan ole tämän merkittävämpiä, sillä molempien mekaniikat sekoittuvat monilta osin toisiinsa.

3 LOOTBOX

Lootbox eli yllätyslaatikko on videopelin sisäinen virtuaalinen esine, jonka avaamalla pelaaja saa tietyistä palkintovaihtoehdoista sattumanvaraisen palkinnon (Lootbox, i.a.). Monesti pelaaja voi ostaa lootboxin joko pelinsisäisellä valuutalla tai oikealla rahalla, mutta toisinaan pelaaja voi saada näitä myös lahjoina tai palkintoina esimerkiksi erilaisten tehtävien suorittamisesta (Mediataitokoulu, i.a.). Lootboxeja ovat esimerkiksi FIFA-pelisarjan korttipakat, joista pelaaja saa uusia hahmoja, tai Counter Strike -pelisarjan aselaatikot, joista pelaaja voi saada muun muassa uusia maastokuvioita ja värityksiä pelissä käytettäviin aseisiin. Lootboxeista saatava sisältö voi olla itse peliin vaikuttavia asioita kuten uusia voimia, joilla voi saada etulyöntiaseman muihin pelaajiin. Sisältö voi kuitenkin myös olla pelkästään kosmeettista eli esimerkiksi uusia vaatteita, värejä tai muuta ulkoasua muuttavaa. (Lootbox, i.a.) Psykologisilta mekanismeiltaan lootboxit on rakennettu samoin periaattein kuin rahapelit. Ne pyrkivät erilaisilla efekteillä ja ”läheltä piti -tunteella” houkuttelemaan pelaajan avaamaan lisää lootboxeja. (Mediataitokoulu, i.a.) Juuri nämä psykologiset ärsykkeet voivat johtaa pelaajan kuluttamaan rahaa tavalla, jota ei ollut alun perin ajatellut. Tämä taas voi pahimmillaan johtaa jopa varsin mittaviin taloudellisiin ongelmiin. (Lootbox, i.a.)

3.1 Lootboxien historia

Lootboxit ovat oman markkinointi-ideansa digitaalinen ilmentymä. Tätä ennen vastaavia ideoita on hyödynnetty useiden fyysisten tuotteiden myynnissä. Lootboxien sukujuuret johtavatkin 1800-luvulle, jolloin vastaavanlaista markkinointia hyödynnettiin tupakkapaketeissa tulevien sattumanvaraisten korttien

muodossa (Pcgamer, 2017). Näitä tupakkakortteja valmistettiin 1800-luvun loppupuolella alun perin vahvistamaan tupakka-askin rakennetta. Pian kortteihin painatettiin kuvia muun muassa mainoksista, julkkiksista, kuninkaallisista ja näyttelijöistä. Tällöin tupakkayhtiöiden tavoitteena oli kohottaa asiakkaiden merkkiuskollisuutta asiakkaiden halutessa kerätä saamistaan korteista täydellisiä kokonaisuuksia. (Collectorsweekly, i.a.) Myöhemmin tämänlaisen markkinoinnin hyödyntämisestä yksi tunnetuimmista lootboxien edeltäjistä ovat erilaiset keräilykortit. Näitä myytiin ja myydään edelleen pieninä korttipakkoina, joista saa tietyn määrän sattumanvaraisia kortteja. Keräilykortteja on tehty niin urheilijoista kuin fiktiivisistä hahmoista. Jotkut korttisarjat kuten NHL-, Baseball- ja NBA-kortit ovat ainoastaan keräilyä varten. Toiset kortit taas olivat jo alkujaan suunniteltu korttipeleiksi, kuten esimerkiksi Yugioh. Yhdysvalloissa etenkin Baseball-korttien myynnin ja keräilyn kultakausi ajoittui 1970-luvulta 1990-luvun lopulle asti. Tämän suuren suosion aikana korttien rahalliset arvot olivat valtavia ja korteilla tehtävä liiketoiminta kukoisti. Uusien korttipakkojen myynti oli tuolloin suurimmillaan jopa yli miljardi dollaria vuodessa. (Jamieson, 2010) Keräiltävistä urheilukorteista painopiste siirtyi useisiin eri korttipeleihin 1990-luvulla. Näitäkin myytiin urheilukorttien tapaan korttipakoissa, jotka sisälsivät tietyn määrän sattumanvaraisia kortteja. Kortit olivat monien keräilykohde ja pakkoja ostettiin runsaasti harvinaisten korttien toivossa. Tämänkaltaisia korttipelejä ovat esimerkiksi Magic the Gathering ja Pokemon. (Pcgamer, 2017.)

Tiettävästi ensimmäinen varsinaista lootbox-järjestelmää hyödyntävä videopelejä on vuonna 2004 julkaistu japanilainen MapleStory (Vito, 2021). Maplestory sisältää muun muassa laatikoiksi, lipuiksi ja kupongeiksi kutsuttavia esineitä, joita ostamalla pelaaja saa sattumanvaraisen pelinsisäisen esineen tietystä valikoimasta (Maplestory, 2018). Ensimmäisistä lootboxeista nykypäivän lootboxeihin niiden perusidea on pysynyt samana, mutta käytännön toteutustavat ovat vaihdelleet, muuttuneet ja kehittyneet ajan ja eri pelien myötä. Ilmiö on jo kasvanut varsin laajaksi. Lootboxeja kohtaa hyvin monissa suosituissa sekä vähemmänkin suosituissa videopeleissä pelialustasta riippumatta. Vuonna 2020 tehdyssä tutkimuksessa ilmeni, että mobiilialusta Google Playn sadasta tuottavimmista pelistä jopa 58 % sisälsi lootboxeja ja 93,1 % näistä videopeleistä olivat ikärajaltaan 12+. Vastaavat luvut Apple app storessa olivat 59 %

ja 94,9 %. (Zendle ym., 2020.) Markkinoilla on siis tarjolla suuri määrä videopelejä, jotka sisältävät lootboxeja, ja hyvin monet näistä on jopa suunnattu lapsille.

3.2 Kansainvälinen huomio ja rajoittaminen

Pelilyhtiöiden lootboxien ja muiden mikromaksujen avulla tekemät suuret tuotot sekä vuonna 2017 noussut kohu Electronic arts -pelijulkaisijan Battlefront 2 -pelin ympärillä herättivät huomion lootboxeihin myös valtamediassa (Wortel, 2018). Tuolloin juuri julkaistussa moninpelikeskeisessä pelissä Battlefront 2:ssa lootboxit muodostivat suuren osan pelaajan etenemisestä. Osa pelin sisällöstä oli mahdollista saavuttaa vain lootboxeista saatavien satunnaisten palkintojen muodossa. Tämän lisäksi pelin etenemismekaniikat kannustivat pelaajia ostamaan oikealla rahalla lootboxeja, jotta heillä olisi suuremmat todennäköisyydet saada haluamansa pelin sisältö käyttöönsä. (Gamespot, 2017.) Pelin julkaisun jälkimainingeissa Belgian pelikomissio aloitti tutkinnan lootboxeista sekä pelinsisäisistä ostoksista (Knaus, 2017). Belgian hallitus kritisoi pelin lootboxien toteutustapaa, sillä hallitus näki tämän mainostavan uhkapeleamista nuorille kuluttajille (Wortel, 2018). Tilanne noteerattiin myös Yhdysvalloissa, jossa Havaijin osavaltion edustaja Chris Lee otti tilanteeseen kantaa lehdistötilaisuudessa. Puheessaan Lee tuo esiin huoltaan pelien sisäisten ostojen vaikutuksesta lapsiin. Lee myös kutsuu Battlefront 2 -peliä Star wars -teemaiseksi nettikasinoksi, joka on suunniteltu houkuttelemaan lapsia rahapeleihin. (Kim, 2017.)

Vuoden 2017 tapahtumien myötä muun muassa Belgia, Australia, Yhdistynyt kuningaskunta ja Yhdysvallat ovat kohdistaneet omia tutkimuksia aiheeseen. Niin tutkimusten tulokset kuin myös kyseisten valtioiden toimet lootboxien suhteen poikkeavat toisistaan merkittävästi. (Macey, 2019.) Jo EU:n sisällä toiminta on ollut hyvin hajanaista, mikä aiheuttaa EU:n yhtenäisen markkina-alueen pirstaloitumista. Toistaiseksi EU ei ole ehdottanut yhtenäisiä lainsäädäntöjä tai säädöksiä lootboxien suhteen, mutta EU:n parlamentti on kehottanut komissiota arvioimaan digipeleissä mikromaksujen ja lootboxien kieltämistä

nojaten alaikäisten kuluttajansuojaan (Lucas Falco, 2023). Tällä hetkellä kuitenkin mahdollisista rajoitustoimista päättää siis jokainen jäsenvaltio omalta osaltaan. Täydestä kiellosta esimerkkinä on Belgia, joka on määritellyt kaikkien suoraan tai epäsuoraan oikealla rahalla ostettavien lootboxien olevan uhkapelaamista ja täten vaativan erilliset uhkapeliluvat, joita ei kuitenkaan Belgiassa lootboxin kaltaiselle tuotteelle voida myöntää. (Simmons-Simmons, 2023.) Rajoitustoimista huolimatta ostettavat lootboxit ovat edelleen vahvasti läsnä Belgiassa, sillä viranomaisten toteuttama valvonta on ollut hyvin passiivista (Xiao, 2023).

Suomessa poliisihallituksen arpajaishallinto on linjannut, etteivät lootboxit kuulu arpajaislain piiriin. Lootboxit voisivat kuulua nykyisen arpajaislain sääntelyn alle vain, mikäli niistä voisi voittaa oikeaa rahaa tai niiden palkinnot olisivat suoraan muutettavissa oikeaksi rahaksi. Tämän myötä Suomessa ei ole lakia, joka sääntelisi lootboxeja kokonaisuutena. Sen sijaan tarvittaessa lootboxeihin sovelletaan olemassa olevaa kuluttajansuojalainsäädäntöä. (Lootbox, i.a.) Suomessakaan lootboxit eivät ole kuitenkaan menneet päättäjien tasolla huomiotta. Sebastian Tynkkynen on tehnyt lakialoitteen nykyisen arpajaislain 2§:n muuttamisesta. Tynkkynen ehdottaa, että arpajaisten määritelmään lisättäisiin voiton voivan olla myös virtuaalisesti hyödynnettävä. (Eduskunta, 2022.) Tämä avaisi viranomaisille uusia mahdollisuuksia puuttua lootboxeista voitetuilla virtuaaliesineillä tehtävään kauppaan sekä mahdollisuuden tulkita uudelleen lootboxien suhdetta arpajaislakiin Suomessa.

