



Universität Augsburg
Juristische Fakultät

关于“战利品箱”商业模式的 国际动态

日期：2026年9月15日 下午5:50 (北京时间)

地点：中国北京，北京航空航天大学

时长：约90分钟，含讨论时间

马丁·马蒂斯教授

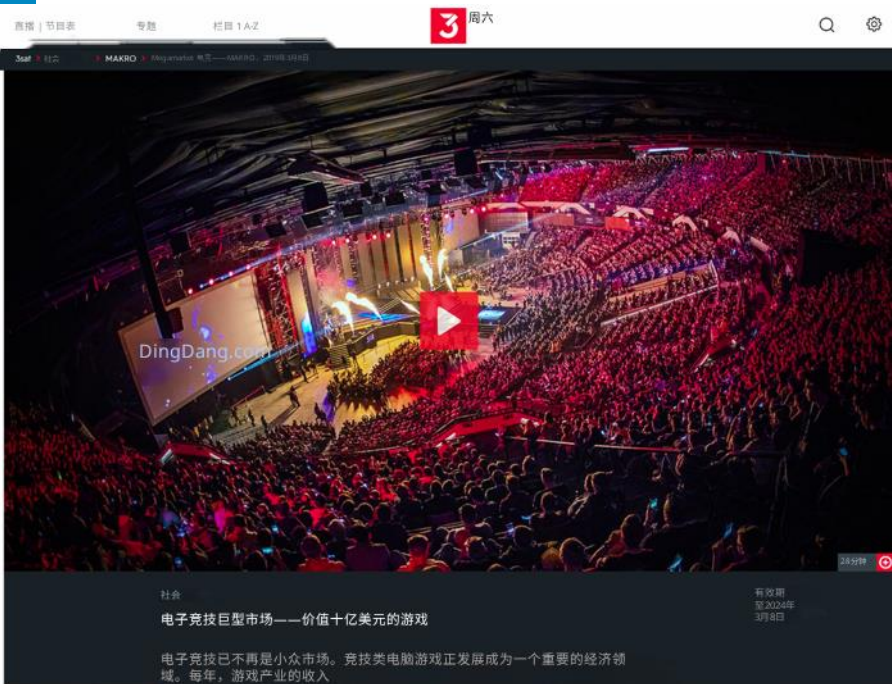




- 1 社会与法律视角下的“战利品箱”
- 2 经济意义
- 3 战利品箱的概念与现实情况
- 4 购买战利品箱、战利品箱系统及战利品箱内容的后续系统
- 5 赌博——定义及其构成要素
- 6 按主要电竞项目分类
- 7 结论——经验法则

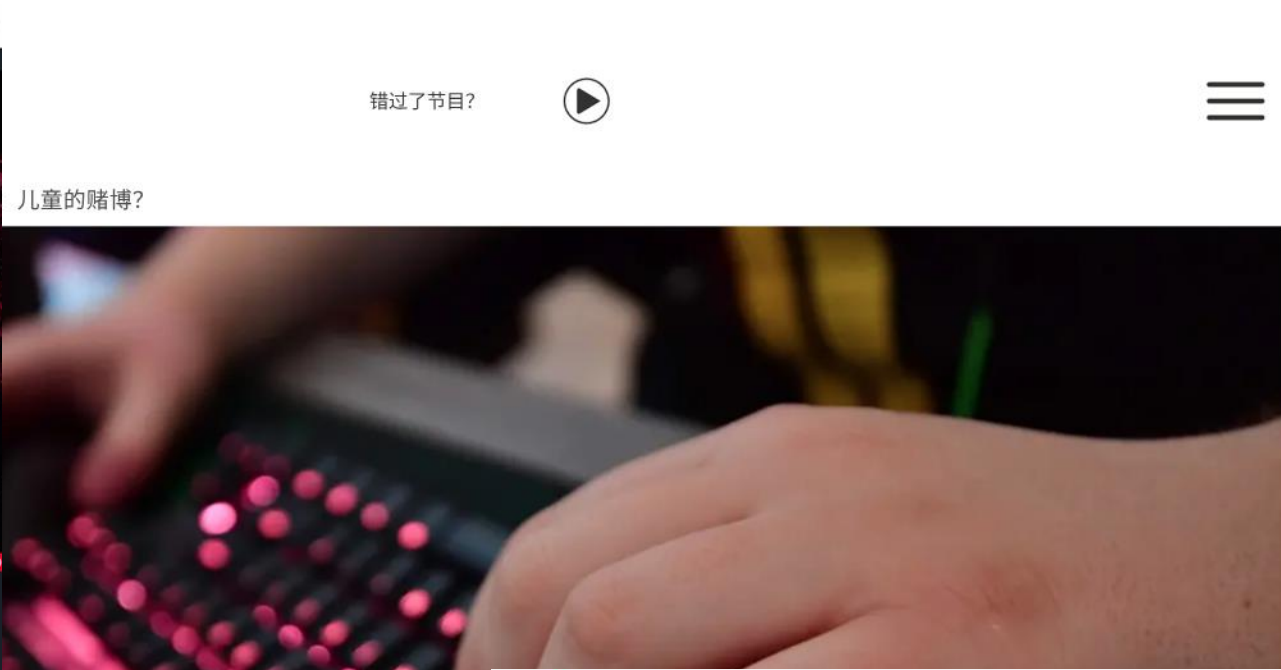
社会与法律视角下的 “战利品箱”





