

# Gacha-Spiele: Glücksspielbewusstsein unter japanischen Studierenden

2020S 150037-1 Japanologisches Seminar II (Gruppe 1)

Fr. Prof. Hein Ina

Tucek Tom, 01325775

Zeichenanzahl: 52968

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	4
2. Gacha und Glücksspiel in Japan .....	5
2.1. Bisherige Forschung über Gacha.....	7
2.2. Über die Definition von Glücksspiel und <i>skinnerware</i> .....	9
3. Umfrage zu Gacha-Spielen .....	10
3.1. Inhalt der Umfrage.....	10
3.2. Durchführung der Umfrage und follow-up Interviews.....	11
3.3. Ergebnisse.....	12
3.3.1. Hintergrundinformationen der Antwortgebenden .....	12
3.3.2. Gacha, Glücksspiel, und Ansichten darüber .....	13
3.3.3. Zusammenhänge.....	16
3.4. Diskussion .....	19
3.4.1. Einstellung gegenüber Glücksspiel .....	19
3.4.2. Definitionsversuche von Glücksspiel.....	21
3.4.3. Legalität von Gacha und Glücksspiel in Japan .....	22
4. Conclusio .....	23
Literatur- und Quellenverzeichnis.....	24
Anhang 1: Fragebogen .....	26
Anhang 2: Interview Transkripte .....	30
Anhang 3: Online-Zugriff zu Umfrage-Ergebnissen .....	35

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Als wie wichtig empfindest du die folgenden Probleme, welche durch den Konsum von Smartphone-Spielen auftreten können?.....	14
Abbildung 2: Gewinnraten von Smartphone-Gacha sollten für jeden ersichtlich sein .....	14
Abbildung 3: Smartphone-Spiel-Gacha entspricht Glücksspiel.....	15
Abbildung 4: Smartphone-Spiel-Gacha sollte für Minderjährige illegal sein.....	16
Abbildung 5: Ich habe bereits Geld innerhalb von Smartphone-Spielen ausgegeben .....	16
Abbildung 6: Wieso spielst du gerne Smartphone-Spiele? (aufgeteilt) .....	17
Abbildung 7: Smartphone-Gacha entspricht Glücksspiel (aufgeteilt) .....	18
Abbildung 8: Smartphone-Gacha gehört für Minderjährige verboten (aufgeteilt) .....	19

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Geschlechtliche Aufteilung der auf die Umfrage Antwortenden.....	13
Tabelle 2: Antworten auf die Frage, ob bereits Smartphone-Spiele Erfahrung besteht.....	13
Tabelle 3: Antworten auf die Frage, ob bereits Geld in Smartphone-Spielen ausgegeben wurde.....	13

## 1. Einleitung

„Gacha-Spiele“ haben in den letzten Jahren weltweit stark an Beliebtheit gewonnen, besonders in der Form von Smartphone-Spielen (Kanerva 2016). Das Wort Gacha stammt von dem gleichlautenden japanischen Onomatopoeikum, welches das Rasseln von Plastikkapseln beschreibt, wenn man sogenannte „capsule toys“ in Automaten kauft. Diese Art von Automaten, welche oft ebenso als Gacha, *gachapon* oder *gacha-gacha* bezeichnet wird, findet sich in vielen Straßen Japans und stellt eine beliebte Methode für den Verkauf von Plastikspielzeugen dar, wie beispielsweise Schlüsselanhängern oder Action-Figuren. Nach dem Einwurf von einer oder mehreren Münzen wird an einer Kurbel gedreht, woraufhin eine der Kapseln herunterfällt, die das namensgebende Geräusch erzeugt; diese kann daraufhin entnommen werden. Welcher Inhalt darin enthalten ist, ist vor dem Einkauf nicht bekannt – lediglich die gesamte Aufstellung an möglichen Preisen, die man durch Betätigung des Automaten erhalten kann. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch die Gacha-Mechanik in Videospiele: Hierbei werden Spielinhalte wie beispielsweise Ausrüstung, Gegenstände oder spielbare Charaktere über eine digitale Version solcher Gacha-Maschinen erhältlich gemacht. Zwei wichtige Unterschiede zu den mechanischen *gachapon*-Maschinen finden sich in der Verwendung von virtueller Währung, sowie den variierenden Seltenheitsgraden der erhältlichen Preise. Gacha-Spiele stellen einen großen Teil des japanischen Videospielesmarktes dar; die Gacha-Mechanik erweist sich als extrem profitables Verkaufsmodell und wurde auch international in verschiedenen Formen in Videospiele inkludiert (Kanerva 2016).

Gacha-Spiele wurden gemeinsam mit sogenannten Lootboxen im April 2018 in Belgien und in den Niederlanden als Glücksspiel klassifiziert und demnach für gesetzeswidrig erklärt (Arif 2018, BBC News 2018). Lootboxen sind ebenso ein Videospielemechanismus zur Freischaltung von Inhalten und funktionieren weitgehend so wie der Gacha-Mechanismus, jedoch mit dem Unterschied, dass meist direkt reale Währung anstatt von virtueller Währung zum Einkauf verwendet werden kann. Eine Regelung von Lootboxen zieht daher in diesen Fällen auch eine Regelung von Gacha nach sich. Auf diese Neuklassifizierung reagierend, wurde der Service für beinahe alle japanischen Gacha-Spiele in den betroffenen Gebieten entweder komplett beendet oder auf einen Modus reduziert, in welchem die Gacha-Mechanik nicht mehr verwendbar ist. Dies betraf auch Riesen der Videospieleindustrie wie Nintendo (Purslow 2019) und Bandai Namco (Dokkan Battle News 2018). Weiters wurde im Juli 2020 auch vom britischen House of Lords verkündet, dass Lootboxen als Glücksspiel gelten und daher gesetzlich auch als solches reguliert werden sollen (BBC News 2020).

Da Glücksspiel in Japan allgemein illegal ist (Fukuda 2019, Manzenreiter 1998:67, Dandō 1980), Gacha-Spiele jedoch erlaubt sind, kann die Hypothese formuliert werden, dass solche Spiele dort womöglich nicht als Glücksspiel angesehen werden. Um herauszufinden, welche Ansichten junge Menschen in Japan über solche Spiele haben, wurde eine Umfrage unter 100 japanischen Studenten und Studentinnen an der Ōsaka-Universität im Zeitraum von Dezember 2018 bis Mai 2019 durchgeführt. Die Umfrage umfasste 15 Fragen und wurde von den Teilnehmenden sowohl über Papierbögen als auch online über Google Forms ausgefüllt. Daraufhin wurden außerdem ergänzend follow-up Interviews mit fünf AntwortgeberInnen durchgeführt, in denen Erkenntnisse aus der Fragebogenstudie genauer besprochen wurden. Im Folgenden werden die Ergebnisse der quantitativen Erhebung sowie die statistischen Zusammenhänge innerhalb der Daten analysiert, präsentiert und diskutiert.

Zuerst wird im folgenden Kapitel ein kurzer Überblick über Glücksspiel in Japan, sowie die bisherige Forschung darüber geboten. Die Entwicklung von Gacha-Mechaniken seit deren Popularisierung ab 2010 wird ebenfalls besprochen, bevor die Situation zur Forschung über Gacha-Spiele betrachtet wird. Daraufhin folgt ein Kapitel, das die Methodik vorstellt, welche bei der Forschung im Rahmen dieser Arbeit zum Einsatz gekommen ist. Dabei wird auf die Fragebogen-Umfrage, die follow-up Interviews und die Analyse der somit erhaltenen Daten eingegangen. Im Hauptteil dieser Arbeit werden schließlich die Ergebnisse der Umfrage und der Analyse dargelegt und diskutiert. Die Kernaussagen des Hauptteils werden letztendlich in der Conclusio zusammengefasst, wo auch auf noch offene Fragen und Möglichkeiten zur weiteren Forschung eingegangen wird.

## 2. Gacha und Glücksspiel in Japan

In Japan besteht eine besondere Situation des Glücksspiels, da dieses eigentlich öffentlich als verboten gilt. Dabei gibt es jedoch einige Ausnahmen – so sind beispielsweise Lotterien und Sportwetten limitiert und dürfen nur von regierungsamtlich zugelassenen Institutionen durchgeführt werden. So genanntes „social gaming“, welches nicht (direkt) Geld ausbezahlt und dem Pachinko und scheinbar auch Gacha-Spiele zugehören, benötigt jedoch keine Lizenz oder dergleichen (Fukuda 2019).

Das Thema des Glücksspiels in Japan und im Speziellen von Pachinko (eine Form von Glücksspielautomaten, welche kleine Metallkugeln als Währung verwenden, die nach dem Spielen gegen Sachpreise eingetauscht werden, welche wiederum anderswo gegen Geld eingetauscht werden können) wurde bereits über lange Zeit von vielen Wissenschaftlern

erforscht. So schrieb Sibbitt bereits 1997 über die milliardenschwere Glücksspielindustrie in Form von Pachinko in Japan, einem Land in welchem Glücksspiel eigentlich illegal ist. Brooks et al. untersuchten 2008 die Sucht-fördernde Natur solcher Spielautomaten und die Besonderheit der beinahe ausschließlich in Japan aufzutreffenden Pachinko-Spielhallen. Das wahrscheinlich ausführlichste Werk dazu stammt vom Japanologen Wolfram Manzenreiter, welcher auf Basis seiner Masterarbeit von 1994 das Buch *Pachinko Monogatari* (1998) verfasste und damit eine umfassende Abhandlung zur Pachinko-Industrie in Japan auf deren Höhepunkt bietet. In dem Buch werden ebenso die Geschichte des Glücksspiels in Japan, sowie ökonomische, strafgesetzliche als auch sozialwissenschaftliche Aspekte des Pachinko behandelt.

Das Glücksspiel- und Sucht-Bewusstsein von Universitätsstudenten wurde bereits im Kontext von Pachinko zum Forschungsthema, wie in der Arbeit von Kumagami Takashi aus dem Jahr 2014. Der Aufsatz bietet einen eher selten zu findenden kritischen Standpunkt gegenüber dem Glücksspiel-System in Japan; und der Autor behauptet darin, dass die japanische Jugend nicht ausreichend über das Gefahropotenzial von Glücksspielsucht informiert wird.

Nach dem Höhepunkt um die Jahrtausendwende verlor Pachinko jedoch an Popularität. Beispielsweise ist die Anzahl an Spielhallen landesweit innerhalb der letzten zwei Jahrzehnte von 17000 auf 9600 gesunken (Uranaka/Ando 2018). Dieser Rückgang kann auf neueste Konsumentenschutz- und Anti-Sucht-Gesetze zurückverfolgt werden, welche regulieren, wieviel Geld pro Zeiteinheit maximal in Pachinko-Maschinen verbraucht werden darf (Uranaka/Ando 2018). Ein solches Limit gibt es jedoch nicht für Gacha-basierte Videospiele in Japan. Im Gegensatz dazu wurden 2018 ebenso Pläne zum Bau von drei staatlich genehmigten Casino-Resorts in Japan verkündet, welche dazu dienen sollen, die Wirtschaft und den Tourismus im Land anzukurbeln (Fujikawa 2018, Fukuda 2019).

Gegenteilig zum Rückgang des Pachinko, gewannen Videospiele mit Glücksspiel-Elementen in den 2010er Jahren immer mehr an Beliebtheit. Dies liegt hauptsächlich an der explosiven Verbreitung von Smartphones, welche es einer zuvor ungesehenen Menge von Kunden erlauben, mit Videospiele in Kontakt zu treten. Dies, sowie die schnelle Marktsättigung, führten dazu, dass anstelle des traditionellen Modells, bei dem Spiele einmalig gekauft und somit komplett verfügbar gemacht werden, die meisten Smartphone-Spiele stattdessen kostenlos zur Verfügung gestellt werden und durch Werbung und/oder Einkäufe innerhalb des Spieles profitabel werden. Shibuya et al. zeigen in ihrem Konferenzbericht von

2015, wie bereits 2013 in 90% der untersuchten Spiele Möglichkeiten zur grenzenlosen Ausgabe von Geld, meistens in Form von zeitlich limitiertem Gacha, zu finden waren.

In Japan können Gacha-Spiele weitgehend auf den Erfolg von zwei Spielen zurück geführt werden, welche das Konzept popularisierten: Konamis *Dragon collection* (ドラゴンコレクション, 2010), einem in sozialen Medien eingebetteten Sammelspiel, sowie GungHo's *Puzzle & dragons* (パズル&ドラゴンズ, 2012), welches, bis es 2018 von einem anderen Gacha-Spiel entthront wurde, die finanziell erfolgreichste Smartphone-App aller Zeiten war (Spannbauer, 2018).