3.3 Vaikutukset ja tutkimustieto

Lootboxeihin on kohdistunut useita niin oikeudellisia kuin eri valtioiden sääntelyihin liittyviä selvityksiä. Näiden lisäksi lootboxien kuluttajaan kohdistuvia riskejä sekä negatiivisia vaikutuksia on myös tutkittu. Suomessa lootboxien sosiokulttuurisia, taloudellisia ja sääntelyyn liittyviä vaikutuksia tutkimaan on perustettu eri organisaatioiden asiantuntijoista koostuva työryhmä. Ryhmän perustajiin kuuluivat Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Tampereen yliopisto, Turun yliopisto ja Poliisihallitus.

Ryhmä ei saa suoraa taloudellista tukea, vaan kaikki sen jäsenet työskentelevät ryhmän toimien eteen omissa organisaatioissaan työnkuvansa roolin sekä vastualueensa mukaisesti. (Pelikasvatus, 2022.)

Toistaiseksi tutkimuksissa on tullut esiin yhteyksiä kuluttajien rahapelaamisen ja lootboxien käytön välillä. Esimerkiksi suurempia riskejä ottavilla rahapelaajilla on havaittu olevan suurempi mahdollisuus olla hyvin kiinnostuneita rahapelaamista muistuttavasta sisällöstä videopeleissä. Nämä tutkimukset ovat kuitenkin olleet valtaosin vain korrelatiivisia tutkimuksia, eikä näistä tämän vuoksi voi vielä tehdä johtopäätöksiä syy-seuraussuhteesta. (Pelikasvatus, 2022.) Puutteellisen tutkimustiedon vuoksi lootboxeja säänteleviä toimia sekä niiden haittoja vähentäviä toimia on hankala tehdä, sillä juuri näiden toimien tulisi perustua olemassa olevaan tutkimustietoon (Macey ym., 2022). Lisätutkimusten tarve monista eri näkökulmista on siis suuri. Korrelatiiviset tutkimukset antavat pohjan tulevalle, mutta erityisesti pitkittäistutkimukset ja laadulliset tutkimukset ovat tarpeellisia. Tämän lisäksi peliyhtiöiden yhteistyö niiden hallussa olevan käyttäjätietojen jakamisen muodossa olisi avainasemassa ilmiön kokonaisvaltaisessa selvittämisessä. (Lootbox, i.a.)

Vuonna 2022 julkaistussa tutkimuksessa hyödynnettiin kyselydataa Yhdysvalloista, Australiasta sekä Uudesta Seelannista. Tutkimuksessa selvitettiin lootboxien ostajien henkistä rasitusta verrattuna niihin, jotka eivät näitä osta. (Drummond, ym., 2022.) Tutkimuksessa hyödynnettiin Kessler-10-tilastokyselyä, jolla mitataan yksilön henkisen rasituksen määrää. Mitä suuremmat pisteet tilastokyselystä saa, sitä suuremmasta henkisestä kuormituksesta on kyse. (The Royal Australian College of General Practitioners, i.a.) Tutkimuksessa Kessler-10 tulokset olivat merkittävästi suurempia ihmisillä, jotka ostivat lootboxeja edes vain 15 - 25 dollarilla kuukaudessa verrattuna ihmisiin, jotka eivät ostaneet näitä ollenkaan. Tutkimuksessa verrattiin myös lootboxien ostajien tuloksia niihin, jotka ovat ostaneet vain ei-sattumanvaraisia pelinsisäisiä ostoksia, pelejä ja muuta lisäsisältöä. Tällöinkin lootboxien ostajien Kessler-10 tulokset olivat korkeammat kuin muilla kuluttajilla. (Drummond, ym., 2022.)

Lootboxeja on jo tutkittu myös porttiteorian näkökulmasta. Perinteisemmässä käytössä porttiteorialla tarkoitetaan lievien päihteiden käytön johtamista kovempien päihteiden käyttöön. Esimerkiksi kannabiksen käyttäjien riski alkaa käyttämään kovempia huumeita on merkittävästi suurempi kuin ihmisillä, jotka eivät käytä kannabista. (Nuortenpäihdekasvatus, 2023.) Lootboxien osalla porttiteoriaa on tutkittu vasta hyvin vähän. Vuonna 2022 julkaistussa tutkimuksessa lootboxien ympärillä esiintyy niin porttiteorian mukaista liikehdintää kuin myös käänteistä porttiteorian ilmentymää. Tämä käänteinen ilmentymä tarkoittaa jo aiemmin rahapelejä pelanneiden ihmisten siirtymistä ostamaan lootboxeja videopeleissä. Tutkimuksessa kuitenkin valtaosa ihmisistä ei ilmoittanut omassa toiminnassaan porttiteorian mukaista siirtymää, mutta porttiteorian mukaisen ilmentymän ilmoittaneiden joukossa myös ongelmallisen rahapelailamisen riski osoittautui merkittävästi korkeammaksi. (Spicer, ym., 2022.)

Suorannaista lootbox-riippuvuutta tutkittiin taas Iso-Britanniassa vuonna 2020. Tutkimuksessa tarkasteltiin 13–24-vuotiaiden lootbox-kulutusta ja sen taloudellisia vaikutuksia. Tutkimus teki useita tärkeitä havaintoja, jotka viittaavat lasten ja nuorten lootboxien ongelmakäyttämiseen. Nuorista vastaajista 33 % kertoi, ettei koe kykenevänsä hallitsemaan lootbox-kulutustaan. 15 % kertoi varastaneensa vanhemmiltaan rahaa, jotta on saanut ostettua lootboxeja, 13 % kertoi olevansa velkaantuneita lootboxien hankkimisen vuoksi ja 9 % oli taas lainannut rahaa lootboxeja varten tietäen, ettei kykene maksamaan lainaamaansa summaa takaisin. (Gambling Health Alliance, i.a.) Jopa noin kymmenesosa nuorista vastaajista oli siis turvautunut rikollisiin keinoihin tai velan ottamiseen saadakseen lisää lootboxeja. Etenkin nuorien vakava velkaantuminen on hyvin huolestuttavaa. Velkaongelmien taloudelliset, sosiaaliset ja psyykkiset seuraukset voivat olla hyvin karut ja vaikuttaa loppuelämänkin ajan. (MIELI, i.a., s.9–10.) Samaisessa tutkimuksessa kaikista vastaajista 24 % koki olevansa koukussa lootboxeihin. Tyypillisinä riippuvuuteen viittaavina oireina 44 % oli kokenut merkittäviä turhautumisen ja vihan tunteita, kun eivät olleet saaneet lootboxista haluamaansa palkintoa ja 48 % oli piilotellut aikansa ja rahansa käyttämistä lootboxeihin. Tämän lisäksi pienemmällä osalla vastaajista esiintyi myös muita tyypillisiksi riippuvuuden oireiksi luokiteltavia muutok-

sia, kuten vaikeuksia nukkua, mielialan äkillisiä vaihdoksia, keskittymisvaikeuksia sekä sosiaalisten suhteiden heikkenemistä. (Gambling Health Alliance, i.a.)

3.4 Lootboxit yhteiskunnassamme

Lootboxit ovat vahvasti läsnä modernissa videopelien digitaalisessa maailmassa ja sitä ympäröivässä kulttuurissa. Edellä käsitellyt tutkimukset osoittavat vähintäänkin vahvaa korrelaatiota lootboxien ja useampien eri ongelmatilanteiden välillä sekä mahdollisuuden lootbox-riippuvuuteen. Lootboxien rinnalla kulkeva populaarikulttuuri sisältää myös useita muitakin rahapelaamisen kaltaisia toimia, ominaisuuksia sekä vedonlyöntiä. Tällaisia ovat muun muassa vedonlyönti e-urheilusta sekä panoksien asettaminen omalle pelinsisäiselle suoritukselle. Tällaiset panokset sisältävät pääasiassa valuuttana muuta kuin oikeaa rahaa, mutta jotkin pelit mahdollistavat myös oikean rahan käytön panoksina. Näiden lisäksi myös lootboxien avaamista tai muita rahapelin kaltaisia toimia katsotaan runsaasti esimerkiksi youtube- ja twitch-sivustoilla, joissa pelaajat julkaisevat videoita tai suoratoistavat itseään avaamassa lootboxeja, pelaamassa rahapelejä tai muuta rahapelinomaista sisältöä. (Zendle, 2020.) Lootboxit ja niitä ympäröivä kulttuuri on siis linkittynyt vahvasti monentyyppiseen mahdolliseen problematiikkaan. Nämä ovat myös voimakkaasti integroituneet moderniin digitaaliseen viihteeseen sekä laajemminkin populaarikulttuuriin.

Lootboxien yhtenä huolestuttavana problematiikkana on etenkin lasten hallitsematon rahan käyttö niiden hankinnassa. Näin voi käydä, kun lapsi pääsee ilman rajoituksia ja valvontaa ostamaan lootboxeja (Lootbox, i.a.). Useista tapauksista on uutisoitu, että lapsi on läheisen luottokorttia hyödyntäen tehnyt merkittävän suuria pelinsisäisiä ostoksia. Esimerkiksi jo vuonna 2015 uutisoitiin lapsesta, joka oli kavereiensa kanssa kuluttanut mobiilipeleissä yli 26 000 euroa vanhemman yrityksen luottokorttia hyödyntäen. Tässä tapauksessa luottokorttiyhtiö ei tarjonnut apua, mutta mobiilialustan haltija google mitätöi lapsen luvattomat ostokset. (yle, 2015.) Vastaavasti vuonna 2017 vain 8-vuo-

tias lapsi teki mobiilipelissä Clash of Clans ostoksia 6400 euron edestä isovanhemman luottokorttitietojen tallennuttua sovelluskauppaan. (MTV uutiset, 2017.) Suomessa lapsen tekemä ostos ei kuitenkaan aina ole sitova. Tämä johtuu siitä, että alaikäiset saavat ilman vanhemman suostumusta tehdä vain ikäiselleen tavanomaisia ostoksia ja nämä ostokset saavat olla merkittävyydeltään vähäiseksi luokiteltavia. Tästä huolimatta palvelun tarjoava yritys ei välttämättä palauta täyttä summaa, mikäli tilanteessa on toimittu huolimattomasti. Näin voi olla, jos esimerkiksi luottokorttitiedot ovat vahingossa tallentuneet tai unohtuneet lapsen käyttämälle laitteelle. (KKV, i.a.)

