



Научная статья

УДК 34:004:347.21:004.4

EDN: <https://elibrary.ru/uxqado>

DOI: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>

Опыт правового регулирования лутбоксов в различных странах: сравнительный анализ

Сэппи Пор

Группа компаний «Кун Консалтинг», Сидней, Австралия

Ключевые слова

азартные игры,
видеоигры,
виртуальный товар,
защита прав потребителей,
игровая индустрия,
лицензирование,
лутбокс,
право,
сравнительное
правоведение,
цифровые технологии

Аннотация

Цель: показать как использование новой бизнес-модели, получившей название лутбоксов и лежащей в основе современных видеоигр, стало правовой проблемой для юрисдикций разных стран.

Методы: опираясь на существующую литературу и современные источники, в статье раскрываются потенциальные негативные последствия использования лутбоксов, проводится комплексный анализ действующего или предлагаемого регулирования, а также сравнение подходов, применяемых в различных национальных юрисдикциях.

Результаты: в данной статье рассматривается растущая обеспокоенность вокруг широкого распространения особой формы внутриигровых покупок называемой лутбоксами. Она подвергается резкой критике на том основании, что лутбоксы предположительно являются своего рода азартной игрой в составе видеоигры. Исходя из этого, в данной статье приводятся аргументы в пользу их законодательного регулирования. Изучив нормативно-правовую базу в странах, которые уже приняли меры против использования лутбоксов, таких как Бельгия, Нидерланды, Китай, Япония и Республика Корея, а также в странах, где в настоящее время обсуждается вопрос их регулирования, подчеркивается необходимость принятия мер по защите потребителей в игровой индустрии. Особенно это относится к уязвимым слоям населения, подверженным вредным последствиям, связанным с азартными играми. Кроме того, отмечается необходимость обеспечения этического и ответственного использования лутбоксов, а также снижения рисков для здоровья и финансовых рисков, связанных с использованием данной бизнес-модели.

Научная новизна: в работе представлено сравнительное исследование проблем действующего или проектируемого социального регулирования лутбоксов в видеоиграх, решение которых предлагается искать на основе баланса между инновациями в игровой индустрии, защитой потребителей и благополучием пользователей, что в конечном итоге будет способствовать созданию более здоровой среды для геймеров.

© Пор С., 2024

Статья находится в открытом доступе и распространяется в соответствии с лицензией Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru>), позволяющей неограниченно использовать, распространять и воспроизводить материал при условии, что оригинальная работа упомянута с соблюдением правил цитирования.

Практическая значимость: представленное исследование подчеркивает международный масштаб рассматриваемой проблемы, различие принятых в странах регулятивных мер юридического и этического характера, направленных на решение психологических, социальных и финансовых последствий, связанных с распространением лутбоксов в видеоиграх, оценку которым еще предстоит дать в дальнейшем с учетом полученных данных в отрасли игровой индустрии.

Для цитирования

Пор, С. (2024). Опыт правового регулирования лутбоксов в различных странах: сравнительный анализ. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2(2), 345–371. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>

Содержание

Введение

1. Лутбоксы: возникновение и определение
 - 1.1. Возникновение микротранзакций
 - 1.2. Лутбоксы в мейнстриме
 - 1.3. Определение и распространенность
2. Аргументы в пользу правового регулирования
 - 2.1. Обеспечение этического поведения
 - 2.1.1. Психологическое манипулирование
 - 2.1.2. Финансовая эксплуатация
 - 2.2. Минимизация вреда
 - 2.2.1. Уязвимые группы населения
 - 2.2.2. Дети и подростки
3. Сравнительный анализ национальных подходов к регулированию
 - 3.1. Бельгия
 - 3.2. Нидерланды
 - 3.3. Испания
 - 3.4. Великобритания
 - 3.5. Финляндия
 - 3.6. Китай
 - 3.7. Япония
 - 3.8. Республика Корея
 - 3.9. Германия
 - 3.10. Канада
 - 3.11. Австралия
4. Проблемы внедрения регулирования
 - 4.1. Оспаривание статус-кво
 - 4.2. Прозрачность отрасли и понимание ее особенностей
 - 4.3. Возможность принудительного исполнения

Заключение

Список литературы

Введение

Во всем мире более 3 млрд человек играют в видеоигры¹. Ожидается, что к 2025 г. это число достигнет 3,6 млрд человек, а рыночная стоимость индустрии видеоигр возрастет до 211,2 млрд долларов². Часть этой стоимости определяется «микротранзакциями». Это бизнес-модель, которая позволяет игрокам приобретать виртуальные товары или другие внутриигровые преимущества за реальные деньги. Один из таких виртуальных товаров, которые можно приобрести с помощью микротранзакций, – это лутбоксы.

Лутбоксы (трофеи, добыча, гача) – это любой внутриигровой механизм, в котором из виртуальной коробки можно получить случайный игровой предмет (Drummond & Sauer, 2018). Лутбоксы обычно покупаются за реальные деньги или открываются помощью «ключей», которые необходимо приобрести за реальные деньги. Заранее неизвестно, какой предмет будет в коробке; вместо этого предлагаются ряд предметов, различающихся по редкости, силе, ценности и вероятности получения, причем вероятность появления более важных или ценных предметов будет ниже (Gong & Rodda, 2022). Из-за сходства с традиционными формами азартных игр, такими как игровые автоматы или лотерейные билеты, использование лутбоксов в современных видеоиграх вызвало бурные споры о его этических и юридических аспектах.

Игроки, особенно несовершеннолетние, зачастую тратят чрезмерные суммы на лутбоксы³; не редкость и поведение, которое традиционно описывается как азартная игра⁴. Исследования показывают корреляцию между использованием лутбоксов и степенью вовлеченности в азартные игры, что позволяет предположить, что некоторые люди могут быть особенно подвержены зависимости в этой сфере (Zendle & Cairns, 2019). Поэтому крайне важно обратить внимание на эти проблемы и принять меры регулирования для защиты потребителей, особенно тех, кто подвержен вредным последствиям, связанным с азартными играми.

В данной статье рассматриваются различные аргументы в пользу регулирования лутбоксов. Во-первых, мы изучим определение лутбоксов и их распространенность в современных видеоиграх. Во-вторых, будут рассмотрены возможные психологические и финансовые последствия этой бизнес-модели. Затем мы проанализируем существующие политические подходы и нормативные рамки в различных юрисдикциях и обсудим их обоснования и историю возникновения. Наконец, мы коснемся проблем, связанных с внедрением регулирования лутбоксов. Авторы стремились осветить различные аспекты регулирования лутбоксов и внести свой вклад в текущую научную и отраслевую дискуссию, касающуюся их механики. Мы выступаем за принятие мер по защите потребителей в игровой индустрии, а также по снижению рисков для здоровья и финансовых рисков, связанных с лутбоксами.

¹ Wijman, T. (2023). Free Global Games Market Report. Newzoo. <https://clck.ru/3A9d8c>

² Там же.

³ Gach, E. (2017, November 30). Meet The 19-Year-Old Who Spent Over \$17,000 On Microtransactions. Kotaku. <https://goo.su/cQpxD6g>

⁴ Там же.

1. Лутбоксы: возникновение и определение

1.1. Возникновение микротранзакций

Использование реальных денег для покупки внутриигровых предметов не является чем-то новым; оно восходит к аркадной игре 1990 г. “Double Dragon 3: Rosetta Stone”, которая приобрела печальную известность введением микротранзакций⁵. Это классический однопользовательский сайд-скроллер и файтинг. В начале каждого из первых трех уровней игроки могут зайти в магазин и приобрести оружие, специальные атаки («трикс») и дополнительных персонажей.

Как и любая аркадная игра, Rosetta Stone побуждала игроков тратить деньги⁶. Без покупок во внутриигровом магазине персонажи имели всего одну жизнь, меньше здоровья, чем в предыдущих играх Double Dragon, и не имели доступа к оружию (из-за чего игрок также не мог использовать некоторые атаки и видеть анимации боя с оружием)⁷. После перевода игры для японской аудитории микротранзакции были полностью удалены, вероятно, из-за конфликтов, которые они вызвали в Северной Америке⁸. Одновременно с этим в игре «поменяли баланс»: теперь всех персонажей нужно было выбирать с самого начала, им усилили здоровье, дали доступ ко всем «трикс» и возможность добывать оружие на протяжении всей игры.

1.2. Лутбоксы в мейнстриме

В 2000-х гг. микротранзакции начали становиться нормой. В это время большую популярность приобрел игровой формат, известный как массовые многопользовательские онлайн-игры (multiplayer online game, ММО), в которые могли играть десятки миллионов людей⁹. В них использовались различные бизнес-модели¹⁰.

Одна из них – это модель подписки, или «платы за игру», которая обычно составляла около 15 долларов в месяц. Например, столько стоила самая популярная ММО всех времен, World of Warcraft¹¹. Другие популярные игры, такие как Guild Wars или Elder Scrolls Online, использовали модель «покупка игры», когда игрок должен купить полную версию игры, но затем может играть бесконечно без каких-либо дополнительных затрат. Существует также модель «бесплатная игра»: обычно разработчики стремятся максимально увеличить количество игроков, а затем вводят требование подписки или просто продают игру другому разработчику.

