

## FIFA Ultimate Team

# MUSS ES VERBOTEN WERDEN?

Jüngste Geschehnisse rund um FIFA 23 machen es notwendig, die entscheidende Glücksspielfrage wieder anzugehen. Laut Experten besteht dringender Handlungsbedarf, der über die aktuellen Maßnahmen hinausgeht. Von Michael Sonntag

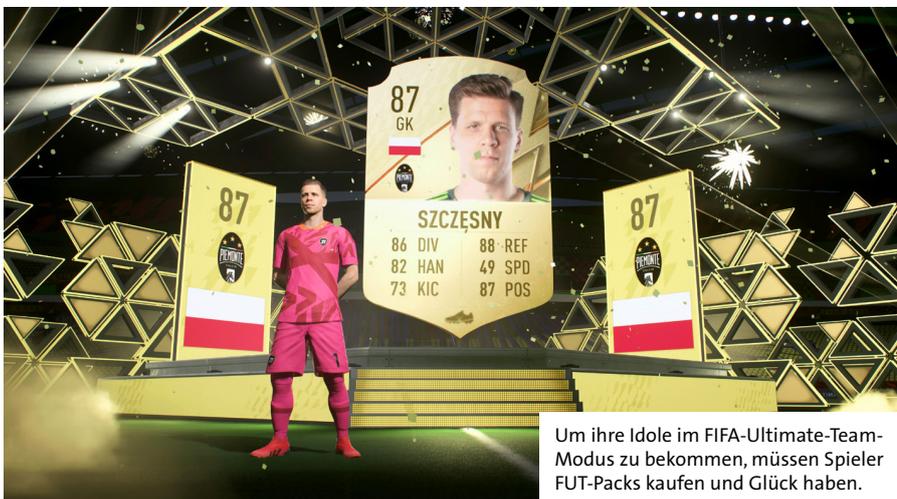


Der FIFA-Ultimate-Team-Modus von Electronic Arts' FIFA-Serie ist ebenso beliebt wie umstritten. Auch in FIFA 23 sammeln Spieler darin ihr ganz persönliches Team aus Superstars, wobei ein Zufallsmechanismus darüber entscheidet, welche Güte die Verstärkungen in sogenannten FUT-Packs besitzen. Bekannte und besonders starke Spieler sind selten, weshalb der Kauf zusätzlicher FUT-

Packs gegen Echtgeld attraktiv wirkt; 2021 hat Electronic Arts dadurch Einnahmen von 1,6 Milliarden Dollar generiert. Alle Sportler haben je nach Gruppe unterschiedliche Ziehungswahrscheinlichkeiten, von 100 bis 4,2 Prozent ist alles dabei. Aber es gibt auch noch größere Seltenheiten darunter. So betrug im September 2022 beispielsweise die Wahrscheinlichkeit, einen »Team of the

Week«-Spieler zu ziehen, gerade mal 1,7 Prozent. Wenn schockierende Meldungen davon berichten, dass Leute ganze Uni-Ersparnisse verzoeken oder Kinder die Konten ihrer Eltern leeren, nur um FUT-Packs zu kaufen, wird man hellhörig. Ist das Glücksspiel?

Viele Studien haben sich bereits mit dieser Frage beschäftigt, zuletzt veröffentlichte der norwegische Verbraucherrat (NCC) hierzu im Mai 2022 die Studie »Insert Coin«. Finn Myrstad, der Direktor für Digitalpolitik beim norwegischen Verbraucherrat, resümiert: »Im Rahmen unserer Arbeit haben wir festgestellt, dass der Verkauf und die Präsentation von Lootboxen oft mit der Ausbeutung der Verbraucher durch Verdrängungsmechanismen, der Förderung von Suchtverhalten, der Ausrichtung auf gefährdete Verbrauchergruppen und vielem mehr einhergehen.« Das machte auch die Politik hellhörig, allerdings pflegt jedes Land einen anderen Umgang mit den kontroversen Lootboxen. Die Niederlande beispielsweise verboten das Feature zeitweise, bis das Land im März 2022 zugunsten von Electronic Arts entschied und eine Strafe von zehn Millionen



Um ihre Idole im FIFA-Ultimate-Team-Modus zu bekommen, müssen Spieler FUT-Packs kaufen und Glück haben.



Trymacs Bruder Nicolas betreibt unter HowToBeHuman einen eigenen YouTube-Kanal.



Creator wie Trymacs präsentieren die Ziehungen als großes Spektakel – geschnitten und verzerrt.

Euro fallen ließ. Belgien verbietet es seit Januar 2019, auch wenn die eigentlich notwendige Anpassung des Glücksspielgesetzes dafür bis heute fehlt. In Deutschland dagegen ist es weiterhin erlaubt.

Im April 2021 reagierte die Bundesregierung mit dem reformierten Jugendschutzgesetz auf diese Debatte – zunächst ohne weitere Ausgestaltung. Nun trägt der Schritt Früchte: Für 2023 hat die USK neue Regelungen eingeführt, bei denen Lootboxen erstmals berücksichtigt werden. Können damit die potenziellen Gefahren der In-Game-Käufe abgewendet werden? Das haben wir YouTuber, Politiker, Glücksspielforscher, die USK und zuletzt auch EA selbst gefragt.

