

# Positionspapier zum Umgang mit Lootboxen

## Was sind Lootboxen?

Lootboxen sind virtuelle Schatzkisten/ Beutekisten (engl. „Loot“-„Beute“, „box“-„Kiste“), die in vielen Videospiele entweder erspielt oder - häufiger - käuflich erworben werden können. Sie enthalten beispielsweise neue Spielfiguren, ein neues Aussehen der eigenen Spielfigur („Skin“), Ausrüstungsgegenstände oder Fähigkeiten für die Spielfigur. Oft kann ein Spiel ohne die zusätzlich erspielten / erkauften Lootbox-Inhalte nicht gewonnen werden oder der Spielfortschritt ist stark verlangsamt.

Vor dem Öffnen ist unklar, welche zufällig ausgewählten Inhalte sich in den Lootboxen befinden. Der Wert und Nutzen dieser Inhalte im Spiel können erheblich variieren. Wer an besonders seltenen Inhalten interessiert ist, braucht Geduld, finanzielle Mittel und Glück. Lootboxen werden oft zeitlich limitiert angeboten und werben mit großen Ersparnissen, um den psychischen Druck zu erhöhen. Häufig müssen mehrere Lootboxen gekauft werden, um den gewünschten Inhalt zu bekommen. Solche Spielmechaniken werden von Kritikern mit der Funktionsweise von Glücksspielen verglichen. Bisher werden Lootboxen von der Definition des Glücksspielgesetzes nicht erfasst und gelten als simuliertes Glücksspiel.

## Welche Risiken und Gefahren können Lootboxen für Kinder und Jugendliche mit sich bringen?

Die Paritätische Suchthilfe Niedersachsen betrachtet Lootboxen insbesondere für Kinder und Jugendliche als problematisch, da verschiedene Mechanismen das Risiko von Suchtverhalten fördern und den Zugang zu Glücksspiel erleichtern. Es bestehen mehrere wesentliche Gefahren, die auf empirischen Studien und Erkenntnissen aus der Praxis der Suchtprävention basieren:

### Einfacher Zugang und Verfügbarkeit

Lootboxen sind ein Bestandteil vieler digitaler Spiele, die Kindern und Jugendlichen leicht zugänglich sind. Die Omnipräsenz von Gaming-Plattformen und die Möglichkeit, auf Smartphones und Tablets jederzeit und überall spielen zu können, führen dazu, dass diese Spiele und deren unregulierte Lootboxen rund um die Uhr verfügbar sind. Diese ständige Zugänglichkeit normalisiert glücksspielähnliches Verhalten und lässt die potenziellen Gefahren von Lootboxen in den Hintergrund treten.

### Hohe Ereignisfrequenz und „Fast-Gewinne“

Lootboxen schaffen eine schnelle Abfolge von Belohnungserlebnissen, was das Potenzial für Suchtverhalten stark erhöht. Der rasche Wechsel zwischen Verlust und potenziellem Gewinn in Form der ersehnten virtuellen Inhalte weckt bei der spielenden Person kontinuierlich die Hoffnung auf einen Gewinn. Diese Ereignisfrequenz begünstigt die Entstehung von problematischem Spielverhalten, da Verluste kaum realisiert und stattdessen sofort durch die Aussicht auf die nächste Belohnung überlagert werden.

### **Verschleierung des realen Geldwertes durch In-Game-Währungen und Mikrotransaktionen**

Lootboxen können häufig nur über interne Spielwährungen wie beispielsweise „Points“ in der Fußballsimulation „EAFC“ (ehemals „FIFA“) erworben werden, die für Echtgeld gekauft werden müssen. Der Einsatz dieser künstlichen Währungen und die Möglichkeit, auch nur geringe Beträge zu investieren, senken die Hemmschwelle für den Kauf von Lootboxen und führen dazu, dass Kinder und Jugendliche schnell den Überblick über ihre Ausgaben verlieren.

### **Verlockende Gestaltung und Manipulation durch audiovisuelle Effekte**

Lootboxen werden im Spiel häufig mit auffälligen Ton- und Lichteffekten präsentiert. Diese Effekte verstärken die Lust am Kauf. Sie sorgen auch dafür, dass „Fast-Gewinne“ - das Erwecken eines baldigen Gewinns - besonders anziehend wirken und so das weitere Spielen und Kaufen von Lootboxen gefördert werden.