⁵ Derboo, S. (2016, November 4). Double Dragon 3 (Arcade). Hardcore Gaming 101. <https://clck.ru/3A9dYA>

⁶ (2022, June 9). Double Dragon 3: The Rosetta Stone (Arcade). The Cutting Room Floor. <https://clck.ru/3A9dZS>

⁷ Derboo, S. (2016, November 4). Double Dragon 3 (Arcade). Hardcore Gaming 101. <https://clck.ru/3A9dbT>

⁸ (2022, June 9). Double Dragon 3: The Rosetta Stone (Arcade). The Cutting Room Floor. <https://clck.ru/3A9dc6>

⁹ Top MMOs. MMO Populations. <https://clck.ru/3A9ddP>

¹⁰ Olivetti, J. (2016, 30 April). Massively OP's guide to MMO business models. Massively Overpowered. <https://clck.ru/3A9de5>

¹¹ Предполагается, что игрок оплачивает игру ежемесячно, а при оплате 6 или 12 месяцев авансом можно получить скидку.

На практике в ММО часто использовались гибридные бизнес-модели. Например, игра RIFT рекламируется как бесплатная, но позволяет игрокам приобрести «вип-пропуск», дающий «доступ к преимуществам подписки на определенный период времени»¹². В игре также есть внутриигровой магазин предметов, где игроки могут тратить «кредиты» – внутриигровую валюту, которую можно купить за реальные деньги. Гибридный подход означает, что микротранзакции могли вводить в игру независимо от типа бизнес-модели. Это привело к появлению новой модели получения дохода, а именно основанной на продаже предметов (So & Westland, 2012).

Точно неизвестно, как возникли лутбоксы. So & Westland считают, что это произошло в китайском игровом сообществе, где игроки, как правило, не имели ни домашних компьютеров, ни игровых консолей, так как последние были запрещены по всей стране в 2000 г. (Liao, 2016). Таким образом, геймеры в основном играли в интернет-кафе, поэтому не покупали игры целиком; это заставило разработчиков искать альтернативные формы дохода. Тогда в 2007 г. компания Zhengtu Network выпустила игру Zhengtu Online. Это бесплатная ММО, позволяющая покупать «виртуальные коробки с сокровищами, которые могут содержать внутриигровые предметы, стоящие больше, чем стоимость самой коробки» (So & Westland, 2012). В том же году игра побила рекорды как в финансовом плане, так и по количеству игроков (So & Westland, 2012). В погоне за прибылью другие разработчики также стали обращать внимание на возможности лутбоксов в достижении крупного коммерческого успеха.

1.3. Определение и распространенность

Юридические определения азартных игр обычно включают три элемента: (а) привлекательность, (б) элемент удачи и (в) получение вознаграждения (Devereux, 1979). Такое толкование исключает игры, в которых требуется мастерство (Brenner & Brenner, 1990). Этому определению, безусловно, удовлетворяет часть, если не большинство существующих систем лутбоксов. В некоторых юрисдикциях это определение трактуют узко, объявляя лутбоксы легальными в рамках своей нормативной базы, поскольку игроки не получают вознаграждение в виде реальных денег (или в форме, которую можно напрямую обменять на реальные деньги, как, например, фишки казино)¹³.

Другие специалисты отмечают хищнический и заманивающий характер лутбоксов, что оправдывает их отнесение к категории азартных игр (King & Delfabbro, 2018). Эти авторы полагают, что лутбоксы и другие хищнические схемы в видеоиграх «все больше сближают игровой процесс с азартными играми», поскольку «маскируют или придерживают долгосрочные затраты до тех пор, пока у игроков не разовьется финансовая и психологическая вовлеченность». Griffiths также утверждал, что непредсказуемость содержания лутбоксов по своей сути представляет азартную игру, поскольку стоимость вознаграждения зачастую меньше уплаченной цены (1995).

¹² Game Guide | FAQ. Rift. <https://clck.ru/3A9dgs>

¹³ Nettleton, J., & Chong, K. (2013, October 16). Online social games – the Australian position. Mondaq. <https://clck.ru/3A9dhY>

После Zhengtu лутбоксы стали появляться во многих играх. Такие известные игры, как Call of Duty, Counter-Strike, FIFA, Destiny, Valorant и Overwatch, в настоящее время предлагают несколько различных форм лутбоксов. Например, в Counter-Strike из «контейнеров» можно получить «скины», что позволяет игрокам изменять внешний вид своего игрового оружия без каких-либо изменений в его функции (т. е. эффект чисто косметический)¹⁴. В игре FIFA игроки открывают «пакеты», чтобы получить лучших персонажей в свою команду и повысить ее шансы на победу¹⁵.

В отчете за 2021 г., подготовленном компанией Juniper Research, было показано, что в 2020 г. доход от лутбоксов составил 15 млрд долларов, а к 2025 г. без вмешательства регулирующих органов этот показатель, по прогнозам, превысит 20 млрд долларов¹⁶. Лутбоксы получили широкое распространение в видеоиграх, особенно на мобильных платформах (Zendle et al., 2020a). Согласно анализу, проведенному Zendle et al., 58 % из 100 самых кассовых мобильных игр в магазине Google Play и 59 % в магазине приложений Apple содержат лутбоксы. Для сравнения, анализ 463 самых популярных игр на платформе Steam (цифровой сервис по продаже видеоигр) показал, что 71 % из них содержат лутбоксы (Zendle et al., 2020b). Таким образом, использование лутбоксов в компьютерных играх в период 2010–2019 гг. выросло на 67 %, причем самый быстрый рост наблюдался в 2012–2014 гг. Хотя бы один лутбокс приобрели 78 % взрослых геймеров (Zendle et al., 2020a).

2. Аргументы в пользу правового регулирования

2.1. Обеспечение этического поведения

2.1.1. Психологическое манипулирование

Притягательность элемента удачи при получении вознаграждения и использование методов убеждения могут оказывать значительное психологическое воздействие, потенциально приводя к зависимому поведению или к укреплению склонности к азартным играм. Как и в случае традиционных азартных игр, здесь используются такие психологические техники, как оперантное обучение (Staddon & Cerutti, 2003) и режим подкрепления с изменяющейся пропорцией (Zuriff, 1970). Они повышают вовлеченность и удовлетворенность игроков.

Мотивация повышается от предвкушения и волнения от неопределенности того, что они могут получить. Это создает ощущение награды и эйфории при получении редких или ценных предметов. Как отмечается в литературе по поведенческой психологии, эти явления основаны на представлении о том, что непредсказуемые вознаграждения сильнее мотивируют и вызывают привыкание, чем предсказуемые или ожидаемые (Deans et al., 2017). Переменный характер вознаграждений в лутбоксах, иногда приводящий к сценарию «еще чуть-чуть», может подпитывать цикл предвкушения и постоянного вовлечения, поскольку игроки стремятся получить все новые и более ценные предметы.

¹⁴ Container. Counter Strike Wiki. <https://clck.ru/3A9dji>

¹⁵ Your Guide to: FIFA Ultimate Team Packs. FIFA. <https://clck.ru/3A9dk3>

¹⁶ Moar, J., & Hunt, N. (2021, March 9). 'Video Game Loot Boxes to Generate Over \$20 Billion in Revenue by 2025. Juniper Research. <https://clck.ru/3A8Xn6>

Неопределенность и элемент случайности могут вызвать дополнительные когнитивные искажения, такие как «иллюзия контроля» и «ошибка игрока», заставляя игроков верить, что они сильнее контролируют результат, чем есть на самом деле. Это может привести к зависимому поведению и чрезмерным тратам, когда игроки гонятся за желанными предметами или не могут смириться с потерей.

2.1.2. Финансовая эксплуатация

Специалисты утверждают, что среди молодых людей использование лутбоксов может закрепить поведение, схожее с поведением азартного игрока, что может привести к проблемам на более поздних этапах жизни. Недавний анализ, проведенный Primi et al., показал, что использование лутбоксов оказывает значительное влияние на частоту обращений к видеоиграм, проблем в ходе видеоигры и обращений к азартным играм (2022). Повторяющийся характер открытия лутбоксов, вызванный желанием получить редкие или ценные предметы, может создать психологический механизм под названием «петля поиска вознаграждения». Этот механизм усиливает импульсивное поведение и подрывает представление о получении вознаграждения через достижения или развитие навыков.

Кроме того, лутбоксы используют различные подсознательные приемы, чтобы побудить игроков совершить покупку. К ним относятся привлекательные и эстетичные визуальные и звуковые эффекты (яркая анимация, музыка), повышающие воспринимаемую ценность открытия лутбокса независимо от его объективной стоимости. Кроме того, игроков побуждают тратить больше денег, стимулируя чувство срочности через предложения с ограниченным сроком действия, эксклюзивные предметы и внутриигровые события, что вызывает «страх пропустить важное» (fear of missing out, FOMO).

В целом механика лутбоксов сочетает в себе элементы удачи, предвкушения и переменного вознаграждения, что создает психологическое воздействие, которое может быть как привлекательным, так и потенциально вредным для игроков. Это требует тщательного рассмотрения и регулирования в целях защиты потребителей. Понимание механики и психологических последствий использования лутбоксов необходимо для решения соответствующих проблем и разработки адекватных мер регулирования.