<https://www.youtube.com/watch?v=Y3JpZDovL>

2024年1月15日，牟利”，网址：
erste/Y3JpZDovL

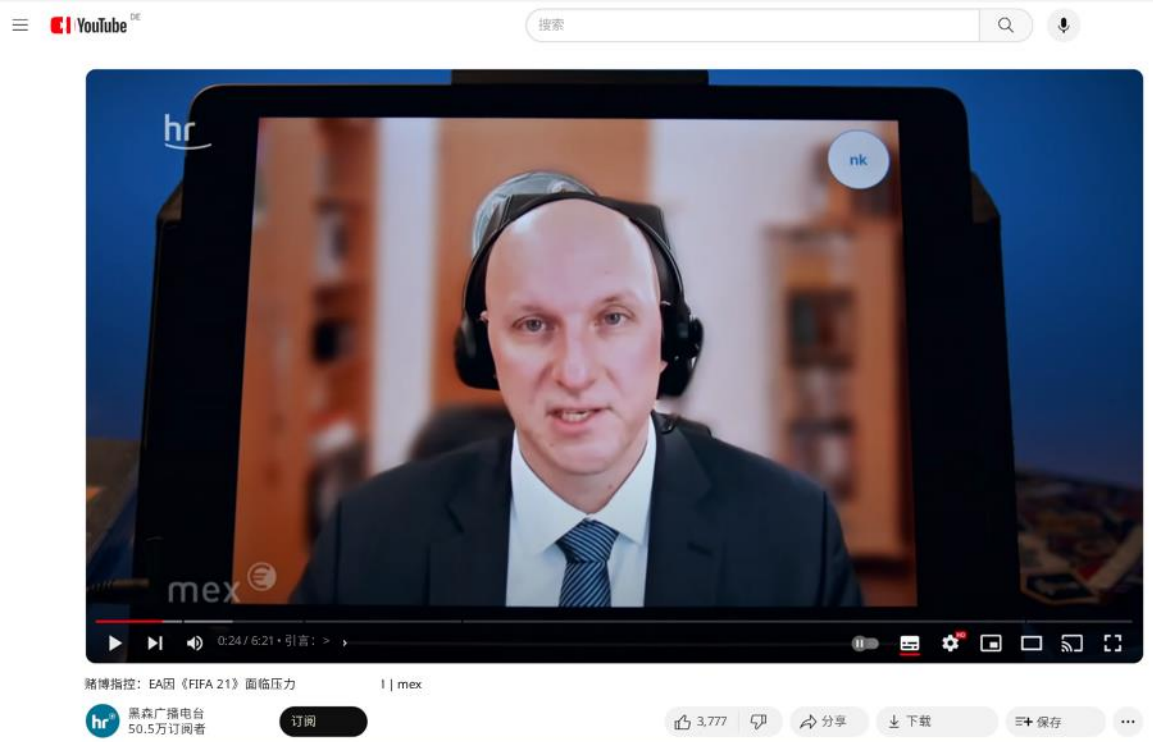


虚拟宝箱

儿童赌博?

更新时间: 2024年1月9日 11:27

只需点击一下，虚拟宝箱便会开启：保罗付费玩《FIFA Online 21》巨星。但大多数时候，结果都令人失望。因为在这里，获



赌博指控：EA因《FIFA 21》面临压力

1 | mex

黑森广播电台
50.5万订阅者

订阅

3,777

分享

下载

保存

...