### **Kontrollillusion und „magisches Denken“**

Lootboxen schaffen eine Kontrollillusion, indem Spieler:innen selbst entscheiden können, welche Lootbox sie öffnen und wann. Diese vermeintliche Kontrolle fördert die Annahme, den Spielausgang beeinflussen zu können, was kognitive Verzerrungen begünstigt und zu „magischem Denken“ führen kann. Kinder und Jugendliche, die sich in einer „Glückssträhne“ wähnen, könnten dazu neigen, vermehrt Lootboxen zu kaufen und somit ein problematisches Kaufverhalten zu entwickeln.

## **Position der Paritätischen Suchthilfe Niedersachsen**

Aufgrund der hohen Gefährdungspotenziale fordert die Paritätische Suchthilfe Niedersachsen konkrete Maßnahmen, um Kinder und Jugendliche besser vor den Risiken von Lootboxen zu schützen. Die folgenden Maßnahmen sind aus suchtpreventiver Sicht notwendig:

### **Verbot von Lootboxen für Minderjährige**

Lootboxen sollten für Personen unter 18 Jahren unzugänglich gemacht werden. Die potenziellen Gefahren für Kinder und Jugendliche rechtfertigen diese Altersgrenze. Das Verbot der Nutzung von Lootboxen für Minderjährige ist in Ländern wie Belgien und den Niederlanden bereits in Kraft und schützt Kinder und Jugendliche dort vor den psychologischen Risiken.

### **Aufklärungsmaßnahmen in Schulen und Einbindung der Erziehungsberechtigten**

Um den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Spielen zu fördern, sollten präventive Maßnahmen zur Aufklärung über Glücksspiel und Lootboxen systematisch in Schulen integriert werden. Workshops, Projektstage und informative Veranstaltungen sind dabei essenziell, um Schüler:innen und Eltern für die Risiken von Lootboxen und glücksspielähnlichen Mechanismen zu sensibilisieren. Nur durch Aufklärung können Kinder und Jugendliche sowie Erziehungsberechtigte die Gefahren realistisch einschätzen.

### **Verbot von In-Game-Währungen für Minderjährige**

Die Nutzung künstlicher Spielwährungen, die mit Echtgeld gekauft werden, verschleiert den realen Geldeinsatz und erhöht das Risiko eines unbewussten Kostenanstiegs. Aus diesem Grund sollte die Verwendung von In-Game-Währungen für minderjährige Spieler:innen untersagt werden, um sie vor ungewollt hohen Ausgaben zu schützen und das Bewusstsein für den tatsächlichen Geldwert zu stärken.

### **Transparente Darstellung der getätigten Ausgaben bei Mikrotransaktionen**

Vor jeder Transaktion in einem Spiel sollte der spielenden Person eine Übersicht über die Ausgaben der letzten 3(S) Tage eingeblendet werden. So wird der Überblick über die finanziellen Einsätze gefördert und die Gefahr eines Kontrollverlusts minimiert.

### **Verbot von Werbung für Lootboxen**

Viele Streamer:innen und Influencer:innen zeigen das Öffnen von Lootboxen in ihren Videos und beeinflussen damit insbesondere ein junges Publikum. Dies führt zu einer Verharmlosung und Normalisierung von Lootboxen und animiert Jugendliche zur Nachahmung. Die Paritätische Suchthilfe Niedersachsen fordert daher ein grundsätzliches Verbot von Werbung für Lootboxen.

### **Ausschreibung wissenschaftlicher Forschung zu präventiven Maßnahmen**

Um die Wirksamkeit präventiver und regulatorischer Maßnahmen besser evaluieren zu können, sollten Studien zur Prävention im Bereich von Lootboxen durchgeführt werden. Diese Untersuchungen sind notwendig, um etwaige Effekte der dargestellten Maßnahmen nachzuvollziehen und gegebenenfalls Anpassungen vorzunehmen.

Die zunehmende Vermischung von Spiel- und Glücksspielelementen in digitalen Spielen, insbesondere durch Lootboxen, stellt eine ernsthafte Bedrohung für die psychische Gesundheit und das finanzielle Wohl von Kindern und Jugendlichen dar. Die Paritätische Suchthilfe Niedersachsen fordert daher eine wirksame Regulierung und ein Verbot von Lootboxen für Minderjährige, um diese besonders vulnerable Gruppe zu schützen. Ein umfassender Jugendschutz und präventive Maßnahmen sind in diesem Bereich dringend erforderlich, um die Entwicklung von Spielsucht vorzubeugen und den gesetzlichen Schutzauftrag zu erfüllen. Es ist entscheidend, dass das Gemeinwohl und der Schutz junger Menschen über wirtschaftliche Interessen gestellt werden.