Suomessa Terveyden ja hyvinvoinnin laitos näkee, että lootboxeja tulisi säädellä nykyistä tiukemmin (THL, 2022). Lootboxien aiheuttamien haittojen ennaltaehkäisy ja ongelmiin liittyvä korjaava työ ovat jo nyt tärkeitä. Nämä toimet edellyttävät lainsäädännön ja valvonnan päivittämistä lootboxien osalta, sillä muun muassa näistä aiheutuvien haittojen vastuualueet eivät ole vielä keskittyneet yhdelle viranomaistaholle, vaan ovat pirstaleisesti jakautuneet useaan osaan eri tahojen kesken (THL, 2022). Pirstaleiset vastuualueet voivat heikentää merkittävästi mahdollisten aiheen tiimoilta järjestettävien palvelujen vaikuttavuutta, koordinointia sekä toimien ja resurssien oikein suuntaamista. Toimia haittojen ennaltaehkäisyyn on kuitenkin huonoista lähtökohdista huolimatta onnistuttu jo tekemään. Ennaltaehkäisyyn yhtenä lähtökohtana on niin vanhempien, pelaajien kuin myös alan toimijoiden tietoisuuden lisääminen ilmiöstä, ja tähän tarkoitukseen viranomaistyöryhmän on julkaissut ja levittänyt materiaalia (THL, 2022).

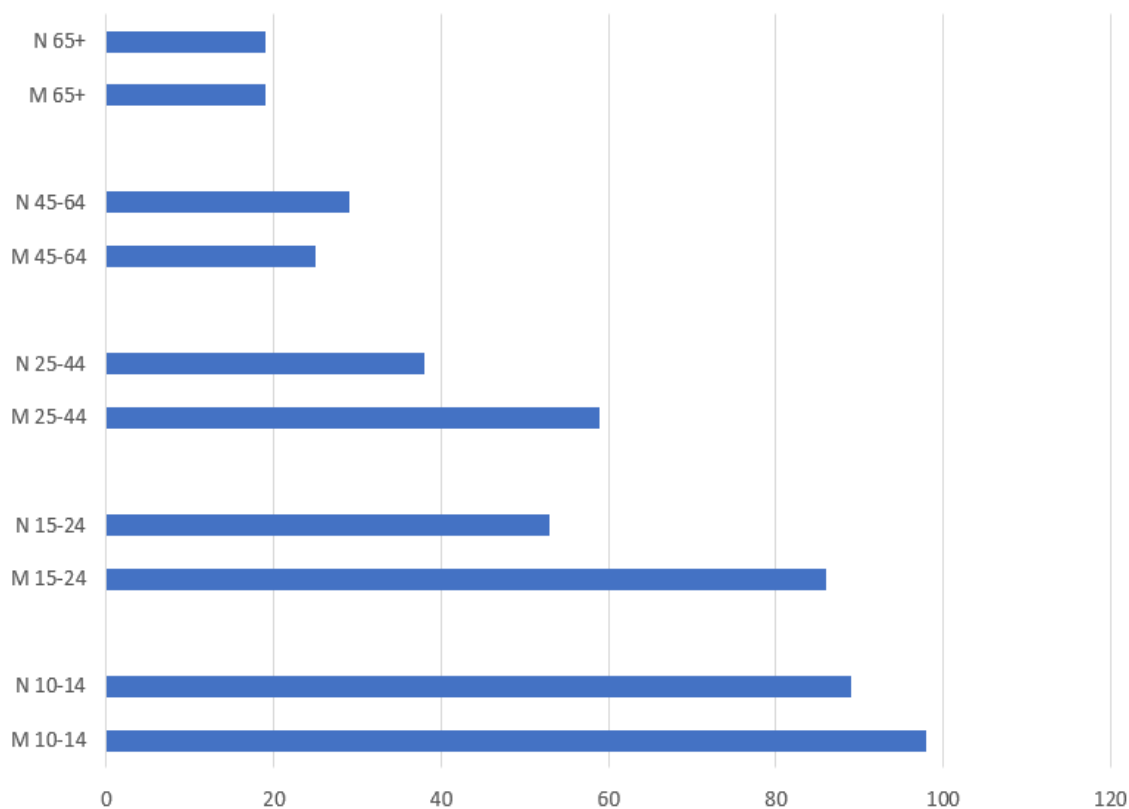
4 VIDEO- JA RAHAPELIRIIPPUVUUDET

Lootboxit ovat suuri osa nykyajan pelikulttuuria. Niiden nousu valtavirtaan tuo uusia puolia pelaamiseen, mikä saattaa myös tarkoittaa uusia pelaamiseen liittyviä ongelmia. Lootboxien hedelmäpelimäinen järjestelmä avaa ovia tietynlaiselle uhkapelaamisen ulottuvuudelle peleissä. On myös hyvä tiedostaa videopeliriippuvuus digitalisoituvassa maailmassa ja sen yhteyksiä lootboxeihin.

4.1 Videopeliriippuvuus

Maailma on edennyt aikaan, jossa digitaalinen viihde on noussut muiden viihdemuotojen rinnalle tai jopa edelle. Vuonna 2017 saadut tutkimustulokset viittaavat siihen, että vähintään kymmenen vuotta täyttäneestä väestöstä 41 % pelasi digipelejä vähintään kerran kuussa. 10–14-vuotiaista pojista lähes kaikki, eli 98 %, pelasi digipelejä vähintään kerran kuukaudessa. Ikäryhmien ja sukupuolien kuukausittainen pelaaminen ilmenee taulukosta 1. (SVT, 2017.)

Taulukko 1. Väestön digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran kuussa ikä- ja sukupuoliryhmittäin (%) (mukaillen SVT, 2015.)



Digitaalinen siirtymä tuo mukanaan uusia puolia kuluttajien elämään niin hyvässä kuin pahassakin. Digipelaamisen riippuvuus on toiminnallinen riippuvuus, joka saattaa heikentää yksilön elämänlaatua ja toimintoja. On tärkeää tarkastella videopeliriippuvuutta lootboxien yhteydessä, sillä lootboxien hyvin yleinen ominaisuus videopeleissä ja tiheän pelaamisen yhteydessä kasvattaa myös riskiä altistua lootboxien ongelmille. Varsinaista tutkimustietoa ei löydy

siitä, ovatko digipeliriippuvuus ja lootboxien kulutus yhteydessä toisiinsa, mutta yhteys on silti oletettavissa.

Digipeliriippuvuus määritellään WHO:n ICD-11 diagnostisen tautiluokituksen avulla. Se määrittelee videopeliriippuvuuden kolmella kriteerillä: 1. Pelaamisen hallinta on heikentynyt, eikä pelaaja kykene aina päättämään, milloin aloittaa tai lopettaa pelaamisen. 2. Pelaaminen menee muiden kiinnostuskohteiden ja päivittäisten toimintojen edelle. 3. Pelaaminen jatkuu tai vahvistuu vakavista seurauksista huolimatta. Näiden tunnuspiirteiden jatkuminen yli 12 kuukauden ajan edellyttää videopeliriippuvuuden diagnoosiin. Pitkään jatkunut pelaaminen voi vaikuttaa kielteisesti esimerkiksi ihmissuhteisiin, terveyteen sekä työhön ja opiskeluun. Videopeliongelmaan liittyy kansainvälisten tutkimusten mukaan myös usein ahdistuneisuutta ja masennusoireita. (Peluuri, i.a.)

Vuoden 2019 tutkimuksessa seurattiin 13–24-vuotiaiden pelaajien ongelmallisen pelikäyttäytymisen yhteyksiä heidän psyykkiseen, fyysiseen ja sosiaaliseen terveyteensä. Tutkimuksen mukaan lähes yhdellä kymmenestä pelaajasta ilmenee ongelmapelaamisen oireita. Ongelmapelaamisen ohella ilmeni myös masennusoireita, ahdistuneisuutta sekä muita ongelmia. (Männikkö, 2019.)

SVT:n mukaan digitaalisten pelien pelaaminen on nelinkertaistunut 25 vuodessa. Ainakin kerran vuodessa digipelejä pelasi koko väestön kymmenen vuotta täyttäneistä pelaajista yli puolet (55 %), ja tämä osuus on nelinkertaistunut 1990-luvulta (13 %). Samalla voidaan verrata pelaajien mediaani-ikää, joka on noussut 19 ikävuodesta 35 ikävuoteen. Pelaaminen on kasvanut eniten yli 44-vuotiaiden keskuudessa. (SVT, 2017.)

Digipeliongelman piirteitä itsessään tunnistavan pelaajan tulisi perehtyä itsehoitamiseen, sillä digipeliriippuvuuden hoito on Suomessa vielä alkeellista. Pelaajaa suositellaan pitämään päiväkirjaa, mikä auttaisi sisäistämään pelaamisen hyviä ja huonoja puolia. Digipelaamisen itsehoitoon ei ole opasta, mutta tietoa digipeliriippuvuudesta ja sen hallitsemisesta löytyy muun muassa nettisivuilta Digipelirajaton ja Lootbox.fi:stä. (Duodecim, 2023.)

Riippuvuushäiriöistä toipuminen yleensä tehostuu, kun siihen haetaan ammatilaisen apua. Muun muassa digipeliriippuvuuteen suunnattu Restart-ohjelma on luotu auttamaan pelaamisen hallitsemista. Muita digipeliriippuvuuden hoitoon erikoistuneita tahoja ei Suomessa vielä ole, mutta apua voi hakea päihdehoitoyksiköistä, mielenterveystoimistoista tai muista riippuvuushäiriöihin perehtyneistä hoitopaikoista. Lisäksi apua on mahdollista hakea terveyskeskuksista ja muusta terveydenhuollosta. (Duodecim, 2023.)

4.2 Rahapeliriippuvuus

On syytä tarkastella rahapeliriippuvuutta lootbox-aiheen yhteydessä, sillä lootboxit voivat muistuttaa vahvastikin perinteisiä rahapelejä kuten arpoja tai heidelmäpelejä. Rahapeliriippuvuudesta löytyy myös paljon enemmän tutkimustietoa, joka on verrattavissa lootboxeihin ja niiden koukuttavuuteen. On syytä tarkastella tutkimustietoa rahapeliriippuvuuden ominaisuuksista, erityisesti riippuvuuden muodostumista nuorempina ikävuosina, sillä monet lootboxeja sisältävät videopelit ovat yleisesti nuorten pelaamia. Edes pelin ikärajoitus ei vaikuta siihen, sisältävätkö pelit ”pelinsisäisiä arpoja”. Lootboxeja sisältävät pelit voivat olla ikärajoitukseltaan jopa kolmesta ikävuodesta eteenpäin. Näin ollen jo kolmevuotias on vaarassa altistua lootboxeille ja niiden mahdollisille negatiivisille vaikutuksille. Siksi on tärkeää tarkastella rahapeliriippuvuutta kokonaisuudessaan puhuttaessa lootbox-ilmiöstä.