2.2. Минимизация вреда

2.2.1. Уязвимые группы населения

Психологическое воздействие лутбоксов особенно сильно сказывается на уязвимых группах населения, более склонных к действиям, связанным с азартными играми. У лиц с предрасположенностью к азартным играм сходство между лутбоксами и традиционными формами азартных игр может вызвать привыкание или привести к проблемному поведению. В крупномасштабном исследовании (Zendle & Cairns, 2019) была выявлена связь между суммой, которую геймеры тратили на лутбоксы, и тяжестью их проблемного поведения. Оказалось, что эта зависимость сильнее, чем связь между проблемными азартными играми и покупкой за реальные деньги предметов, не относящихся к лутбоксам. Это позволяет предположить, что именно сходство лутбоксов с азартными играми обуславливает наблюдаемую связь между тратами на лутбоксы и проблемным поведением азартных игроков.

В исследовании (Drummond et al., 2022) было обнаружено, что у покупателей лутбоксов риск возникновения тяжелых психологических расстройств по результатам стандартного клинического скрининга был примерно в 1,87 раза выше, чем у тех, кто не покупал лутбоксы. Этот эффект наблюдался даже у лиц, не проявлявших симптомов проблемного пристрастия к азартным играм.

2.2.2. Дети и подростки

Механика лутбоксов также в значительной степени ориентирована на несовершеннолетних, которые могут хуже понимать последствия трат реальных денег или негативные последствия азартных игр. Анализ, проведенный Zendle et al. (2020b), показывает, что из 50 самых популярных игр на платформе Steam, содержащих лутбоксы, 43 % классифицируются как подходящие для детей в возрасте от 12 лет. Что касается мобильных платформ, то 93 и 94 % из 100 самых кассовых игр, содержащих лутбоксы, в магазинах Google Play и Apple App соответственно, считаются подходящими для детей в возрасте от 12 лет.

Согласно недавнему австралийскому исследованию, до 40 % подростков играли в цифровые игры в течение последних 12 месяцев, в том числе 36,5 % участников приобретали коробки с лутбоксами¹⁷. Покупка лутбоксов подростками была связана с большей частотой азартных игр и проблем с азартными играми (Rockloff et al., 2021), а также с большим риском развития игровых расстройств (Hing et al., 2023a). В частности, девочки-подростки, которые чаще покупали лутбоксы, выражали более положительное отношение к азартным играм по сравнению с теми, кто их не покупал. Это говорит о том, что интерес к азартным играм у девочек может развиваться одновременно с интересом к лутбоксам.

В исследовании Hing et al. (2023b) было показано, что подростки, использующие симуляторы азартных игр в видеоиграх, впоследствии в жизни используют симуляторы азартных игр чаще и в более разнообразных ситуациях и что они чаще обращаются к деятельности, напоминающей азартные игры на деньги. Как показало исследование, молодые люди, к сожалению, часто не понимают, что симуляции в видеоиграх немногим отличаются от настоящих азартных игр и могут нанести вред, связанный как с игровой, так и с иными видами зависимостей (Hing et al., 2023b).

3. Сравнительный анализ национальных подходов к регулированию

3.1. Бельгия

17 ноября 2017 г. компания Electronic Arts Inc. (EA) выпустила игру Star Wars Battlefront II для Windows, Playstation 4 и Xbox One¹⁸. Игру много критиковали за то, что в ней использовалась сложная система продвижения, которую можно было обойти, совершая микротранзакции, включая покупку лутбоксов¹⁹. Вскоре после выхода

¹⁷ Hing, N., Rockloff, M., & Browne, M. Submission to the Inquiry into online gambling and its impacts on those experiencing gambling harm. No 24. Parliament of Australia Standing Committee on Social Policy and Legal Affairs, Inquiry into online gambling and its impacts on those experiencing gambling harm. <https://goo.su/lkp6>

¹⁸ (2023, 17 July). Star Wars Battlefront II (2017 Video Game). Wikipedia. <https://clck.ru/3A9due>

¹⁹ Там же.

игры пользователь Reddit MBMMaverick запустил на форе StarWarsBattlefront тему под названием «Серьезно? Я заплатил 80 долларов [sic] за то, чтобы Вейдера заблокировали?»²⁰. Тема набрала более 228 тысяч положительных голосов и около 3 тысяч комментариев, почти все из которых осуждали дизайн игры, якобы заставляющий игроков тратить деньги на продвижение. На это сообщение пришел ответ из отдела EA по работе с сообществом, в котором утверждалось, что трудоемкая система продвижения призвана дать игрокам «чувство гордости и достижения»²¹. Комментарий, разумеется, вызвал волну негативных откликов, быстро став рекордсменом Reddit по этому критерию²². Вскоре после этого компания обновила игру, убрав все микротранзакции²³. Считается, что Battlefront II стала одной из тех игр, которые привлекли широкое внимание к проблеме микротранзакций и лутбоксов²⁴.

В результате медийной активности вокруг Battlefront II министр юстиции Бельгии Коэн Гинс инициировал расследование законности лутбоксов в соответствии с законодательством страны об азартных играх²⁵. Специальная комиссия по азартным играм сочла, что механика лутбоксов не соответствует определению азартных игр по бельгийскому законодательству. Для этого должны быть соблюдены три условия: «элемент удачи; ставка может привести к прибыли или убытку; элемент случайности»²⁶. Проанализировав четыре самые известные онлайн-игры 2017–2018 гг. (Overwatch, FIFA, Star Wars Battlefront II и Counter-Strike: Global Offensive), комиссия определила их соответствие бельгийскому законодательству об азартных играх, и поэтому лутбоксы должны регулироваться как азартные игры²⁷.

Излагая свои выводы, Комиссия сформулировала режим соблюдения следующим образом:

«Система лутбоксов в... видеоиграх может рассматриваться как азартная игра, однако игроки всегда остаются незащищенными. Вызывает беспокойство тот факт, что в играх часто участвуют несовершеннолетние. Скрытый характер азартных игр особенно опасен в случае участия детей. Если не принять надлежащих мер, азартные видеоигры нанесут огромный ущерб гражданам, семьям и обществу в целом...»²⁸

«Рассмотренные игры с платными лутбоксами в том виде, в котором они предлагаются в нашей стране в настоящее время, нарушают законодательство об азартных

²⁰ MBMMaverick, (2017). Seriously? I paid 80\$ [sic] to have Vader locked? Reddit. <https://goo.su/zw33>

²¹ Там же.

²² Baculi, S. (2019, September 11). EA's Response to Star Wars Battlefront II Microtransaction Complaint Recognized by Guinness World Records as "Most-Downvoted Comment on Reddit". Bounding into Comics. <https://clck.ru/3A9dzX>

²³ Corden, J. I (2018, November 21). Confirmed: EA has removed all microtransactions from Star Wars Battlefront II (update). Windows Centra. <https://clck.ru/3A9e25>

²⁴ Kim, M. (2019, August 27). Star Wars Battlefront 2 Loot Box Controversy: 'We Hit Rock Bottom,' EA DICE Says. IGN. <https://clck.ru/3C4D37>

²⁵ (25 April 2018). Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving. Koen Geens. <https://clck.ru/3A9e2Z>

²⁶ Там же.

²⁷ Там же.

²⁸ Там же.

играх и могут быть предметом рассмотрения в рамках уголовного права. Поэтому лутбоксы должны быть удалены. В противном случае операторам грозят тюремное заключение сроком до пяти лет и штраф в размере до 800 тысяч евро. Если в игре участвуют несовершеннолетние, срок наказания может быть удвоен»²⁹.

На момент публикации Бельгия является единственной юрисдикцией в Европе, которая однозначно запретила использование лутбоксов.

3.2. Нидерланды

В Нидерландах дебаты о лутбоксах ведутся с 2019 г., когда Управление по азартным играм наложило гражданский штраф в размере 5 млн евро на компанию EA, разработчика серии игр FIFA, за нарушение Закона Нидерландов об азартных играх³⁰. В соответствующем пресс-релизе Управление так описало систему лутбоксов в игре FIFA: «...[содержимое лутбокса] определяется случайностью, на которую невозможно повлиять. Тот факт, что [содержимое] иногда имеет высокую стоимость и что его иногда можно продать, нарушает Закон об азартных играх. Согласно голландскому законодательству, азартная игра, позволяющая выиграть приз или вознаграждение, может проводиться только при наличии соответствующей лицензии»³¹.

Принятые Управлением меры основывались на проведенном им в 2018 г. исследовании, которое выявило взаимосвязь между играми, содержащими лутбоксы, и игровой зависимостью³². В результате была введена политика «строгого разделения между играми и азартными играми».

Компания EA незамедлительно оспорила эти меры в окружном суде Гааги, который 15 октября 2020 г. вынес решение в пользу Управления³³. По утверждению компании, хотя открытие «пакетов» было случайным, оно является частью более широкой игры на умения, в которой и состоит суть игры FIFA в целом. Кроме того, по словам компании, персонажей нельзя напрямую конвертировать в деньги, как указано в голландском законодательстве об азартных играх. Суд решительно отверг эти аргументы, постановив, что режим, использующий механику лутбокса, можно рассматривать как самостоятельную игру, отличную от остальной части FIFA.

