

Lootboxen in Videospiele: Bestehen glücksspielähnliche Merkmale mit Risiken für Kinder und Jugendliche?

Jugendschutz in digitalen Spielen - Glücksspielähnliche
Elemente in Videospiele

22.02.2024, Berlin

Gerhard Bühringer

1.1 Computerspiele

- Ziel der Spiele ist es durch Leistung einen Punktstand zu erreichen oder zu erhöhen
- Merkmale sind Freude, Wissen, Kompetenz, Geduld, Geschicklichkeit und Wettbewerb
- Wettbewerb mit sich selbst oder Mitspielern
- Mit Leistung und viel Zeit im Spiel kann man einen Punktstand/Coins *ohne Geld* erreichen und damit Karten-Packs zur Spielbeschleunigung gewinnen – oder durch Zufall (*free-to-play*)
> zum Beispiel gute Fußballspieler
- Bei manchen Spielen kann man zur Spielbeschleunigung auch *kostenpflichtig* Spielvorteile kaufen (*pay-to-win*)

1.2 Mikrotransaktionen – kostenpflichtige Zusatzinhalte

- Während des Spiels wird echtes Geld investiert, um Spielvorteile gegenüber anderen Spielern zu erwerben – Verbesserung der Spielsituation und Beschleunigung des Spielfortschritts („pay to win“)
- Lootbox (virtuelle Box): enthält einen Vorteile für das Spiel (Fußballspieler, Waffen, Soldaten)
 - > Erhalt gegen Leistung oder Zufall, zumeist schneller und attraktiver gegen Geld
 - > Die Vorteile sind zufällig und mit einer geringen Wahrscheinlichkeit enthalten
- Davon abzugrenzen: Mikrotransaktionen ohne Spielvorteile
 - > bestimmte Kleider, äußerliche Merkmale

- Haben Lootboxen Glücksspielmerkmale?
- Haben Lootboxen riskante Glücksspielmerkmale für Minderjährige?
- Glückspiel: Spielteilnahme gegen Zahlung eines Einsatzes, Gewinn zufallsbedingt und (in der Realität) mit geringer Wahrscheinlichkeit

3. Warum Minderjährige?

- Neurobiologische und psychosoziale Reifungsprozesse nicht abgeschlossen
- Besondere gesellschaftliche Schutzpflicht (zumeist bis 18 Jahre)
- Unternehmerische Verantwortung

Vollständigen Altersfreigabe (USK 0) am Beispiel des FIFA 2023 Spiels (Auszüge)

- „Allerdings können durch zufallsbasierte Spielerkartenpakete („Lootboxen“) Vorteile im Spielverlauf erworben werden, die unter dem Aspekt „Glückspielthematik“ anhand der aktuell gültigen USK-Leitkriterien (USK, 2023) bewertet wurden“
- „Lootboxen sind deutlich von Glücksspielen zu unterscheiden“
- „Keine „Desensibilisierung gegenüber Spielverlusten“
- Nutzungsrisiken wie etwa durch „nichtspielimmanente Komponenten“ und „Kauffunktionen“ blieben unberücksichtigt.
- Nachfolgespiel FC 24 im Herbst 2023: Altersbegrenzung ab 12 Jahre
> Risiken: riskanter Kontakte und Handlungsdruck zu Geldausgabe

5. Glücksspielmerkmale bei Lootboxen für Minderjährige am Beispiel FIFA 2023?

- Geringer Preis je Karten Pack: 100 Points kosten etwa 1 € (Rabatte bei Kauf großer Mengen!)
- 1 Karten Pack kostet 75-100 Points (0,60 -1,25 €)
- Ziehung eines Top Spielers : Wahrscheinlichkeit unter 2% (höher bei teureren premium Packs)
- *Erstes Fazit: Glücksspielmerkmale erfüllt: Spielteilnahme gegen Zahlung eines Einsatzes, Gewinn zufallsbedingt und mit geringer Wahrscheinlichkeit*
- *Zweites Fazit als Hypothese: Wahrscheinlich riskant für Minderjährige!*
 - > Frühe Gewöhnung an Glücksspielen
 - > Im Verhältnis zum Taschengeld hohe Ausgaben für Jüngere
 - > Hoher sozialer Druck am Spiel mitzumachen

Forschung zu Jugendlichen

- Deutlicher Zusammenhang von problematischem Spielverhalten und Nutzung von Lootboxen, vor allem bei bezahlten Lootboxen (systematische Überblicksarbeit (Montiel et al., 2022) zwei größere Einzelstudien (Ide et al., 2021; Kristiansen & Severin, 2020))
- methodischen Einschränkungen: Mängel bei Messinstrumenten, Stichproben, korrelative, keine kausalen Aussagen