Rahapeliriippuvuudesta puhuttaessa uhkapeli määritellään kliinisesti uhkapelikäyttäytymiseksi, joka on jatkuvaa ja toistuvaa, ja muuttaa sen kautta henkilökohtaista elämää tai perhe- tai työelämää. Yleisellä tasolla uhkapeliriippuvainen yksilö menettää hallinnan omasta toiminnastaan eikä pysty vastustamaan impulssia pelaamiseen. (SAMHA, i.a.) Liiallinen rahapelaaminen hallinasta karatessaan alkaa tuottamaan ongelmia. Ongelmapelaaja kokee monesti muun muassa ahdistusta, häpeää ja syyllisyyttä pelaamisestaan. Rahapeliriippuvuus luokitellaan psykiatriassa käyttäytymis- ja hillitsemishäiriöihin ja se luokituu toiminnallisiin riippuvuuksiin (Päihdelinkki, 19.11.2017). Rahapeliriippuvuus on aivojen sairaus kuten päihde- ja aineriippuvuudet. Neurobiologian ja

geneettisten tekijöiden lisäksi rahapeliriippuvuuteen voivat altistaa sosiaaliset tekijät, persoonallisuustekijät tai kehitykselliset häiriöt (Castrén, 15.2.2023).

Mikä on rahapeliriippuvuuden asema Suomessa ja mitkä ovat sen yhteiskunnalliset vaikutukset? Rahapelihaittojen ehkäisyä tutkinut työryhmä totesi vuonna 2017 tehdyssä raportissaan suomalaisten pelaavan rahapelejä eniten koko Euroopassa (Castrén ym., 2017). Suomessa rahapeliongelma on lähes kaksi kertaa yleisempää miehillä verrattuna naisiin, ja Suomessa 15–74-vuotiaista peräti 3 % kärsii jonkin tasoisesta rahapeliongelmosta. Vakavaa rahapeliongelmaa kärsii noin 1,4 %. Eri ikäryhmistä rahapeliongelmaisista löytyy eniten 18–24-vuotiaista, eli 5,5 % ja toiseksi eniten 24–34-vuotiaista 4,8 %. (Peluuri, i.a.) Nuorempina aivot ovat vielä kehitysvaiheessa, eivätkä tunne- ja päätelykyvyt ole täysin kehittyneitä. Tämä johtaa nuoremmissa todennäköisempään riskinottoon ja impulsiivisuuteen, mikä altistaa rahapeliongelmiille. Responsiblegambling-sivusto kertoo tutkimuksesta, jossa 18–20-vuotiaat pelaajat olivat merkittävästi todennäköisempiä pelaamaan häviämisen jälkeen ja yli varojensa. (Responsible Gambling Council, i.a.)

Rahapelaamisen vaikeutumisella on yhteiskunnallisia seurauksia. Castrénin ynnä muiden raportti kertoo, että eniten uhkapelaavat vaikuttavat olevan vähätuloiset pelaajat (Castrén ym., 2017). Vähätuloisten taloudelliset ongelmat tuovat laajoja haittoja sekä yksilölle että yhteiskunnalle. Rahalliset vaikeudet ajavat yksilön sosiaalitukiin, ja vähätuloisilla esiintyy todennäköisemmin epä-terveellisiä elämäntapoja, jotka johtavat terveydenhuoltokuluihin. Aikuisen huonot elämäntavat mahdollisesti vaikuttavat negatiivisesti taloudessa asuvaan lapseen, mikä saattaa johtaa samankaltaiseen elämäntavan kierteeseen.

Rahapeliriippuvuutta tulisi hoitaa ennaltaehkäisevästi ennen kuin riippuvuus ehtii kasvaa vaikeamuotoiseksi. Rahapeliriippuvuuden ennaltaehkäiseminen tai ylipäätään sen hoito ei ole yleisesti helppoa, sillä vain alle 10 % uhkapeliriippuvaisista hakee apua ongelmaan (SAMHA, i.a. -b). Vastuu riippuvuuden hoitamisesta nojaa vahvasti itse riippuvaiseen, mikä edellyttää tietynlaista tosiasioiden kestämyyden hyväksymistä. Suomessa on kuitenkin saatavilla lukuisia uhkapeliriippuvuuden hoitokeinoja. Riippuvaisen on mahdollista

saada apua esimerkiksi matalan kynnyksen chateissa tai puhelimitse. Riippuvuuden hoitoon löytyy myös eri terapiamuotoja, jotka määräytyvät asiakkaan mukaan (Jaakkola, 2017).

Terapiamuotoja voivat olla muun muassa lyhytterapiat ja kognitiiviset terapiat sekä käyttäytymis-, rentoutus- ja mielikuvitusterapiat. Lisäksi rahapeliiriippuvaisen avuksi löytyy perhe- ja verkostotyö, oma-apuohjelmat sekä eri lääkitykset (Jaakkola, 2017). Lyhytterapiassa rahapeliiriippuvainen voi keskustella ammatillaisen kanssa ja kartoittaa omaa tilannettaan ja seuraavia askelia riippuvuutensa hoitoon. Kognitiivisiin terapioihin kuuluu ajattelumallien tunnistamista ja korjaamista eri tilanteita läpikäymällä. Kognitiivinen terapia on tehokas menetelmä rahapeliiriippuvuuteen, sillä toiminnallisena riippuvuutena rahapelaamisessa saattaa ilmetä haitallisia ajatusmalleja omasta toiminnasta. Käyttämisterapiassa opitaan uusia tapoja toimia ongelmatilanteissa. Rentoutus- ja mielikuvitusterapioissa hallitaan ahdistusta ja stressitilanteita. (Jaakkola, 2017.)

Perhe- ja verkostotyöhön sisältyy läheisten ottaminen riippuvaisten hoitoon mukaan tukemaan näiden hoitoa, kuntoutusta ja arkielämää. Tavoitteena perhe- ja verkostotyössä on saada yhteinen käsitys potilaan tilanteesta ja hoidon tavoitteista, tukea läheisten roolia potilaan elämässä, vahvistaa läheisten tiedonsaantia, auttaa asiakasta tulemaan ymmärretyksi ja kuulluksi. (Mielen-terveystalo, i.a.) Peliriippuvuutta voi itse hoitaa erinäisillä apuohjelmilla. Sitä voi kartoittaa ja tarkastella netistä löytyvillä testeillä, ja hoidon edistystä voi seurata päiväkirjamalleilla. Rahapeliongelman itsehoitoon löytyy netistä myös esimerkiksi ilmainen THL:n sähköinen julkaisu ”Avaimia rahapeliongelman hallintaan: oma-apuopas”, joka auttaa tilanteen itsearviointiin, tavoitteiden kartoittamiseen ja niiden saavuttamiseen. (Castrén, Duodecim, 2023.)

5 TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyömme tarkoituksena on luoda informaatiopitoista sisältöä lootbox-ilmiöstä. Tuotoksillamme on mahdollista levittää tietoisuutta ilmiöstä, sen mahdollisista riskeistä sekä tahoista, joista voi saada apua ongelmatilanteissa. Tuotimme sähköisessä muodossa pienen digitaalisen lehtisen, johon tiivistämme aiheen helposti ymmärrettäväksi. Tämän lisäksi teimme videomateriaalin, joka sisältää mielekkäässä ja havainnollistavassa muodossa tarkempaa tietoa aiheesta. Materiaalimme ydin muodostuu kahdesta toteuttamastamme haastattelusta. Haastattelimme aiheesta kansallisen audiovisuaalisen instituutin Tommi Tossavaista sekä yhteistyökumppanimme Tiltti Satakunnan henkilökuntaa. Videon ja luettavan E-julkaisun voimin voimme tavoittaa laajan määrän ihmisiä ja tarjota erilaisia tapoja kuluttaa sekä sisäistää tarjoamaamme tietoa. Koostamamme materiaali tarjoaa informaatiota niin tekstin, visuaalisen sisällön kuin myös äänen muodossa. Tällöin yhä useammalle ihmiselle löytyy heille luontainen tapa tutustua aiheeseen.

Tavoitteenamme on tarjota yhteistyökumppanillemme sekä kaikkien muiden halukkaiden tahojen käyttöön materiaalia, jota voidaan hyödyntää ilmiön esille tuomiseen ja ihmisten tietoisuuden kasvattamiseen. Keskeisenä kohderyhmänä ovat etenkin lasten vanhemmat ja huoltajat. Informaatio on kuitenkin täysin yleispätevää ja näin ollen sisältöä voi yhtä hyvin hyödyntää kuka tahansa, joka haluaa tutustua aiheeseen tai oppia ilmiöstä lisää. Lasten, nuorten ja muiden videopelien kuluttajien nähdessä tuotoksiamme toivomme sisällön myös herättelevän heitä pohtimaan ilmiötä ja arvioimaan sitä sekä ilmiön vaikutuksia heissä itsessään. Valmista työtämme voivat hyödyntää myös sosiaalialan ammattilaiset päivittääkseen tietojaan aiheesta.

Vaikka ei ole virallisesti olemassa ”lootbox-riippuvuutta”, sen voi rinnastaa rahapeliiriippuvuuteen. Videopelikulttuurin kasvaessa on todennäköisempää, että tulevaisuudessa sosiaalialan ammattilainen kohtaa työssään tapauksia, joissa korostuvat digipelit ja niiden pelinsisäiset ostokset. Esimerkkitapauksia voivat olla muun muassa rahapeliiriippuvaiset asiakkaat, jotka ovat kehittäneet riippuvuutensa nuoresta iästä avaamalla lootboxeja, tai lastensuojelun asiakkaat, joiden omaehtoisuus liittyy pelaamiseen. Ehkä leijonaosuus sosiaalialan

tulevista lootbox-tapauksista esiintyy syrjäytymisvaarassa olevien nuorten parissa, joiden elämä pyörii vahvasti digipelien ympärillä. On siis tärkeää, että sosiaalialan ammattilainen pysyy ajan tasalla ympäristön uusista kehittyvistä ilmiöistä, vaikkei itse ole ollut kontaktissa niihin aiemmin. Asiakasta on hankalaa auttaa, jos ei itse ymmärrä heidän ongelmiaan.