После апелляции Государственный совет Нидерландов отменил решение окружного суда, постановив, что игровой режим, включающий открытие пакетов, не является отдельной игрой³⁴. Совет не поддержал мнение суда, поскольку получение персонажей через открытие пакетов было необходимым действием по созданию команды для участия в соревнованиях и, следовательно, являлось неотъемлемой частью игры в целом, а последняя не является азартной игрой в соответствии с голландским законодательством. В своем решении, которое может послужить ориенти-

²⁹ Там же.

³⁰ Wet op de kansspelen, Artikel 33f(1).

³¹ (2020, October 29). Imposition of an order subject to a penalty on Electronic Arts for FIFA video game. Kansspelautoriteit. <https://clck.ru/3A9e5i>

³² Там же.

³³ Electronic Arts Swiss Société à responsabilité limitée en de raad van bestuur van de Kansspelautoriteit (2020) AWB-20_3038.

³⁴ Raad van State, Uitspraak 202005769/1/A3, ECLI:NL:RVS:2022:690.

ром для будущего регулирования лутбоксов по всему миру, Государственный совет Нидерландов определил критерии, соблюдение которых означает, что данная видеоигра не подпадает под действие голландского Закона об азартных играх: а) механизм лутбоксов является одной из частей игры; б) игра основана на умениях; в) игрок получает и открывает лутбоксы внутри игры, а не на отдельной платформе; г) лутбоксы в игре в основном получают путем самой игры (без необходимости использования реальных денег).

На момент публикации правительство Нидерландов заявило о готовности добиваться запрета лутбоксов в соответствии с законодательством Европейского союза³⁵.

3.3. Испания

1 июля 2022 г. Министерство по проблемам потребителей Испании объявило, что заинтересовано в регулировании лутбоксов, опубликовав законопроект, предусматривающий строгие меры защиты потребителей в отношении игр, содержащих механизмы получения вознаграждения на основе случайности³⁶. В законопроекте предлагается приравнять видеоигры с лутбоксами к азартным играм и ввести такие меры, как проверка личности пользователя на достижение совершеннолетия³⁷, запрет на рекламу между пятью часами утра и часом ночи³⁸, публикация коэффициентов вероятности получения каждой потенциальной награды (т. е. показателей отсева)³⁹, обязательное внедрение системы самоисключения⁴⁰, заранее установленные лимиты расходов⁴¹. За нарушение этих мер предусмотрены штрафы в размере от 200 тысяч до 5 млн евро и возможное закрытие доступа к лутбоксам⁴².

Примечательно, что законопроект прямо запрещает лицензированным операторам азартных игр использовать механику лутбоксов при предложении любых услуг или продуктов⁴³. Этот запрет распространяется на компании, которые продают традиционные азартные игры в качестве третьих лиц, и не позволяет им делать это в отношении продуктов, связанных с лутбоксами⁴⁴. Если этот законопроект будет принят, то в сочетании с вышеупомянутыми мерами по минимизации вреда от азартных игр он сделает Испанию самой жесткой страной в отношении регулирования продуктов с лутбоксами.

³⁵ (2023, June 29). Consumentenagenda minister Adriaansens: aanpak deurverkoop, eenvoudig online opzeggen. Rijksoverheid. <https://clck.ru/3A9e8L>

³⁶ Ministerio de Consumo. Anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio. <https://clck.ru/3A9e8q>

³⁷ Там же. С. 9.

³⁸ Там же. С. 10.

³⁹ Там же. С. 11.

⁴⁰ Там же. С. 12.

⁴¹ Там же.

⁴² Там же. С. 15.

⁴³ Там же. С. 16.

⁴⁴ Там же.

3.4. Великобритания

Еще в 2016 г. Комиссия по азартным играм Великобритании выразила свою обеспокоенность потенциальным риском лутбоксов для детей и молодежи, в результате чего был опубликован документ с изложением позиции по виртуальным валютам, киберспорту и игре в казино⁴⁵. Ранее уже принимались меры в отношении сторонних сайтов, принимающих ставки на скины⁴⁶. Однако в этом случае Комиссии пришлось признать свое бессилие, так как предметы в лутбоксах нельзя было обменять непосредственно на реальные деньги⁴⁷.

Не желая мириться с этой ситуацией, комитет Палаты общин по цифровым технологиям, культуре, СМИ и спорту⁴⁸ и специальный комитет Палаты лордов по социальным и экономическим последствиям игорного бизнеса⁴⁹ совместно предложили внести поправки в Закон об азартных играх 2005 г. и включить лутбоксы в сферу регулирования азартных игр⁵⁰. В ответ на этот призыв правительство Великобритании пересмотрело Закон об азартных играх и признало потенциальный вред лутбоксов в видеоиграх, но отказалось включать их в Закон об азартных играх в отсутствие четких научных данных, устанавливающих причинно-следственную связь между тратами на лутбоксы и проблемами, связанными с азартными играми⁵¹. Было заявлено, что позиция правительства не изменится, пока не будут проведены дополнительные исследования о вреде лутбоксов⁵².

Несмотря на отсутствие законодательных действий, правительство Великобритании дало две рекомендации по обращению с лутбоксами: 1) дети и молодежь не должны иметь возможности приобретать лутбоксы без согласия родителей или опекунов, 2) все игроки должны иметь как возможность контролировать свои расходы, так и доступ к прозрачной информации для безопасности игрового процесса⁵³. Эти рекомендации в конечном итоге привели к тому, что в июле 2023 г. индустрия перешла к саморегулированию, опубликовав «Отраслевые принципы», призванные усилить защиту игроков⁵⁴. Эти меры включают в себя раскрытие информации о ценах, борьбу с несанкционированными сторонними веб-сайтами, занимающимися продажами, обязательство проводить «благоприятную» политику возврата денег, а также

⁴⁵ Gambling Commission. (2017, March). Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper. <https://clck.ru/3A9eBu>

⁴⁶ Gambling Commission. (2017, February 6). Two men convicted after offering illegal gambling parasitic upon popular FIFA computer game. <https://clck.ru/3A9eCc>

⁴⁷ Gambling Commission. (2017, November 24). Loot boxes within video games. <https://clck.ru/3A9eDE>

⁴⁸ (2019, 12 September). House of Commons Digital, Culture, Media and Sport Committee. Immersive and addictive technologies. <https://clck.ru/3A9eDr>

⁴⁹ House of Lords. Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry. (2020, July 2). Gambling Harm – Time for Action. <https://clck.ru/3A9eEs>

⁵⁰ Gambling Act 2005 (UK).

⁵¹ (2022, July 18). Department for Digital, Culture, Media & Sport, Government response to the call for evidence on loot boxes in video games. <https://clck.ru/3A9eG4>

⁵² Там же.

⁵³ Там же.

⁵⁴ UKIE, New Principles and Guidance on Paid Loot Boxes. <https://goo.su/me0Y3>

обязательство раз в год оценивать эффективность указанных принципов в сотрудничестве с правительством⁵⁵.

Поскольку на момент публикации «Принципы» действуют всего несколько недель, еще предстоит выяснить, является ли модель саморегулирования эффективной мерой по снижению вреда от механики лутбоксов.

3.5. Финляндия

Подобный интерес к регулированию возник и в Финляндии. В сентябре 2022 г. член финского парламента Sebastian Tynkkynen представил законопроект о регулировании лутбоксов как разновидности азартных игр⁵⁶. Законопроект предусматривает внесение изменений в определение «лотереи» в соответствии с Законом о лотереях 2001 г., включив в него «виртуально используемые доходы», т. е. предметы, имеющие лишь виртуальную ценность⁵⁷. Согласно этим изменениям, лутбоксы должны считаться разновидностью азартных игр в соответствии с существующими законами об азартных играх, даже в тех случаях, когда полученные внутриигровые предметы нельзя продать вне игры или обменять на реальные деньги. Это отличает Финляндию от других стран ЕС, так как в остальных юрисдикциях разработчики имеют возможность реализовать обмен лутбоксов на реальные деньги. Кроме того, благодаря широте применения финских норм в этой сфере их будет сложнее обойти.

3.6. Китай

Сфера регулирования видеоигр в Китае отличается сложностью. Опасения, связанные с зависимостью, привели к запрету консолей в Китае в 2000-х гг. и вылились в ряд дополнительных нормативных требований. В частности, в играх нельзя изображать непристойности, обнаженное тело, «пугающие» сцены или образы, прославлять войну и преступность, очернять культурные традиции, пропагандировать употребление наркотиков и их незаконный оборот⁵⁸. За соблюдением этих требований следит Государственное управление по делам изданий, прессы, радио, кино и телевидения Китая (China's State Administration of Publication, Press, Radio, Film and Television, SAPPRFT).

Вскоре после отмены запрета на использование видеоигровых консолей Китай начал регулировать использование лутбоксов, ссылаясь на те же опасения по поводу Star Wars Battlefront II, что и бельгийское правительство. 1 мая 2017 г. Министерство культуры Китая ввело жесткие ограничения на использование лутбоксов, запретив покупать их за реальные деньги (а также за виртуальные деньги, купленные за реальные деньги), а также обязав разработчиков раскрывать информацию о показателях отсева и о расходах игроков за последние 90 дней⁵⁹.