2012 erfolgte ein wesentlicher Eingriff der japanischen Regierung in die Gacha-Spiel-Industrie. Eine populäre Version des Gacha-Systems, das so genannte *konpu gacha* (コンプガチャ, Abkürzung von *complete gacha*), welches besonders wünschenswerte Preise nur an Spieler vergab, die jeden einzelnen möglichen Gewinn aus der Gacha-Lotterie gesammelt hatten, geriet in die Schlagzeilen der japanischen Medien. Das impulsive Verlangen, das Set an erhaltenen Preisen zu vervollständigen um an den ultimativen Preis zu gelangen, in Kombination mit den oft extrem zeitlich limitierten Möglichkeiten, an den virtuellen Gacha-Maschinen zu drehen, ergab eine Form der psychologischen Manipulation, die dazu führte, dass Kunden weitaus mehr Geld ausgaben, als sie es sich leisten konnten. Japans Consumer Affairs Agency (消費者庁, *shōhishachō*) verkündete daher im Mai, dass ab Juli des Jahres *konpu gacha* verboten sei (Feit 2012).

Gacha-Spiele wuchsen jedoch auch trotz der neuen Regulierung weiter und verbreiteten sich bald darauf international. Auch zahlreiche große westliche Videospielefirmen wie Blizzard (*Overwatch*, *Hearthstone*) oder EA (*Star Wars Battlefront 2*) führten Lootboxen in ihre Spiele ein, welche bis auf die Möglichkeit, diese auch direkt mit echtem Geld zu erwerben, der Gacha-Mechanik entsprechen (Kanerva 2016).

## 2.1. Bisherige Forschung über Gacha

Forschung direkt über die Gacha-Mechanik ist aufgrund der Neuartigkeit des Themas nur beschränkt vorhanden. Aufgrund der Ähnlichkeit zu dieser Arbeit ist jedoch besonders die Umfragen-Forschung von Hiramatsu Ayako an der Ōsaka Sangyō Universität hervorzuheben. In dieser wurden Studenten über den Verlauf von drei Jahren wiederholt zum Thema Gacha befragt. In den drei Umfragen-Abläufen antworteten stets zwischen 128 und 227 Studenten und Studentinnen – wobei jedoch in keinem der Durchläufe mehr als 30 Frauen befragt wurden und

daher die Geschlechter hier nur sehr ungleich vertreten sind. Diese Studie beschäftigt sich auch nicht mit der Frage nach dem Glücksspiel-Charakter der Gacha-Spiele, sondern mit der Einstellung der Spielenden gegenüber der Gacha-Mechanik, besonders im Kontext einer neuen Regelung, dass Gacha-Spiele die Gewinnchancen aller einzelnen Gewinne veröffentlichen müssen (Hiramatsu 2019).

Eine weitere Form der Umfragen-Forschung wurde vom Mitsubishi Research Institute im Jahr 2016, sowie scheinbar auch in darauffolgenden Jahren durchgeführt – wobei jedoch nur die Ergebnisse von 2016 öffentlich zugänglich sind. Diese Studie bietet eine viel sorgfältiger gewählte demografische Verteilung und hat 700 japanischer Personen aller Altersgruppen untersucht. Diese Forschung behandelt jedoch erneut in keiner Weise die Frage, ob Gacha-Spiele als Glücksspiel gelten, sondern erforscht vielmehr das Zielpublikum hinsichtlich wirtschaftlich relevanter Aspekte, um somit einen Überblick über die Konsumentenbasis zu erhalten (Mitsubishi Research Institute, Inc. 2016).

Abseits von Japan findet sich auch Forschung in Schweden – so bieten Alonso und Jigval in ihrer Bachelorarbeit von 2018 eine eher allgemeine Abhandlung über das Thema Gacha aus der Sicht des Game Designs, besprechen jedoch auch das Thema des Glücksspiels. Sie schlussfolgern, dass Gacha sowohl so ernst wie Glücksspiel, aber auch so locker wie gewöhnliche Spiele ausfallen kann, sowie dass die Videospelindustrie Mechaniken wie Gacha transparenter an Spieler und Spielerinnen kommunizieren sollte, um ein Bewusstsein über die Gefahren des Glücksspiels zu stärken (Alonso/Jigval 2018). In Südkorea wird ebenso zu Lootboxen und Gacha geforscht, wie die Arbeit von Jo und Ryu zeigt. Diese zwei Autoren untersuchten, inwiefern Spieleentwickler Selbstregulierungen in Bezug auf Glücksspiel befolgen, und behaupten, dass es in dieser Hinsicht viel Raum für Verbesserung gäbe (Jo/Ryu 2019).

Die neuen Werke von Koeder et al. setzen sich schließlich ebenfalls intensiv mit Gacha und Lootboxen auseinander und hinterfragen die Notwendigkeit von Regulierungen, wie sie unter anderem in Belgien getroffen wurden. Auf die Frage, ob es sich bei Gacha und Lootboxen um Glücksspiel handle, antworten sie negativ, aufbauend darauf, dass die Gewinne nicht auf direktem Weg in Geld umgewandelt werden können. Es wird stattdessen erforscht, wie sich die Gesetzeslage in Japan auf Gacha-Spiele ausgewirkt hat, und diese wird mit den Gesetzen in anderen Ländern verglichen. Die Autoren weisen ebenfalls darauf hin, dass mehr Transparenz von Seiten der Entwickler notwendig sei, Gacha-Mechaniken zu erklären, unter anderem um das Vertrauen der Spielenden nicht zu verlieren (Koeder et al. 2017 und 2018).

## 2.2. Über die Definition von Glücksspiel und *skinnerware*

Glücksspiel ist allgemein schwer zu definieren, besonders in Relation zu Japan, da in der japanischen Sprache viele verschiedene Begriffe existieren die dem deutschen Wort „Glücksspiel“ entsprechen. So bezeichnet *tobaku* (賭博) allgemein alle Formen des Glücksspiels, während sich *kakegoto* (賭け事) durch das Setzen von Geldwetten auf zuvor unbekannte Ergebnisse definiert. Der Begriff *hakugi* (博戯), welcher das Schriftzeichen für „Spiel“ beinhaltet, bezeichnet währenddessen Glücksspiele, welche durch Geschicklichkeit beeinflusst werden können. Der gebräuchlichste und neueste Begriff ist schließlich *gyanburu* (ギャンブル), abgeleitet vom englischen Wort *gamble*. Dies sind jedoch nur die geläufigsten vier in einer Vielzahl von unterschiedlichen Bezeichnungen von Glücksspiel in Japan (Manzenreiter 1998:79-80). Auch in den follow-up Interviews mit den Studenten und Studentinnen wurde klar, wie unklar hier viele Grenzen sind, und die gegebenen Definitionen für Glücksspiel fielen entsprechend sehr unterschiedlich aus.

Da es sich bei dieser Studie nicht um eine juristische Arbeit handelt, wird hier auch keine gesetzlich eindeutige Definition für Glücksspiel vorgeschlagen. Stattdessen wird untersucht, ob Gacha-Spiele in die eigene Glücksspiel-Definition japanischer Studenten und Studentinnen fallen. Jedoch wird hierbei davon ausgegangen, dass es sich um die Art von Glücksspiel handelt, welche in Japan strafgesetzlich verboten ist – daher wurde sowohl in der Umfrage als auch in den Interviews ausschließlich das Wort *gyanburu* verwendet.

Weiters soll hier noch ein weiterer Ansatz vorgestellt werden, welcher ein Argument dafür bietet, warum Gacha-Spiele womöglich geregelt werden sollten, unabhängig davon, ob es sich bei ihnen um Glücksspiel handelt oder nicht. Richard Garfield, amerikanischer Mathematiker und Schöpfer von *Magic: the gathering*, dem ersten und einem der bekanntesten Sammelkartenspiele weltweit, schrieb 2016 in einem kurzen Manifest über den neuen Trend von *skinnerware* in der Videospieleindustrie. Er erläutert, dass dieses Modell anhand von zwei Faktoren erkannt werden kann – erstens, dass es kein Limit dafür gibt, wie oft etwas gekauft werden kann und somit auch nicht dafür, wieviel Geld ausgegeben werden kann, sowie zweitens, dass der größte Teil der Einnahmen solcher Spiele hauptsächlich über einen sehr geringen Prozentsatz der Spieler-Basis eingenommen wird. Beide diese Kriterien treffen auf beinahe alle Gacha-Spiele zu. Garfield argumentiert weiters, dass *skinnerware* unmoralisch sei, da sie unter anderem die von B. F. Skinner erforschten psychologischen Methoden zur Förderung von Suchtverhalten verwendet, um Personen mit Anfälligkeiten für ein solches Suchtverhalten auszunutzen (Garfield 2016).

### 3. Umfrage zu Gacha-Spielen

Im Rahmen meiner Forschung wurde eine Umfrage unter 100 japanischen Studenten und Studentinnen der Ōsaka-Universität im Zeitraum von Dezember 2018 bis Mai 2019 durchgeführt. Die Mittel zur Umfrage wurden von der Universität während des Auslandsjahres dort bereitgestellt, und ein/e ProfessorIn wurde jeder/m Studentin/en zugeteilt, der/die eine solche Form der selbstständigen Forschung ausüben wollte, um Hilfestellung bei Fragen bezüglich der japanischen Sprache, Kultur und sonstigem zu bieten. Die Umfrage wurde nach den Methoden zweier Grundlagenbücher über die Sozialforschung in Japan (Iwanaga 1996) (Ōtani 1999) gestaltet und über einen monatelangen Prozess von unterschiedlichen Professoren und Professorinnen überprüft und daraufhin verfeinert.

In diesem Kapitel wird präsentiert, welche Schritte im Zuge dieser Forschung unternommen wurden, sowie welche Ergebnisse nun letztendlich dabei festgehalten werden können. Nachdem die Methodik, nach der die Umfrage, die Interviews und die darauffolgende Analyse realisiert wurden, genauer erklärt wurde, folgen die Ergebnisse der quantitativen Auswertung der somit erhobenen Daten, sowie eine Diskussion jener.

#### 3.1. Inhalt der Umfrage

Die Umfrage bestand aus einem Papierfragebogen zu vier Seiten (siehe Anhang 1), verfasst in der japanischen Sprache, sowie einem Online-Äquivalent über den Service von Google Forms. Sie umfasste 15 Fragen, welche teilweise aus mehreren zusammengehörenden Unterfragen bestanden. Die Umfrage beinhaltete auch eine optionale offene Frage, in welcher die Antwortgebenden beliebig viele Lieblings-Smartphone-Spiele auflisten konnten; diese Möglichkeit wurde von 84% der StudentInnen genutzt. Alle anderen Fragen waren entweder im *single-choice*-Format, oder in vier Fällen speziell als *multiple-choice* gekennzeichnet.

Der erste Teil der Umfrage enthält Fragen zu Hintergrundinformationen und Videospiegelgewohnheiten der Studenten und Studentinnen. So wurde unter anderem über Geschlecht, das von ihnen verwendete Smartphone-Betriebssystem, frei verfügbare Zeit und finanzielle Mittel inquiriert. Darauf folgte eine Frage danach, wie viel Zeit durchschnittlich pro Woche mit unterschiedlichen Formen von Videospiele verbracht wird. Schließlich wurde gefragt, für wie schwerwiegend unterschiedliche Probleme, welche durch Smartphone-Spiele auftreten können, gehalten werden. Diese Probleme beinhalteten Suchtverhalten, Verlust von Geld oder Zeit, schlechten Einfluss auf die persönliche Gesundheit oder soziale Beziehungen, sowie den schlechten Einfluss von gewalttätigen Inhalten.

Der zweite Teil der Umfrage befasste sich direkt mit den Erfahrungen der Antwortenden mit Smartphones-Spielen und konnte von Personen übersprungen werden, welche keine solche Spiele gespielt hatten. Es wurden die Gefühle erfragt, welche unter den Studenten und Studentinnen beim Spielen von Smartphone-Spielen entstehen, sowie die Gründe dafür, warum gespielt wird. Weiters wurde nachgefragt ob, wie viel, und zu welchem Zweck, bereits Geld im Rahmen von Smartphone-Spielen ausgegeben wurde.

Der dritte Teil der Umfrage befasste sich schließlich mit der Gacha Mechanik von Videospielen, sowie dem Kontrast zu herkömmlichen *gachapon*-Maschinen, wie sie in den Straßen Japans zu finden sind. Es wurde gefragt, ob diese Arten von Spielen auf die Befragten als typisch japanisch wirken, ob sie als Glücksspiel zählen, und ob sie für Minderjährige verboten werden sollten. Weiters wurde auch inquiriert, ob es zu gesellschaftlichen Problemen kommen könnte, wenn zu viele Minderjährige oder Erwachsene den jeweiligen Beschäftigungen nachgehen. Dieser Teil der Umfrage entwickelte sich zur Grundlage für diese Arbeit, unter anderem auch aufgrund der Tatsache, dass die Ergebnisse am interessantesten ausfielen.