5.1 Yhteistyökumppani

Työelämäkumppanimme toimii Porin Sininauhan Tiltti-hanke. Tiltti toimii matalan kynnyksen maksuttomana tukipisteenä rahapeliongelmaisille. Tiltissä pääsee keskustelemaan asioistaan päivystysvastaanotolla ilman sitoumusta. Hanke tarjoaa myös ryhmä- ja vertaistoimintaa rahapeliongelmaisille (Porin Sininauha, i.a.). Hankkeen tarkoituksena on lievittää rahapeliriippuvuudesta koituvia ongelmia. Valitsimme Tiltin yhteistyökumppaniksemme, koska aiheemme on hyvin samantyyppinen kuin rahapeliriippuvuus. Lootboxit toimivat hyvin samankaltaisesti kuin perinteisemmät uhkapelit, esimerkiksi hedelmäpelit. On siis luontevaa nähdä yhtymäkohtia ja pohtia näiden kahden ilmiön liittymistä toisiinsa. Tiltti myös toimi arvokkaana kontaktien lähteenä tiedotusmateriaaleillemme.

6 KEHITTÄMISPROSESSIN SUUNNITTELU

Suunnittelu opinnäytetyössämme oli hyvin tärkeää, sillä aineistossa oli monta liikkuvaa osaa kuten haastateltavien asiantuntijoiden hankinta, uudet tietokoneohjelmat ja osaamisenalat. Ilman tarkkaa suunnittelua emme olisi välttämättä päässeet aikataulullisiin tavoitteisiimme suhteessa valmistumiseemme. Suunnittelun kannalta oli tärkeää molempien tekijöiden korkea motivaatio opinnäytetyötä kohtaan.

6.1 Idean taustat

Lootbox-aiheesta opinnäytetyön tekeminen ei ollut ensimmäinen vaihtoehtomme, mutta aihe on selkeästi oman osaamisemme kannalta paras. Myös asian yleinen tuntemattomuus Suomen kentällä toi meille lisää motivaatiota aiheen työstämiseen. Ideointivaiheessa olimme jo lähellä lähteä täysin erilaiseen suuntaan, kun suunnittelimme tutkimuksen suorittamista lootbox-aiheesta. Meitä kuitenkin kehoitettiin ajattelemaan omia erityisosaamisiamme ja hyödyntämään näitä työssämme.

Valitsemastamme aiheesta meillä molemmilla oli jo vahva henkilökohtainen kokemuspohja. Olemme molemmat varttuneet pelien parissa ja nähneet lootboxien nousun valtavirtaan ja osittain myös osallistuneet niiden kulutukseen. Tätä hyödyntämällä pääsimme nopeasti syvälle aiheeseen, ja omien kokemusten hyödyntäminen muun muassa tiedonhaussa ja jatkoideoinnissa tehostivat aineiston valintaa sekä koko opinnäytetyön valmistumista. Valmis todellinen ymmärrys aiheesta sekä aihetta ympäröivien kohujen ja kansainvälisen keskustelun seuraaminen tarjosivat selkeän kokemuspohjan opinnäytetyölle. Henkilökohtainen kosketuspinta ja yleisesti vahva kiinnostus aiheesta myös syvensivät motivaatiota työskentelyyn.

Pyrimme työskentelyssämme hyödyntämään kummankin vahvuuksia ja osaamista sekä jakamaan työskentelyn siten, että nämä huomioitiin mahdollisimman tehokkaalla tavalla. Koko työn aikana erityisosaamisemme menivät erittäin hyvin kohdilleen täydentäen toisiaan. Lähes aina toisen heikkoudet olivat toisen vahvuuksia ja päinvastoin. Esimerkiksi laadukkaan videon kokonaisuus vaatii monitasoista osaamista aina kuvaamisessa, editoinnissa, käsikirjoituksessa ja niin edelleen.

6.2 Video ja E-julkaisu

Videon tuottaminen johti päätökseen hyödyntää haastatteluja videon runkona. Haastattelut luovat mielekkään tarinankaaren katsojalle ja näin vältämme tietynlaisen luentomaisen lähestymistavan lootboxien esittelyssä. Suunnitelmana oli, että ensin taltioimme haastattelut, minkä jälkeen käsikirjoitamme omat osuutemme videoon. Tämän jälkeen video olisi editointia vaille valmis. Suunnitelmat pysyivät vuoden 2023 alusta suhteellisen samoina.

Opinnäytetyön videon työstämisen suunniteltiin valmistuvan vuoden 2023 keväältä loppuvuoteen ennen talvea. Haastattelut ja niiden valmistelut ajateltiin alustavasti toteuttaa kesän aikana. Haastattelujen jälkeen aloittaisimme videon leikkaamisen ja editoinnin sekä viimeistelyn. Tämän jälkeen olisi luontevaa työstää E-julkaisua ja raporttia.

E-julkaisun suunnitelmat kehittyivät opinnäytetyön taipaleella. Ensin tavoitteena oli saada digitaalinen julkaisu, joka saataisiin kustannettua yhteistyökumppanin avulla pieniksi lehtisiksi, joita voitaisiin laittaa levitykseen asianmukaisille tahoille sosiaalipalveluiden kentällä. Tämä puoli E-julkaisuista kuitenkin jäi, sillä lehtisten kustannus vaikutti turhan kaukaiselta idealta opinnäytetyön kokonaisuuden kannalta. E-julkaisu päätettiin pitää vain verkkojulkaisuna, jota kuka vain voi tulostaa itse omien tarpeidensa mukaisesti.

E-julkaisun aikataulutus oli alusta lähtien selvä. Opinnäytetyön video-osuuden jälkeen alkaisimme työstää E-julkaisua tehokkaasti valmiiksi, minkä jälkeen pureutuisimme täysin raportin työstämiseen. Työn vaiheet oli järjestettävä näin, jotta voisimme hyödyntää E-julkaisussa videon tuottamisesta saatua kokemusta ja tietoa.

6.3 Haastattelut

Halusimme videoomme asiantuntevan entiteetin lootboxeista. Valmistelumme keskipisteessä oli Lootbox.fi:n viranomaistyöryhmä, josta otimme yhteyttä Tommi Tossavaiseen. Tossavainen toimii kansallisessa audiovisuaalisessa instituutissa mediakasvatuksen suunnittelijana, sekä on viranomaistyöryhmän jäsenenä perehtynyt nimenomaan lootboxeihin. Tarkoituksena oli saada haastatteluun hyväksyntä ja sen jälkeen käsikirjoittaa haastattelun kysymykset.

Videohaastattelujen suunnittelun alkupuolella opinnäytetyön tekijä oli työharjoittelussa Porin Sininauhalla, jossa tutustui tulevaan yhteistyökumppaniimme Satakunnan Tilttiin. Suunnitelma oli haastatella Tiltin henkilökuntaa Tossavaisen jälkeen, jolloin ensimmäisen haastattelun pohjalta muodostuisi Tiltin haastattelun käsikirjoituksen pohja. Saimme hyväksynnän haastatteluun suullisesti ja tekstiviestitse.

Suunnittelimme myös haastattelevamme videoon videopelien pelaajaa, jolla olisi kokemusta lootboxien ongelmallisesta puolesta. Yhtenä suunnitelmana oli videoida haastattelu, ja pelaajan halutessa pysyä anonyymina olisi ollut mahdollista olla näyttämättä häntä niin että hänet voisi tunnistaa. Toisena suunnitelmana oli kirjallinen haastattelu, jolloin me olisimme lukeneet ääneen videolle haastattelun pelaajan mietteet. Tämä haastattelu ei kuitenkaan toteutunut millään tavalla, sillä tähän suostuvaa pelaajaa ei löytynyt.

7 KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUS JA ARVIOINTI

Kokonaisuudessaan opinnäytetyön toteuttamisen aloitimme kokoamalla jo aiemmin keräämämme teoreettisen tiedon ilmiöstä sekä etsimällä lisää tietoa useista eri lähteistä. Käytimme tiedon haun pohjana pitkälti omaa henkilökohtaista tietoa ja kokemusta ilmiöstä. Tiedonhaun yhteydessä myös opimme, täydensimme ja korjasimme omia tietojamme ja käsityksiämme aiheen eri osista. Teoriatiedon kerääminen ja analysointi opinnäytetyötä varten jatkui rinnakkaisesti kaikkien muiden työstövaiheiden ohella. Lopulta raporttia kirjatessa jäsensimme keräämämme tiedon akateemiseen muotoon.

7.1 Haastattelut

Videon työstämisen aloituksena lähestyimme sähköpostitse viranomaistyöryhmän jäsentä Tommi Tossavaista, joka lupautui haastatteluun. Lähetimme hänelle luonnoksen tekemästämme haastattelukäsikirjoituksesta, jotta hän ehti valmistautua kysymyksiimme. Käsikirjoituksessa painopiste oli täysin itse lootbox-ilmiössä ja tätä ympäröivissä kysymyksissä. Haastattelu toteutui 24.5.2023 etähaastatteluna pitkien välimatkojen takia. Haastattelu taltioitiin nauhoituksella kahdella eri ohjelmalla, sekä videokuvaamalla järjestelmäkameralla. Tossavaisen haastattelu sujui luontevasti ja saimme materiaalia merkittävästi enemmän kuin videon tarkoitusperissä oli edes järkevä käyttää.

Suunnittelimme ensimmäisen haastattelun pohjalta käsikirjoituksen yhteistyökumppanimme Porin Sininauhan Tiltti-hankkeen haastatteluun. Otimme vahvasti huomioon Tiltin rahapelityön käsikirjoituksessa. Tiltin kanssa pidimme haastattelun painopisteen heidän osaamisalueessaan eli rahapeliongelmissa ja muissa riippuvuuksissa, näiden oireissa sekä miten ja mistä ongelmiin on mahdollista saada apua. Haimme myös heidän näkökulmaansa lootboxien ja perinteisten rahapeliä välisiin yhteyksiin. Myös Tiltin haastattelun käsikirjoitus lähetettiin haastateltaville etukäteen, jotta kysymyksiin oli mahdollista valmistautua. Haastattelu toteutui Porissa Tiltin tiloissa 9.8.2023 ja haastattelun taltiointi tapahtui videokuvaamalla järjestelmäkameralla. Tämäkin haastattelu sujui hyvin ja saimme myös runsaasti materiaalia videon toteutukseen.