德国政治中的现行监管方法



[首页](#)

[议程](#)

[联系](#)

[注册](#)

德语 游戏大会

2024年6月26日和27日



利益集团提供的误导性信息？

适用范围

一般而言，未成年人也是《德国民法典》（BGB）第13条所指的消费者。

根据战利品箱的结构，它可能构成赌博。

如果犯罪的三个构成要件均已具备，则这三个法律领域都会受到影响。

如果玩家不是未成年人，则仅涉及消费者保护法和赌博法。

如果玩家是成年职业电竞选手且属于个体经营者，则“仅”适用赌博法，因为他们不属于消费者。

如果他们是未成年人且为自雇职业电竞选手，则涉及未成年人相关法律和赌博法.....

因此，问题并不在于未成年人保护 **还是** 消费者保护 **还是** 赌博法，而是取决于 **“且”**，尽管该 **“AND”** 必须根据具体情况逐案评估。

消费者保护

博彩法



利益集团提供的误导性信息？

区分监管提案与法律适用

监管必要性 = 某类情形尚未受到法律规范，应纳入监管范围

→ 需要采取 **立法行动**。

法律适用 = 某一组事实已受法律规范，必须适用规定的法律后果

→ 存在 **司法机关的** 裁决法律规定的法律后果之义务（《基本法》第20条第3款）

在德国，《博彩州际条约》已在赌博的法律框架内包含了针对战利品箱的规定。因此，**必须**适用这些规定！即使在青少年保护或消费者保护领域被认为有必要进行进一步监管，这也并不免除法院适用赌博立法中规定法律的义务。

→ *唯一可想象的监管需求，是将战利品箱排除在赌博法之外（据目前所知，此事尚未被提上议程）..*



公法中的犯罪构成要件与法律后果

关于法律后果的裁量权

在公法领域，往往会出现这样的情况：虽然案件事实已得到确认，但在法律后果方面可能存在一定的裁量空间。

在涉及裁量权的案件中，必须审查行使裁量权的经典阶段：

- 关于“是否”干预的裁量权行使、
- 针对何人采取行动、
- 以及如何采取行动

有时有人指出（参见下文关于其他欧盟国家的评论），当当局不进行干预（即默许）时，必须明确理解：这并不影响该罪行的构成要件！！！！

因此，如果某项规定明确指出，在赌博案件中，犯罪构成要件范围内存在酌情处理的空间，这实际上就明确了赌博行为确实发生过；否则，根本就不存在酌情处理的空间。



法律文献与判例法中的“战利品箱”

2025年5月15日更新

在juris上进行检索共得到以下结果：

来源	编号
相关条款	1
评注和手册中的引用	24
期刊中的引用	51
关于“战利品箱”主题论文的参考文献	21
德国判例法	0

→ 在德国，关于战利品箱的研究尚不充分。

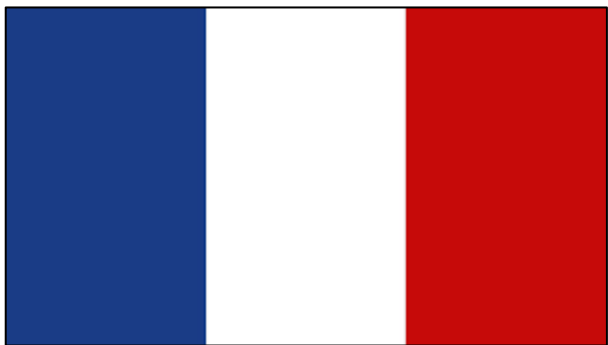
其中一则值得关注的案例是：欧洲法院2025年4月29日判决，案号C-47/25，该案由安特卫普企业法院（比利时）于2025年1月24日提请初步裁决——LS诉Apple Distribution International Ltd案（关于《电子商业指令》（2000/31）中抽奖活动背景下的战利品箱）

→ 该案已结案.....

