

LOOTBOXEN

Der Oberbegriff *Lootboxen* - oder auch «Beutekiste» oder «Schatztruhe» - bezieht sich auf ein oder mehrere Elemente, die in einem Videospiel enthalten sind und es dem Spieler oder der Spielerin ermöglichen, innerhalb des Spiels auf angeblich zufällige Weise Gegenstände zu erhalten [1, 2]. Auch wenn sie manchmal als Belohnung im Rahmen von Videospielen erworben werden können, werden sie meistens über Mikrotransaktionen gekauft. Aufgrund ihrer Ähnlichkeit mit Lotterien, dem falschen Zufallscharakter einiger *Lootboxen* und ihrer Monetarisierung, stellen sie nicht nur eine Herausforderung für das Glücksspielrecht dar, sondern auch ein echtes Problem für den «Verbraucherschutz», insbesondere den Jugendschutz und das Recht auf Information.

WIE FUNKTIONIEREN LOOTBOXEN?

Der Grundmechanismus von *Lootboxen* ist nicht neu und ähnelt den Sammelbildern, die Kinder am Kiosk kaufen, um ihr Panini-Album zu vervollständigen [3]. Basierend auf dem «Zufallsprinzip» muss ein/e Spieler/in, der/die einen bestimmten Gegenstand erhalten möchte um seine/ihre Spielsitzung zu bereichern, möglicherweise mehrere *Lootboxen* kaufen um dieses Ziel zu erreichen, und somit potenziell grosse Geldbeträge in Form von Mikrotransaktionen ausgeben. Das Konzept von *Lootboxen* besteht also darin, dass beim Öffnen einer *Lootbox* ein Gegenstand zu einem bestimmten Preis freigeschaltet wird. Dabei führt das Zufallsprinzip dazu, dass der erhaltene Gegenstand oft nicht der gewünschte ist. Dies ermuntert den/die Spieler/in dazu, denselben Gegenstand mehrmals zu kaufen, bevor er/sie die erhoffte «Beute» erhält.

WELCHE FRAGEN WERFEN LOOTBOXEN AUF?

Glücksspielähnliche Eigenschaften: Die Ähnlichkeiten zwischen der Funktionsweise einiger *Lootboxen* und Glücksspielen haben die Regulierungsbehörden in mehreren Ländern dazu veranlasst, sich mit der Frage zu befassen, ob sie unter ihre Glücksspielgesetze fallen oder nicht. So hat beispielsweise die belgische Regulierungsbehörde festgestellt, dass *Lootboxen*, die mit Game-Play-Currency (Bonus, die durch das Spielen verdient werden können) gekauft werden können, nicht unter das Glücksspielgesetz fallen. Umgekehrt wurde der Kauf einer *Lootbox* über Mikrotransaktionen (d.h. mit echtem Geld) als Glücksspiel im Sinne des belgischen Rechts eingestuft und unterliegt damit den gleichen rechtlichen Bestimmungen wie Lotterie- oder Casinospiele [3].

Zusammenhang zwischen dem Kauf von Lootboxen und der Teilnahme an Glücks- und Geldspielen: Wissenschaftliche Studien haben sowohl bei Jugendlichen als auch bei Erwachsenen einen signifikanten Zusammenhang zwischen dem Kauf von *Lootboxen* und der Neigung zu riskantem oder problematischem Glücks- und Geldspiel nachgewiesen [4, 5].

Suchtfördernde Eigenschaften: Im Hinblick auf die Regulierung von *Lootboxen* hat die niederländische Regulierungsbehörde beispielsweise ein Bewertungsinstrument genutzt, das sie in der Vergangenheit bei der Analyse des niederländischen Glücksspielmarktes eingesetzt hat, um eine strukturierte und quantifizierbare Bewertung des Suchtpotenzials von *Lootboxen* vorzunehmen. Demnach weisen *Lootboxen* im Durchschnitt ein mittleres bis hohes Suchtpotenzial auf. Einige *Lootboxen* wären auf der Grundlage dieses Instruments hinsichtlich ihres Suchtpotenzials mit Blackjack oder Roulette vergleichbar, andere in geringerem Masse mit Bingo [6].