7.2 Videon rakentuminen

Video alkoi rakentua heti ensimmäisen haastattelun jälkeen. Valikoimme aluksi Tossavaisen haastattelusta videon tarkoituksen kannalta oleelliset ja muuten videoon sopivat kohdat. Pyrimme rajaamaan haastattelusta käytettävää materiaalia mahdollisimman tarkasti, jotta saimme pidettyä videon keston kuluttajaystävällisellä tasolla. Liian pitkä tai turhan hitaasti etenevä video voisi vähentää informaation saatavuutta merkittävästi. Leikkasimme siis haastattelusta tietojen kannalta kaikkein oleellisimmat osat ja editoimme näistä haastattelun karkeaksi kokonaisuudeksi. Tämän jälkeen jäimme odottamaan seuraavan haastattelun toteutumista.

Haastatteluiden välissä sekä rinnakkaisesti koko videon tuotannon ajan kuvattiin niin sanottua B-materiaalia tarjoutuneiden mahdollisuuksien ja ideoiden mukaisesti. Tätä kuvamateriaalia hyödynnettiin koko videon läpi haastatteluiden sekä narratointien visuaalisena materiaalina, jolloin se toi mielenkiintoisempaa visuaalista ilmettä ja sisältöä videoon. Tarkoituksena oli myös lisätä kulloinkin puhuttavaan asiaan liittyvää visuaalista sisältöä, jotta videon seuraaminen sekä katsojan mielikuvat tehostuisivat. Esimerkiksi lootboxeista puhuttaessa näytetään muun muassa lootboxien osto- ja avaustapahtumia, kun taas rahapeleistä puhuttaessa esitämme materiaalia rahapelaamisesta.

Videon tehokkaampi eteneminen kohti valmista tuotosta alkoi Tiltin haastattelun myötä. Tällöin saimme käsiteltäväksi loputkin videon runkomateriaaleista eli haastatteluista. Tämän jälkeen työstimme omat narratiiviset osuutemme, äänitimme ne ja sijoitimme paikoilleen videoon, niin johdantoon, haastatteluiden kysymyksiksi, yhteenvedoksi kuin myös videon lopetukseen. Tästä etenimme B-materiaalin leikkaamiseen ja sijoittamiseen sille sopiviin hetkiin videoon. Lopullinen käyttöön tullut B-materiaali muodostui itse järjestelmäkameralla ja lennokilla kuvatusta materiaalista sekä verkosta haetusta stock-materiaalista. Videon visuaalisen ilmeen valmistuessa toinen opinnäytetyön tekijöistä tuotti videolle vielä taustamusiikit ja lisäsi ne kokonaisuuteen.

Videon tuottaminen oli hieman odotettua hitaampaa. Videon työskentelyn kanalta asioita hidasti molempien tekijöiden työkuviot sekä se, että joistain editoinnin aspekteista katsottiin suotavaksi kokoontua tarkastelemaan videota yhdessä. Tekijät asuvat eri kaupungeissa, joten kohtalaisen välimatkan taittuminen vei oman aikansa, mutta kokoontumiset järjestettiin mahdollisuuksien mukaan tasapuolisesti. Aikataulullisesti video hieman myöhästyi, mutta emme koe sen olleen ongelmallista tai aiheuttaneen haittaa opinnäytetyön kokonaisuudelle.

Videon tultua valmiiksi lähetimme siitä ensimmäisen version sekä yhteistyökumppanillemme että Tommi Tossavaiselle ja muulle Lootbox.fin viranomaisyöryhmälle. Pyysimme palautetta ja ehdotuksia videomme suhteen. Saaamme palaute sekä yhteistyökumppaniltamme että Tossavaiselta oli hyvää ja rohkaisevaa. Tiltti ehdotti pientä lisäystä videossa esitettyihin ongelmatilanteissa apua tarjoaviin tahoihin ja Tossavainen huomautti, että kiinnittäisimme huomiota muutamaan kohtaan uhkapeli-termin käytöstä. Vielä ennen videon julkaisua teimme Tiltin ehdottaman lisäyksen sekä korjasimme Tossavaisen huomaaman termien sekaisin käyttämisen.

7.3 E-julkaisu

Videon valmistuttua siirryimme työstämään E-julkaisua eli tekstitiedostoa aiheestamme. E-julkaisun sisältö koottiin pitkälti videon mukaiseksi. Tätä sisältöä rajattiin ja tiivistettiin merkittävästi videon sisällöstä, jotta se on helposti lähestyttävää kaikille tekstin kuluttajille. Tiedosto luotiin hyödyntäen Canva-ohjelmaa, jonka avulla saimme tehtyä myös mielekkään visuaalisen ilmeen tiedostolle.

7.4 Tuotosten julkaisu

Video ja E-julkaisu julkaistiin samanaikaisesti 17.12.2023. Julkaisimme videon Youtube-sivustolla, jossa videon kirjallisessa kuvauksessa on linkki E-julkaisuun. E-julkaisu on toisen opinnäytetyön tekijän Google Drive -pilvipalvelussa, josta tämän pääsee näkemään kuka vain käyttäen kyseistä linkkiä. Lähetimme tiedon julkaisusta niin yhteistyökumppanillemme kuin myös Tommi Tossavaiselle. Itse ja oimme videon meidän molempien omilla sosiaalisen median tileillemme. Saimme yhteistyökumppaniltamme Porin Tiltiltä sekä Tommi Tossavaiselta positiivista palautetta valmista työstämme. Yhteistyökumppanimme Tiltti myös ystävällisesti lisäsi videomme omille sivuilleen "tietoisku"-osion alle ja lupasi levittää julkaisuamme omassa verkostossaan. Samoin Tossavainen sanoi laittavansa videon jakoon. Video on saanut opinnäytetyön kirjoittamisen aikana yli 120 katselukertaa noin kahdessa kuukaudessa.

7.5 Raportointi

Opinnäytetyön aikana lopullista kirjallista raporttia alettiin kirjoittaa vasta videon ja E-julkaisun valmistumisen jälkeen. Näiden tuotosten työstämisen aikana käytössä oli oma muistiinpanojen kaltainen tiedostonsa, jolloin työskentely on kaikissa vaiheissa jäänyt myös kirjalliseen muotoon. Raportin työstö jaettiin tasapuolisesti parhaaksi katsomallamme tavalla, ja se oli tehokasta. Kokonaisuudessaan raportin teko saatiin suhteellisen lyhyellä aikavälillä kaasaan. Työnjako tapahtui etäpalavereissa, ja raportin eri osiot jaettiin yhteisymmärryksessä raportin valmistumisen kannalta.

Raportin ensimmäiset versiot palautettiin asianmukaisesti opettajille ja opponijille sovittuina ajankohtina. Toinen tekijöistä lähetti raportin ensimmäisen version myös omalle läheiselleen, joka on entinen äidinkielen opettaja. Saimme hyvää palautetta raportin muodosta ja sisällöstä sekä vinkkejä siitä, mitä kannattaisi korjata tai jalostaa. Ryhdyimme heti tekemään korjauksia raporttiimme kiinnittäen huomiota aikatauluihin ja eräpäiviin. Ehdotettujen kor-

jausten määrä ei ollut päätä huimaava, mikä tarkoitti raporttimme olevan tyydyttävän kattava kokonaisuus jo itsessään. Oli siis helppoa ryhtyä korjauksiin tehokkaasti ja jalostaa raporttimme luontevammaksi kokonaisuudeksi.

7.6 Arviointi

Saatu palaute on ollut enimmäkseen suullista. Palautteesta on tullut voimakkaasti ilmi se, kuinka vieras aiheemme on ollut monelle. Valtaosa suullisesta palautteesta on tullut sosiaalialan ammattilaisilta, joille ilmiö on vieras mutta kiinnostava. Tällaiset palautteet ovat suureksi osin työelämästä keskusteluista työkavereiden kanssa opinnäytetyöstämme. Molempien tekijöiden työelämä sijoittuu lastensuojelualalle. Muita vastaavia suullisia palautteita on tullut muun muassa koulukavereilta ja opettajilta, joille aiheemme oli vastaavasti vieras. Yleisesti ottaen saadusta palautteesta vanhemman ikäryhmän tietoisuus lootbox-ilmiöstä on ollut lähes olematonta ja hyvin vähäistä muillakin kohorteilla.

Raportista saatu palaute on ollut positiivista ja rakentavaa. Saatu palaute käsittelee opinnäytetyön muotoilua ja sisältöä keskittyen tekstimme helppolukuisuuteen ja ymmärrettävyyteen. Saimme myös opettajiltamme palautetta, jossa opinnäytetyötämme tulisi sitoa vahvemmin sosiaalialaan. Kokoavasti raportista saadussa palautteesta ilmeni muun muassa opettajilta ja opponijilta mielenkiintoisuus aiheitamme kohtaan, ja sen tyydyttävä pohjustus lootboxeihin.

8 POHDINTA

Opinnäytetyöllemme asettamamme tavoitteet toteutuivat suunnitelmiamme mukaan. Tuotokset onnistuivat niin laadullisesti kuin sisällöllisestikin hyvin lähtökohtiimme ja tarkoitusperiimme nähden, ja niistä saadut palautteet ovat olleet positiivisia. Toistaiseksi videon katsojamäärät eivät ole ”räjähtäneet”, mutta ne ovat noin kahden kuukauden ajalta kasvaneet vakaasti. Jaoimme tietoa materiaalien julkaisuista sosiaalisen median alustoillamme sekä lähettimme niitä eteenpäin muille opinnäytetyöhön liittyville henkilöille.

Opinnäytetyössämme käsittelemämme ilmiö on esiintynyt myös työelämässämme. Olemme molemmat työskennelleet opintojen aikana lastensuojelun sijaishuollon laitoksissa ja etenkin videopeliriippuvuus on ollut vahva teema osana lapsien ja nuorien erinäistä problematiikkaa. Toinen opinnäytetyön kirjoittajista on työelämässään kohdannut myös suoraan käsittelemäämme ilmiöön liittyviä ongelmia. Eräässä lastensuojelun sijaishuollon laitoksessa nuorella on vahvaa videopeliriippuvuutta sekä hallitsematonta rahan käyttöä videopelien mikromaksuihin ja etenkin lootboxeihin. Tällaisissa tilanteissa sosiaalialan ammattilaisten on hyvä tiedostaa ilmiön olemassa oleminen, jotta sen osaa erottaa pelkästä videopeliriippuvuudesta.