### 3.2. Durchführung der Umfrage und follow-up Interviews

Die Umfrage wurde ursprünglich in den Monaten Dezember 2018 und Januar 2019 durchgeführt und konnte 52 AntwortgeberInnen erreichen. Die ersten 14 davon wurden mit Papierfragebögen persönlich befragt, alle weiteren über den Online-Fragebogen. Daraufhin wurden die Daten ein erstes Mal vorläufig analysiert und im Rahmen des Forschungsprogrammes an der Ōsaka-Universität präsentiert. Von April bis Mai 2019 wurden die restlichen 48 Ergebnisse ebenfalls über den Online-Fragebogen erhoben. Sämtliche Datenerfassung im Laufe dieser Forschungsarbeit fand komplett anonymisiert statt.

Alle AntwortgeberInnen wurden für die Umfrage zufällig ausgewählt und beinhalteten Studenten und Studentinnen aller Jahrgänge an der Ōsaka-Universität. Ob die Person also tatsächlich Erfahrungen mit Smartphone-Spielen hatte, war vor der Befragung unklar. Ein gewisser Auswahlbias ließ sich im Verlauf der Forschung jedoch nicht vermeiden, da nur die Antworten von Personen aufgenommen wurden, welche sich auch dazu bereiterklärten hatten. Weiters wurde bei Verwendung der Online-Umfrage lediglich ein QR-Code geboten, welcher direkt zum Formular führte. Dies bedeutet, dass nicht immer kontrolliert wurde, ob angesprochene Personen den Fragebogen letztendlich tatsächlich ausgefüllt und abgesendet hatten, da ihnen überlassen wurde, dies auch stets zu einem späteren Zeitpunkt zu tun.

Die follow-up Interviews mit vier Antwortgebern und einer Antwortgeberin fanden schließlich allesamt im Juni 2019 statt. Diese wurden mit Einverständnis aller Parteien im Audioformat aufgenommen. Später wurden die Gespräche mit drei der Interviewten transkribiert (siehe Anhang 2). Die zwei restlichen Interviews wurden nicht in Text konvertiert, da keine neuen Inhalte darin vorkamen und die Gespräche weitgehend den vorherigen Interviews ähnelten.

In den Interviews wurde zuerst darauf eingegangen, was für Antworten im Verlauf der Umfrage gegeben wurden und die AntwortgeberInnen wurden darum gebeten, ihre jeweiligen Gedanken dazu frei zu äußern. Daraufhin wurde weiter über Gacha-Spiele und Glücksspiel in Japan gesprochen, um Erkenntnisse über Bewusstsein und Meinungen bezüglich der Gesetzeslage zu Glücksspiel in Japan zu erhalten.

Die im Zuge der Umfrageforschung gewonnenen Daten wurden mithilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms abgespeichert und analysiert. Später wurde auch fortgeschrittenere Statistik- und Analyse-Software verwendet, um komplexere Operationen auf dem Datensatz durchzuführen und somit mögliche Zusammenhänge zwischen den Daten identifizieren zu können.

### 3.3. Ergebnisse

In diesem Kapitel sollen die aus der Umfrage gewonnenen Grund-Daten präsentiert werden. Eine tiefergehende Diskussion sowie Ergebnisse aus den follow-up Interviews finden sich im nächsten Kapitel. Aufgrund des großen Umfangs des mit Hilfe der Umfrage entstandenen Datensatzes, werden nur die Ergebnisse präsentiert, welche als relevant oder besonders interessant empfunden wurden. Auf den gesamten Datensatz kann über den Link in Anhang 3 zugegriffen werden.

#### 3.3.1. Hintergrundinformationen der Antwortgebenden

Wie Tabelle 1 entnommen werden kann, haben an der Umfrage zwei Drittel Männer und ein Drittel Frauen teilgenommen. Außerdem hat sich eine Person als non-binär identifiziert. Obwohl während der Umfrage darauf geachtet wurde, möglichst gleich viele Männer wie Frauen zu befragen, ergab sich im Zuge der Verwendung des Online-Formulars eine Neigung zu mehr Männern, welche dazu bereit waren, den Fragebogen tatsächlich zu beantworten. Die Zahlen für Männer und Frauen sind jedoch trotzdem groß genug, um statistisch relevant zu sein.

Tabelle 2 zeigt, dass 96% der Antwortenden bereits Erfahrungen mit Smartphone-Spielen gemacht haben. Da die restlichen vier Personen einige Fragen zu persönlichen Erfahrungen mit solchen Spielen übersprungen haben, sinkt die Gesamtanzahl in diesen Fällen auf 96 AntwortgeberInnen. Dies ist auch in Tabelle 3 der Fall, welche aufzeigt, dass 44 von 96 Befragten bereits Geld innerhalb von Smartphone-Spielen ausgegeben haben.

Tabelle 1: Geschlechtliche Aufteilung der auf die Umfrage Antwortenden

Männer	Frauen	Anderes
67	32	1

Tabelle 2: Antworten auf die Frage, ob bereits Smartphone-Spiel-Erfahrung besteht

Ja	Nein
96	4

Tabelle 3: Antworten auf die Frage, ob bereits Geld in Smartphone-Spielen ausgegeben wurde

Ja	Nein
44	52

### 3.3.2. Gacha, Glücksspiel, und Ansichten darüber

Abbildung 1 zeigt die Aufteilung der Antworten auf die Frage, als wie ernstzunehmend unterschiedliche Probleme empfunden werden, welche durch den Konsum von Smartphone-Spielen auftreten können. Es wurden fünf Probleme präsentiert und AntwortgeberInnen sollten diese unabhängig voneinander auf vier Stufen von „überhaupt nicht ernst“ bis hin zu „sehr ernst“ bewerten. Aus der Grafik kann erkannt werden, dass Zeit- und Geldverschwendung bei weitem als die zwei schwerwiegendsten Probleme angesehen werden, gefolgt von möglichem schlechten Einfluss auf die Gesundheit. Aus Kommentaren und durch die Interviews wurde klar, dass mit diesen gesundheitlich ernstesten Folgen in erster Linie eine negative Auswirkung auf die Sehstärke verstanden wurde, sowie in zweiter Linie auch verringerte sportliche Aktivität.

Weniger ernst zu nehmen seien jedoch die Probleme von schlechtem Einfluss auf soziale Beziehungen, sowie von schlechtem Einfluss durch gewaltsame Inhalte. Beide dieser Probleme wurden von 70-80% der Befragten als „nicht ernst“ oder „überhaupt nicht ernst“ kategorisiert, allerdings wurde letztere Antwort bei der Frage zu gewaltsamen Inhalten deutlich öfter ausgewählt.

Abbildung 1: Als wie wichtig empfindest du die folgenden Probleme, welche durch den Konsum von Smartphone-Spielen auftreten können?

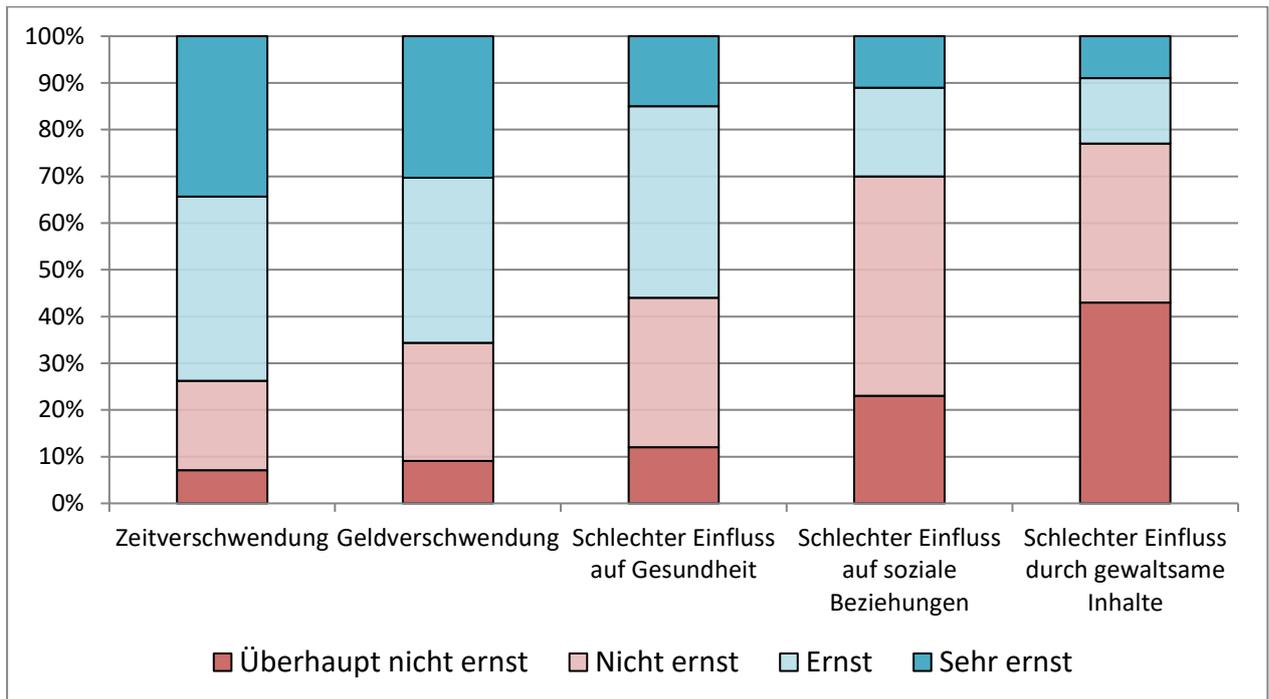


Abbildung 2: Gewinnraten von Smartphone-Gacha sollten für jeden ersichtlich sein

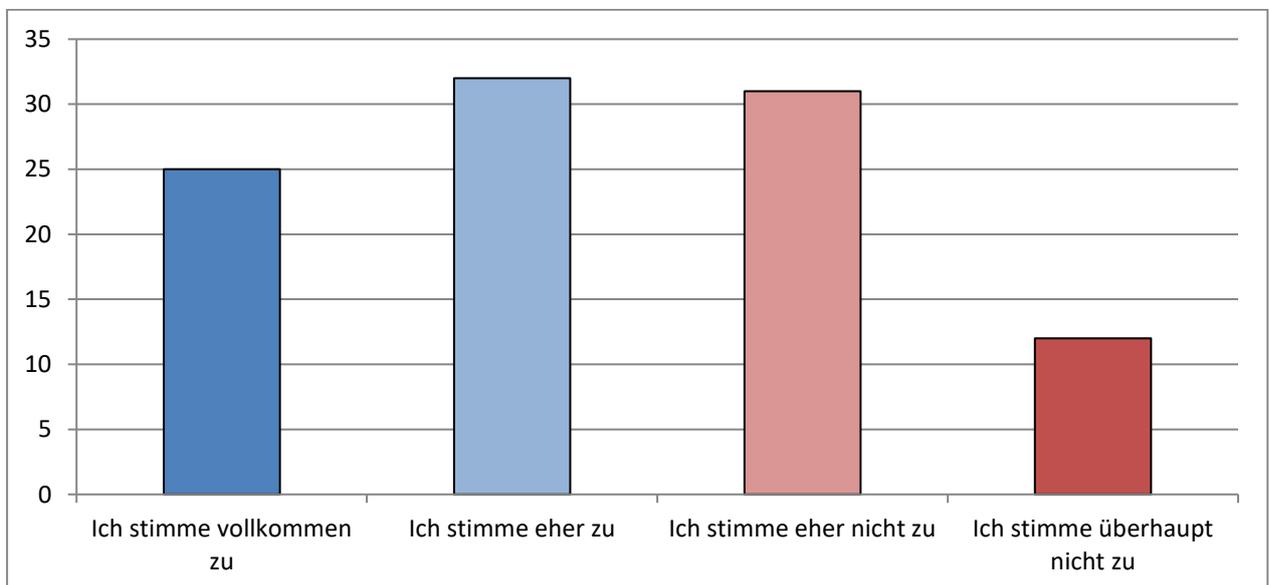
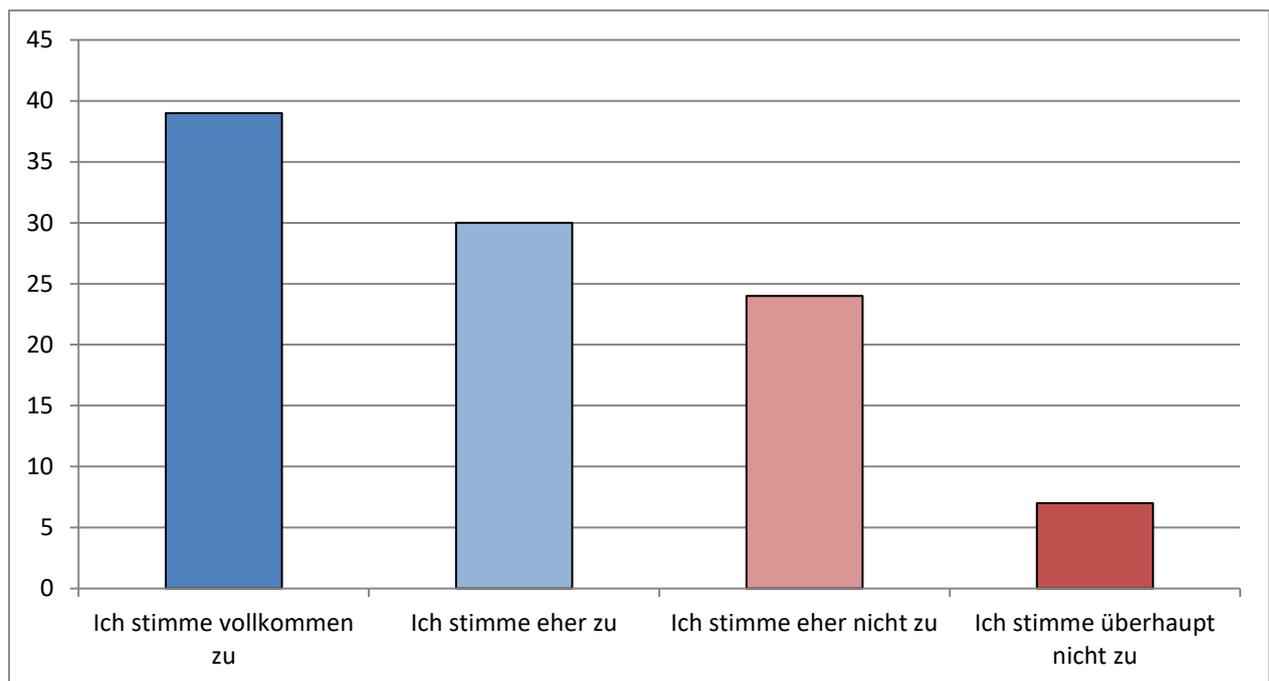