⁵⁵ Там же.

⁵⁶ LA 42 /2022 vp, Bill to amend Section 2 of the Lotteries Act 2001.

⁵⁷ Heilbuth, H. (2022, December 15). Exploring Finland's proposed loot box regulation. GamesIndustry.Biz. <https://clck.ru/3A9eQv>

⁵⁸ Kuhns, T. (2016, May 24). Mobile Game Content Standard (2016 Edition). ApplnChina. <https://clck.ru/3A9eRa>

⁵⁹ Tang, T. (2018, May 16). A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games. Mondaq. <https://clck.ru/3A9eYS>

Поскольку традиционные азартные игры в Китае запрещены законом, на механизмы лутбоксов накладываются дополнительные ограничения, призванные не допустить, чтобы использование лутбоксов стало азартной игрой. Управление SAPPRFT как орган, отвечающий за содержание и утверждение игр, запрещает выпуск игр, содержащих «петлю принуждения» (механизм, подталкивающий игрока к использованию лутбоксов) и других систем, сближающих их с азартными играми⁶⁰. К примеру, если определенный предмет можно получить только путем открытия лутбоксов, SAPPRFT, скорее всего, не разрешит выпустить игру. Таким образом, некоторые элементы игры, связанные с лутбоксами, могут препятствовать ее выпуску в Китае.

3.7. Япония

Япония стала первой страной, где регулируется механика лутбоксов. Здесь уже давно существуют игры модели «гача» – это бесплатные игры, обычно на базе мобильного телефона, которые побуждают игроков тратить деньги (как внутриигровые, так и реальные) на приобретение определенных предметов или персонажей для развития сюжетной линии⁶¹. 18 мая 2012 г. Министерство по делам потребителей Японии объявило незаконными игры модели «полная гача» – это разновидность модели «гача», в которой для продвижения необходимо собрать полный набор предметов⁶². Министерство объясняет это решение «чрезвычайно высокими суммами, собираемыми с игроков», и жалобами, получаемыми в связи с этим⁶³.

Примечательно, что на момент публикации данного запрета несколько крупнейших разработчиков таких игр уже прекратили использовать эту механику⁶⁴. Разработчики называют разные причины такого решения, в том числе низкие показатели продаж⁶⁵, стремление к саморегулированию отрасли⁶⁶, а также желание минимизировать убытки от этого запрета⁶⁷.

3.8. Республика Корея

Как и Китай, Южная Корея имеет богатую историю регулирования видеоигр. В 2011 г. на весь мир прогремел Закон о защите молодежи, прозванный Законом об отключении, по которому детям до шестнадцати лет было запрещено играть в онлайн-видеоигры с полуночи до шести утра (Sang et al., 2017). Этот комендантский час был

⁶⁰ Там же.

⁶¹ (2023, August 20). Gacha. Wiktionary. <https://clck.ru/3A9ixg>

⁶² Gantayat, A. (2012, May 18). Complete Gacha Officially Deemed Illegal. Andriasang. <https://clck.ru/3A9eZZ>

⁶³ (2012, May 6). 'Kompu gacha' online games may be illegal. The Yomiuri Shinbun. <https://goo.su/Z2k9Q>

⁶⁴ Gantayat, A. (2012, May 18). Complete Gacha Officially Deemed Illegal. Andriasang. <https://clck.ru/3A9ebn>

⁶⁵ Gantayat, A. (2012, May 10). DeNA and GREE Stock Values Plummet Following Reports of Government Regulation. Andriasang. <https://clck.ru/3A9edQ>

⁶⁶ Gantayat, A. (2012, May 9). Social Game Maker KLab Puts Halt to Complete Gacha Sales. Andriasang. <https://clck.ru/3A9eeT>

⁶⁷ Gantayat, A. (2012, May 8). Analysts Expect Major Social Game Losses if Sales Tactics is Banned. Andriasang. <https://clck.ru/3A9efC>

ужесточен в 2012 г. с введением дополнительного законодательства, обязавшего крупных производителей внедрить систему выбора периода доступности игр – фактически это техническая возможность родителям установить комендантский час⁶⁸. На сегодняшний день только Китай и Вьетнам имеют подобные ограничения⁶⁹.

К началу 2021 г. Закон об отключении был пересмотрен в связи с серьезными логистическими проблемами, связанными с обеспечением его соблюдения⁷⁰. В то же время в стране все чаще звучат призывы регулировать онлайн-игры в отношении мошенничества с использованием лутбоксов⁷¹. Толчком послужили споры вокруг использования лутбоксов в популярной корейской MMORPG-игре MapleStory⁷². Обычно в лутбоксе находится случайный внутриигровой предмет, но в MapleStory игроки могли получить три случайно выбранные «способности». Разработчик игры, компания Nexon, призналась, что при этом невозможно «сорвать джекпот» (т. е. получить три очень мощные способности); механика была разработана так, чтобы предотвратить одновременное появление самых мощных способностей⁷³. После расследования, проведенного Комиссией по справедливой торговле Кореи, компания Nexon вернула деньги от покупок лутбоксов за предыдущие два года – период, в течение которого эти покупки регистрировались⁷⁴.

На следующий день после того, как Nexon согласилась вернуть средства, Корейская ассоциация игровой индустрии объявила о введении нового свода правил; в них содержалось требование раскрывать информацию о случайных событиях, приводящих к улучшению способностей персонажа, его навыков или модернизации оборудования, а не только о приобретении предметов⁷⁵. Не удовлетворившись такими мерами саморегулирования в отрасли, Национальное собрание Южной Кореи 27 февраля 2023 г. почти единогласно приняло поправку к Закону о развитии игровой индустрии, обязывающую раскрывать информацию о вероятности появления лутбоксов в самой игре, на официальном сайте игры и в рекламных объявлениях⁷⁶. Непредоставление такой информации или предоставление ложных сведений теперь наказывается штрафом в размере до 20 млн вон (15 000 долларов США) или тюремным заключением на срок до двух лет⁷⁷.

⁶⁸ Tassi, P. (2012, July 2). New Korean Law Lets Parents Decide When Their Kids Can Play Games. Forbes. <https://clck.ru/3A9ejW>

⁶⁹ (2023, August 9). Shutdown Law. Wikipedia. <https://clck.ru/3A9ek3>

⁷⁰ (2021, November 16). Shutdown law shuttered. Korea Herald. <https://clck.ru/3A9eke>

⁷¹ K. Byung-wook. (2021, March 9). Game firms under increasing scrutiny over loot box odds. Korea Herald. <https://clck.ru/3A9s2F>

⁷² Там же.

⁷³ Там же.

⁷⁴ Maple Story. (2021, May 28). (Compensation payment completed) We apologize for not meeting the customer's expectations in the process of disclosing the cube probability. <https://clck.ru/3A9emF>

⁷⁵ Min-Je, P. (2021, May 29). Game association introduces own loot box disclosure rules. Korea JoongAng Daily. <https://clck.ru/3A9emd>

⁷⁶ Mi-hee, K. (2023, February 27). Stochastic Item Information Disclosure Act, passed the plenary session of the National Assembly. GameMeca. <https://clck.ru/3A9eqz>

⁷⁷ Obedkov, E. South Korea passes new amendment on loot box probability disclosure. Game World Observer. <https://clck.ru/3A9eru>

3.9. Германия

В марте 2021 г. парламент Германии принял поправки к Закону о защите молодежи, направленные на усиление защиты детей и молодежи в отношении медиаконтента⁷⁸. В частности, были обновлены национальные стандарты классификации видеоигр; теперь они позволяют учитывать «риски взаимодействия», включая, в частности, наличие лутбоксов и других внутриигровых покупок⁷⁹.

Совет по саморегулированию развлекательного программного обеспечения (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK), отвечающий за возрастную классификацию, ратифицировал закон и ввел соответствующие правила с 1 января 2023 г.⁸⁰ При этом Совет обратил внимание на то, что в классификацию новых цифровых игр могут быть включены «потенциальные онлайн-риски, например, в ходе покупки или общения»⁸¹. Согласно новым правилам, игре будет присваиваться более высокий возрастной рейтинг, если она может «повредить развитию детей и подростков или их воспитанию как самостоятельных и социально компетентных личностей»⁸². Далее Совет указал: «Участие несовершеннолетних в азартных играх строго запрещено, поскольку является частью признанной медициной клинической картины игровой зависимости с серьезными психосоциальными последствиями и значительными финансовыми рисками для пострадавших... Если на цифровые игры не распространяется законодательный запрет на азартные игры, то возрастная классификация цифровых игр должна учитывать... что [они] могут нарушить или поставить под угрозу развитие личности детей и подростков в аспекте их отношения к азартным играм. В частности, речь идет об игровом контенте, который может привести к привыканию или злоупотреблению азартными играми путем поощрения позитивного отношения к ним, способствуя десенсбилизации к проигрышам или вызывая нереалистичные ожидания прибыли»⁸³.

3.10. Канада

В сентябре 2020 г. двое мужчин подали коллективный иск в Верховный суд Британской Колумбии против компании EA⁸⁴. В иске утверждается, что использование компанией лутбоксов в играх нарушает законы Британской Колумбии о защите прав потребителей⁸⁵, как и положения против азартных игр федерального Уголов-

⁷⁸ Puppe, M. (2021, March 10). German Bundestag passes new Youth Protection Act. The German Games Industry Association. <https://clck.ru/3A9iuW>

⁷⁹ Там же.