Omien ammatillisten kompetenssiemme kehittämiseen opinnäytetyö on vaikuttanut positiivisesti. Tämän aiheen parissa työskentely on vaatinut laajaa panostusta hyvien ja varteenotettavien lähteiden löytämiseksi. Meidän on täytynyt olla erityisen lähdekriittisiä ja pääosin hakea tietoa ulkomaisista lähteistä. Tämä on kehittänyt niin lähdekriittisyyttä kuin myös tiedon hakemisen taitoja. Tämän lisäksi opinnäytetyö on tuonut kokemusta niin yhteistyöstä toistemme kanssa projektissa kuin yhteistyöstä ja konsultoinnin tarpeellisuudesta eri asiantuntijoiden kanssa.

Aiheesta olisi varsin tärkeää tehdä yhä tutkimuksia. Varsinkin laadulliset tutkimukset ovat vähäisiä ja ylipäätään tutkimukset koko aiheesta ovat erittäin vähäisiä nimenomaan Suomessa. Myös jatkoprojektit tietoisuuden levittämisen näkökulmasta ovat suotavia, sillä merkittävän väestön osan tavoittaminen vaatii paljon työtä. Tätä eivät ole myöskään viranomaistyöryhmän tiedotteet vielä

onnistuneet saavuttamaan. Ehkä tulevaisuudessa tietoisuuden kasvaessa rajoitusten kynnykset lootboxeja kohtaan laskee. Voi olla, että uusi pelien, ja varsinkin pelinsisäisten ostosten, keskellä kasvanut sukupolvi nostaa lootbox-aiheen pöydälle tutkimusten ja lainsäädäntöjen muodossa. Rajoitukset pelinsisäisiin ostoksiin voivat olla tulevaisuudessa hyvinkin mahdollista esimerkiksi EU-tasollakin.

8.1 Eettisyys ja luotettavuus

Olemme opinnäytetyössämme noudattaneet hyvää tieteellistä käytäntöä ja sen perusperiaatteita: luotettavuutta, rehellisyyttä, arvostusta sekä vastuunkantoa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2023). Emme toteuttaneet opinnäytetyössämme omaa tutkimusta. Hyödynsimme jo olemassa olevaa informaatiota tuotoksissamme ja haastattelimme asiantuntijoita. Haastatteluiden myötä eettiseksi kysymykseksi muodostui luonnollisesti kyseisten henkilöiden esiintyminen videollamme. Mahdollisen eettisen problematiikan ratkaisimme vahvalla vuorovaikutuksella ja yhteisymmärryksellä asiantuntijoiden kanssa. Jo ennen haastatteluita olimme yhteydessä sähköpostitse. Haastatteluiden toteutuksen jälkeen ennen videon julkaisua lähetimme videolla esiintyville henkilöille silloisen version videosta. Tällöin asiantuntijoilla oli mahdollisuus vaikuttaa videon sisältöön sekä omaan esiintymiseensä siinä. Asiantuntijat antoivat tällöin pieniä korjausehdotuksia ja muilta osin hyväksyivät videon sisällön sekä oman esiintymisensä videolla.

Suurimpiin eettisiin haasteisiimme kuului neutraalin ja objektiivisen asiasisällön tuottaminen. Aiheemme voi herättää monissa voimakkaitakin tunteita, etenkin kun asiayhteydessä käsitellään mahdollisia haittoja lapsille yhtenä ilmiön kohderyhmistä. Sisältömme oli siis oltava erittäin selkeää ja siinä piti myös minimoida väärinymmärrysten mahdollisuudet. Eettisessä kontekstissa täytyi myös pohtia videopelialan toimijoita ja sitä, miten heidät esitämme. Tarkoituksenamme ei ole videopelien, niiden kehittäjien tai julkaisijoiden demonisointi tai minkäänlaiseen boikotointiin kehottaminen vaan yleisen faktatiedon levittäminen. Voimme myös vain käsitellä ilmiöön Suomessa kohdistuvaa tä-

mänhetkistä lainsäädäntöä, verrata sitä muuhun maailmaan ja käsitellä kannanottoja sekä muuta käytyä keskustelua aiheen tiimoilta. Työn tarkoitus ei ole lainsäädännön tai valtiovallankaan kritisointi. Emme myöskään käsittele asiaa materiaalissamme siten, että siitä voisi ymmärtää ilmiön olevan rikollista toimintaa niiltä osin kuin se ei sitä nykyisessä Suomen lainsäädännössä ole.

Parhaimman mahdollisen luotettavuuden saavuttamiseksi meidän täytyi keskittyä pysymään ilmiötä kuvaillessamme objektiivisina, huolehtia lähdekriittisyydestä ja lähteistä kaikki tieto mahdollisimman hyvin ja monipuolisesti. Materiaalin faktapohjan perustuminen luotettaviin lähteisiin oli äärimmäisen tärkeää. Lähdekriittisyys korostuu entisestään lootbox-ilmiön kohdalla, sillä ilmiö on noussut vahvasti esiin viime vuosina ja se on herättänyt voimakkaita mielipiteitä ja kiihkeitäkin kannanottoja. Aiheesta on julkaistu paljon artikkeleja sekä muita julkaisuja, mutta näistä vain hyvin rajallinen osa on varteenotettavia tieteilisiä tai tutkittuun tietoon pohjautuvia julkaisuja. Myös digitaalisena ilmiönä digitalisaatiolle tunnusomaisena piirteenä nopea kehitys aiheuttaa tiedon nopeaa vanhentumista uusien käänteiden tapahtuessa.

Opinnäytetyömme luotettavuuden suurimmat riskit muodostivat huonojen lähteiden kautta virheellisen tiedon välittäminen sekä tämän lisäksi välitetyn tiedon tuleminen väärinymmärretyksi tai kuluttajan ylireagoiminen luomastamme materiaalista saamansa tiedon pohjalta. Virheellisen tiedon välttämiseksi pyrimme käyttämään mahdollisimman tuoreita julkaisuja luotettavista lähteistä sekä hyödyntämään useita eri lähteitä vahvistaaksemme tiedon oikeellisuutta. Väärinymmärretyksi tulemista välttääksemme informaatio on pyritty muotoilemaan siten, että sitä voi helposti ymmärtää heikollakin asiantuntemuksella sekä vähäisellä digiosaamisella. Käytännössä olemme vältäneet kapulakieltä, monimutkaisia ilmaisuja ja hankalia termejä sekä pyrkineet avaamaan ja selventämään niitä termejä, joita käytämme. Kuluttajan ylireagointi saamaansa tietoon on taas huomattavasti haastavampi estää. Ylireagoinnilla tarkoitamme esimerkiksi pelikiellon asettamista lapsille tarkoituksena suojella heitä rahapeli- ja pelialueilta mekaanisilta mekanismeilta. Tähän olemme pyrkineet vaikuttamaan tekstin hyvällä asiatyylillä, neutraaleilla sanamuodoilla ja välttämällä turhaa negatiivisiin tunteisiin vetoamista.

LÄHTEET

- BBC. (31.5.2022). *Report blasts “manipulative” video game loot boxes.*
<https://www.bbc.com/news/technology-61594815>
- BBC. (20.6.2019). *EA games: Loot boxes aren’t gambling, they’re just like a Kinder Egg.* <https://www.bbc.com/news/newsbeat-48701962>
- Betable Blog. (25.5.2012). *Why “Kompu Gacha” Was Banned.*
<https://www.gamedeveloper.com/business/why-quot-kompu-gacha-quot-was-banned>
- Carey, P., Delfabbro, P., King, D. (7.6.2021). *An Evaluation of Gaming-Related Harms in Relation to Gaming Disorder and Loot Box Involvement. International Journal of Mental Health and Addiction.*
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-021-00556-5>
- Castrén, S. (15.2.2023). *Peliriippuvuus.* <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk00406#s3>
- Castrén, S., Kontto, J., Alho, H., Salonen, A. (1.7.2017). The relationship between gambling expenditure, socio-demographics, health-related correlates and gambling behaviour-a cross-sectional population-based survey in Finland. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/add.13929>
- Collectorsweekly. (i.a.). *Antique Tobacco Cards.* Saatavilla 19.10.2023 [Antique Tobacco Cards | Collectors Weekly](#)
- Drummond, A., Hall, L., Sauer, J. (27.9.2022). *Surprisingly high prevalence rates of sever psychological distress among consumers who purchase loot boxes in video games.* Saatavilla 16.11.2023
<https://www.nature.com/articles/s41598-022-20549-1#Sec15>
- Eduskunta. (29.9.2022). *Lakialoite LA 42/2022 vp.* Saatavilla 2.11.2023
https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/Lakialoite/Sivut/LA_42+2022.aspx
- Falco, L. (16.2.2023). *Upcoming EU Legislation on Lootboxes?*
<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=315f057f-7ad3-442f-9a7e-5ffecf051f76>
- Gambling Health Alliance. (i.a.). *What is the financial impact of loot boxes on children and young people?.* Saatavilla 25.1.2024

- <https://www.rsph.org.uk/static/1997fb77-2b38-4b7f-8725b21e158d009a/Gambling-short-paperv4.pdf>
- Gamespot. (22.11.2017). *Star Wars Battlefront 2's Loot Box Controversy Explained*. Saatavilla 26.10.2023 <https://www.gamespot.com/articles/star-wars-battlefront-2s-loot-box-controversy-expl/1100-6455155/>
- Gateway Foundation. (i.a.). *How gambling affects your brain*. Saatavilla 11.12.2022 <https://www.gatewayfoundation.org/addiction-blog/how-gambling-affects-brain/>
- Howarth, J. (10.8.2023). *How many gamers are there?*. (New 2023 statistics). <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- Ivanov, M. (2019). *Video game monetization mechanisms in triple A (AAA) video games*. Teoksessa M. Wardaszko (toim.), *Simulation & Gaming Through Times and Across Disciplines* (s.419–438). Warsaw: Kozminski University.
- Jaakkola, T. Vuorento, H. (19.11.2017). *Peliriippuvuus*. <https://paihde-linkki.fi/fi/tietopankki/tietoiskut/pelaaminen/peliriippuvuus>
- Jamieson, D. (24.3.2010). *The Great Baseball Card Bubble*. Slate. [The great baseball card bubble. \(slate.com\)](https://www.slate.com/articles/arts/gaming/2010/03/the_great_baseball_card_bubble.html)
- Kim, T. (22.11.2017). *State legislators call EA's game a 'Star Wars-themed online casino' preying on kids, vow action*. CNBC. <https://www.cnbc.com/2017/11/22/state-legislators-call-eas-game-a-star-wars-themed-online-casino-preying-on-kids-vow-action.html>
- KKV. (i.a.). *Lasten mobiilipeliostot*. Saatavilla 24.1.2024 [Lasten mobiilipeliostot – Kilpailu- ja kuluttajavirasto \(kkv.fi\)](https://www.kkv.fi/kilpailu-ja-kuluttajavirasto)
- Knaus, C. (24.11.2017). *Gambling regulators to investigate 'loot boxes' in video games*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/2017/nov/24/gambling-regulators-to-investigate-loot-boxes-in-video-games>
- Lootbox. (i.a.). *Tietoa yllätyslaatikoista*. Saatavilla 30.11.2022 <https://lootbox.fi/>
- Macey, J., Cantell, M., Tossavainen, T., Karjala, A., Castrén, S. (20.4.2022). *How can the potential harms of loot boxes be minimised?: Proposals for understanding and addressing issues at a national*