## Die Gaming-Szene

Im Oktober 2022 gab Trymacs als einer der größten FIFA-YouTuber Deutschlands bekannt, dass er zukünftig die FIFA-Reihe (ab sofort EA Sports FC) wegen ihrer Lootboxen boykottieren werde. EA setzte ihn dafür auf die schwarze Liste. Ausschlaggebend für den Boykott war ein Video seines Bruders Nicolas, der auf seinem YouTube-Kanal HowToBeHuman verschiedene Gesellschaftsphänomene psychologisch beleuchtet. Im besagten Video gab der YouTuber einen Überblick über entscheidende Forschungsergebnisse zu den potenziellen Gefahren von Lootboxen. Darin bezog er sich unter anderem auf eine Studie von Drummond und Sauer aus dem Juni 2018, die zeigte, dass FIFA und Madden als zwei von 22 untersuchten Lootbox-Spielen alle sechs Kriterien von Glücksspiel erfüllen.

Der sechste Punkt (Geldgewinn) bleibt nichtsdestotrotz eine komplizierte Auslegungssache, de facto findet keine Echtdauszahlung statt – weshalb Lootboxen übrigens auch in Deutschland nicht unter Glücksspiel fallen (Quelle: § 3 Abs. 1 Satz 1 des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV)). Im gleichen Zug ging der YouTuber auch darauf ein, wie sich Glücksspiele – und damit vermutlich auch Lootboxen – auf das Verhalten auswirken. Er schloss mit der Frage, inwiefern Menschen wie sein Bruder mit ihren Videos ebenfalls dazu beitragen, die Lootboxen zu bewerben und falsche Erwartungen zu wecken. »Ich habe sehr viel positives Feedback für mein Video bekommen, aber ich denke mal, dass der Boykott meines Bruders die Spitze darstellt«, erzählt uns Nicolas im Interview. Das Thema habe Trymacs schon seit Jahren Kopfzerbrechen bereitet. »Deshalb ist er auch der einzige Creator, den ich kenne, der am Anfang von jedem seiner Videos mit einem Disclaimer vor Lootboxen warnt. Der Boykott war nun definitiv eine vorausschauende Entscheidung. Denn sagen wir mal, es wird erst in ein paar Jahren mit genügend Forschung nachgewiesen, dass Streamer tatsächlich extremen Einfluss auf Zuschauer in Bezug auf Lootboxen haben, gerade auf Kinder, dann wäre es für viele schon zu spät. Das wollte er, wie er sagt, nicht riskieren, und deswegen hat er

sich so entschieden«, sagt Nicolas. Aber dabei soll es nicht bleiben.

Denn darüber hinaus möchte Trymacs, wenn das nächste Spiel der Fußballreihe erscheint, noch weitere Influencer zum Boykott motivieren. Das ist das, was YouTuber tun können, aber Nicolas sieht auch andere in der Verantwortung. »Ich denke schon, dass es politische Regulationen geben muss, damit man das Thema nachhaltig kontrollieren kann. Aktuell hat FIFA immer noch eine Altersfreigabe ab 16 Jahren in Deutschland, während Glücksspiel erst ab 18 Jahren freigegeben ist – das gibt mir schon stark zu denken. Aber abseits davon müssen auch die Eltern besser informiert werden«, erklärt der YouTuber. Der Einfluss von Streamern beschäftigt ihn allerdings weiterhin. »Es ist kritisch zu sehen, wie viel

Einfluss ein kurzer rationaler Disclaimer im Gegensatz zu allen zusammengeschnittenen Siegesmomenten hat, die darauf folgen. Diese Videos sind mega unterhaltsam, wecken aber auch falsche Erwartungen. Trymacs zieht eben nicht eine Ikone nach der anderen.« Das brachte Nicolas und seinen Bruder auf eine Idee: »Um die Wirklichkeit zu zeigen und abzuschrecken, planten wir, ein Video zu veröffentlichen, das stattdessen nur die »Nieten« von zwölf Streams zeigt. Damit wären wir auf insgesamt 56 Stunden gekommen. Aber der YouTube-Upload machte uns einen Strich durch die Rechnung.«

## Die Forschung

Ist die Forschung in diesem Thema schon weiter als Regierungen und Gesellschaft? Um eine direkte Einschätzung zu bekom-

# 'The kids emptied our bank account playing Fifa'

© 9 July 2019



By Zoe Kleinman  
Technology reporter, BBC News

Für FUT-Packs: Leute geben ihre Ersparnisse aus, Kinder leeren Konten ihrer Eltern.

Table 1 | Gambling features in the 22 video games containing loot boxes in 2016-2017