⁸⁰ (2022, December 14). In-game purchases, chats and loot boxes: USK expands test criteria. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. <https://clck.ru/3A9is6>

⁸¹ Там же.

⁸² (2022, December). Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Guiding criteria of the USK for the evaluation of youth protection law digital games, 8 (translated from German to English). <https://clck.ru/3A9isY>

⁸³ Там же. С. 23.

⁸⁴ Sutherland v Electronic Arts Inc. (2020, September 30). Vancouver S-209803 (BCSC) (Plaintiff's Notice of Civil Claim). <https://clck.ru/3A9evu>

⁸⁵ Business Practices and Consumer Protection Act [SBC 2004].

ного кодекса⁸⁶. В марте 2023 г. судья Флеминг вынес решение о возможности рассмотрения иска о защите прав потребителей, но не иска о нарушении Уголовного кодекса. Судья отметил, что награды в виде лутбоксов в играх компании EA можно обменивать только на внутриигровом рынке и что в отсутствие «возможности получить или потерять что-либо, имеющее реальную ценность», иск не имеет шансов на успех⁸⁷. В деле Sutherland были поданы коллективные иски против десятков компаний, производящих видеоигры в Британской Колумбии и Квебеке⁸⁸. Соответственно, судебные, нормативные и социальные последствия этих действий еще предстоит выяснить.

3.11. Австралия

28 ноября 2022 г. член австралийского парламента Andrew Wilkie представил частный законопроект о внесении изменений в Закон о классификации публикаций, фильмов и компьютерных игр 1995 г.⁸⁹ Законопроект обязывает Австралийский совет по классификации маркировать компьютерные игры, содержащие лутбоксы, как R18+ или RC (последнее запрещает продажу, аренду, рекламу или ввоз продукта в Австралию), а также помещать предупреждение о том, что игры содержат лутбоксы или подобные режимы, аналогично новым стандартам классификации в Германии⁹⁰. По состоянию на 1 августа 2023 г. законопроект исключен из парламентской повестки, так как не был рассмотрен в течение времени, предусмотренного правилами⁹¹.

4. Проблемы внедрения регулирования

4.1. Оспаривание статус-кво

Лутбоксы в их нынешнем виде часто рассматривают как разновидность традиционных азартных игр⁹². Однако в большинстве юрисдикций такой подход все еще встречает противодействие. Для этого приводят различные обоснования, общим для которых является нежелание считать что-либо азартной игрой только потому, что на первый взгляд оно не похоже на традиционную азартную игру, несмотря на то, что общепринятое определение азартной игры соблюдается.

⁸⁶ Criminal Code, RSC 1985, c C-46, Part VII.

⁸⁷ Dring, Ch. (2023, March 21). Canada Judge rejects unlawful gambling accusation in EA loot box lawsuit. GamesIndustry.Biz. <https://clck.ru/3A9exW>

⁸⁸ Loot Boxes Class Action Lawsuits – Canada. Slater Vecchio LLP. <https://clck.ru/3A9eyM>

⁸⁹ Classification (Publications, Films and Computer Games) Act 1995 (Cth).

⁹⁰ Classification (Publications, Films and Computer Games) Amendment (Loot Boxes) Bill 2022. Parliament of Australia. <https://goo.su/NkJWUmp>

⁹¹ Там же.

⁹² Moar, J., & Hunt, N. (2021, March 9). 'Video Game Loot Boxes to Generate Over \$20 Billion in Revenue by 2025. Juniper Research. <https://clck.ru/3A8Xn6>

Например, регулирующие органы Австралии отказались регулировать лутбоксы в соответствии с существующими законами об азартных играх на том основании, что получаемые награды не состоят из реальных денег и не существует средств или методов, позволяющих напрямую конвертировать полученные награды в реальные деньги⁹³. На заре появления лутбоксов такая трактовка могла быть верной, но она не учитывает стоимость продажи внутриигровых предметов в игровой экосистеме, а также растущую распространенность сайтов для покупки/обмена/продажи и ставок с использованием лутбоксов, т. е. игры на «скины» (Greer et al., 2023). Большинство из этих сторонних сайтов открыто рекламируют себя как «азартные игры» или «слоты», предлагая стимулы, практически идентичные тем, что используются традиционными сайтами для онлайн-ставок (Deans et al., 2017)

По оценкам компании Eilers & Krejčík, в 2015 г. около 3 млн человек поставили на исход киберспортивных игр скины на сумму 2,3 млрд долларов⁹⁴, а в 2016 г. было разыграно скинов на сумму 5 млрд долларов, причем около 60 % этой суммы – на «игровых сайтах типа казино»⁹⁵. Эти сайты, как правило, ориентированы на несовершеннолетних и часто сотрудничают с известными производителями видеоигр и медийными персонажами для продвижения среди своей аудитории⁹⁶. Сайты, занимающиеся игрой на скины, также спонсируют или контролируют собственные киберспортивные команды, что вызывает опасения относительно рекламы для зрителей-подростков и вероятности договорных матчей⁹⁷.

Более того, как утверждают Hing et al., требование регуляторов о «реальных деньгах» не соответствует цели, поскольку причиняемый вред может возникнуть независимо от того, можно ли обменять вознаграждение на реальные деньги или нет (Hing et al., 2023a). Психологическая привлекательность механики лутбоксов не требует, чтобы вознаграждение было финансовым; оно может просто представлять собой что-то, имеющее воспринимаемую ценность, например, внутриигровое оружие высокой прочности, предмет для украшения (например, скин) или любой другой социально одобряемый показатель успеха. Этот аргумент подтверждается результатами исследования 2023 г., в котором подростки, игравшие в симуляторы азартных игр, высоко оценивали не только виртуальные призы, но и социальные преимущества, возможность узнать новые азартные игры, посоревноваться с другими игроками и продемонстрировать мастерство (Hing et al., 2023b).

⁹³ Nettleton, J. & Chong, K. (2013, October 16). Online social games – the Australian position. <https://goo.su/tuWnN>

⁹⁴ Brustein, J. & Novy-Williams, E. (2016, April 20). Virtual Weapons are Turning Teen Gamers into Serious Gamblers. Bloomberg. <https://goo.su/lnjzto>

⁹⁵ Assael, Sh. (2017, January 20). Skin in the Game. ESPN. <https://goo.su/dMvYMsR>

⁹⁶ Sacco, D. (2016, July 4). Syndicate apologises after failing to disclose ownership of CSGO Lotto gambling site. Esports News UK. <https://goo.su/fGi5t>

⁹⁷ Wynne, J. (2015, September 15). Popular betting website to sponsor pro Counter-Strike team. Dot eSports. <https://clck.ru/3A9fJp>

4.2. Прозрачность отрасли и понимание ее особенностей

Аналитики James Moar и Nick Hunt в своем отчете Juniper Research за 2021 г. заявили: «Мы ожидаем, что в будущем производители игр отреагируют [на усиление мер регулирования против лутбоксов] изменением форматов лутбоксов, чтобы они оставались привлекательными, но не попадали в правовую сферу азартных игр»⁹⁸. В какой-то степени эти ожидания оправдались. Например, в Китае компания Blizzard, один из крупнейших разработчиков видеоигр в мире, обошла национальный запрет на продажу лутбоксов; в их игре внутриигровая валюта продается за реальные деньги, а игроки одновременно получают «бесплатные» лутбоксы⁹⁹. На момент публикации статьи никаких мер в связи с этим явным обходом закона принято не было.

Отсутствие прозрачности усугубляется нежеланием разработчиков предоставлять для изучения данные, связанные с лутбоксами. В работе Etchells et al. (2022) отмечается необходимость дальнейших исследований взаимосвязи между расходами на лутбоксы и благосостоянием игроков, но при этом подчеркивается, что для этого исследователи должны получить доступ к соответствующим данным. Заявления ученых о превращении видеоигр в азартные служат основанием для того, чтобы отрасль продемонстрировала добрую волю, сотрудничая с исследователями, медицинскими работниками, общественными деятелями и другими заинтересованными сторонами для исправления ситуации в этой сфере (Greer et al., 2023). И наоборот, участники отрасли не хотят участвовать в консультациях, так как это может привести к усилению регулирования, а значит, к снижению прибыли. Однако в этой сфере наблюдаются и положительные сдвиги: недавно компания Valve, одна из крупнейших в мире, ввела запрет на участие пользователей в конкурсах, азартных играх и продаже предметов¹⁰⁰.