Nicht zufällige Inhalte (Manipulation): Obwohl sie als zufällig dargestellt werden, sind die Inhalte mancher *Lootboxen* nicht zufällig. Laut Naessens [2] und King und Kollegen [7] basiert die Verteilung bestimmter Inhalte in einigen Fällen auf der Verwendung von Algorithmen, die unter anderem das Verhalten der Spielenden berücksichtigen, wodurch sie fälschlicherweise als zufällig eingestuft werden. Hinzu kommt, dass die Verbraucher häufig keine Informationen darüber erhalten, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass sie die gewünschten virtuellen Güter über diese Geräte erhalten.

WELCHEN BEITRAG LEISTET DIE FORSCHUNG?

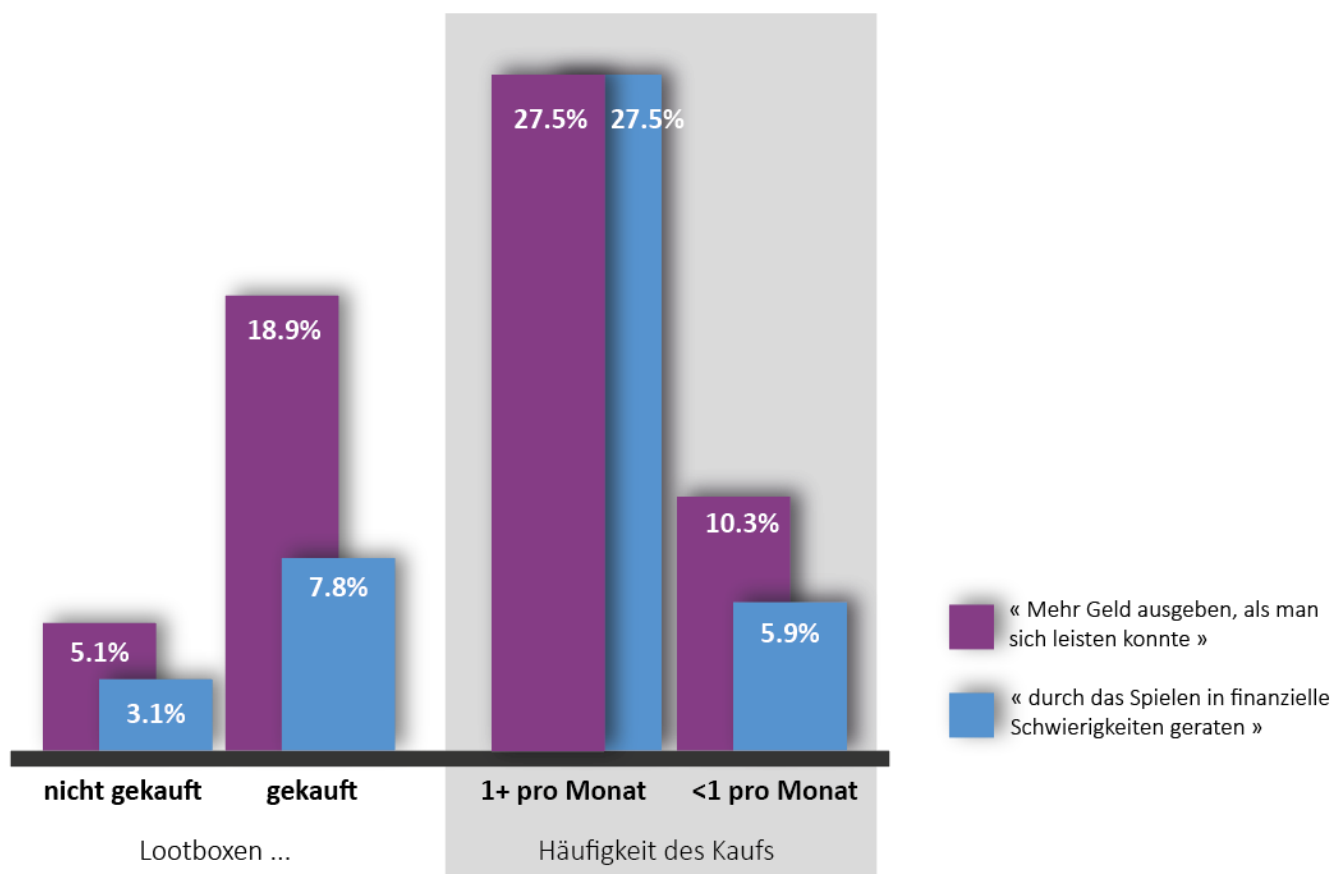
Der erste Teil der Studie eGames Schweiz aus dem Jahr 2018 [1] zeigt, dass unter den Personen die häufig *Lootboxen* öffnen, diejenigen, die auch Glücksspiele spielen, überproportional häufig *Lootboxen* über Mikrotransaktionen erhalten haben (25.3 %) im Vergleich zu Personen, die keine Glücksspiele spielen (13.2 %). Darüber hinaus gaben Personen, die über den Kauf von *Lootboxen* berichteten, signifikant häufiger an, dass Free-to-Play-Spiele sie «fast sicher» oder «sicher» dazu gebracht hätten, Geld in Online-Glücks- und Geldspiele auszugeben.