Abbildung 2 zeigt die Antworten auf die Meinungsfrage bezüglich ersichtlicher Gewinnraten bei Verwendung der Gacha Mechanik. 2016 wurden nämlich von der *Japan Online Games Association* und der *Computer Entertainment Supplier's Association* Richtlinien für Gacha-Spiele mit dem Ziel des Konsumentenschutzes gesetzt, welche besagen, dass die Gewinnchancen der einzelnen Preise den Spielern und Spielerinnen sowohl vor dem

Installieren des Apps, als auch im Spiel selbst offenbart werden müssen (Hiramatsu 2019). Wie in der Studie von Hiramatsu auch erwähnt wurde, waren jedoch überraschenderweise ein großer Anteil der Konsumenten mit diesen Änderungen eher unzufrieden. Dieser Trend kann auch in den hier vorliegenden Umfrageergebnissen erkannt werden. Als Gründe dafür wurden Enttäuschung und Entmystifizierung genannt, sowie die Frustration, die dabei aufkommt, wenn man statistisch unwahrscheinliches Unglück bei Betätigung der Gacha-Mechanik hat.

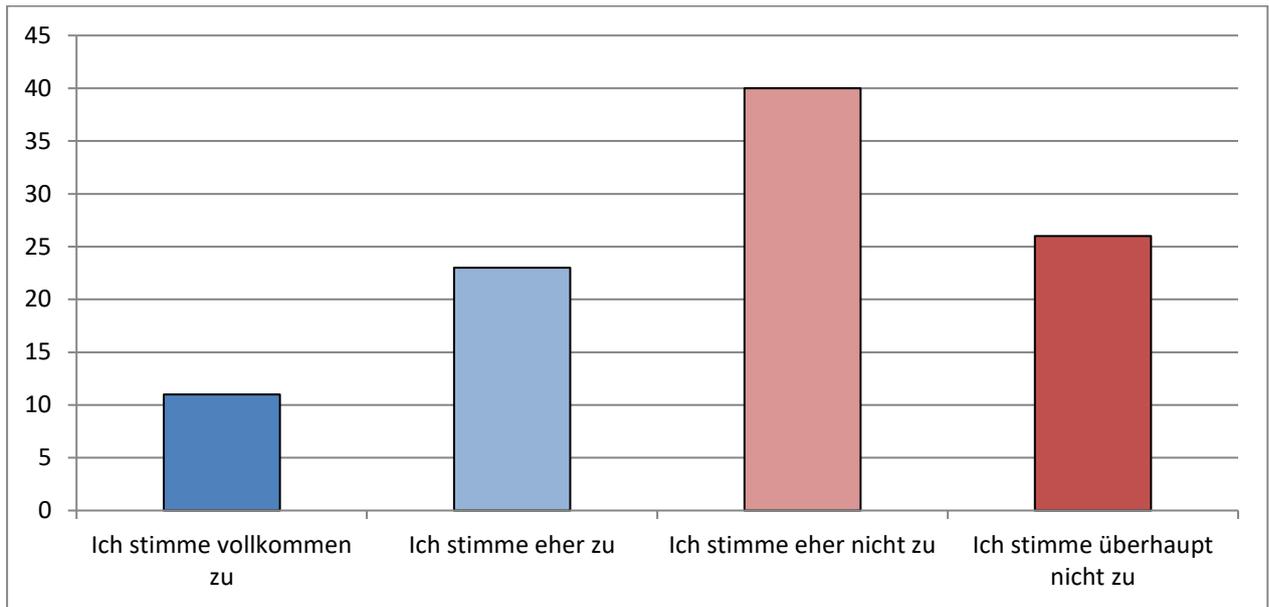
Abbildung 3 zeigt die Ergebnisse einer der womöglich wichtigsten Fragen der Umfrage: ob Gacha-Spiele Glücksspiel entsprechen. Mit beinahe 70%, stimmte der Großteil der Befragten dieser Behauptung zu. Weniger als 10% stimmten währenddessen überhaupt nicht zu. Diese Meinungen hängen stark von der jeweiligen Definition des Glücksspiels ab, jedoch war das Hauptargument gegen die Klassifikation von Gacha als Glücksspiel, dass in Gacha-Spielen gewonnene Spiel-Inhalte nicht direkt in finanzielle Mittel umgewandelt werden können.

Abbildung 3: Smartphone-Spiel-Gacha entspricht Glücksspiel



Die nächste Grafik, Abbildung 4, zeigt, dass trotz der allgemeinen Zustimmung, dass es sich bei Gacha-Spielen um Glücksspiel handelt, dieses nicht für Minderjährige verboten werden sollte. Durch Kommentare und Interviews wurde außerdem klar, dass jede Form der Regulierung von solchen Spielmechaniken, als eher negativ angesehen wurde. Häufig wurde auch argumentiert, dass solange es keine Probleme gäbe, keine Maßnahmen notwendig seien.

Abbildung 4: Smartphone-Spiel-Gacha sollte für Minderjährige illegal sein



### 3.3.3. Zusammenhänge

In diesem Unterkapitel werden einige als interessant empfundene Zusammenhänge zwischen den Antworten auf mehrere Fragen näher betrachtet. So zeigt Abbildung 5 eine Aufteilung nach Geschlecht in Bezug auf die Frage, ob bereits Geld innerhalb von Smartphone-Spielen ausgegeben wurde. Während unter den Antwortgebern ungefähr die Hälfte dies bereits getan hatte, waren es unter den Antwortgeberinnen bloß ein Drittel.

Abbildung 5: Ich habe bereits Geld innerhalb von Smartphone-Spielen ausgegeben

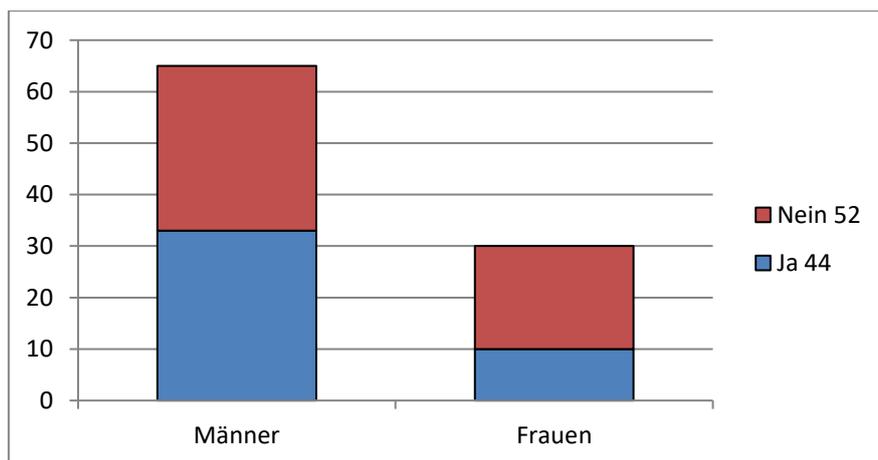
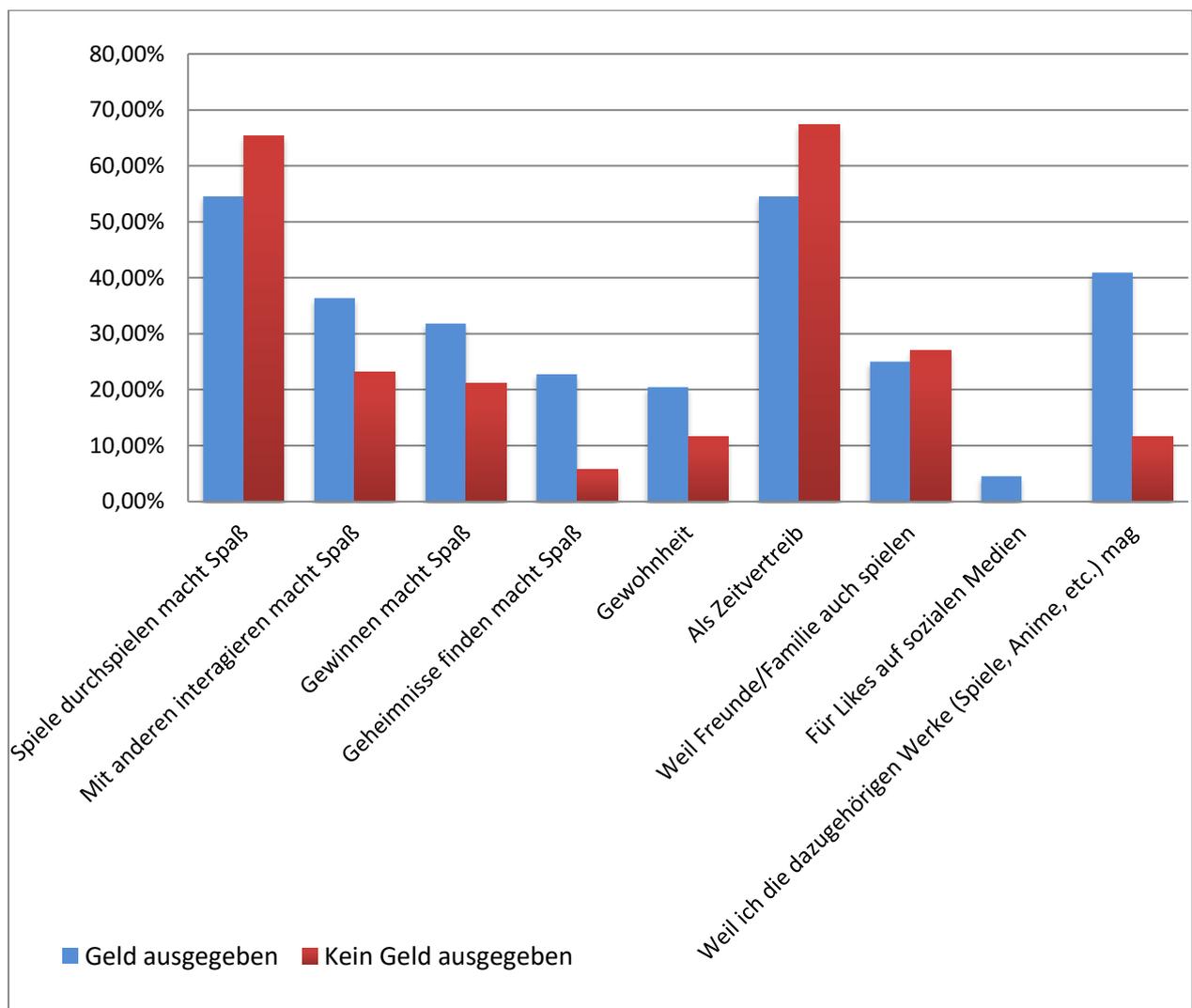


Abbildung 6 zeigt erneut aufgeteilte Ergebnisse, jedoch wird zwischen Personen, die bereits in Smartphone-Spielen Geld ausgegeben haben, sowie jenen die dies nicht getan haben, unterschieden. Das Diagramm zeigt Antworten auf die Frage, warum Smartphone-Spiele von den Antwortenden gerne gespielt werden, bei welcher beliebig viele der vorgegebenen

Antwortmöglichkeiten ausgewählt werden konnten. Die angegebenen Prozentzahlen sind in dieser Abbildung jeweils relativ zu der Kategorisierung der AntwortgeberInnen – so antworteten mehr als 30% aller Personen die bereits *in-game* Einkäufe getätigt hatten, dass Gewinnen für sie von Bedeutung sei, während dies nur ungefähr 20% aller anderen Befragten auswählten. Hervorzuheben sind hier besonders die größten Säulen – so haben „Spiele durchspielen“ und „Zeitvertreib“ unter beiden Gruppen den höchsten Beliebtheitsgrad und sind neben „Wegen Freunden oder Familie“ die einzigen Antworten die häufiger von Personen gewählt wurden, welche noch kein Geld ausgegeben hatten. Die Antwort „Spiele durchspielen“ ist insofern auch besonders interessant, da Gacha-Spiele allgemein dafür bekannt sind, nicht durchspielbar – also klar zu beenden – zu sein, da ständige Updates dafür sorgen, dass den KonsumentInnen stets neue Spielinhalte zur Verfügung stehen.