4.3. Возможность принудительного исполнения

В связи с тем, что деятельность по регулированию лутбоксов в разных странах мира ведется не так давно, оценить ее эффективность довольно сложно. Что касается Бельгии, которая одной из первых ввела ограничения на лутбоксы, то обнаруживается, что запрет на лутбоксы соблюдается слабо. В работе Xiao показано, что 82 % из 100 самых кассовых игр для iPhone в бельгийском App Store продолжают использовать тот или иной метод рандомизированной монетизации, в том числе 80,2 % игр для возраста от 12 лет (Xiao, 2023). И это несмотря на то, что некоторые известные разработчики полностью убрали механику случайности из игр, продаваемых в Бельгии¹⁰¹, а Комиссия по азартным играм Бельгии угрожает привлечь к уголовной

⁹⁸ Moar, J., & Hunt, N. (2021, March 9). 'Video Game Loot Boxes to Generate Over \$20 Billion in Revenue by 2025. Juniper Research. <https://clck.ru/3A8Xn6>

⁹⁹ Handrahan, M. (2017, June 6). Blizzard avoids China's loot laws by selling Overwatch in-game currency. GamesIndustry.biz. <https://clck.ru/3A9fPN>

¹⁰⁰ Biazzi, L. (2023, May 11). Valve launches offensive against gamblers on Steam, possibly affecting CS:GO's skin market. Dot Esports. <https://clck.ru/3A9fPz>

¹⁰¹ Statement Belgium. 2k Games. <https://clck.ru/3A9fQn>

ответственности компании, занимающиеся видеоиграми и использующие лутбоксы без соответствующей лицензии¹⁰².

В той же работе Xiao показывает, что использование виртуальных частных сетей (VPN) позволяет игрокам получить доступ к лутбоксам, которые были удалены из бельгийской версии мобильной игры. В ходе исследования эффективности запрета на доступ несовершеннолетних к порнографии в Великобритании Thurman и Obster обнаружили, что 46 % подростков 16 и 17 лет использовали VPN или частный браузер для доступа к порнографическим сайтам, которые в противном случае потребовали бы проверки на соответствие возрасту (Thurman & Obster, 2021)¹⁰³. В исследовании, проведенном VPN-провайдером ExpressVPN, 24 % респондентов признались, что лгали о своем возрасте, чтобы пользоваться социальными сетями (в которых минимальный возраст, как правило, составляет 13 лет)¹⁰⁴, а 16 % также заявили, что солгали о своем адресе или местонахождении¹⁰⁵. Таким образом, с точки зрения нормативно-правового регулирования для обеспечения соблюдения положений о лутбоксах необходимо сосредоточить внимание на действиях как разработчика, так и потребителя.

Заключение

В работе проведено комплексное исследование необходимости правового регулирования лутбоксов в видеоиграх. Анализ комментариев к мерам регулирования, принятым в различных юрисдикциях, позволил создать основу для понимания потенциального негативного воздействия лутбоксов на потребителей, особенно на детей и молодежь. Высказанные в данной работе опасения подтверждают тезис о необходимости ужесточить государственное регулирование в целях защиты потребителей, обеспечения прозрачности и подотчетности отрасли, а также этического и ответственного использования механики лутбоксов. Применяя эффективные меры регулирования, можно найти баланс между инновациями в игровой индустрии, защитой потребителей и благополучием пользователей, что в конечном итоге будет способствовать созданию более здоровой среды для геймеров.

В статье анализируются различные подходы к действующему или предлагаемому регулированию механики лутбоксов в видеоиграх. Некоторые из них направлены на оценку того, подпадают ли лутбоксы под определение азартных игр в соответствии с действующим законодательством в соответствующей юрисдикции. В Бельгии и Нидерландах регулирующие органы дали положительный ответ на этот вопрос, хотя в случае Нидерландов суд опроверг это решение. Для сравнения, пример Австралии демонстрирует, что понимание предмета регулирования или

¹⁰² Belgian Gaming Commission. (2018, April). Research report loot boxes., 18 (Translated from Dutch to English). <https://goo.su/qsuW>

¹⁰³ Thurman, N. & Obster, F. (2021). The regulation of internet pornography: What a survey of under-18s tells us about the necessity for and potential efficacy of emerging legislative approaches. *Policy Internet*, 13(3), 415.

¹⁰⁴ (2023, January 19). Dangers of social media for kids and how to protect them. ExpressVPN. <https://goo.su/Ks8N1JT>

¹⁰⁵ Там же.

отсутствие такого понимания может оказать решающее влияние на политическую волю к регулированию.

Другие юрисдикции применяют просветительский подход к регулированию. Например, в Германии потребители (а в случае с несовершеннолетними – их опекуны) стали получать больше информации о наличии лутбоксов в продуктах. Наиболее детальным является подход Китая и Кореи, где игроку должны быть показаны коэффициенты вероятности всех лутбоксов, включая те, которые дают вознаграждение не в виде предметов. Если такой облегченный подход окажется эффективным способом снижения вреда, то его могут принять и другие юрисдикции, избежав необходимости введения ограничений или запрета на лутбоксы.

Следует еще раз подчеркнуть, что большинство регулятивных мер, проанализированных в данной статье, еще предстоит проверить на предмет их эффективности. Поэтому одним из направлений будущих исследований может стать оценка этих мер не только с точки зрения их влияния на использование лутбоксов, но и с точки зрения их воздействия на благополучие игроков, их психическое здоровье и финансовое благосостояние. Автор еще раз подчеркивает, что для проведения такой оценки необходимо, чтобы разработчики и другие заинтересованные стороны в отрасли предоставляли независимым исследователям данные о покупках и использовании лутбоксов.

Еще один аспект регулирования лутбоксов, который упоминался в данной работе, но не стал предметом основного исследования, – это правовой статус сайтов, предлагающих игру на скины. Анализ взаимосвязи между использованием лутбоксов и игрой на скины позволил бы установить роль критерия «возможность обмена на реальные деньги», который требуют некоторые юрисдикции для рассмотрения лутбоксов в соответствии с действующим законодательством об азартных играх. Кроме того, следует изучить совместное воздействие использования лутбоксов и игры на скины. Теоретически их совместное использование может оказывать более сильное психологическое или финансовое воздействие на потребителей.

Список литературы

- Brenner, R., & Brenner, G. A. (1990). *Gambling and speculation: A theory, a history, and a future of some human decisions*. Cambridge University Press.
- Deans, E. G., Thomas, S. L., Derevensky, J., & Daube, M. (2017). The influence of marketing on the sports betting attitudes and consumption behaviours of young men: implications for harm reduction and prevention strategies. *Harm Reduction Journal*, 14, 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12954-017-0131-8>
- Devereux, E. (1979). Gambling. In *The International Encyclopedia of the Social Sciences* (vol. 17). New York: Macmillan.
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature human behaviour*, 2(8), 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Drummond, A., Hall, L. C., & Sauer, J. D. (2022). Surprisingly high prevalence rates of severe psychological distress among consumers who purchase loot boxes in video games. *Scientific Reports*, 12(1), 16128. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-20549-1>
- Etchells, P. J., Morgan, A. L., & Quintana, D. S. (2022). Loot box spending is associated with problem gambling but not mental wellbeing. *Royal Society Open Science*, 9(8), 220111. <https://doi.org/10.1098/rsos.220111>
- Gong, L., & Rodda, S. N. (2022). An exploratory study of individual and parental techniques for limiting loot box consumption. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 398–425. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00370-5>
- Greer, N., Rockloff, M., Hing, N., Browne, M., & King, D. L. (2023). Skin gambling contributes to gambling problems and harm after controlling for other forms of traditional gambling. *Journal of Gambling Studies*, 39, 225–247. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10111-z>

- Griffiths, M. D. (1995). *Adolescent gambling*. London: Routledge.
- Hing, N., Lole, L., Thorne, H., Sproston, K., Hodge, N., & Rockloff, M. (2023b). 'It Doesn't Give Off the Gambling Vibes... It Just Feels Like a Part of the Game': Adolescents' Experiences and Perceptions of Simulated Gambling While Growing Up. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01119-6>
- Hing, N., Russell, A. M., King, D. L., Rockloff, M., Browne, M., Newall, P., & Greer, N. (2023a). Not all games are created equal: Adolescents who play and spend money on simulated gambling games show greater risk for gaming disorder. *Addictive Behaviors*, 137, 107525. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107525>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (eg 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction*, 113(11), 1967–1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>
- Liao, S. X. (2016). Japanese console games popularization in China: Governance, copycats, and gamers. *Games and Culture*, 11(3), 275–297. <https://doi.org/10.1177/1555412015583574>
- Primi, C., Sanson, F., Vecchiato, M., Serra, E., & Donati, M. A. (2022). Loot boxes use, video gaming, and gambling in adolescents: Results from a path analysis before and during COVID-19-pandemic-related lockdown in Italy. *Frontiers in psychology*, 13, 1009129. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1009129>
- Rockloff, M., Russell, A. M., Greer, N., Lole, L., Hing, N., & Browne, M. (2021). Young people who purchase loot boxes are more likely to have gambling problems: An online survey of adolescents and young adults living in NSW Australia. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(1), 35–41. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00007>
- Sang, Y., Park, S., & Seo, H. (2017). Mobile Game Regulation in South Korea: A Case Study of the Shutdown Law. In D. Jin (Eds.). *Mobile Gaming in Asia. Mobile Communication in Asia: Local Insights, Global Implications* (pp. 55–72). Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-024-0826-3_4
- So, Sh., & Westland, J. Ch. (2012). *Red Wired: China's Internet Revolution*. Marshall Cavendish.
- Staddon, J. E. R., & Cerutti, D. T. (2003). Operant conditioning. *Annual Review of Psychology*, 54, 115–144. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.54.101601.145124>
- Thurman, N., & Obster, F. (2021). The regulation of internet pornography: What a survey of under-18s tells us about the necessity for and potential efficacy of emerging legislative approaches. *Policy & Internet*, 13(3), 415–432. <https://doi.org/10.1002/poi3.250>
- Xiao, L. Y. (2023). Breaking Ban: Belgium's ineffective gambling law regulation of video game loot boxes. *Collabra: Psychology*, 9(1), 57641. <https://doi.org/10.1525/collabra.57641>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Video game loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 14(3), e0214167. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0214167>
- Zendle, D., Meyer, R., & Ballou, N. (2020b). The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010–2019. *PLoS ONE*, 15(5), e0232780. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232780>
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020a). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*, 115(9), 1768–1772. <https://doi.org/10.1111/add.14973>
- Zuriff, G. E. (1970). A comparison of variable-ratio and variable-interval schedules of reinforcement. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 13(3), 369–374. <https://doi.org/10.1901/jeab.1970.13-369>

Сведения об авторе



Пор Сэппи – бакалавр права (по углубленной программе), бакалавр искусств, магистр права, главный консультант, группа компаний «Кун Консалтинг»

Адрес: Австралия NSW 2006, г. Сидней

E-mail: seppypour@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9032-062X>

Конфликт интересов

Автор сообщает об отсутствии конфликта интересов.