Game	ESRB rating	Exchange of money	Unknown future event	Chance involved	Avoid losses if opt out	Competitive advantage	Can cash out
Assassins Creed Origins	17+	✓	✓	✓	✓	✓*	X
Battlefield 1	17+	✓	✓	✓	✓	X	X
Call of Duty: Infinite Warfare	17+	✓	✓	✓	✓	✓	X
Call of Duty: WWII	17+	✓	✓	✓	✓	X	X
Destiny 2	13+	✓	✓	✓	✓	X	X
FIFA 17	E	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FIFA 18	E	✓	✓	✓	✓	✓	✓
For Honor	17+	✓	✓	✓	✓	✓	X
Forza Motorsport 7	E	X*	✓	✓	✓	✓	X
Gears of War 4	17+	✓	✓	✓	✓	X	X
Halo Wars 2	13+	✓	✓	✓	✓	✓	X
Injustice 2	13+	X	✓	✓	✓	✓	X
Lawbreakers	17+	✓	✓	✓	✓	X	X
Madden NFL 17	E	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Madden NFL 18	E	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mass Effect Andromeda	17+	✓	✓	✓	✓	✓*	X
Middle Earth: Shadow of War	17+	X*	✓	✓	✓	✓*	X
NBA 2K18	10+	✓	X	X	✓	X	X
Need for Speed Payback	13+	✓	✓	✓	✓	✓	X
Overwatch	13+	✓	✓	✓	✓	X	X
PlayerUnknown's Battlegrounds	13+	✓	✓	✓	✓	X	✓
Star Wars Battlefront II	13+	X*	✓	✓	✓	✓	X

E, everyone. \*These games are single player or cooperative, but loot boxes can provide competitive advantage against the game and make players more powerful than friends or team mates. \*Turn 10 Studios (the publisher of Forza Motorsport 7) have announced they will be adding the ability to purchase loot boxes with money soon. \*Originally included, but shut down at time of writing due to consumer backlash.

Eine Studie von Drummond & Sauer fand heraus, dass FIFA und Madden als einzige von 22 Lootboxen-Spielen alle sechs Kriterien von Glücksspiel erfüllen.

## EA UND DIE FORSCHUNG

Als Gegenargument zur Lootbox-Debatte führt EA unter anderem ein Paper des Forschers Rune Nielsen an, laut dem nur eine von vier Lootbox-Kategorien Glücksspiel ist.

Typ	Ressource	Belohnung	Beispiel
I-I	Isoliert (nicht kaufbar)	Isoliert (nicht verkaufbar)	Horizon Zero Dawn, Diablo, Diablo 2
I-E	Isoliert (nicht kaufbar)	Eingebettet (virtuelles, verkaufbares Objekt)	Diablo 3 (mit Auktionshaus)
E-I	Eingebettet (Kauf gegen echtes Geld)	Isoliert (virtuelles, nicht verkaufbares Objekt)	Overwatch, Star Wars Battlefront, FIFA 17 Ultimate Team
E-E	Eingebettet (Kauf gegen echtes Geld)	Eingebettet (virtuelles, verkaufbares Objekt)	PUBG, Team Fortress 2, CS:GO

men, haben wir mit den Glücksspielforschern Professor Dr. Ingo Fiedler und PhD Markus Meschik gesprochen.

Prof. Fiedler gibt uns zunächst einen Überblick über das Glücksspielphänomen als solches: »Über die rund 15 Jahre meiner Forschung im Bereich von Glücksspielen haben sich insbesondere zwei Kernergebnisse herauskristallisiert. Erstens: Die Nachfrage nach Glücksspielen ist sehr stark konzentriert auf eine sehr kleine Gruppe an Glücksspielern. Während also die breite Mehrheit von Glücksspielern nur selten und um geringe Einsätze spielt, sind es die Intensivspieler, die für den Großteil des Marktes verantwortlich sind. Diese Intensivspieler leiden sehr häufig unter ihrem Spielverhalten und erfüllen oftmals die Diagnosekriterien eines pathologischen, also krankhaften Spielverhaltens. Etwas verkürzt kann man also sagen, dass die Glücksspielbranche zu einem wesentlichen Teil auf Spielsucht aufgebaut ist.

Zweitens: Pathologisches Glücksspielverhalten geht mit außerordentlich hohen finanziellen, psychologischen und seelischen Belastungen für die Betroffenen und ihr direktes Umfeld, aber auch ihr indirektes Umfeld und die gesamte Gesellschaft einher. Diese sozialen Folgekosten des Glücksspiels übersteigen für die meisten Spielformen den sozialen Nutzen aus Glücksspielen in Form von Spielfreude, Arbeitsplätzen, Steuereinnahmen und Anbietergewinnen. Es stellt sich daher zu Recht seit Jahrtausenden die Frage des

adäquaten gesellschaftlichen Umgangs mit Glücksspielen, zum Beispiel durch Regulierung, die gefährdete Spieler schützt.«

### Lootbox = Glücksspiel?

Für beide Forschenden ist es unerheblich, ob Lootboxen einer Glücksspiel-Definition entsprechen. Die Gefahren seien so oder so ernst zu nehmen – und eben schon seit Jahren bekannt. PhD Meschik erklärt: »Ein Zusammenhang zwischen dem Öffnen von Lootboxen und der Teilnahme an Glücksspielen beziehungsweise einem pathologischen Glücksspielverhalten konnte beginnend mit 2017 in zahlreichen Erhebungen gefunden werden und gilt als etabliert. Die Ergebnisse sind vielfältig, so konnten beispielsweise Erregungslevel und Belohnungsreaktionen beim Öffnen von Lootboxen gemessen werden, die denen beim klassischen Glücksspiel sehr ähneln.« Die Lootboxen bei FIFA stellen keine Ausnahme dar. Prof. Fiedler ergänzt: »Sowohl die Ergebnisse unserer Forschung als auch der internationaler Kollegen sind eindeutig: Lootboxen in vielen Spielen haben regelmäßig eine ähnliche Wirkung auf den Konsumenten wie Glücksspiele. Diese glücksspielähnliche Wirkung geht aus meiner Sicht ebenfalls von den Lootboxen in FIFA aus. Dies ist unabhängig davon, ob das Angebot an Lootboxen die juristische Definition eines Glücksspiels erfüllt oder nicht.«