Abbildung 6: Wieso spielst du gerne Smartphone-Spiele? (aufgeteilt)



Weiters fällt auch die Antwortmöglichkeit der „dazugehörigen Werke“ auf, welche von weitaus mehr Geld-ausgebenden SpielerInnen gewählt wurde, als von der anderen Gruppe. Da viele Gacha-Spiele auf bereits bestehenden *intellectual properties* (IPs) aufbauen, so wie beispielsweise Anime-Serien oder Konsolen-Spielen, wird die Gacha-Mechanik häufig dazu genutzt, verschiedene Charaktere der jeweiligen IP innerhalb des Spieles freizuschalten. Beliebte Charaktere haben hierbei häufig einen besonders hohen Seltenheitsgrad, was eine Möglichkeit zur Erklärung der erhöhten Rate von Geld-ausgebenden SpielerInnen bietet. Die Kausalkette ist hier also womöglich nicht so zu verstehen, dass SpielerInnen, die *in-game* Einkäufe tätigen, IP-basierende Spiele besonders bevorzugen, sondern eher so, dass solche Spiele ihre KonsumentInnen häufig zu Einkäufen innerhalb des Spieles verleiten, um begehrte Charaktere zu erhalten.

Abbildung 7 und Abbildung 8 zeigen schließlich die bereits präsentierten Ergebnisse der Fragen, ob Gacha Glücksspiel entspricht, sowie ob Gacha-Spiele für Minderjährige verboten werden sollten. Die Diagramme sind erneut aufgeteilt in die Gruppen von AntwortgeberInnen, welche bereits Geld innerhalb von Smartphone-Spielen ausgegeben haben, sowie jenen die dies nicht taten. In den zwei Abbildungen können feine Unterschiede zwischen den Antworten der zwei Gruppen erkannt werden. Personen, welche bereits *in-game* Einkäufe durchgeführt hatten, waren deutlich stärker davon überzeugt, dass Gacha einer Form des Glücksspiels entspricht. Allerdings ist die gleiche Gruppe scheinbar auch stärker dagegen, Gacha für Minderjährige zu regulieren.

Abbildung 7: Smartphone-Gacha entspricht Glücksspiel (aufgeteilt)

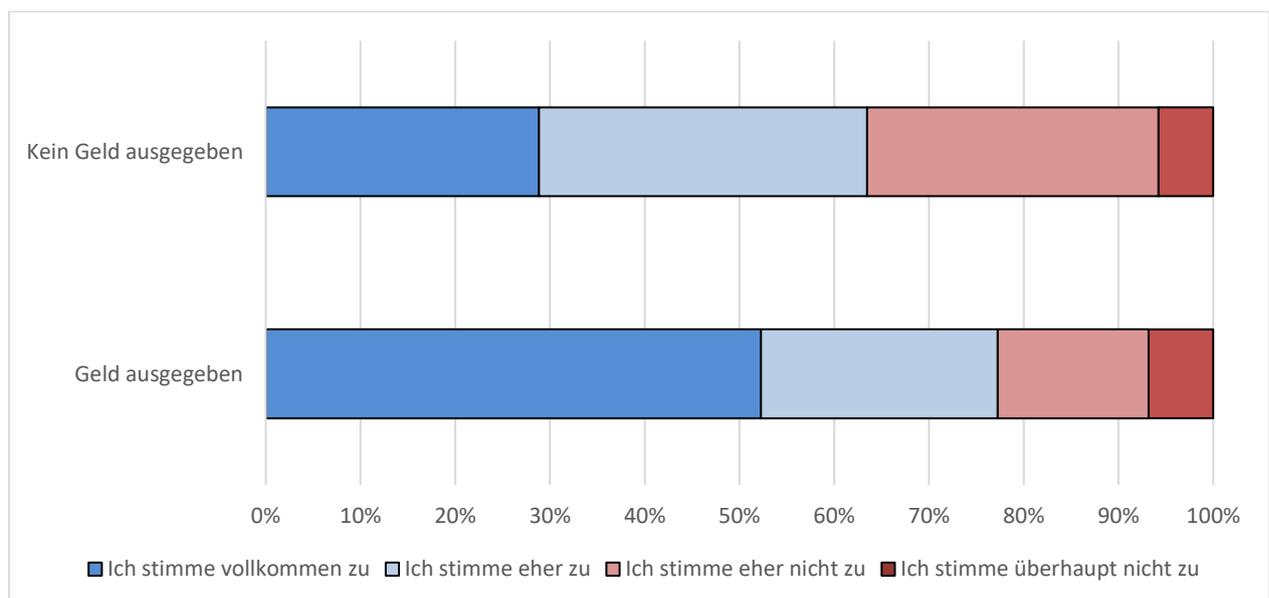
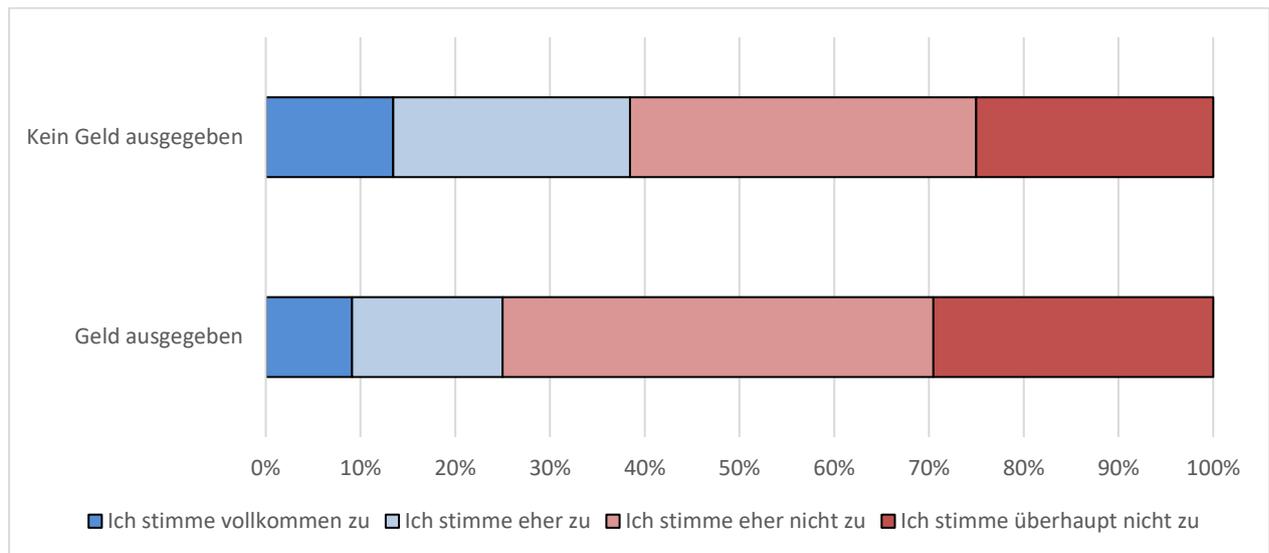


Abbildung 8: Smartphone-Gacha gehört für Minderjährige verboten (aufgeteilt)



### 3.4. Diskussion

In diesem Kapitel wird tiefer auf die Ergebnisse der Umfrage eingegangen, deren Bedeutung diskutiert, und es werden ausgewählte Passagen aus den follow-up Interviews präsentiert, um ein klares Bild über das Glücksspielbewusstsein und die Einstellung gegenüber Gacha unter Japanischen Studenten und Studentinnen zu zeichnen. Der Fokus wird hierbei auf drei Gesprächspunkte gelegt, welche in den Interviews und auch in anderen Gesprächen mit antwortgebenden Studenten und Studentinnen häufiger aufgetreten sind: die persönliche Einstellung der Einzelpersonen gegenüber Glücksspiel im Allgemeinen, Versuche, Glücksspiel zu definieren und klar abzugrenzen, sowie schließlich die Frage der Legalität und gesellschaftlichen Aspekte des Glücksspiels in Japan. Die kompletten Transkripte der Interviews finden sich im Anhang 2.

#### 3.4.1. Einstellung gegenüber Glücksspiel

Allgemein lässt sich sagen, dass die durchschnittliche Meinung der befragten Studierenden zu Glücksspiel überraschend befürwortend ausgefallen ist. Wie bereits in Abbildung 3 und Abbildung 4 zu erkennen war, werden Gacha-Spiele zwar weitgehend als Glücksspiel angesehen, jedoch sei es trotzdem nicht notwendig, solche Spiele für Minderjährige zu verbieten oder zu regulieren. Daraus kann womöglich geschlossen werden, dass trotz des grundlegenden gesetzlichen Verbots von allgemeinem Glücksspiel in Japan, solche Aktivitäten nicht unbedingt als schädlich oder unmoralisch betrachtet werden. Andererseits konnte in Abbildung 1 auch bereits gesehen werden, dass manche der möglicherweise auftretenden

Probleme den Studierenden durchaus bewusst sind – wobei sich jene Frage jedoch auf Smartphone-Spiele allgemein, und nicht direkt auf Glücksspiel bezog.

Eine der interviewten Personen äußerte sich wiederholt besonders positiv über Glücksspiel und betonte auch, dass er persönlich Glücksspiel „ziemlich gerne habe“ und gelegentlich ins Ausland fliege, um in Casinos zu spielen. Es folgen ausgewählte Zitate aus dem Interview.

ギャンブルって、結構好きだ。

*Ich mag Glücksspiel (gyanburu) ziemlich gerne.*

ギャンブルは個人の自由。

*Glücksspiel ist eine individuelle Freiheit.*

勝つにしろ、負けにしろ、やりたいならやっていいし、別に禁止する必要はない。

*Ob gewonnen oder verloren wird, wer spielen will soll spielen, es ist nicht wirklich notwendig so etwas zu verbieten.*

Im Gegensatz zu einigen anderen befragten Studenten und Studentinnen, war dieser Person klar, dass Glücksspiel in Japan gesetzlich verboten ist. Allerdings wurde diesem Verbot nicht zugestimmt, da es eine individuelle Freiheit und Entscheidung sei, solchen Aktivitäten nachzugehen. Auf Sucht und andere mögliche Problematiken die durch den Konsum von Glücksspiel entstehen können, wurde in diesem Interview nicht eingegangen. Das Bewusstsein, dass solche Aspekte bestehen könnten, fehlte womöglich gänzlich.

In einem anderen Interview wurde die Thematik jedoch kritischer betrachtet. So wurde angesprochen, dass in Smartphone-Spielen meistens keine Grenze existiert, wie viel Geld ausgegeben werden kann und dies womöglich zu katastrophalen Folgen führt. Auch Pachinko-Automaten sind schließlich auf maximal mögliche Ausgaben pro Zeiteinheit reguliert (Uranaka/Ando 2018); es sollte also auch Regulierungen für Gacha-Spiele geben. Es wurde gewünscht, dass dies von Seiten der Entwickler passieren solle, allerdings zeigte die Studie von Jo und Ryu (2019), dass solche Selbstregulierungen schlussendlich häufig nicht befolgt werden.

