

# Lootboxen

---

November 2020

Der Oberbegriff "Lootboxen" (wörtlich Beutekiste) bezieht sich auf ein oder mehrere in einem Videospiel enthaltene Elemente, die es dem Spieler ermöglichen, sich - in einer als zufällig dargestellten Art und Weise - Zubehör innerhalb eines Videospieles zu verschaffen, mit oder ohne Bezahlung.[2, S. 5]. Aufgrund ihrer Nähe zum Glücksspiel und der teilweise vorgegaukelten Zufälligkeit bestimmter Lootboxen stellen diese Elemente nicht nur die Glücksspielgesetzgebung in Frage, sondern stellen auch ein echtes Problem in Bezug auf den "Verbraucherschutz" und das Recht auf Information dar..

## 1 In Kürze

### 1.1 Wie funktionieren die Loot Boxen?

Der Grundmechanismus der Lootboxen ist nicht neu, er ist vergleichbar mit einer Wundertüte oder einem Päckchen Panini-Bilder, da der genaue Inhalt einer Lootbox vor dem Öffnen in der Regel nicht bekannt ist.[3]

Das Konzept hinter den Lootboxen besteht darin, dass der Spieler zwar mehr Gegenstände für einen bestimmten Preis gewinnt, diese Gegenstände aber möglicherweise nicht haben will und am Ende den gleichen Gegenstand mehrmals kauft.

- Statt eines einzigen Kaufs für den gewünschten Artikel müssen die Benutzer unter Umständen mehrere Lootboxen kaufen.[4]
- Wenn ein Spieler also auf einen bestimmten Gegenstand spekuliert, muss er unter Umständen Dutzende von Lootboxen öffnen, um ihn zu bekommen.[3]

### 1.2 Welche Fragen werfen sie auf?

**Suchtpotenzial:** Die niederländische Aufsichtsbehörde verwendete ein Bewertungsinstrument, das sie in der Vergangenheit zur Analyse des niederländischen Glücksspielmarktes eingesetzt hatte, um eine strukturierte und quantifizierbare Bewertung des Suchtpotenzials von Lootboxen zu erstellen. Nach dieser Einschätzung haben Lootboxen im Durchschnitt ein mittleres bis hohes Suchtrisikopotenzial, gewisse Lootboxen mit einer höheren Punktzahl sind hinsichtlich des Suchtpotenzials mit Blackjack oder Roulette vergleichbar. Lootboxen mit einer niedrigeren Punktzahl sind in Bezug auf das Suchtpotenzial mit Bingo vergleichbar.[5, S. 4]

**Glücksspielartige Elemente:** Die Ähnlichkeiten, die zwischen den Funktionen einiger Lootboxen und dem Glücksspiel beobachtet wurden, haben die Aufsichtsbehörden in mehreren Ländern dazu veranlasst, zu prüfen, ob sie nicht in den Anwendungsbereich ihrer Glücksspielgesetze fallen. Zum Beispiel betrachtete die belgische Regulierungsbehörde Lootboxen, die mit einer Spielwährung gekauft werden können (Boni, die durch Glücksspiel gewählt werden können), nicht als unter ihr Glücksspielgesetz fallend. Im Gegenteil, der zwangsweise Kauf einer Lootbox über Mikrotransaktionen (d.h. mit echtem Geld) wurde als "Beteiligung" im Sinne des belgischen Rechts betrachtet. [2].

**Nicht zufälliger Inhalt (Manipulation):** Obwohl als zufällig präsentiert, ist der Inhalt einiger Beutekisten nicht zufällig. Nach Naessens [2] und King et al. [6] ist dies eine Manipulation, die auf der Verwendung

von Algorithmen beruht, die das Verhalten des Spielers berücksichtigen (→Factsheet zu Big Data / Abschnitt 11.4.2).

## 2 Was ist der Beitrag der Studie «Jeux d'argent sur internet en Suisse»?

Der quantitative Teil der Untersuchung [1, Kapitel 4.7] zeigte, dass deutlich mehr Personen in den 12 Monaten vor der Umfrage Lootboxen kauften, die auch Geldspiele betrieben (25,3%) als jene die ausschliesslich Videospiele spielten (13,2%;  $\chi^2=12.364$ ,  $ddl=1$ ,  $p=.000$ ). Darüber hinaus zeigen die Daten, dass unter den Teilnehmern, die für Free-to-Play-Spiele Geld bezahlten, im Vergleich zu den Befragten, die angaben, keine Lootboxen gekauft zu haben (4,8%), diejenigen, die in den letzten 12 Monaten Lootboxen kauften, signifikant häufiger angaben, dass Free-to-Play-Spiele "sicherlich" oder "ziemlich sicher" dazu führten, dass sie Online-Geldspiele machten. (13,8%;  $\chi^2= 10,75$ ;  $ddl=1$ ;  $p<0,01$ ).

