

Lootboxen in digitalen Spielen

Ein Update zu Glücksspielelementen in Computerspielen

Die vergangenen Wochen erlangte die Debatte um Lootboxen (dt. Beutekisten) eine breitere Öffentlichkeit. Lootboxen enthalten beim Öffnen zufällige Inhalte des zugehörigen Spieles und waren bisher hauptsächlich in kostenlos spielbaren Onlinespielen (Free-To-Play) zu finden. Hier greifen die Kisten meist Zahn-in-Zahn mit den Bezahlmethoden, so dass Spielende die Kisten nicht nur im Spiel durch den eigenen Progress erlangen, sondern diese meist auch über die bekannten „Echtgeld zu virtuelle Währung“-Systeme (z.B. Prepaid-Karten von Apple, Google, Blizzard u.a.) kaufen können. Der Inhalt der Lootboxen variiert dabei je nach Spiel zwischen rein kosmetischen und spielverändernden Items. Letztere nehmen häufig nicht nur Einfluss auf das eigene Spielerleben, sondern auch auf das anderer Spielender indem sie einen Vorteil für die Nutzenden einräumen. Die Ausschüttung aus den Lootboxen kann von Spielenden nicht beeinflusst werden. Verbraucher müssen sich somit auf ihr Glück verlassen einen besonders begehrten oder mächtigen Gegenstand zu erhalten. Da die Chancen nicht beeinflussbar sind und Nutzer die Kisten auch mit echtem Geld kaufen können, lassen sich Lootboxen auch unter dem Begriff von Glücksspielelementen in Computerspielen¹ zusammenfassen.

Neu an der aktuellen Diskussion ist allerdings, dass Lootboxen jetzt auch in Vollprestiteln zu finden sind. Aktuell versuchen diverse Publisher mit Vollprestiteln großer Marken wie z.B. Star Wars Battlefront 2 (Electronic Arts), Mittelerde: Schattend des Krieges (Warner Bros. Interactive) oder Call of Duty: WW2 (Activision Blizzard) das »Feature« der Lootboxen zu etablieren. Zusätzlich zum Kaufpreis, welcher bei den meisten Spielen zwischen 60€ und 70€ liegt, können Nutzende hier über Mikrotransaktionen unbegrenzt Geld für Lootboxen mit zufälligem Inhalt ausgeben.

Am hitzigsten wird die aktuelle Diskussion dabei um den neuen Star Wars Shooter Battlefront 2 geführt. Der Publisher Electronic Arts veränderte die Spielbalance im Vorfeld derart, dass Spielende für unter Star Wars Fans begehrten Figuren (hier Luke Skywalker und Darth Vader), etwa 40 Stunden reine Spielzeit aufwenden sollten. Zusätzlich werden Spielenden unzählige weiteren Freischaltungen und Verbesserungen angeboten, welche ebenfalls über Stunden hinweg erspielt werden können. Schätzungen aus der Community über die insgesamt benötigte Spieldauer gehen für eine vollständige Freischaltung aller Inhalte von mehreren hundert Stunden aus. Statt sich intensiv und langwierig mit dem Spiel auseinanderzusetzen können die Spielenden auch mit echtem Geld die gewünschte Figur oder Aufwertung kaufen. Hochrechnungen aus der Community kamen hier schnell auf einen Betrag von über 1000€ für das vollständige Freischalten aller Inhalte im Spiel.

Wie es scheint hat das aggressive Vorgehen der Publisher in diesem Fall den Bogen überspannt. Viele der Spielenden riefen im Vorfeld zum Boykott des Spiels auf und empörten sich öffentlich². Die Glücksspielaufsichten in mehreren Ländern, darunter Deutschland, USA, Großbritannien³ und

¹ Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter: https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf

² <https://www.reddit.com/search?q=lootboxes>

³ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-englische-regierung-gibt-statement-zur-gluecksspieldebatte-ab,3321158.html>

Belgien⁴ nahmen sich dem Fall an und prüften, ob es sich bei Lootboxen nach den Gesetzen der jeweiligen Staaten um Glücksspiel handle. Auch der EU-Jugendschutz (PEGI) und die deutsche USK (Unverbindliche Selbstkontrolle) prüften die zuvor beschriebenen Fälle, konnten jedoch (USK mit Bezug auf den Glücksspielstaatsvertrag der Bundesländer) kein Glücksspiel feststellen und sehen daher keinen Bedarf einer Einordnung⁵ oder Kennzeichnung.

Auf Druck von Walt Disney, Inhaber sämtlicher Rechte an der Star Wars-Marke, wurde die Möglichkeit in Star Wars Battlefront 2 echtes Geld auszugeben zur Veröffentlichung des Spiels entfernt⁶. Da Mechaniken wie z.B. Lootboxen jedoch bereits zu Beginn der Entwicklung fest in die DNA eines Spiels eingeplant werden ist damit zu rechnen, dass Electronic Arts diese nach dem Ablauf des kommenden Star Wars Kinofilms im Dezember wieder ins Spiel zurückbringen wird. Andere Publisher wie z.B. Activision Blizzard (Call of Duty, Overwatch uvm.) sind bereits einen Schritt weiter und lassen sich Mikrotransaktionen während des Matchmakings patentieren⁷ um Spielende über diesen Weg zum Ausgeben von zusätzlichem Geld zu animieren.