お金がなくなっちゃって、生活ができなくなるとか、そこまでやめられないギャンブルは、禁止されるべきだと思うけど、スマホゲームのギャンブルだとしたら、どこまでお金を使えるっての決め、ゲームの会社側が決めるならいいと思う。

*Ich denke schon, dass die Art von Glücksspiel verboten gehört, bei welcher man nicht aufhören kann und so viel Geld verliert, dass man nicht mehr ordentlich leben kann. Bei Smartphone-basiertem Glücksspiel, würde ich mir jedoch wünschen, dass von Seiten der Entwickler-Firmen reguliert wird, wie viel Geld ausgegeben werden kann.*

### 3.4.2. Definitionsversuche von Glücksspiel

Da die Frage danach, ob Gacha-Spiele als Glücksspiel zu definieren sind (siehe Abbildung 3), stark von der verwendeten Definition von Glücksspiel abhängt, ist es von Wichtigkeit, jenen verwendeten Definitionen genauer nachzugehen. Neben den allgemeinen Aspekten der vorausgehenden Unwissenheit über die Ergebnisse der Transaktionen, oder der Möglichkeit entweder zu gewinnen oder zu verlieren, wurde auch von mehreren AntwortgeberInnen die besonders hohe Geldsumme hervorgehoben, welche Glücksspiel für sie zu definieren scheint. Dies steht im Kontrast zu geläufigen Definitionen des Begriffes, welche die Höhe des Einsatzes für gewöhnlich nicht näher spezifizieren.

ギャンブルは値段がとても高いイメージがある。当たるか外れるかがわからない。  
*Glücksspiel hat ein Image von besonders hohen Kosten. Außerdem weiß man nie, ob man gewinnt oder verliert.*

高くて、一万円以上とかで、一万円より増えるかもしれないけど、一万円より少なくなっちゃうこともある。  
*Glücksspiel ist teuer; man kann mit mehr als 10.000 Yen beispielsweise mehr Geld gewinnen, aber auch verlieren.*

Auf die Frage, ob Gacha-Spiele dann auch als Glücksspiel zu verstehen seien, wurde behauptet, dass dies eigentlich schon so sei, jedoch nicht auf gleicher Ebene wie beispielsweise Casinos. Eine mögliche Schlussfolgerung wäre also, dass Gacha-Spiele und auch Pachinko zwar allgemein als Glücksspiel angesehen werden, aufgrund der geringeren Beträge jedoch nicht als so gefährlich wie andere Formen davon gewertet werden.

Weiters wurde auch gefragt, was in dieser Hinsicht den Unterschied zwischen Gacha-Spielen und herkömmlichen *gachapon*-Maschinen ausmacht. Erstere wurden laut Umfrageergebnissen weitgehend als Glücksspiel anerkannt, während letztere nicht als solche angesehen wurden. Die gegebene Erklärung für diese Diskrepanz sei die Tatsache, dass in *gachapon*-Automaten alle möglichen Preise ungefähr denselben Wert besitzen, während die Gewinne in Gacha-Spielen nicht nur unterschiedlich gewichtet sind, sondern stärkere und wünschenswertere Preise auch besonders selten zu sein scheinen.

クオリティがほとんど変わらない。キャラクターの格差があまりない。  
*(Im Bezug auf gachapon-Automaten) Es gibt kaum Qualitäts-Unterschiede zwischen den Gewinnen/Charakteren.*

スマホゲームキャラクターは、一番強いやつを手に入れないと、  
楽しめない仕組みがある。

*In Smartphone-Spielen kann man oft keinen Spaß haben, wenn man nicht die stärksten  
Charaktere erhält.*

Aus diesen Aussagen kann interpretiert werden, dass, im Gegensatz zu *gachapon*-Maschinen, bei Smartphone-Gacha eindeutiges „Gewinnen“ und „Verlieren“ existiert. Da dies ein wichtiger Bestandteil der meisten Definitionen von Glücksspiel ist, führt dies womöglich zu den Klassifikationen von Gacha-Spielen als Glücksspiel und von *gachapon*-Automaten als kein Glücksspiel.

### 3.4.3. Legalität von Gacha und Glücksspiel in Japan

Wie bereits mehrfach erwähnt, ist Glücksspiel in Japan grundlegend verboten – allerdings gibt es offiziell rechtliche Ausnahmen, wie beispielsweise Pferderennen, Lotterien und spezielle Casino-Resorts. Weiters gibt es auch Ausnahmen, welche durch das Ausnutzen von Gesetzeslücken oder Ähnlichem weiterhin erlaubt sind – wie beispielsweise Pachinko. Durch die Interviews hat sich herausgestellt, dass vielen Studenten und Studentinnen bewusst ist, dass Pachinko bei näherer Betrachtung nicht ganz legal sein kann. Andererseits wurde auch häufig der Schluss gezogen, dass aufgrund der scheinbaren Legalität von Pachinko, Gacha-Spiele auch nicht verboten gehören.

パチンコも、本当は違法だと思う。お金が返ってくるから。

*Auch Pachinko ist ja eigentlich illegal, denke ich. Da man ja Geld damit gewinnen kann.*

でも形だけちゃんとならば、何も考えずにやっちゃう。「これギャンブルかな？」  
とか、深く考えない。

*Solange es alles schön verpackt ist, wird es getan ohne tiefer darüber nachzudenken. „Ist das  
hier nicht eigentlich Glücksspiel?“, oder so etwas, denkt man sich dabei nicht.*

日本人は本当に曖昧。

*JapanerInnen sind wirklich undeutlich/zweideutig/ambivalent.*

Diese Zitate zeigen ein Bewusstsein darüber, dass in Japan oft nicht tiefer über die Legalität von Glücksspiel wie Pachinko nachgedacht wird. Stattdessen werden solche Ambivalenzen ignoriert, wie es auch allgemein häufiger in der japanischen Gesellschaft zu beobachten ist. Es kann also geschlussfolgert werden, dass Pachinko und womöglich auch Gacha-Spiele aufgrund

solcher internen Widersprüche als gesellschaftlich akzeptabel kategorisiert werden und von vielen Personen nicht tiefer darüber nachgedacht wird.

コントロールできるなら、禁止されなくてもいい。

Solange der Staat die Kontrolle (über das Glücksspielgewerbe) halten kann, muss es nicht verboten sein.

Andererseits waren einige befragte Personen der Meinung, dass Glücksspiel ein wichtiger Faktor für die japanische Wirtschaft sein könnte. Anstatt es zu verbieten, solle man es eher versteuern. Da Glücksspiel aktuell oft mit organisierter Kriminalität, wie beispielsweise Yakuza, in Verbindung gebracht wird, wäre eine staatliche Übernahme womöglich von Vorteil. Tatsächlich können in Japan, durch die neue Legalisierung von speziellen Casino-Resorts, bereits erste Schritte in diese Richtung gesehen werden (Fujikawa 2018).

#### 4. Conclusio

Schlussendlich können zusammenfassend einige Kernaussagen getätigt werden: Die Gacha-Mechanik innerhalb von Smartphone-Spielen wird von der Mehrheit der Befragten als Glücksspiel aufgefasst, soll jedoch trotzdem nicht unbedingt verboten oder gesetzlich reguliert werden. Obwohl einige der möglichen Problematiken, welche durch den Konsum solcher Spiele auftreten können, den Antwortgebenden durchaus bewusst zu sein scheinen, wurde Glücksspiel im Allgemeinen überraschend positiv betrachtet. Es gab auch vermehrt Stimmen, welche eine erweiterte Legalisierung des Glücksspiels in Japan wünschten – sowohl aus persönlichen, idealistischen, als auch aus wirtschaftlichen Gründen.

Das Bewusstsein über Suchtverhalten und die womöglich verheerenden Folgen davon wirkte währenddessen unter den untersuchten Studenten und Studentinnen nicht sehr ausgeprägt. Kritische Reflexion zu den möglichen Nachteilen von Glücksspiel wurde selten beobachtet. Ein Grund dafür könnte die fehlende Aufklärung zu solcher Materie sein, wie bereits von Kumagami (2014) erörtert wurde. Weiters führt die Verbreitung von Pachinko womöglich zu einer Normalisierung solcher Glücksspiel-ähnlicher Mechanismen in Japan.

Es bleiben auch weiterhin viele Fragen und Thematiken offen, welche durch die durchgeführte Umfrage und die Interviews nicht klar beantwortet werden konnten – beispielsweise warum Ausgaben innerhalb von Smartphone-Spielen in Japan so viel höher sind als in anderen Ländern, wie das Glücksspiel-Bewusstsein anderer Gesellschaftsgruppen Japans aussieht, oder wieso die Gacha-Mechanik in Japan einen solch hohen Popularitätsgrad erreicht hat.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

Alonso, Kevin und Erik Jigval

2018 *Thinking outside the lootbox: Balancing on the scale of gacha*. BA-Arb., Uppsala Universitet.  
<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1231077/FULLTEXT01.pdf> (23.04.2020).

Arif, Shabana

2018 „The Netherlands starts enforcing its loot box ban“, *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2018/06/20/the-netherlands-starts-enforcing-its-loot-box-ban> (12.07.2020).

BBC News

2018 „Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws“, *BBC*.  
<https://www.bbc.com/news/technology-43906306> (12.07.2020).

2020 „Loot boxes: Lords call for 'immediate' gambling regulation“, *BBC*.  
<https://www.bbc.com/news/technology-53253195> (12.07.2020)

Brooks, Graham et al.

2008 „Pachinko: a Japanese addiction?“ *International Gambling Studies* 8/2, 193-205.

Dandō Shigemitsu 団藤 重光

1980 *Keihō kōyō kakuron 刑法綱要各論* [Zusammenfassung und Diskussion der einzelnen Elemente des Strafgesetzbuches]. Tokyo: Sōbunsha 創文社.

Dokkan Battle News

2018 „Important notice for belgian players“, *Dokkan Battle News*.  
<https://dbz.space/news/101018-important-notice-for-belgian-players> (12.07.2020).

Feit, Daniel

2012 „Gacha watch: Japan's social game industry shifts gears after government crackdown“, *Wired*.  
<https://www.wired.com/2012/05/gacha-watch-japan-social-games/> (12.07.2020).

Fujikawa, Megumi

2018 „Japan legalizes casino gambling“, *The Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/japan-legalizes-casino-gambling-1532089986> (12.07.2020).

Fukuda, Masayuki 福田政之

2019 „Japan: gambling laws and regulations 2020“, *ICLG*. <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/japan> (12.07.2020).

Garfield, Richard

2016 „A game player's manifesto“, *Facebook*.  
<https://web.archive.org/web/20200317002241/https://www.facebook.com/notes/richard-garfield/a-game-players-manifesto/1049168888532667> (12.07.2020).

Hiramatsu, Ayako 平松 綾子

2019 „A research of social game users' attitude to 'gacha' probability announcement“, *2019 8th International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI)*, 115-120.

Iwanaga, Masaya 岩永雅也 et al.

1996 *Shakai chōsa no kiso 社会調査の基礎* [Grundlagen der Sozialforschung]. Tokyo: Foundation for the Promotion of the Open University of Japan 放送大学 教育振興会.

Jo, Hui-Seon und Seoung-Ho Ryu

2019 „Critical analysis about the game self-regulation bill: A study about the structure and regulation of double loot box“, *Journal of Korea Game Society* 19/4, 49-64.

Kanerva, Taija

2016 „Cultures combined: Japanese gachas are sweeping F2P mobile games in the west“, *GameRefinery*.  
<https://www.gamerefinery.com/japanese-gachas-sweeping-f2p-games-west/> (12.07.2020).

Koeder, Marco et al.

2017 „Mobile game price discrimination effect on users of freemium services: An initial outline of game of chance elements in Japanese F2P mobile games“, *Mapping ICT into transformation for the next information society*, Zugriff ausschließlich online.  
<https://www.econstor.eu/bitstream/10419/168503/1/Koeder-Tanaka-Sugai.pdf> (23.04.2020).