Während unserer Interviews (qualitativer Teil) befragten wir unsere Gesprächspartner über die Lootboxen als eine besondere Form der In-Game-Käufe. Sie waren sich ihrer Nähe zu Glücks- und Geldspielen bewusst («Lootboxen sind Spielautomaten, das ist dasselbe»), und auf die Frage nach der Rechtfertigung eines möglichen Verbots sagte keiner unserer Befragten, der bereits benutzt Lootboxen hatte, dass er von diesem «Zufallsgenerator» in seinen Videospiele besonders schockiert sei.

Zu keinem Zeitpunkt jedoch erwähnten die Befragten die Praxis einiger Spieleverlage, Objekte in den Lootboxen anzubieten - nicht wirklich willkürlich - sondern auf der Grundlage einer Analyse des Spielverhaltens der Spieler. Vermutlich sind sie sich der Existenz solcher Verfahren nicht bewusst.

Diese Beobachtung verdeutlicht einen echten Mangel an Informationen seitens der Spieler über die Mechanismen der Monetarisierung der Spiele, an denen sie teilnehmen. Hier scheint nicht so sehr der Einzug des Zufalls in Videospiele ein Problem zu sein, sondern die Tatsache, dass «die Karten gezinkt sind». Die vorgegaukelte Zufälligkeit bestimmter Lootboxen in Verbindung mit der Unkenntnis der Spieler stellt ein echtes Problem in Bezug auf den «Verbraucherschutz» und sein Recht auf Information dar.

## 3 Was wurde unternommen?



Nach der 2017 ausgebrochenen Kontroverse über die Lootboxen [7], [8], kündigte das europäische Alterseinstufungssystem für Videospiele (PEGI) Ende August 2018 die Schaffung eines neuen Inhaltsdeskriptors «In-Game-Käufe» an, der für alle Spiele gilt, die die Möglichkeit bieten, virtuelle Güter mit echtem Geld zu erwerben.

Es ist zu beachten, dass dieser Begriff nicht speziell auf Lootboxen zutrifft, sondern auf alle Spiele, die Mikrotransaktionen anbieten.

Bis heute haben zwei europäische Staaten, Belgien und die Niederlande, angesichts der Besonderheiten ihres Rechtsrahmens für Online-Geldspiele die Verwendung bestimmter Lootboxen auf ihrem Territorium verboten.

China hat seinerseits von den Verlegern verlangt, die Verbraucher besser zu informieren, indem sie die Wahrscheinlichkeit angeben, die gewünschten virtuellen Güter über die entsprechenden Lootboxen zu erhalten.

In den Vereinigten Staaten hat ein Senator den Entwurf eines Gesetzes mit dem Titel «The Protecting Children from Abusive Games Act» (Gesetz zum Schutz von Kindern vor missbräuchlichen Spielen) vorgestellt, das Lootboxen und andere Pay-to-Win-Features in Videospiele für Kinder unter 18 Jahren verbieten würde [9].

## 4 Was sind die aktuellen Herausforderungen?

In der Schweiz, so Antesberger [10], haben die Lootboxen, im Gegensatz zu dem, was in mehreren europäischen Ländern geschieht, wo diese Teil der politischen Debatte sind, die Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) noch nicht erreicht, die keine Untersuchung zu diesem Thema durchgeführt hat. Was den Bundesrat betrifft, so hat er vorgeschlagen, einen Antrag abzulehnen, der eine Regulierung von Mikrotransaktionen in Videospiele forderte, mit dem Argument, dass das Geldspielgesetz ausreichend sei ([18.3570](#)).

Angesichts der Unkenntnis der Spieler über den nicht-zufälligen Aspekt einiger dieser «Zufalls-Systeme» ist es nötig, dass die Lootboxen nicht nur betreffend das Geldspielgesetz neu evaluiert werden sollen, sondern auch die Spieler besser informiert werden.

Das European Gaming Regulators Forum (GREF), an dem die Schweiz beteiligt ist, kommt in seinem letzten Bericht [11] zu einem ähnlichen Schluss und fordert die Konsumentenschutzverbände auf, sich stärker für diese Fragen zu interessieren.

