

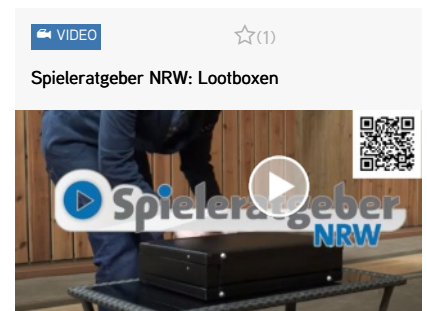
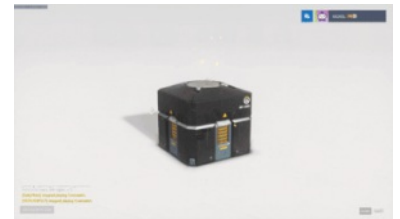
Online-Gaming

Faktenblatt

Lootboxen

Online-Spiele können über das Anbieten von Extras gegen Mikrotransaktionen hohe Erträge erwirtschaften. Ob diese Extras uns Vorteile im Spiel verschaffen (Pay to Win) oder einfach cool aussehen lassen (Skins), ist das eine. Die andere Unterscheidungsart ist, ob wir diese Extras direkt kaufen können, wie beispielsweise bei Fortnite, oder ob wir diese in sogenannten Lootboxen (dt. «Beutekiste») finden.

Lootboxen sind Belohnungskisten mit einer fixen Anzahl an zufälligen Gegenständen oder Skins. Die Spielenden erhalten diese virtuellen Truhen regelmässig aufgrund des Spielfortschritts. Je cooler oder stärker ein Extra ist, desto seltener kann es in einer Lootbox gefunden werden. Die Algorithmen der Lootboxen sind grundsätzlich nicht bekannt. Lootboxen sind vergleichbar mit Panini-Fussballbildern: Will man einen bestimmten Gegenstand oder ein bestimmtes Aussehen, muss man – gemäss der Wahrscheinlichkeitstheorie – viele Lootboxen öffnen. Anders als bei Panini-Bildern geht dies auf zwei Arten: Entweder man verdient die Kisten in langen Spielstunden oder man kauft sich ein paar Dutzend davon im In-Game-Shop gegen Echtgeld. Ein Beispiel dafür sind die Packs bei FIFA Ultimate Team.



Reine Glückssache?

Lootboxen sind insofern problematisch, als ihre Funktionsweise nahe am Glücksspiel liegt. Der Kaufgegenstand wird bei einer Lootbox nicht definiert und funktioniert nach dem Lotterieprinzip.

Der Drang, nur noch eine weitere Box zu kaufen, um (vielleicht!) endlich stärker oder cooler zu sein, ist nicht zu unterschätzen und kann sich zu einer regelrechten Sucht entwickeln. Viele Staaten haben deshalb Lootboxen genauer unter die Lupe genommen und die Niederlande sowie Belgien haben bereits gewisse Spiele mit Lootboxen verboten. In der Schweiz existieren zurzeit keine Regulierungen.

Zahlen und Fakten

- 63% der Jugendlichen in der Schweiz zocken regelmässig. Jungen spielen mit einem Anteil von 80% gegenüber Mädchen (44%) deutlich mehr.
- Das Smartphone wird als Gerät zum Spielen am häufigsten genutzt.
- Die durchschnittliche Spieldauer nach eigener Schätzung der Jugendlichen beträgt 81 Minuten pro Tag. Jungen spielen im Durchschnitt 2,5-mal so lange wie Mädchen.

Quelle: mpfs.de JIM-Studie 2019