- 2018 „Lootboxes‘ in digital games: A gamble with consumers in need of regulation? An evaluation based on learnings from Japan“, *IDEAS Working Paper Series from RePEc*, Zugriff ausschließlich online. [https://www.econstor.eu/bitstream/10419/190385/1/D5\\_3\\_Koeder-et-al.pdf](https://www.econstor.eu/bitstream/10419/190385/1/D5_3_Koeder-et-al.pdf) (23.04.2020).
- Kumagami, Takashi 熊上 崇
- 2014 „Frequency of pachinko and slot machine use and awareness of pathological gambling conditions among university students“, *Journal of the Institute of Community & Human Services, Rikkyo University* 2, 49-60.
- Manzenreiter, Wolfram
- 1998 *Pachinko Monogatari: Soziokulturelle Exploration der japanischen Glücksspielindustrie*. München: Iudicium-Verl.
- Mitsubishi Research Institute, Inc.
- 2016 „Sumahogēmu ni kansuru ankēto kekka“ スマホゲームに関するアンケート結果 [Ergebnis einer Umfrage über Smartphone-Spiele], *Mitsubishi Research Institute* [https://www.cao.go.jp/consumer/iinkai/2016/228/doc/20160712\\_shiryu2.pdf](https://www.cao.go.jp/consumer/iinkai/2016/228/doc/20160712_shiryu2.pdf) (23.04.2020).
- Ōtani, Shinsuke 大谷信介 et al.
- 1999 *Shakai chōsa e no apurōchi: Ronri to hōhō 社会調査へのアプローチ—論理と方法* [Ansätze zur Sozialforschung: Logik und Methoden]. Kyōto: Minerva shobō ミネルヴァ書房.
- Purslow, Matt
- 2019 „Nintendo Shutting Down Mobile Games in Belgium Amidst Loot Box Law Scare“, *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2019/05/21/nintendo-shutting-down-mobile-games-in-belgium-amidst-loot-box-law-scare> (12.07.2020).
- Shibuya, Akiko 渋谷 明子 et al.
- 2015 „Systematic analysis of in-game purchases and social features of mobile social games in Japan“, *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*, Zugriff ausschließlich online. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/137\\_Shibuya\\_et\\_al\\_Systematic-Analysis-of-In-game-Purchases.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/137_Shibuya_et_al_Systematic-Analysis-of-In-game-Purchases.pdf) (12.07.2020).
- Sibbitt, Eric C
- 1997 „Regulating gambling in the shadow of the law: Form and substance in the regulation of Japan's pachinko industry“, *Harvard International Law Journal* 38, 569-586.
- Spannbauer, Adam
- 2018 „Monster strike revenue passes \$7.2 billion, making it the highest earning app of all time“, *Sensortower*. <https://sensortower.com/blog/monster-strike-revenue> (12.07.2020).
- Uranaka, Taiga und Ando Ritsuko
- 2018 „Already in decline, Japan's pachinko industry now braces for gambling-addiction regulations“, *The Japan Times*. <https://www.japantimes.co.jp/news/2018/07/31/business/already-suffering-slowdown-japans-pachinko-industry-now-braces-gambling-addiction-regulations/> (12.07.2020).



Q6 現在、平日の睡眠時間は一日に平均どのくらいですか。

- 1 4時間未満
- 2 4～5時間未満
- 3 5～6時間未満
- 4 6～7時間未満
- 5 7～8時間未満
- 6 8時間以上

Q7 現在のあなたの生活状況に当てはまることを全て選び、番号に○をつけてください。

- 1 毎日のように電車やバスなどに乗っている
- 2 大学以外で毎日のように友達と会っている
- 3 大学以外で毎日のように勉強している
- 4 一人暮らしをしている
- 5 タバコを吸う
- 6 お酒を飲む (一ヶ月に一回以上)

Q8 あなたは日頃、以下のゲームを 1週間に平均どれくらいしていますか。  
A～Fそれぞれの項目について教えてください。

	全 く し な い	0 ～ 2 時 間	2 ～ 5 時 間	5 ～ 10 時 間	10 時 間 以 上
A. スマホゲーム	1	2	3	4	5
B. テレビゲーム (PS4・Xbox 等)	1	2	3	4	5
C. 携帯ゲーム機 (PS Vita・Nintendo 3DS 等)	1	2	3	4	5
D. PC ゲーム (Steam・Origin・インディー等)	1	2	3	4	5
E. ゲームセンターのゲーム	1	2	3	4	5
F. 他のゲーム (カードゲーム・ボードゲーム等)	1	2	3	4	5

Q9 スマホゲームが引き起こす問題として、次のA～Fはどれくらい重大だと思いますか。  
A～Fそれぞれの項目について教えてください。

	全 く 重 大 で は な い	あ ま り 重 大 で は な い	重 大	重 大 と と も
A. ゲーム中毒	1	2	3	4
B. お金の浪費	1	2	3	4
C. 時間の浪費	1	2	3	4
D. 健康への悪影響	1	2	3	4
E. 人間関係への悪影響	1	2	3	4
F. 暴力的な内容を含むゲームの悪影響	1	2	3	4

スマホゲームをしたことがない方は、Q10～Q12には回答せず、次のページのQ13へお進みください。

Q10 あなたは、スマホゲームをした時、どんな感情がよく起こりますか。当てはまるものを全て選び、○をつけてください。

- |       |                     |
|-------|---------------------|
| 1 幸福感 | 8 劣等感               |
| 2 高揚感 | 9 罪悪感               |
| 3 爽快感 | 10 疲労感              |
| 4 達成感 | 11 虚無感              |
| 5 満足感 | 12 嫌悪感（ゲームに対する）     |
| 6 使命感 | 13 嫌悪感（ゲームの開発者に対する） |
| 7 優越感 | 14 後悔               |

Q11 あなたがスマホゲームをするのはなぜですか。当てはまるものを全て選び、○をつけてください。

- 1 ゲームをクリアするのが楽しいから
- 2 ゲームで他の人と交流したり助け合ったりするのが楽しいから
- 3 ゲームで他の人に勝つのが楽しいから
- 4 ゲームの中に隠されたアイテム・裏技等を見つけるのが面白いから
- 5 惰性でしているから
- 6 暇つぶしの手段だから
- 7 友人・知人・家族がしているから
- 8 SNSで「いいね！」してもらえるから
- 9 関連する作品（アニメ、ゲーム、マンガ等）が好きだから（具体的に）

Q12 スマホゲームに課金したことがありますか。

1 ある  
2 ない → Q13へお進みください。

SQ12-1 あなたは、今までスマホゲームに一ヶ月あたり最大でいくらくらい課金しましたか。

- 1 1円～1,500円未満
- 2 1,500円～3,000円未満
- 3 3,000円～5,000円未満
- 4 5,000円～10,000円未満
- 5 10,000円以上

→ SQ12-2 何のために、課金しましたか。当てはまるものを全てに○をつけてください。

- 1 ゲーム内アイテムを購入するため
- 2 ゲーム内の有料電子くじ（ガチャ）を引くため
- 3 その他（具体的に）

Q13 あなたは次の A～F のような、スマホゲームのガチャ（電子くじ）に関する意見についてどう思いますか。それぞれの項目について教えてください。

そう思う  
そう思う  
どちらかといえば  
そう思わない  
どちらかといえば  
そう思わない

A. スマホゲームのガチャは、日本らしい遊びだ	1	2	3	4
B. スマホゲームのガチャの勝ち目は明らかであるべきだ	1	2	3	4
C. 未成年者はスマホゲームのガチャが禁止されるべきだ	1	2	3	4
D. スマホゲームのガチャを引くことは、ギャンブルだ	1	2	3	4
E. スマホゲームのガチャをよく引く未成年者が増えると、社会問題になる可能性がある	1	2	3	4
F. スマホゲームのガチャをよく引く成年者が増えると、社会問題になる可能性がある	1	2	3	4

Q14 ガチャガチャ自動販売機（以下の写真のようなガシャポン、カプセルトイ等とも言われるもの）を、今までに何回くらい引いたことがありますか。

- 1 引いたことがない
- 2 5回未満
- 3 5回～25回未満
- 4 25回～100回未満
- 5 100回以上



Q15 あなたは次の A～E のような、ガチャガチャ自動販売機に関する意見についてどう思いますか。それぞれの項目について教えてください。

そう思う  
そう思う  
どちらかといえば  
そう思わない  
どちらかといえば  
そう思わない

A. ガチャガチャ自動販売機は、日本らしい遊びだ	1	2	3	4
B. ガチャガチャ自動販売機を引くことは、ギャンブルだ	1	2	3	4
C. 珍しい景品の入っているガチャガチャ自動販売機を引くことは、ギャンブルだ	1	2	3	4
D. ガチャガチャ自動販売機をよく引く未成年者が増えると、社会問題になる可能性がある	1	2	3	4
E. ガチャガチャ自動販売機をよく引く成年者が増えると、社会問題になる可能性がある	1	2	3	4

## Anhang 2: Interview Transkripte

Interview mit Frau, 23 und Mann, 20; letzterer zur Differenzierung im Text grau unterlegt. Passagen des Interviewers wurden durch Unterstreichen gekennzeichnet.

女性、23歳 と 男性、20歳 (2019年6月13日)

起きた問題

ゲーム中毒

とても重大

私は、重大

どうして?何か意見とかがあれば、いつもすぐに言ってくださいね!

(両方のうなずき)

お金の浪費と時間の浪費について、どう思いますか?どう違うと思いますか?

重大だと思います。時間のほうがとても重大だと思います。

わかりました。どうしてですか?

時間がなくなっちゃうと、ゲームをするお金も稼げないし…だから、時間があつたら、何でもできるのに、それゲームでなくなっちゃったら、その次のゲームもできない…趣味としてもできなくなっちゃうし、それ以外のこともできなくなっちゃうから。

僕も、重大と、とても重大だと思う。

どうしてでしょうか?

やっぱり、お金と時間だったら、時間のほうが大事な、価値かな…

ん、わかりました。

次は、健康への悪影響と人間関係への悪影響

健康と言えば、だいたい目が悪くなるとか、そんなことですね。どう思いますか?

(健康へのは)あまり重大ではない、で、(人間関係へのは)重大

私は、健康は重大…人間関係への悪影響は…あまり重大ではない。

あ、面白いですね。どうしてそう思いますか?

健康への悪影響は、特にあまり…まわりで聞いたことがない…目が悪くぐらいかな。まあ、目かけても、目悪くなくても、そんなに…眼鏡とか、コンタクトすれば、まあ…(笑)

人間関係は、そうやって、すぐに修復できない。時間が奪われちゃうと、人と付き合う。(?)なんか全然、友達もいなくなっちゃうし。それなかなか取り返せないかな。

私は、たまごちで目が悪くなったので、…後あまり…ちょっと運動不足になったりしたら、体に悪いかなあつて思ったのと、人間関係への悪影響は、まあ、でもずっとゲームばかりして、人としゃべらなくなっちゃうとか、だったら、だめだと思うけど、…

まあ、人間関係うまくいってて、ゲームもやっててという人もいると思うので、あまり重大ではないにしました。

はい、わかりました。ありがとう。

では、この暴力的な内容について。色々な意見があるので、どう思いますか?

難しいなあ。ああー。私、とても重大。

えへえ、そうなんですか。どうしてですか。

なんか、暴力的な内容は、人を殺したりとか、を真似する人はいないかもしれないけど、汚い言葉とかをゲーム中で、「死ね!」とか、そういうのをちっちゃい子とかが、小学生とかが、あまり意味わからず、真似しちゃったら、まあ悪影響かなと思うので…

はい、よくわかりました。…と?

あまり重大ではない(笑)。もちろん、ちっちゃい子は結構すぐ真似しちゃうから、何でも。すごい気を付けないといけないけど、ある程度、中学生とか、高校生、大学生になってくると、ゲームの中のことはゲームの中のこと、というなんか、分別がついてきて、あまり真似しなくなっちゃう。逆に、現実でできないことをゲームの中でしちゃう。例えば、フラストレーションの発散っていうか、ストレス発散になって、うまく使えたりもするかな。

まあ、スマホゲームをしたことありますか?

(両方) うんうん

だいたいそう思ったんですけど、その時に、スマホゲームをするときに、

どんな感じが出てくるについて…まあ、自由に、何か当てたら、言ってくださいね。

幸福感、達成感、満足感、…ぐらいかな。あ、疲労感もある。(笑)ぐらいです。

はい、ありがとう。

ふううん、高揚感、達成感、疲労感、虚無感、と…後悔。

おー。えへへ。それは面白いですね。だいたい、私もそう思う、後で何か他のことやったらいいなと思うけど、日本人はそのアンケートを回答してくれた時に、あまり後悔がなかったなので、ちょっとびっくりした。どうして、後悔?

やっぱり、最初はなんか、達成感とか感じるけど、…例えばなんかYouTubeを見てるときとかも同じだけど、結局見終わった後に、何も残ってないというか…あれ何やったんだろう?結構時間食っちゃうから、すぐ他の事やればよかったなあって、まあ、後悔。

わかりました。ありがとうございます。

次、ゲームでは、何が楽しいですかという質問です。

私は、クリアする・暇つぶし、…あ、知人がしているから、もあつた。ぐらいかな?