Es bleibt abzuwarten, wie genau Publisher in Zukunft mit der Implementierung von Glücksspielelementen in Computerspielen umgehen. Die Einordnung von Glücksspielelementen ausschließlich an der potentiellen Ausschüttung von hartem Geld in Form eines Gewinns fest zu machen, wird der Bandbreite des Themas, besonders unter dem Blickwinkel des Zugangs von jungen Menschen zu digitalen Spielen, nicht gerecht. In China müssen Publisher z.B. seit einiger Zeit die Chancen auf mögliche Gewinne bei zufälligen Verfahren offen legen⁸. Das soll die Mechaniken transparenter und weniger attraktiv für die Spielenden machen. Die belgische Glücksspielkommission sieht nach aktuellem Stand ein deutliches Suchtpotential bei bezahlbaren Glücksspielelementen in Computerspielen, unabhängig von der möglichen Ausschüttung eines Gewinns in harter Währung⁹. Der zuständige belgische Justizminister denkt bereits über ein Verbot solcher Mechaniken nach und auch in Hawaii¹⁰ will man Spiele mit Glücksspielelementen aus dem Handel nehmen. Ob eine Regulation auf diesem Weg umsetzbar sein wird, ist im Hinblick auf die Einstufungen der Jugendschutzbehörden in den USA und der EU, welche noch keinen Handlungsbedarf sehen, offen. Die aktuelle Diskussion zeigt jedenfalls deutlich, dass nicht nur Nutzende und Angehörige eine bessere Kennzeichnung glücksspielartiger Inhalte als Unterstützung für einen bewussten Umgang mit solchen Spielen benötigen. Eine eindeutige Kennzeichnung von digitalen Spielen, welche Glücksspielelemente beinhalten, wäre ein zeitgemäßer, adäquater Ansatz und käme nicht nur den Spielenden, sondern auch den Erziehenden bei der Etablierung eines bewussten Umgangs mit digitalen Spielen entgegen.

⁴ <https://www.casinoonline.de/nachrichten/loot-boxes-computerspielen-gluecksspielaufsicht-belgien-10908/>

⁵ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-usk-und-eu-jugendschutz-peg-i-sieht-auch-kein-gluecksspiel,3320964.html>

⁶ http://www.4players.de/4players.php/spielinfornews/Allgemein/38281/2171631/Star_Wars_Battlefront_2-Druck_von_Disney_soll_zur_Entfernung_der_Mikrotransaktionen_gefuehrt_haben.html

⁷ <http://www.gamestar.de/artikel/activision-blizzard-patent-matchmaking-auf-basis-von-mikrotransaktionen,3321143.html>

⁸ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-in-china-gewinnchancen-muessen-ab-sofort-offengelegt-werden,3313480.html>

⁹ <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-belgien-stuft-sie-als-gluecksspiel-ein-justizminister-fordert-eu-verbot,3322548.html>

¹⁰ <https://www.golem.de/news/lootboxen-battlefront-2-ist-ein-star-wars-onlinecasino-fuer-kids-1711-131287.html>

Weiterführende Links (GER):

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Micropayment>
- <http://www.pcgameshardware.de/Star-Wars-Battlefront-2-2017-Spiel-60678/News/Mikrotransaktionen-sind-ein-Pfeiler-der-zukuenftigen-Strategie-1243889/>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-belgien-stuft-sie-als-gluecksspiel-ein-justizminister-fordert-eu-verbot,3322548.html>
- <https://www.golem.de/news/star-wars-battlefront-2-macht-und-mikrotransaktionen-1711-131252.html>
- <https://www.casinoonline.de/nachrichten/loot-boxes-computerspielen-gluecksspielaufsicht-belgien-10908/>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-belgische-gluecksspielkommission-nimmt-star-wars-battlefront-2-und-overwatch-ins-visier,3322299.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-englische-regierung-gibt-statement-zur-gluecksspieldebatte-ab,3321158.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-offiziell-kein-gluecksspiel-laut-us-jugendschutz,3320925.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-als-gluecksspiel-das-sagt-der-anwalt,3321951.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-in-china-gewinnchancen-muessen-ab-sofort-offengelegt-werden,3313480.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-usk-und-eu-jugendschutz-pegi-sieht-auch-kein-gluecksspiel,3320964.html>
- <http://www.gamestar.de/artikel/mikrotransaktionen-studie-listet-top-10-der-onlinetitel-deren-spieler-durchschnittlich-am-meisten-bezahlen,3054674.html>

Weiterführende Links (Global):

- <https://www.polygon.com/2017/11/16/16658476/star-wars-battlefront-2-loot-crate-costs-analysis>
- <https://www.polygon.com/2017/11/17/16670542/star-wars-battle-front-2-elite-trooper-deluxe-edition-cards>
- <https://www.polygon.com/2017/11/16/16668264/star-wars-battlefront-2-loot-crates-microtransactions-ea>
- <https://www.polygon.com/2017/11/17/16670758/star-wars-battlefront-2-issues-disney-ea>
- <https://goo.gl/UqyFMX>
- <http://metro.co.uk/2017/11/17/gamers-celebrate-victory-as-ea-removes-microtransactions-in-star-wars-battlefront-ii-7086453/>
- <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2017/11/21/the-state-of-hawaii-investigating-ea-for-predatory-practices.aspx>
- <https://goo.gl/NWgvNG>
- <https://nieuws.vtm.be/vtm-nieuws/binnenland/geens-wil-gokken-games-verbieden>

Kontakt



Referat Suchtprävention
Christian Schaack
Hölderlinstr. 8, 55131 Mainz
Telefon: 06131 2069-46
Fax: 06131 2069-69
E-Mail: cschaack@lzg-rlp.de
Internet: www.lzg-rlp.de