Das sieht PhD Meschik auch beim Verhalten der Spielenden: »Des Weiteren zeigt

sich, dass das Öffnen von Lootboxen oft eine soziale Praxis hat. Lootboxen werden gemeinsam geöffnet, Gewinne werden stolz in Discord-Channels oder WhatsApp-Gruppen präsentiert, während die investierten Geldmengen oft nur augenzwinkernd und bagatellisierend thematisiert werden. Auch dies deckt sich mit dem Verhalten von vielen pathologischen Glücksspielenden.«

Aufgrund dieser Ergebnisse brauche die Gesellschaft keine Langzeitstudien abzuwarten, um entsprechende Maßnahmen zu rechtfertigen und zu ergreifen. Um Betroffene zu schützen, sei nämlich Zeit ein entscheidender Faktor. Prof. Fiedler betont: »Bis die Ergebnisse erster Langzeitstudien vorliegen, wird es zwar noch etwas dauern, doch sind die Ergebnisse zu der glücksspielähnlichen Wirkung von Lootboxen derart eindeutig, dass die Diskussion über den gesellschaftlich adäquaten Umgang mit Lootboxen nicht hierauf warten muss.« PhD Meschik plädiert zusätzlich an dieser Stelle vor allem für aussagekräftigere Daten: »Wichtiger wäre, die Datenqualität von Querschnittsstudien zu erhöhen – viele Erhebungen sind insofern angreifbar, als dass sie ihre Stichprobe beispielsweise über soziale Plattformen wie Reddit bezogen und insofern nicht repräsentativ sind.«

Zum Einfluss von Streamern auf Spieler können die Forschenden vorerst nur vorsichtige Aussagen tätigen. PhD Meschik: »Wir haben im qualitativen Bereich unserer Erhebung Hinweise darauf gefunden, dass Influencer, die regelmäßige Pack-Openings veranstalten, auf ihre Zusehenden dahingehend auch motivierend wirken können. Zusammenhänge werden jetzt in einer quantitativen Erhebung überprüft; bisher gibt es dafür nur anekdotische Evidenz.«

Ein generelles Verbot von Lootboxen in FIFA 23 halten die beiden Forschenden trotz der aktuellen Datenlage für falsch. Stattdessen denken sie über viele kleinmaschigere Methoden der Regulierung nach. Entscheidend sei aber: Die Industrie sollte nicht für sich selbst verantwortlich sein. »Die Selbstregulierung der Industrie, beispielsweise über Warnhinweise der PEGI bezüglich möglicher In-Game-Transaktionen, greift zu kurz und ist in ihrer Grundidee widersinnig, wenn selbige die größte Einkommensquelle der Publisher sind«, sagt PhD Meschik. »Das Verbot von Lootboxen, wie in Belgien aufrecht, bietet aber ebenfalls Herausforderungen. So sind die umsatzstärksten Apps in Belgien immer noch Spiele-Apps, die mit Lootboxen oder ähnlichen Mechaniken arbeiten. Es scheint also, dass die Durchsetzung dieses Verbots einen sehr großen administrativen Aufwand darstellt.« Als einfache Möglichkeiten zählt PhD Meschik folgende Maßnahmen auf:

- Echte Transparenz bezüglich der Gewinnchancen von Lootboxen und der bisher ausgegebenen Geldmengen für Spielende.
- Möglichkeiten der Selbst- und Fremdsperre (etwa durch Eltern) bei im Vorfeld



Lootboxen beschäftigen Politik und Forschung schon seit Jahren: Belgien verbietet das kontroverse Feature, die Niederlande verboten es zeitweise, und in Deutschland ist es weiterhin erlaubt.



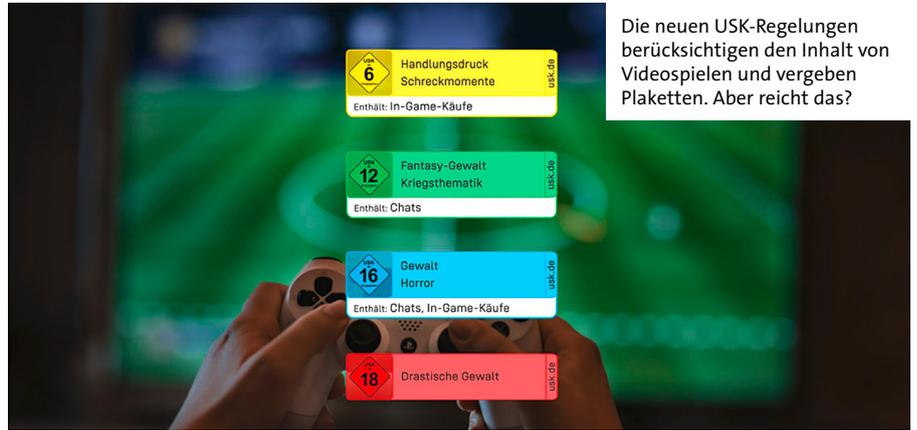
Linda Heitmann (Bündnis 90/Die Grünen) ist Obfrau im Ausschuss für Umwelt und Verbraucherschutz sowie Mitglied im Gesundheitsausschuss.