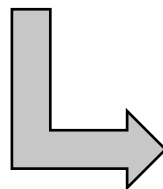


欧盟成员国及其评估

注意！仅限互联网搜索



未分类 被归类为赌博， 只要 发布者未提供将该物品转换为货币价值的授权途径 平台之外 以。



视情况而定 (+/-)



<https://www.connectontech.com/french-gambling-regulator-releases-its-position-on-loot-boxes/>

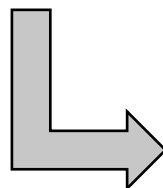


欧盟成员国及其评估

注意！仅为互联网搜索结果



就目前情况来看，这可能 **不被归类为赌博**，但曾有 **2022 a 法案**，其目的正是为了确保 **未成年人** 获取战利品箱，**必须明确标注中奖概率**，并必须为玩家提供自行设定 **购买限额或屏蔽功能**。目前看来，此事不太可能进一步推进。



可能不会 (-)

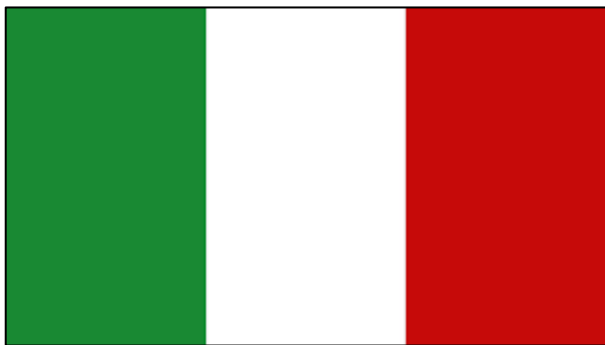


<https://www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/june/28/loot-box-regulation-in-the-eu-loading-status>; ; <https://www.gamesindustry.biz/loot-box-state-of-play-2023-a-global-update-on-regulation>

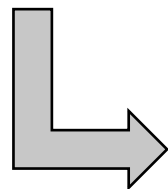


欧盟成员国及其评估

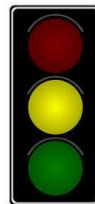
注意！仅为互联网搜索结果



英国赌博委员会于2020年开展的一项调查，该调查因游戏发行商的让步而终止。具体而言，各方达成一致，战利品箱 **必须明确标注** 获得物品的概率，**且** 游戏发行商必须提供关于战利品箱的信息 **并** 明确标注 **必须清晰突出显示战利品箱** 并为家长提供更便捷的方式来监督子女的活动，例如在创建账户时发送电子邮件通知，以及对战利品箱购买进行主动批准。



展开 (+/-)



<https://www.connectontech.com/updates-from-italy-on-in-game-purchases-and-loot-boxes/>

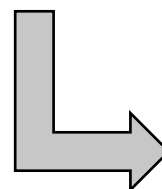


欧盟成员国及其评估

注意！仅限互联网搜索



2018年，荷兰博彩管理局将战利品箱归类为赌博，并在法庭上最初赢得了针对EA的诉讼。然而，2022年，这些裁决被国务委员会（荷兰最高行政法院）的行政管辖分庭推翻，理由是战利品箱不被视为赌博 **只要它们构成游戏的有机组成部分，且玩家的技巧和能力在其中起决定性作用。只有当游戏整体具有赌博性质，才可能受赌博法规管辖。**



视情况而定；可能性较大 (-)



<https://www.simmons-simmons.com/en/publications/clgm1i0ko0020upv4ipezwfz4/status-of-loot-box-regulations-in-europe-q1-2023>

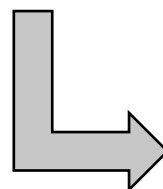


欧盟成员国及其评估

注意！仅为互联网搜索结果



战利品箱被赌博委员会归类为 赌博，因此需要获得许可。然而，根据现行法律，游戏中的战利品箱无法获得相关许可。



可能 (+)



<https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf>; <https://www.simmons-simmons.com/en/publications/clgm1i0ko0020upv4ipezwfz4/status-of-loot-box-regulations-in-europe-q1-2023>

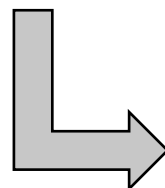


欧盟成员国及其评估

注意！ 仅为互联网搜索结果



2024年的裁决指出，尤其是战利品箱， 鉴于“奖品”在二级市场的销售情况， 应被归类为赌博。



可能 (+)



<https://www.simmons-simmons.com/en/publications/clgm1i0ko0020upv4ipezwfz4/status-of-loot-box-regulations-in-europe-q1-2023>



欧盟成员国及其评估

注意！仅限互联网搜索



“新消息”：奥地利最高法院已最终裁定，《FIFA》和《FC》系列游戏中的战利品箱不构成赌博。



<https://www.kicker.de/grosses-fifa-urteil-lootboxen-sind-in-oesterreich-kein-gluecksspiel-1188291/artikel>