Die zweite Befragungswelle 2021 [8] zeigt, dass die Ausgaben für Free-to-Play-Videospiele über Mikrotransaktionen zu erheblichen Summen führen können (bis zu 2'000 CHF in 12 Monaten). Vergleicht man die durchschnittlichen Ausgaben für Free-to-Play-Videospiele von Spielenden, die *Lootboxen* gekauft haben, mit denjenigen, die keine *Lootboxen* gekauft haben, so zeigen sich deutliche Unterschiede: Die erste Gruppe gibt durchschnittlich 338 CHF pro Jahr aus, die zweite 140 CHF.

Fast ein Drittel der Personen, die bereits Geld für «kostenlose» Videospiele in Form von Mikrotransaktionen ausgegeben haben, gaben an, dass *Lootboxen* in Videospiele sie dazu verleiten, Geld für das Spiel auszugeben (32.7 %), wobei vor allem jüngere Personen von diesem Phänomen betroffen sind (43.5 % der 18- bis 29-Jährigen).

Die neue Umfrage zeigt auch, dass finanzielle Probleme («mehr Geld ausgegeben, als ich mir leisten konnte» und/oder «durch das Spielen in finanzielle Schwierigkeiten geraten») signifikant häufiger von Personen berichtet werden, die *Lootboxen* gekauft haben, als von Personen, die in den letzten 12 Monaten keine *Lootboxen* gekauft haben (siehe Abbildung unten).

ABBILDUNG : KAUF VON LOOTBOXEN UND FINANZIELLE PROBLEME



WAS SIND DIE AKTUELLEN HERAUSFORDERUNGEN?

In der Schweiz gibt es im Gegensatz zu anderen europäischen Ländern bisher keine Regulierung von Lootboxen. Im Jahr 2018 empfahl der Bundesrat die Ablehnung einer Motion (18.3570) zur Regulierung von Lootboxen. Am 24. August 2022 erklärte er in seiner Antwort auf eine Interpellation (22.3541), dass es zu viele verschiedene *Lootboxen* gebe, um sie zu verallgemeinern, und dass es den Spielaufsichtsbehörden, also der Eidgenössischen Spielbankenkommission (ESBK) und der Gespa, obliege zu entscheiden, ob es sich bei *Lootboxen* um Glücks- und Geldspiele handle oder nicht. Bisher hat sich nur die Gespa aus glücksspielrechtlicher Sicht zu *Lootboxen* geäußert: Es müsse bei jeder einzelnen *Lootbox* geprüft werden, ob diese Art von Mikrotransaktionen unter den Glücksspielbegriff falle oder nicht. Ein langwieriger und mühsamer Prozess, der noch nicht begonnen hat [9].