- festgelegten ausgegebenen Geldmengen.
- Die Option, Lootboxen zu kaufen, soll bei Spielstart standardmäßig deaktiviert sein und muss erst im Menü aktiviert werden.
- Die Publisher sollten Daten zu ausgegebenen Geldmengen und soziodemografische Daten der Käufer mit staatlichen Forschungsinstitutionen teilen, um eine unabhängige Einschätzung des Risikopotenzials zu gewährleisten.

Während PhD Meschik die Situation in Österreich beobachtet, in der eine kürzliche Sammelklage gegen Sony (in Bezug auf FIFA-Packs bei PlayStation-Besitzern) einen Präzedenzfall auf Landesebene schaffen könnte, bewertet Prof. Fiedler die Situation in Deutschland: »In Deutschland wurde fast zwei Jahrzehnte lang über den regulatorischen Umgang mit Online-Glücksspielen und einer generellen Überarbeitung der Regulierung von Glücksspielen gestritten. Dies hatte erst ein Ende, als der neu gefasste Glücksspielstaatsvertrag am 1. Juli 2021 in Kraft getreten ist. Lootboxen und allgemein die Überschneidung zwischen Gaming und Gambling waren während der heißen Phase der Diskussionen zu dem neuen Staatsvertrag noch ein zu kleines und junges Thema, um Berücksichtigung zu finden. Seitdem hütet man sich davor, neue regulatorische Diskussionen zu eröffnen und hinkt entsprechend bei der Thematik der Lootboxen hinterher.« Wenn eine Instanz handeln sollte, wäre es die Regierung, wie Fiedler betont. »Publisher wie EA würde ich nicht in die Verantwortung ziehen, da dies den Bock zum Gärtner machen würde. Die Regulierung muss von außen kommen und deren Einhaltung auch von extern überwacht werden.«

### Die Politik

Um zu erfahren, wie die deutsche Politik das Thema Lootboxen aktuell bewertet, baten wir die Abgeordnete Linda Heitmann um ein Statement. Sie ist Mitglied bei Bündnis 90/Die Grünen, die aktuell Teil der Regierungs-



Die neuen USK-Regelungen berücksichtigen den Inhalt von Videospielen und vergeben Plaketten. Aber reicht das?



EA steht hinter den neuen USK-Regelungen: »In all unseren Spielen sind Ausgaben immer optional, und die meisten Spieler entscheiden sich dafür, überhaupt nichts auszugeben.«

koalition sind. Als Obfrau im Ausschuss für Umwelt und Verbraucherschutz sowie als Mitglied im Gesundheitsausschuss beschäftigt sich Linda Heitmann insbesondere mit den Themen Verbraucher- und Verbraucherrinnenschutz sowie der Drogen- und Suchtpolitik. »Lootboxen sind ein ärgerliches Phänomen in Videospielen und besonders problematisch, wenn Kinder und Jugendliche davon angesprochen werden. Wir müssen feststellen, dass die Spieleentwickler erstaunlich kreativ bis perfide sind, junge Menschen in Videospielen abzuzocken. Ich sehe hier Bedarf an gesetzgeberischen Verschärfungen«, sagt Heitmann uns gegenüber. »Es bedarf Aufklärungskampagnen, aber vor allem müssen die Anbieter von Games und Apps in die Pflicht genommen werden durch Informations- und Präventionsangebote sowie durch das Bereitstellen von technischen Lösungen wie die automatische Verlangsamung bei langer Spieldauer, die Belohnung von Pausen bis hin zum Verbot von Lootboxen. Gezielt suchtfördernde Mechanismen, beispielsweise komplexe Belohnungssysteme oder Nachteile bei Spielunterbrechungen, sollten für Kinder und Eltern durch Warnhinweise transparent gemacht werden. Für simuliertes Glücksspiel müssen die gleichen Jugendschutzmaßnahmen gelten wie für echtes Glücksspiel. Die Forschung zu Wirkmechanismen, Prävalenzen und Therapie im Zusammenhang mit Online-Spielsucht (Gaming Disorder) muss intensiviert werden. Mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im letzten Jahr wurde

die bisherige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zur Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ). Auf Spieleplattformen müssen inzwischen die Altersfreigaben eindeutig gekennzeichnet werden, egal wie viele Nutzer\*innen sie haben oder wo ihr Unternehmenssitz liegt. Auch die Informationen zu Beschwerdestellen, Systeme zur Altersverifikation und datenschutzfreundliche Voreinstellungen wurden verbessert. Wir werden die weiteren Entwicklungen sehr genau prüfen und bei Bedarf über eine weitere Novellierung des Jugendschutzgesetzes oder anderer gesetzlicher Regelungen in Zuständigkeit des Bundes beraten.«

### Die USK

Wie geht Deutschland zukünftig mit Lootboxen um? Eine Antwort darauf findet sich in den neuen USK-Regelungen für 2023. So will die USK nun bei der Altersfreigabe von Videospielen noch stärker den Inhalt der Spiele berücksichtigen. Physisch verpackte Spiele sollen auf der Verpackungsrückseite entsprechende Warnhinweise bekommen, die beispielsweise Inhalte wie Gewalt oder Lootboxen beschreiben. »In-Game-Käufe«, wie die USK sie nennt. Bei digitalen Spielen entscheidet der Anbieter selbst, wo und in welcher Form diese Hinweise platziert werden.