## 5 Quellen

[1] Al Kurdi, C., Notari, L., Kuendig, H. (2020): « Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo », GREA & Sucht Schweiz, Lausanne.

[2] Naessens, P. (2018): « Rapport d'enquête sur les loot boxes (BE) », Commission des jeux de hasard, Brüssel. Verfügbar unter: [https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/Rapport-loot-boxes-Final\\_FR.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/Rapport-loot-boxes-Final_FR.pdf).

[3] Antesberger, R. (2018): « \*De la micro-transaction interdite à la Lootbox à un milliard de dollars », eSports.ch. <https://www.esports.ch/fr/de-la-micro-transaction-interdite-a-la-lootbox-a-un-milliard-de-dollars/> (abgerufen am 22. Oktober 2018).

[4] Wikipedia: « Microtransaction ». <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Microtransaction&oldid=860036276> (abgerufen am 22. Oktober 2018).

[5] NGA (2018): « Study into loot boxes: A treasure or a burden? », Netherlands Gaming Authority. Verfügbar unter: [https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek\\_naar\\_loot\\_boxes\\_-\\_een\\_buit\\_of\\_een\\_last\\_-\\_eng.pdf](https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_eng.pdf).

[6] King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., Greer, N., Billieux, J. (2019): « Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective », Computers in Human Behavior, Band 101, S. 131-143. Verfügbar unter: doi: 10.1016/j.chb.2019.07.017.

[7] journaldugeek.com (2017): « Face à la colère des joueurs, EA désactive le système de micro-transactions de Star Wars Battlefront 2 », Journal du Geek. <https://www.journaldugeek.com/2017/11/17/colere-des-joueurs-ea-desactive-micro-transactions-battlefront-2/> (abgerufen am 8. November 2018).

[8] Turcan, M. (2017): « L'éditeur du nouveau jeu vidéo "Star Wars" a dû le modifier après la colère des fans », Business Insider France. <http://www.businessinsider.fr/ea-star-wars-battlefront-2-modification-jeu> (abgerufen am 22. Oktober 2018).

[9] Valdes, G. (2019): « Zero chance it passes: Game analysts break down senator's anti-loot box bill », VentureBeat. <https://venturebeat.com/2019/05/13/zero-chance-it-passes-game-analysts-break-down-senators-anti-loot-box-bill/> (abgerufen am 14. November 2019).

[10] Antesberger, R. (2018): « \*Les loot boxes sous le radar en Suisse », eSports.ch. <https://www.esports.ch/fr/les-loot-boxes-sous-le-radar-en-suisse/> (abgerufen am 22. Oktober 2018).

[11] GREF (2019): « Synthèse des travaux du groupe de travail « jeux en ligne » du GREF sur la mise en œuvre de la Déclaration des régulateurs de jeux d'argent à propos de leurs préoccupations sur la porosité des frontières entre jeux d'argent et d'autres formes de jeux ». Verfügbar unter: <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/20190930CP.pdf>.

## 6 Anhang: Illustration: Das Öffnen einer Lootbox



Screenshot 1: Das Öffnen einer Lootbox in «Overwatch»

**Legende:** Laut Naessens wird im Lootboxen-System von «Overwatch» alles getan, um den Wunsch des Spielers zu nähren, das Objekt zu gewinnen, das er begehrt. Wenn er den Knopf «Lootbox öffnen» drückt, beginnt die Musik, die Box öffnet sich und vier Scheiben werden in den Himmel ausgeworfen. Während ihres Aufstiegs und Falls kann man ihren Seltenheitsgrad dank ihrer Farbe (häufig: grau, selten: blau, episch: violett, legendär: gelb) erkennen. Erst wenn die Scheiben den Boden berührt haben, ist es möglich zu wissen, um welches Objekt es sich handelt. Mit anderen Worten: Der Spieler kann nicht sofort wissen, was er gewonnen hat. Die Spannung wird in mehreren Schritten erhöht. Dieses farbenfrohe und animierte System der Immersion bietet dem Spieler oft enttäuschende Objekte, manchmal aber auch genau das Objekt seiner Träume. [2, S. 23].

*Dieses Faktenblatt wurde von Christophe Al Kurdi (GREA) auf Französisch verfasst. Er liegt dem Bericht von GREA und Sucht Schweiz «Jeux d'argent sur internet en Suisse» bei[1] – verfügbar unter [www.grea.ch/rapport-ihal](http://www.grea.ch/rapport-ihal). Das Faktenblatt wurde vom Fachverband Sucht auf Deutsch übersetzt.*