Angesichts der Unwissenheit der Spielenden über den nicht zufälligen Charakter einiger dieser Mechanismen wird jedoch deutlich, dass *Lootboxen* nicht nur das Glücksspielrecht in Frage stellen: Sie stellen auch das Recht der Spielenden in Frage, als Konsumenten informiert zu bleiben, und vor allem den Jugendschutz.

EGAMES SCHWEIZ :

Das Forschungsprojekt eGames Schweiz zielt auf ein besseres Verständnis der Praktiken von Online-Glücks- und Geldspielen in quantitativer und qualitativer Hinsicht ab. Angesichts der aktuellen Entwicklungen auf dem Spielmarkt wird die Untersuchung auf sogenannte «Free-to-Play»-Spiele (F2P) ausgeweitet, deren Geschäftsmodell auf glücksspielähnlichen Formen des In-Game-Kaufs beruht.

Die erste Projektphase (eGames 2018) endete im Mai 2020, die zweite Projektphase (eGames 2021-2022) im Februar 2023. In jeder Phase wurden eine quantitative Erhebungswelle (Online-Befragung von Glücks- und Geldspielerinnen und -spielern aus einem Panel von volljährigen, in der Schweiz wohnhaften Personen) und eine qualitative Erhebungswelle (Befragung mittels Leitfadeninterviews) durchgeführt.

Das vorliegende Factsheet wurde von Luca Notari (Sucht Schweiz), Jeanne Vorlet (Sucht Schweiz) und Hervé Kuendig (GREA) verfasst. Der Bericht (Notari, Vorlet & Kuendig; 2023) sowie weitere populärwissenschaftliche Elemente aus der ersten Erhebungswelle sind auf der Projektwebsite <https://egames-suisse.ch> abrufbar.

QUELLEN

- [1] C. Al Kurdi, L. Notari, et H. Kuendig, « 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 & Addiction Suisse, Lausanne, 2020.
- [2] P. Naessens, « Rapport d'enquête sur les loot boxes (BE) », Commission des jeux de hasard, Bruxelles, avr. 2018. [En ligne]. Disponible sur: <https://gamingcommission.paddlecms.net/sites/default/files/2021-02/2018%20Rapport%20-%20Loot%20boxes%20%28FR%29.pdf> (consulté août, 25, 2022).
- [3] Ronja Antesberger, « *De la micro-transaction interdite à la Lootbox à un milliard de dollars », eSports.ch, août 14, 2018. <https://www.esports.ch/fr/de-la-micro-transaction-interdite-a-la-lootbox-a-un-milliard-de-dollars/> (consulté août, 25, 2022).
- [4] S. Kristiansen et M.C. Severin, « Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey », *Addict Behav.* vol. 103, avril 2020, doi: 10.1016/j.addbeh.2019.106254.
- [5] S.T. Spicer, C. Fullwood, J. Close, L.L. Nicklin, J.Lloyd et H. Lloyd, « Loot boxes and problem gambling: Investigating the "gateway hypothesis" », *Addict Behav.* vol. 131, 2022, doi: 10.1016/j.addbeh.2022.107327.
- [6] NGA, « Study into loot boxes: A treasure or a burden? », Netherlands Gaming Authority, avr. 2018. [En ligne]. Disponible sur: https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_eng.pdf.
- [7] D. L. King, P. H. Delfabbro, S. M. Gainsbury, M. Dreier, N. Greer, et J. Billieux, « Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective », *Comput. Hum. Behav.*, vol. 101, p. 131-143, déc. 2019, doi: 10.1016/j.chb.2019.07.017.
- [8] Notari L., Vorlet J., Kuendig H. (2023). Free-to-Play Videospiele – zwischen Videospiele und Glücks- und Geldspiele. Lausanne : Sicht Schweiz & GREA.
- [9] Gespa. « Actualités, loot boxes ». n.d. Disponible sur <https://www.gespa.ch/fr/actualites> (consulté août, 29, 2022).