Финансирование

Исследование не имело спонсорской поддержки.

Тематические рубрики

Рубрика OECD: 5.05 / Law

Рубрика ASJC: 3308 / Law

Рубрика WoS: OM / Law

Рубрика ГРНТИ: 10.07.45 / Право и научно-технический прогресс

Специальность ВАК: 5.1.3 / Частно-правовые (цивилистические) науки

История статьи

Дата поступления – 25 августа 2023 г.

Дата одобрения после рецензирования – 20 сентября 2023 г.

Дата принятия к опубликованию – 25 июня 2024 г.

Дата онлайн-размещения – 30 июня 2024 г.



Research article

UDC 34:004:347.21:004.4

EDN: <https://elibrary.ru/uxqado>

DOI: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>

Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries: a Comparative Analysis

Seppy Pour

Kun Consulting Group, Sydney, Australia

Keywords

comparative legal studies,
consumer protection,
digital technologies,
gambling,
gaming industry,
law,
licensing,
Loot box,
video games,
virtual goods

Abstract

Objective: to show how the use of a new business model called Loot boxes, on which modern video games are based, has become a legal problem for jurisdictions in different countries.

Methods: drawing on existing literature and contemporary sources, the article explores the potential negative consequences of Loot boxes, provides a comprehensive analysis of existing or proposed regulation, and compares the approaches taken in various national jurisdictions.

Results: the article examines the growing concern surrounding the widespread use of a particular form of in-game purchases called Loot boxes. It is strongly criticized on the grounds that Loot boxes are presumed to be a form of gambling within a video game. On this basis, this article argues in favor of their legislative regulation. Having examined the regulatory framework in countries that have already taken action against the use of Loot boxes, such as Belgium, the Netherlands, China, Japan and the Republic of Korea, as well as in countries currently debating their regulation, the author emphasizes the need to adopt consumer protection measures in the gaming industry. This is particularly relevant for vulnerable strata exposed to gambling-related harms. In addition, there is a need to ensure the ethical and responsible use of Loot boxes, as well as to reduce the health and financial risks associated with the use of this business model.

Scientific novelty: the paper presents a comparative study of the problems of current or projected social regulation of Loot boxes in video games. The author proposes to seek the solution in a balance between game industry innovations, consumer protection and user well-being, which will ultimately contribute to the creation of a healthier environment for gamers.

© Pour S. 2024

This is an Open Access article, distributed under the terms of the Creative Commons Attribution licence (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), which permits unrestricted re-use, distribution and reproduction, provided the original article is properly cited.

Practical significance: the study highlights the international scope of the problem the difference in legal and ethical regulatory measures taken in different countries to address the psychological, social and financial consequences associated with the proliferation of lootboxes in video games. These measures are yet to be assessed, taking into account the findings concerning the gaming industry.

For citation

Pour, S. (2024). Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries: a Comparative Analysis. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2(2), 345–371. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>

References

- Brenner, R., & Brenner, G. A. (1990). *Gambling and speculation: A theory, a history, and a future of some human decisions*. Cambridge University Press.
- Deans, E. G., Thomas, S. L., Derevensky, J., & Daube, M. (2017). The influence of marketing on the sports betting attitudes and consumption behaviours of young men: implications for harm reduction and prevention strategies. *Harm Reduction Journal*, 14, 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12954-017-0131-8>
- Devereux, E. (1979). Gambling. In *The International Encyclopedia of the Social Sciences* (vol. 17). New York: Macmillan.
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature human behaviour*, 2(8), 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Drummond, A., Hall, L. C., & Sauer, J. D. (2022). Surprisingly high prevalence rates of severe psychological distress among consumers who purchase loot boxes in video games. *Scientific Reports*, 12(1), 16128. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-20549-1>
- Etchells, P. J., Morgan, A. L., & Quintana, D. S. (2022). Loot box spending is associated with problem gambling but not mental wellbeing. *Royal Society Open Science*, 9(8), 220111. <https://doi.org/10.1098/rsos.220111>
- Gong, L., & Rodda, S. N. (2022). An exploratory study of individual and parental techniques for limiting loot box consumption. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 398–425. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00370-5>
- Greer, N., Rockloff, M., Hing, N., Browne, M., & King, D. L. (2023). Skin gambling contributes to gambling problems and harm after controlling for other forms of traditional gambling. *Journal of Gambling Studies*, 39, 225–247. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10111-z>
- Griffiths, M. D. (1995). *Adolescent gambling*. London: Routledge.
- Hing, N., Lole, L., Thorne, H., Sproston, K., Hodge, N., & Rockloff, M. (2023b). 'It Doesn't Give Off the Gambling Vibes... It Just Feels Like a Part of the Game': Adolescents' Experiences and Perceptions of Simulated Gambling While Growing Up. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01119-6>
- Hing, N., Russell, A. M., King, D. L., Rockloff, M., Browne, M., Newall, P., & Greer, N. (2023a). Not all games are created equal: Adolescents who play and spend money on simulated gambling games show greater risk for gaming disorder. *Addictive Behaviors*, 137, 107525. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107525>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (eg 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction*, 113(11), 1967–1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>
- Liao, S. X. (2016). Japanese console games popularization in China: Governance, copycats, and gamers. *Games and Culture*, 11(3), 275–297. <https://doi.org/10.1177/1555412015583574>
- Primi, C., Sanson, F., Vecchiato, M., Serra, E., & Donati, M. A. (2022). Loot boxes use, video gaming, and gambling in adolescents: Results from a path analysis before and during COVID-19-pandemic-related lockdown in Italy. *Frontiers in psychology*, 13, 1009129. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1009129>
- Rockloff, M., Russell, A. M., Greer, N., Lole, L., Hing, N., & Browne, M. (2021). Young people who purchase loot boxes are more likely to have gambling problems: An online survey of adolescents and young adults living in NSW Australia. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(1), 35–41. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00007>

- Sang, Y., Park, S., & Seo, H. (2017). Mobile Game Regulation in South Korea: A Case Study of the Shutdown Law. In D. Jin (Eds.). *Mobile Gaming in Asia. Mobile Communication in Asia: Local Insights, Global Implications* (pp. 55–72). Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-024-0826-3_4
- So, Sh., & Westland, J. Ch. (2012). *Red Wired: China's Internet Revolution*. Marshall Cavendish.
- Staddon, J. E. R., & Cerutti, D. T. (2003). Operant conditioning. *Annual Review of Psychology*, 54, 115–144. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.54.101601.145124>
- Thurman, N., & Obster, F. (2021). The regulation of internet pornography: What a survey of under-18s tells us about the necessity for and potential efficacy of emerging legislative approaches. *Policy & Internet*, 13(3), 415–432. <https://doi.org/10.1002/poi3.250>
- Xiao, L. Y. (2023). Breaking Ban: Belgium's ineffective gambling law regulation of video game loot boxes. *Collabra: Psychology*, 9(1), 57641. <https://doi.org/10.1525/collabra.57641>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Video game loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 14(3), e0214167. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0214167>
- Zendle, D., Meyer, R., & Ballou, N. (2020b). The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010–2019. *PloS ONE*, 15(5), e0232780. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232780>
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020a). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*, 115(9), 1768–1772. <https://doi.org/10.1111/add.14973>
- Zuriff, G. E. (1970). A comparison of variable-ratio and variable-interval schedules of reinforcement. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 13(3), 369–374. <https://doi.org/10.1901/jeab.1970.13-369>

Author information



Seppy Pour – LLB (Hons), BA, LLM, Principal Consultant, Kun Consulting Group

Address: NSW 2006, Sydney, Australia

E-mail: seppypour@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9032-062X>

Conflicts of interest

The author declares no conflict of interest.

Financial disclosure

The research had no sponsorship.

Thematic rubrics

OECD: 5.05 / Law

PASJC: 3308 / Law

WoS: OM / Law

Article history

Date of receipt – August 25, 2023

Date of approval – September 20, 2023

Date of acceptance – June 25, 2024

Date of online placement – June 30, 2024