Die »Glücksspielthematik« wird als Inhaltskategorie aufgeführt, aber können Spiele nach den neuen Regelungen bei entsprechenden Inhalten auch eine höhere Alterseinstufung bekommen? Diese Frage



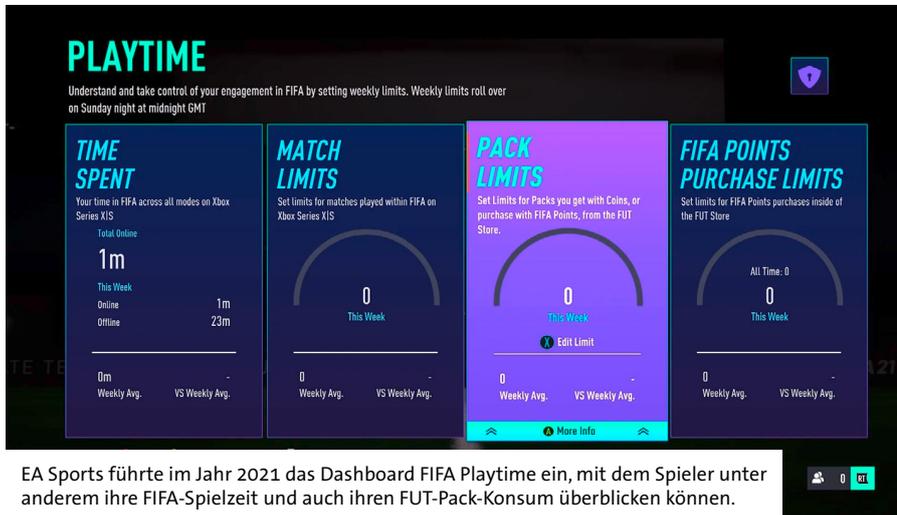
# Games-Umsatz 2021

Von 100 €, die 2021 in Deutschland für Computer- und Videospiele ausgegeben wurden, entfallen auf ...



Stand: 11. April 2022 • Quellen: Game / GfK • Alle Angaben gerundet • Prozentzahlen = Veränderung gegenüber 2020  
 Abbildungen: Nintendo • Logitech • Microsoft • Sony Interactive • Nvidia • Trust • Medien

Fast die Hälfte aller ausgegebenen Pro-Kopf-Gelder in Deutschland fließen in In-Game-Käufe. Im Jahr 2021 betrug der Umsatz ganze 4,2 Milliarden. (Quelle: GamesWirtschaft)



EA Sports führte im Jahr 2021 das Dashboard FIFA Playtime ein, mit dem Spieler unter anderem ihre FIFA-Spielzeit und auch ihren FUT-Pack-Konsum überblicken können.

bleibt offen. Bei den Hinweisen zur Nutzung werden Lootboxen als »In-Game-Käufe + zufällige Objekte« aufgelistet, weiterhin heißt es: »Diese [Hinweise] geben an, welche Zusatzfunktionen in einem Spiel vorhanden sein können, haben jedoch keinen Einfluss auf die Altersfreigabe.« Wir haben bei der USK nachgefragt.

**GameStar:** Wird FIFA aufgrund seiner Lootboxen und der damit verbundenen Glücksspielthematik nun eine höhere Alterseinstufung erhalten oder nur einen Hinweis auf In-Game-Käufe bekommen? Wie begründen Sie diese Entscheidung?

**USK:** »Die unabhängigen Prüfungsgremien der USK können mit dem 1.1.2023 erstmals Aspekte wie »Lootboxen« in Spielen aus jugendschutzrechtlicher Sicht bewerten. Dabei wird in jedem Einzelfall beurteilt, wie hoch sich die Eintrittswahrscheinlichkeit für ein Risiko darstellt. Neben den Zusatzhinweisen werden hierbei auch technische Vorsorgemaßnahmen (zum Beispiel Optionalität beziehungsweise Deaktivierbarkeit der Funktionen) berücksichtigt. Wie jedoch die Zukunft der Spruchpraxis konkret aussehen wird, werden die Entscheidungen der plural

zusammengesetzten Gremien (bestehend aus unabhängigen Jugendschutzsachverständigen und Ständigen Vertreter\*innen der Obersten Landesjugendbehörden) zu einem späteren Zeitpunkt zeigen.«

**GameStar:** Wie schätzen sie den Effekt von Inhaltshinweisen für Eltern ein?

**USK:** »Im Rahmen einer Beteiligungsumfrage hat die USK bei Eltern nachgefragt, worauf sie beim Umgang mit Games achten und was sie sich darüber hinaus wünschen. Die Befragung hat ergeben, dass die USK-Alterskennzeichen als wichtig und hilfreich wahrgenommen werden. So gaben 94 Prozent der befragten Eltern an, die Alterskennzeichen der USK zu kennen. 89 Prozent der Befragten erachten zusätzliche Informationen zu den Altersfreigaben bei digitalen Spielen als hilfreich.«

Wir haben abschließend PhD Meschik und GamesWirtschaft-Chefredakteurin Petra Fröhlich (früher PC Games) um ein Statement gebeten, wie sinnvoll sie die neuen USK-Regelungen einschätzen.