- level*. Journal of Behavioral Addictions <https://pub-med.ncbi.nlm.nih.gov/35446784/>
- Macey, J. (1.9.2019). *What about vgo?: The ongoing debate around loot boxes and virtual item gambling*. Gamification group. <https://webpages.tuni.fi/gamification/2019/08/01/what-about-vgo-the-ongoing-debate-around-loot-boxes-and-virtual-item-gambling/>
- Machinations. (i.a.). *Game systems: An in-depth look at gacha boxes*. Saatavilla 23.2.2024. <https://machinations.io/articles/an-in-depth-look-at-gacha-boxes>
- Mapplestory. (31.10.2018). *Random Box Reward Rates*. Saatavilla 22.10.2023 [Random Box Reward Rates | MapleStory \(nexon.net\)](https://www.nexon.net/Random-Box-Reward-Rates-MapleStory)
- Mediataitokoulu. (i.a.). *Tutustu ilmiöön: Loot box*. Saatavilla 1.11.2023 <https://www.mediataitokoulu.fi/tehtavapankki/tutustu-ilmioon-loot-box/>
- Mielenterveystalo. (i.a.). *Perhe- ja verkostotyö mielenterveyspalveluissa*. Saatavilla 5.1.2024. <https://www.mielenterveystalo.fi/fi/perhe-ja-verkostotyö-mielenterveyspalveluissa>
- MIELI. (i.a.). *Velat ja mielenterveys – mitä tiedämme, mitä pitäisi vielä tietää? Näyttöön perustuvat suositukset käytännön työhön*. Saatavilla 26.1.2024 [velkaongelmat ja mielenterveys -raportti-web.pdf \(mieli.fi\)](https://www.mieli.fi/velkaongelmat-ja-mielenterveys-raportti-web.pdf)
- MTV uutiset. (17.3.2017). *IL: Yksinhuoltajaäidille yllätysmaksettavaksi: 8-vuotiaan pojan kännykkäpelistä yli 6 000 euron lasku. IL: Yksinhuoltajaäidille yllätys maksettavaksi: 8-vuotiaan pojan kännykkäpelistä yli 6 000 euron lasku - MTVuutiset.fi*
- Männikkö, N. (3.12.2019). *Nuorten ongelmallinen digipelaaminen on yhteydessä psykologisiin ongelmiin*. <https://tietopuu.a-klinikkasaitio.fi/tutkittua/tiivistelma/nuorten-ongelmallinen-digipelaaminen-on-yhteydessa-psykologisiin-ongelmiin>
- Nuortenpäihdekasvatus. (2.3.2023). *Porttiteoria – faktaa vai fiktiota?*. Saatavilla 21.11.2023 <https://nuortenpaihdekasvatus.fi/porttiteoria-faktaa-vai-fiktiota/>

- Pcgamer. (9.12.2017). *The evolution of loot boxes*. <https://www.pcgamer.com/the-evolution-of-loot-boxes/>
- Pelikasvatus. (1.6.2022). *Kuinka vähentää loot boxien mahdollisia haittoja digipeleissä?*. Saatavilla 9.11.2023 <https://pelikasvatus.fi/kuinka-vahentaa-digipeleissa-kaytettyjen-yllatyslaatikoiden-loot-boxien-mahdollisia-haittoja-tyoryhman-kokoamat-ehdotukset/>
- Peluuri. (i.a.). *ICD11 – Pelaaminen toiminnallisten riippuvuuksien luokkaan*. Saatavilla 5.1.2024. <https://www.peluuri.fi/ajankohtaista/icd11-pelaaminen-toiminnallisten-riippuvuuksien-luokkaan>
- Peluuri. (i.a.). *Rahapeliongelma Suomessa*. Saatavilla 5.1.2024. <https://www.peluuri.fi/tietopankki/rahapeliongelma-suomessa>
- Responsible Gambling. (i.a.). *Gambling & Young Adults*. Saatavilla 5.1.2024. <https://www.responsiblegambling.org/for-the-public/safer-play/gambling-and-young-adults/>
- SAMHA. (i.a.). *Videopeliriippuvuus*. Saatavilla 30.11.2022 <https://samha.fi/videopeliriippuvuus/>
- SAMHA. (i.a.). *Uhkapeliriippuvuus*. Saatavilla 5.1.2024. <https://samha.fi/uhkapeliriippuvuus/>
- Simmons-Simmons. (18.4.2023). *Status of loot box regulations in Europe-Q1 2023*. Saatavilla 1.11.2023 <https://www.simmons-simmons.com/en/publications/clgm1i0ko0020upv4ipezwfz4/status-of-loot-box-regulations-in-europe-q1-2023>
- Spicer, S., Fullwood, C., Close, J., Nicklin, L., Lloyd, J., Lloyd, H. (30.3.2022). *Loot boxes and problem gambling: Investigating the "gateway hypothesis"*. Addictive Behaviors <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35397261/>
- Suomen virallinen tilasto. (31.1.2019). *Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa*. https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html
- The Royal Australian Collage of General Practitioners. (i.a.). *The Kessler Psychological Distress Scale (K10)*. Saatavilla 16.11.2023 https://gplearning.racgp.org.au/content/ACPMH/Disaster_trauma/gp75/K10_Questionnaire.pdf

- THL. (1.6.2022). *Yllätyslaatikoiden eli loot boxien sääntelyä tulisi lisätä – yllätyslaatikot ovat raha- ja digipelaamisen välimaastossa*. Saatavilla 26.12.2023 <https://thl.fi/-/yllatyslaatikoiden-eli-loot-boxien-saantelya-tulisi-lisata-yllatyslaatikot-ovat-raha-ja-digipelaamisen-vali-maastossa>
- Tossavainen, M., Kunttu, K., Pesonen, T., Lintonen, T., Raisamo, S. (11.11.2015). Rahapeliongelmat ja psyykinen oireilu korkeakouluopiskelijoilla. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti*. <https://journal.fi/sla/article/view/53262>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2.2023). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa*. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf
- Vito, J. (9.9.2021). *The evolution of loot boxes crates and UT cards*. PSU. <https://www.psu.com/news/the-evolution-of-loot-boxes-crates-and-ut-cards/>
- Wortel, T. (24.9.2018). *Forcing Gamers to Gamble: The Star Wars Battlefront II loot boxes debate*. Masters of Media. <https://mastersof-media.hum.uva.nl/blog/2018/09/24/forcing-gamers-to-gamble-the-star-wars-battlefront-ii-loot-boxes-debate/>
- Xiao, L. (17.1.2023). *Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes*. Saatavilla 2.11.2023 <https://online.ucpress.edu/collabra/article/9/1/57641/195100/Breaking-Ban-Belgium-s-Ineffective-Gambling-Law>
- Yle. (1.10.2015). *Lapset pelasivat 26000 euroa Clash of Clansissa – Google palautti rahat*. [Lapset pelasivat 26000 euroa Clash of Clansissa – Google palautti rahat | Kuningaskuluttaja | yle.fi](https://yle.fi/uutiset/3-1000000000)
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (20.1.2020). *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*. SSA. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/add.14973>
- Zendle, D. (14.7.2020). Beyond loot boxes: a variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming. [Beyond loot boxes: a variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming - PMC \(nih.gov\)](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34567890/)

LIITE 1. Video ja E-julkaisu

<https://www.youtube.com/watch?v=UUasevoMKwg>

<https://drive.google.com/file/d/14KDOLWoD-wZaRstP7nFEWjD2yD79hgc74/view>

LIITE 2. Haastattelukysymykset

Tommi Tossavaisen haastattelun kysymykset:

Esittele itsesi.

Mikä on lootbox?

Missä joku voi kohdata lootboxeja ja muita pelinsisäisiä ostoksia?

Mitkä ovat suosituimmat pelit, joissa näitä esiintyy?

Onko lootboxeissa ikärajaa?

Miksei moni tiedä mikä on lootbox-ilmiö?

Ovatko lootboxit tuottava markkina peliyhtiöille?

Paljonko rahaa keskimääräisellä pelaajalla kuluu lootboxeihin?

Kuinka helppoa alaikäisen on ostaa jonkinlainen yllätyslaatikko videopelissä?

Voiko Lootboxeista olla haittaa? /Mitä riskejä lootbox-ilmiössä on?

Miten lootbox-ilmiö vaikuttaa lapsiin ja nuoriin?

Onko lootboxien avaamisella ja rahapeliriippuvuudella yhteyttä?

Entä onko yhteyttä muihin psyykkisiin oireisiin?

Ahdistuneisuus, masennus...

Voiko Lootbox-voitot lunastaa rahaksi?

Pelien ulkoiset sivustot?

Miten lainsäädäntö menee Suomessa lootboxien kohdalla?

Pitäisikö lakia säätää lootboxien kohdalla?

Onko sitä säädetty jo muissa maissa?

Miksei sitä ole jo säädetty?

Onko sitä käsitelty eduskunnassa?

Onko lootboxien myynnissä eettisiä ongelmia?

Miten Lootboxeista ilmenevää haittaa voitaisiin ennalta ehkäistä?

Mitä itse ajattelette Lootbox-ilmiöstä?

Mitä tulevaisuus tuo mielestänne koskien peliteollisuutta ja lootbox- markkinoita

Koetteko lasten hyvinvoinnin olevan vaarassa?

Onko jotain mitä vielä haluatte sanoa aiheesta?

Tiltti haastattelun kysymykset:

Esittele itsesi.

Mitä ovat rahapelit?

Oletteko kuulleet aikaisemmin lootboxeista?

Mikä on teidän näkökulmanne lootboxeihin ja niiden suhde rahapeleihin?

Mitä on riippuvuus? Erityisesti rahapeliriippuvuus?

Minkälaisia psykologisia vaikutuksia rahapeluulla on?

Mitä vaikutuksia rahapeluulla on nuorempiin pelajiin?

Miten rahapeliriippuvuuden voi tunnistaa joko itsessään tai muissa?