クリアする・交流・暇つぶし・知人。

ありがとうございます。この「知人がしているから」ということで、何があったんですか？  
例えば、私、スマホの動物の森とかやってた。なんか、みんながやってたから、私もやるわって。  
友達だったら、動物タワーバトル…（へええ、初めて聞いた）動物を積み上げていく。そういう、まあ、バトルできるから、友達と、オンラインで、やってた。

そうなんだ。ありがとうございます。

課金したことありますか？

ない。

ないと思う。

と思いますか？

なかったはず…ないです（笑）。

次はスマホゲームのガチャについて。

日本らしい？

へえええ。他の国のゲームをしたことないから…そうなんかな。え？あまりないのかな。日本らしい…

え、どちらかと言えば、そう思わない。

あまりわからないけど…

わからないという答えも大丈夫だから…

あ、ではわかりません。

まあ、そのガチャという言葉は、元々日本語だったので、今は世界中でガチャと言いますが、結構世界中で日本らしいことだと思われているが、日本ではあまりそうではないと思いますね。

勝ち目、勝ち率

何パーセントとか？

そうですね。あるキャラクターを何パーセントで得るとか。

どっちと言えば、そう思う。です。

どちらと言えば、そう思わない。

わかりました。どうして？

無料だったらいいけど、お金かけてやる人がいたら、勝ち目がめちゃくちゃ低い、…お金がいっぱいかけて、…なんかかわいそう。だから…

うん、ありがとうございます。

ふうん、わかんないから、楽しい。みたい。

はい、わかった。でも、お金をかけたらー

うん、お金をかけた時、やっぱり、ある程度わかったほうがいい。

未成年者にとって、スマホゲームのガチャは、どう思いますか？禁止すべきですか？

無料のガチャじゃなくて

だいたい、有料のガチャについて

ああ。だったら、禁止すべきだと思います。

まあ、どちらと言えば、そう思います。

では、無料のガチャは？

無料だったらいいと思う。

うん、グッド。

わかりました。

その有料のガチャは、ギャンブルですか？

うん、ギャンブルだと思います。

と思います（同意）。

それをよく引く未成年者は、社会問題とかになる可能性は？

社会問題か…

家族の中ですぐ問題なるかな。だいたい子供のスマホ代（？）は親が払っててから、もう親の負担がすごくなっちゃう…

社会問題…

別に社会問題ではなくても大丈夫だから、問題になるかどうか、…

あ、問題になると思う。うん、同じ理由で。

はい、わかった。で、大人の場合？

大人の場合、どちらと言えば、そう思わない。

はい（同意）

ありがとうございます。

普通のガチャ、引いたことありますか？

うん。

何回ぐらいわかりますか？

うわあー

めちゃくちゃあるけどなあー

そんなありますか？

えー、ちっちゃい時…

20回ぐらいだと思う

50回ぐらいだと思う。ちっちゃい時めっちゃした。

そうですね。それよく聞きます。最近それやったことありますか？

最近はないなあ。子供の時だけ。

というと、だいたい子供がやると思いますか？

うん。うん、子供がやる。

わかりました。

そのこと、日本らしい？

これは結構…ジャパニーズなんかかかんとか、書いてる多いから、そう思う。  
結構なんか、アニメとか、漫画のキャラクターとか興味してる、日本のは。

うん、ポップカルチャーに関係あるですね。

それを引くことはギャンブルですか？

へええー。どちらかと言えば、そう思わない。

え、そう思わない。

安いからね。

わかった。珍しい物が入ってたら、例えばゲーム機を当てることもできるやつ？

安いなら、別にそんなにギャンブルじゃない気がする。

ああ、値段によって違いますか？

(両方) うん。

で、さっき、ガチャはギャンブルだと言ってくれましたね。ギャンブルはということだと思いますか？なんか、定義とかありますか？

自分が思うギャンブル？ ってこと？

うん。

とりあえず、値段がとて高い…イメージがあって、うん、高くて、それで、当たるか外れるかがわからないもので…

まあ、細かく言うと、やっぱり高くて、一万円以上とか、で、一万円より増えるかもしれないけど、一万円を割れちゃう(?) こともある。と、お金より少なくちゃうってことは、やはりギャンブルかな。

わかった。

では、ガチャは全体として、禁止すべきですか？

いや、禁止は別に、しなくていいと思う。

うん。

でも、ギャンブルだ、と言ったんですね。日本では、ギャンブルということは禁止されている。では、それを変えたほうがいいですか？

あまり、その、お金がなくなっちゃって、生活ができなくなるとか、そこまでやめられないギャンブルは、禁止されるべきだと思うけど、スマホゲームのギャンブルだとしたら、その、どこまでお金を使えるって、の決め、ゲームの会社側が決めるならいいと思う。

でも、生活ちゃんとできなくなっちゃった人は、スマホゲームの場合にもありますね。だから、結構似てると思うんですけど。

うん、問題があるね。

結構…スマホゲームというと、日本人が楽しい物というイメージ。で、ギャンブルって聞くと、なんか大人の悪い人がやる。感じ。

確かに！

結構日本人は、でも本当に曖昧で、パチンコとかも、多分あれ、本当は違法だと思うんですけど… 本当、お金も返っちゃってるから。それでなんとか、形だけちゃんとすれば、日本人はやっぱり、何も考えずにやっちゃう。かな。うん。深く考えない。「これギャンブルかな？」とか…

確かに。

ええ、面白いです。ありがとうございます。で、パチンコはどう思いますか？ギャンブル？

ギャンブルはなんか…まあ仕組みがわかってないでも、なんか、いいイメージは全然ない。

では、スマホゲームのガチャという仕組みは、全体としていいことですか？

いい。

悪くない？

(笑) うまいですね。

なぜそう思いますか？

いいとは言にくい。

ギャンブルって言ったけどね。確かに。やっぱり…もう、ガチャがないスマホゲームは、あまり面白くない。…日本人って、結構、やりこんじゃうから、すぐクリアできちゃうと思う。ガチャがあると、お金かけるか、何回も頑張るかして、結構達成感があるんじゃないかな。

ある程度までなら、いいと思う。うん。明日食べるご飯もないですとか、は、ちょっと…困るけど、そうならないならかも

ヨーロッパのベルギーやオランダでは、ガチャは禁止された。それについて、どう思いますか？日本製のスマホゲームも、その国々にやることできなくなっちゃった。

そんなー

知らなかったわ。

ええー

ギャンブルだと言って、ギャンブルは禁止だから、ガチャも禁止するべきですね。

厳しい国？なんか…それ知らなかった

結構なんか、ヨーロッパって、なんか、パソコン、ネットとか、そういう電子的なとこに、先進国(?) っぽいかな。日本はなんか、色々、技術大国だけど、人がなんか追いつけない感じ。なんか、スマホの中だったら、別にギャンブルなんか起こんないだろうみたいな思っちゃうから…結構ヨーロッパの人、ちゃんと考えてるんだな。うん。

ゲームに親しみがもう割り(悪い?) すぎて(笑)

ありがとうございます。それは大体以上です。また何かあれば教えてください。意見やコメントとか。どうして日本人はそれ(ゲーム・ギャンブル)に対して、そんなに「気にしないで」・「別にいい」という意識かな？

それ、難しい…

結構ゲームね、ちっちゃい時から、あるものだから、そんなに危ない物とか、ってイメージもなく、お金使い始めるとちょっとやばいけど…国によって違うかなと思います。

僕も、ゲームボーイの世代だから、まさか、あそこで、賭け事があるとは、全然思っていない。やっぱ今続いているかな。

わかりました。では、ありがとうございます！

Interview mit Mann, 20. Passagen des Interviewers wurden durch Unterstreichen gekennzeichnet.

### 男性、20歳、ドイツ語専攻（2019年6月4日）

まず、アンケートについての質問

起きた問題

ゲーム中毒

ゲーム中毒は重大

どうして？

家に引きこもってしまったり、勉強におろそかになったり、になってしまうからです。

お金の浪費

あまり重大ではない。ゲームにお金を使っている人はいるけど、そんなに多くはない。

でも、そのお金を払う人は…結構払いますね。

そうね、払っている人はすごい払うけど。うん。払ってない人も多いと思うから。

時間の浪費

これ、ゲーム中毒となんか似てるんや

そうですね。ゲーム中毒は、他の義務もあるときにゲームばかりしていること、浪費と、やるべきことがなくても、他のいいことがあっても、例えば人間関係とか、ゲームすることですね。そのようなイメージですね。

似ているなら、これも重大ですか？

重大…かな…わかんない。満たさない、だけど

また何かコメントありますか？

簡単に言うってしまったら… その自分次第でもあるかもね。ちょっとわからへん

健康への悪影響

あまり重大ではないのかな… まあ、子供とか熱中したら、目が悪くなったりだね

人間関係

よくわからへん。そんなに関係はない… ゲームと自分という世界だから、…あまり重大ではないのかな。

暴力について

バイオハザードとか？

例えば、ゲームによく見る暴力は普通になってしまうとか ストリートファイターにパンチを見て、現実にも他人もパンチしてとか（あ、そうか？） まあ、そんな考え方がある。正しいかどうか…まあ。

遊びとして… まあ、あまりないと思うよ。あまり重大ではないと思う

どんな感じが起きますか

達成感とか、満足感、優越感とか…

だから、だいたいいい気持ちが出てくるかな？

それぐらいかな。そんなに…感じあまりないな

ゲーム内、何か楽しいか

1番と3番かな（クリアする、他人に勝つ）。

だいたいサッカーのゲームしているね。（Winning Eleven）あれやってるから、試合に勝ったら、うれしい。

クリアするもできる？そのゲームは？

クリアって、ないか？ないかもね

課金

課金したことはないです。

次はガチャという仕組みについて。知ってるでしょう？

うん、知ってる。

日本らしい？

日本らしいってちょっと… 他の比べる海外がわからないので…よくわかんない。

（よくわかんないってでもいいです。）

特に、オーストリアとか、ガチャとかあるの？

スマホのゲームで？あります。

あるのか？では、別のに日本らしくはないのかな。

勝ち目、勝ち率

明らかではないほうが…はらはら、ドキドキ。それはガチャのいい面だと思うし…

未成年者

や、いいんじゃない

ギャンブルか？

ギャンブル？ギャンブルはあれじゃない。自分のお金をかけて、それが、どっちな、とられるか、倍にやっつかえってるかって勝つ。それはあれじゃない。自分のリスクを取って、自分リスクをかけて、…で、帰ってくるのは大きいみたいな、ギャンブルと思うし…

では、ガチャにあってるのかな

難しいだな。3番だ。（どちらかといえば、そう思わない）

普通のガチャ、引いたことある？

ある。

何回ぐらいかな

結構、子供の時、好きだったから、もう50回ぐらい？

では、だいたい子供の時にやったんですね。最近やってたかな？

あまりやらない

そのこと、日本らしい？

なんかありそうかな、海外。

あまりないね。お菓子とかしかない…

あ、そうだな。では、3かな。いや違う、2（どちらかといえばそう思う）

それを引くことはギャンブル？

ギャンブルとちょっと違う気がする

紙が入ってる、その紙には数のがせってる、その番号によって、任天堂スイッチとかも勝てる…そんなことはギャンブルかな？

これはちょっとギャンブルかもしれない

ガチャということは、全体としていいことですか？

悪くないじゃん。

どうして？

ゲームとかを、盛り上げるというか。より楽しいするための、サービスの一つだと思う

ガチャという言葉は、日本製だということ、知りますか？

あ、そうや？ 知らなかった。

だから、スマホゲームのガチャも日本で始めたそうですけど、現在は世界中でゲームに入ってるですね。

最近、ヨーロッパのある国々には、禁止された。それはベルギーとオランダ。それはどう思いますか？

まあ…

ギャンブルだ、と言ってた、それで禁止された。

そうなんや。あそこもギャンブルは禁止か。

まあ、その… ベルギーやオランダはやったことは別に…そういう国の欲しいになったら、いいんじゃないかな

まあ、人々と政治家の意見は多分、違ってる、と思いますけど

そうかそうか。政治家はやめたほうがいいと言って、人々はやりたい

まあ、国によって、そのギャンブルのとらえ方とか違うと思おうし… まあ、その国の上の人…

偉い人決めたって、しょうがない

日本ではいろいろなギャンブルがあるけど、全体として禁止されています。日本では

競馬とか、別に？

そう、その4つの例外があるそう

まあ…

パチンコとか、どう思う？

あ、パチンコ！ああ、別に… 俺的には、勝つにしろ、負けにしろ、自分のそれぞれは…本間に個人の自由。やりたいならやっていいし、別に禁止する必要はないと思う。

やったことありますか？パチンコ？

パチンコはない。やったことないな。やらへんな。

まあ、ギャンブルって、結構好きだ。韓国行って、カジノとか行って…

では、パチンコもギャンブルか？

パチンコはギャンブルじゃない… いや、ギャンブルです。

どうして

やったことないから、わかんない。仕組み、あまり。多分ね、…

だいたいスロットに似てるかな。スロットはギャンブルか？

ギャンブルじゃない？確率…お金を払って、リスクをかけて、返ってくるかどうか、っていうやつだから、ギャンブル。

だから、パチンコとか、は違法だ、と言えるかな？

んんん… よくわかんないけど。何がだめで、何がいいってのは、ちょっと、わからへん。自分の意見って、別に…全然問題はないと思う。今は、別に問題はないから、このままで大丈夫だと。

## Anhang 3: Online-Zugriff zu Umfrage-Ergebnissen

Die gesammelten Antworten, formatiert für automatisierte Auswertung, können unter der folgenden URL abgerufen werden:

[https://drive.google.com/file/d/1dE\\_3\\_0vCGizZTPEA1dOJ6qElpKchiTie/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1dE_3_0vCGizZTPEA1dOJ6qElpKchiTie/view?usp=sharing)