**PhD Markus Meschik:** »Die USK weist schon seit Langem auf »Glücksspielthematik« in Spielen hin, meinte damit aber in erster

Linie Inhalte wie ein virtuelles Casino oder Pokerspiele in Spielen wie GTA oder Red Dead Redemption. Da [die USK] dezidiert nicht von Lootboxen als Glücksspiel sprach und auf der Website Lootboxen als »In-Game-Käufe + zufällige Objekte« beschrieben werden, gehe ich nicht davon aus, dass sich dies nun ändern wird. Es gibt keinerlei empirische Nachweise dafür, dass die Kennzeichnung auf (analogen) Spielen einen präventiven Effekt in Bezug auf potenziell schädliche Wirkung von problematischen Spielelementen hat. Eine unabhängige Evaluation der Maßnahmen wäre wünschenswert, um eine solche zu prüfen. Im Falle einer nicht belegbaren Wirksamkeit wäre es zielführender, unwirksame Maßnahmen abzuschaffen, um nicht den falschen Eindruck zu erwecken, dass junge Spielende und deren Erziehende ausreichend über das Thema informiert worden wären.«

**Petra Fröhlich:** »Aus meiner Sicht ist es unverständlich und falsch, dass sich die USK um den gängigen Begriff »Lootbox« herumogelt und stattdessen die harmlose, industriefreundliche Formulierung »In-Game-Käufe + zufällige Objekte« verwendet. Dass befragte Eltern bei einer Umfrage nicht viel mit dem Fachbegriff anfangen konnten, ist umso mehr ein starkes Argument dafür, dass sich gerade Erziehungsberechtigte mit solchen Risiken und Nebenwirkungen von Spielen auseinandersetzen [sollten]. Ich halte es für unwahrscheinlich, dass beispielsweise der FIFA-Nachfolger EA Sports FC künftig mit einer USK-16-Freigabe ausgestattet wird. Dazu müsste schon ein als solcher klar erkennbarer Spielautomat verbaut sein wie im Falle von Coin Master. Im Einzelfall werden sich tausend Begründungen finden lassen, warum eine Glücksspielmechanik nicht zu einer höheren Alterseinstufung führt, wie es Experten fordern – zumal der Hinweis auf In-Game-Käufe ja ohnehin nur auf der Packungsrückseite stattfindet.«

## Electronic Arts

Zuletzt baten wir EA um ein Statement zur Debatte. Ein Sprecher hatte Folgendes zu sagen: »Wir entwickeln unsere Spiele so, dass sie Auswahl, Spaß, Fairness und Wert bieten, und wir glauben, dass optionale Käufe im Spiel, wenn sie richtig gemacht sind, eine wichtige Rolle dabei spielen, den Spielern die Wahl zu lassen, wie sie sich mit einem Spiel beschäftigen wollen. In all unseren Spielen sind Ausgaben immer optional, und die meisten Spieler entscheiden sich dafür, überhaupt nichts auszugeben. Wir unterstützen die Aktualisierungen der USK-Regeln. Wir möchten, dass sich Spieler und Eltern in der Lage fühlen, fundierte Entscheidungen über ihr Spielverhalten zu treffen, daher ist es wichtig, dass sie die richtigen Informationen erhalten, auch über optionale Käufe im Spiel. Wir stimmen mit den Aufsichtsbehörden und Gerichten auf der ganzen Welt überein, die zu dem Schluss gekommen sind, dass Lootboxen

kein Glücksspiel sind, und glauben nicht, dass irgendetwas in unseren Spielen als Glücksspiel ausgelegt werden könnte.«

Darüber hinaus verweist der EA-Sprecher auf folgende Punkte und die Publisher-eigene FUT-Erklärungsseite. Dort steht:

- In FIFA ermutigt Electronic Arts nicht dazu, mehr Geld auszugeben, als zu verdienen, und FUT-Packs funktionieren auf genau dieselbe Weise, egal ob sie verdient oder bezahlt wurden.
- Electronic Arts ist bestrebt, den Spielern die Informationen und Hilfsmittel zur Verfügung zu stellen, die sie benötigen, um fundierte Entscheidungen zu treffen und ein positives Spielerlebnis zu haben.
- Im Jahr 2021 führte EA Sports FIFA Playtime ein, ein Dashboard, das den Spielern einen Überblick über die gespielte Zeit, die gespielten Matches, die geöffneten Packs und die erworbenen Punkte bietet.
- EA hat auch ein Standard-Ausgabenlimit von null Dollar für Konten unter 18 Jahren auf seiner eigenen Spieleplattform.
- EA erforscht ständig neue Möglichkeiten, wie Spieler Ultimate Team erleben können, und wenn das Unternehmen positives Feedback aus der Community erhält, möchte es den Spielern noch mehr dieser Erfahrungen bieten. Aus diesem Grund wurden Preview Packs dauerhaft in FIFA 22 eingeführt.