Forschung zu Erwachsenen

- korrelativen Zusammenhang zwischen der hohen Nutzung von Lootboxen und exzessiver wie auch (nach klinischen Kriterien) problematischer Video-Spielteilnahme
- Spieler, die Lootboxen mit realem Geld kaufen, spielen intensiver und mit mehr Freunden, die auch bezahlt haben
- Spieler, die Lootboxen mit realem Geld kaufen, spielen grundsätzlich mehr verschiedene Videospiele, spielen länger und zeigen mehr klinische Symptome.
- Spieler, die ein stärkeres problematische Glücksspielverhalten zeigen, geben auch mehr Geld für Lootboxen aus
- methodischen Einschränkungen: Mängel bei Messinstrumenten, Stichproben, korrelative, keine kausalen Aussagen (zwei systematische Überblicksarbeiten (Garea et al., 2021; Yokomitsu et al., 2021))

- (1) Zwischen (gekauften) Lootboxen und problematischen Merkmalen der Videospiele Teilnahme von Jugendlichen besteht über mehrere Studien - trotz aller methodischer Schwächen - ein deutlicher Zusammenhang.
- (2) Zur Kausalität können keine Aussagen gemacht werden
- (3) Dennoch gilt für den Schutz von Jugendlichen, dass diese problematischen Entwicklungen möglichst verhindert werden sollten
- (4) Vor diesem Hintergrund ist die Alterseinstufung der USK (USK 0) nicht nachvollziehbar

Vorschläge an die Politik: Zum Schutz von Kindern und Jugendlichen können verschiedene Maßnahmen kombiniert werden:

- (1) FIFA 23 und ähnliche Spiele sollten nur von älteren Jugendlichen oder Erwachsenen gekauft werden können
- (2) Es sollte eine Aufklärung für Erwachsene über die finanziellen und entwicklungspsychologischen Risiken bei Kindern und Jugendlichen erfolgen
- (3) Die Alterseinstufung sollte auf USK 12/14 festgelegt werden
- (4) Der *Kauf* von Spielkarten- Packs pro Tag sollte für Jugendliche durch geeignete technische Maßnahmen begrenzt werden (oder erst ab 16/18 freigegeben werden)
- (5) Wie immer: Hoher Forschungsbedarf!

- Langjährige Finanzierung von Forschungsvorhaben durch Landes- und Bundesbehörden und die DFG ohne ökonomische Interessen an Glücksspielen
- Langjährige Finanzierung von Forschungsvorhaben durch private und staatliche Glücksspielanbieter sowie staatliche Aufsichtsbehörden mit ökonomischen Interessen an Glücksspielen
- Untersuchungspläne, Auswertungen und Publikationen ohne Einfluss Dritter
- Zahlreiche Anhörungen in Parlamenten und Ausschüssen mit und ohne finanzielle Interessen an Glücksspielen
- Genaue Angaben: <https://tu-dresden.de/mn/psychologie/riskmanagement/ressourcen/dateien/cvs/2021-02-03-Deklaration-KI-Buehringer.pdf?lang=de>

- Bühringer, G., Kotter, R., Czernecka, R. & Kräplin, A. (2018). Beyond Reno II: Who cares for vulnerable gamblers? *SUCHT*, 64(5-6), 325-334. doi:10.1024/0939-5911/a000566
- Garea, S. S., Drummond, A., Sauer, J. D., Hall, L. C. & Williams, M.N. (2021). Meta-analysis of the relationship between problem gambling, excessive gaming and loot box spending, *International Gambling Studies*, 21(3), 460-479. doi: 10.1080/14459795.2021.1914705
- Ide, S., Nakanishi, M., Yamasaki, S., Ikeda, K., Ando, S., Hiraiwa-Hasegawa, M., ... & Nishida, A. (2021). Adolescent problem gaming and loot box purchasing in video games: cross-sectional observational study using population-based cohort data. *JMIR Serious Games*, 9(1), e23886. doi:10.2196/23886
- Kristiansen, S. & Severin, M. C. (2020) Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors* (103), 106254. doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254.
- Montiel, I., Basterra-González, A., Machimbarrena, J.M., Ortega-Barón, J., González-Cabrera, J. (2022) Loot box engagement: A scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling. *PLoS ONE* 17(1): e0263177. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263177>
- USK (2023) *USK Leitkriterien*. Abgerufen am 22.03.2023 unter: <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>
- Yokomitsu, K., Irie, T., Shinkawa, H. et al. (2021). Characteristics of Gamers who Purchase Loot Box: a Systematic Literature Review. *Curr Addict Rep* 8, 481-493. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00386-4>