Das Statement von Electronic Arts geht folgendermaßen weiter: »Nahezu alle Aufsichtsbehörden und Gerichte auf der ganzen Welt, die sich mit Lootboxen befasst haben, sind zu dem Schluss gekommen, dass es sich nicht um Glücksspiel handelt. Akademiker haben sich auch zur aktuellen Situation in Belgien geäußert und festgestellt, dass die Auslegung der belgischen Glücksspielkommission, dass Lootboxen unter das Glücksspielgesetz fallen, als solche »nicht rechtsverbindlich« ist. Mit anderen Worten: Ohne eine spezifische Änderung des Glücksspielgesetzes oder ohne eine gerichtliche Feststellung, dass die Auslegung der belgischen Glücksspielkommission die korrekte Auslegung des Gesetzes ist, gibt es theoretisch keine Verpflichtung für Videospieleunternehmen, ihr Spiel in Belgien wegen des Vorhandenseins von Lootboxen zu deaktivieren. Akademiker haben auch Lootboxen ohne Auszahlung von Glücksspielen unterschieden. Rune Nielsen



Der Forscher Dr. Etchells, auf den sich EA im Statement stützt, warnt vor voreiligen Schlüssen und »moralischer Panik« in Bezug auf Lootboxen.

beispielsweise unterscheidet zwischen vier Kategorien von Lootboxen und kam zu dem Schluss, dass nur eine Kategorie – Lootboxen, die gekauft werden müssen und deren Preis einen wirtschaftlichen Wert hat – die Definition von Glücksspiel erfüllt. Die anderen ähneln den zufälligen Belohnungsmechanismen, die in vielen Spielen vorkommen, einschließlich der FUT-Pack-Mechanik, bei der das Ausgeben völlig optional ist und es keinen »wirtschaftlichen Wert« gibt, da die Spieler kein Geld auszahlen können.« EA führt weiter aus: »Es besteht kein wissenschaftlicher Konsens darüber, dass Lootboxen Schaden anrichten, und selbst Forscher, die einen Zusammenhang festgestellt haben, erklären, dass dies nicht auf einen ursächlichen Zusammenhang schließen lässt. Dr. Peter Etchells, Professor für Psychologie und Wissenschaftskommunikation an der Bath Spa University, hat sich eingehend mit Lootboxen befasst und mahnt zur Vorsicht bei den Schlussfolgerungen, die aus der aktuellen Forschung zu Lootboxen gezogen werden, und warnt vor »moralischer Panik.«

Natürlich wollten wir diese Aussagen seitens Electronic Arts nicht einfach so stehen lassen und haben sie daher unseren Glücksspielforschern vorgelegt. Ihre Kommentare: **Prof. Fiedler:** »Die Diskussion ist weniger, ob Lootboxen nach aktuellem Recht als Glücksspiel eingestuft werden sollten, sondern ob zukünftiges Recht sie aufgrund ihrer glücksspielähnlichen Wirkung als Glücksspiel oder glücksspielähnlich berücksichtigen sollte.«

**PhD Meschik:** »Im Paper von Rune Nielsen wird eine Begriffsklärung von Arten von Lootboxen versucht, wobei keine eigene empirische Erhebung unternommen wurde. Im Artikel von Pete Etchells wird auf die Notwendigkeit von Längsschnittstudien hingewiesen und davor gewarnt, voreilige Schlüsse zu ziehen. Dabei wird auch darauf hingewiesen, dass die ausgegebenen Geldmengen von problematischen Spielenden im Durchschnitt nur 13 Dollar über denen von nicht problematischen Spielenden seien. Hierbei sehe ich einen Denkfehler: der Mittelwert der ausgegebenen Geldmengen ist wenig aussagekräftig, da einige wenige Personen sehr viel Geld ausgeben und sich damit als besonders vulnerabel für besagte Mechaniken präsentieren. Ähnlich entlarvend argumentiert auch EA: »In all unseren Spielen sind Ausgaben immer optional, und die meisten Spieler entscheiden sich dafür, überhaupt nichts auszugeben.« Dies muss im Umkehrschluss bedeuten, dass einige wenige der Spielenden dann verhältnismäßig große Geldmengen investieren.«

FIFA und FUT-Packs – das Thema wird uns noch lange begleiten, und es bleibt abzuwarten, wie sich das Ganze entwickelt. Ein großer YouTuber boykottiert die Reihe, ein Teil der Forschung warnt vor Lootboxen, der andere vor voreiligen Schlüssen. Des Weiteren will sich die Politik der Sache annehmen, die USK will Eltern sensibilisieren, und für EA ist der Fall klar: kein Glücksspiel und damit auch kein wirkliches Problem. ★

## UNSERE EXPERTEN



### Prof. Dr. Ingo Fiedler

Prof. Dr. Ingo Fiedler ist Affiliate Professor an der Concordia University, Montreal, war viele Jahre als wissenschaftlicher Leiter der Arbeitsgruppe Glücksspiele an der Universität Hamburg tätig und ist einer der Gründer der Blockchain Research Lab gGmbH. Prof. Fiedler publiziert regelmäßig zu seinen Hauptforschungsthemen – Glücksspiel und Blockchain – und erweitert das öffentliche Wissen durch Kommentare in verschiedenen Medien und in politischen Konsultationsprozessen.



### PhD Markus Meschik

PhD Markus Meschik ist Experte für Lootboxen und Glücksspiele und forscht am Institut für Erziehungs- und Bildungswissenschaft der Universität Graz. In seinem aktuellen Forschungsprojekt »Insert Coin to Continue« erforscht er das Ausgabeverhalten von Kindern und Jugendlichen in F2P-Spielen. Er bietet ein breites Wissen zu Medienwirkungsforschung sowie sozialpädagogische und beraterische Methodik, vor allem in Bezug auf den Umgang mit neuen Medien und pathologischen Medienkonsum.