最高法院：“而应将游戏作为整体进行审查，以确定其是否符合赌博定义的标准”。所援引的定义为：“机会游戏是指其结果完全或主要取决于机会的游戏。”

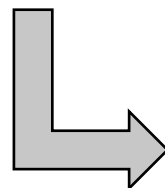


欧盟成员国及其评估

注意！仅限互联网搜索



波兰财政部已声明，战利品箱 **不属于**该国赌博法规的管辖范围。该 **作者** 认为，所引用的来源至少存在 **法律地位尚不明确**。



开放，而非 (-)



<https://www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/june/28/loot-box-regulation-in-the-eu-loading-status>

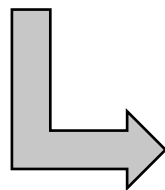


欧盟成员国及其评估

注意！仅限互联网搜索



就目前情况来看，这可能 **不被归类为赌博**，但曾有一项**2022年的法案** 试图将“虚拟可用收益”等同于货币收益，从而 **将战利品箱纳入赌博范畴**；目前尚不清楚该法案是否会进一步推进



可能不会 (-)，但未来仍存在变数



<https://www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/june/28/loot-box-regulation-in-the-eu-loading-status> ; <https://www.gamesindustry.biz/loot-box-state-of-play-2023-a-global-update-on-regulation>

简要回顾其他国家的情况：

https://kinstellar.com/upload/Kinstellar%20Regional%20Guide%20to%20Loot%20Boxes_2023.pdf

经济意义



经济意义

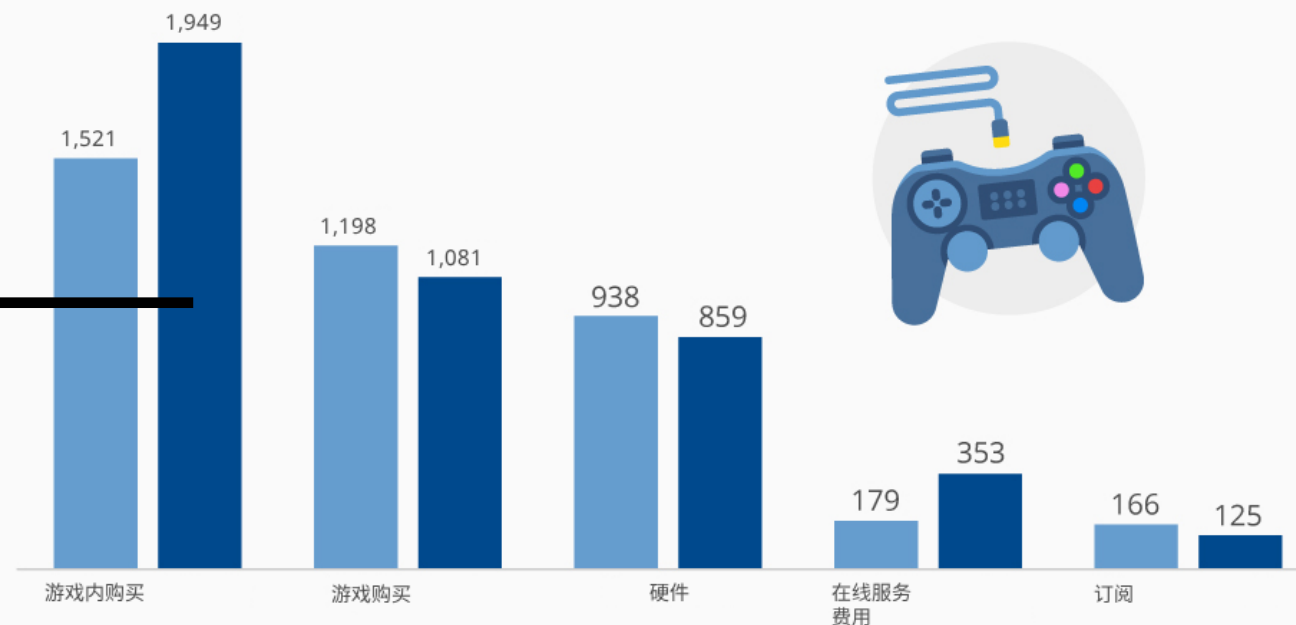


德国的游戏内购

德国数字游戏市场正在增长

德国电脑和视频游戏市场的营业额（单位：百万欧元）

■ 2017 ■ 2018



**但是：并非所有
它们都是战利品箱！**

statista

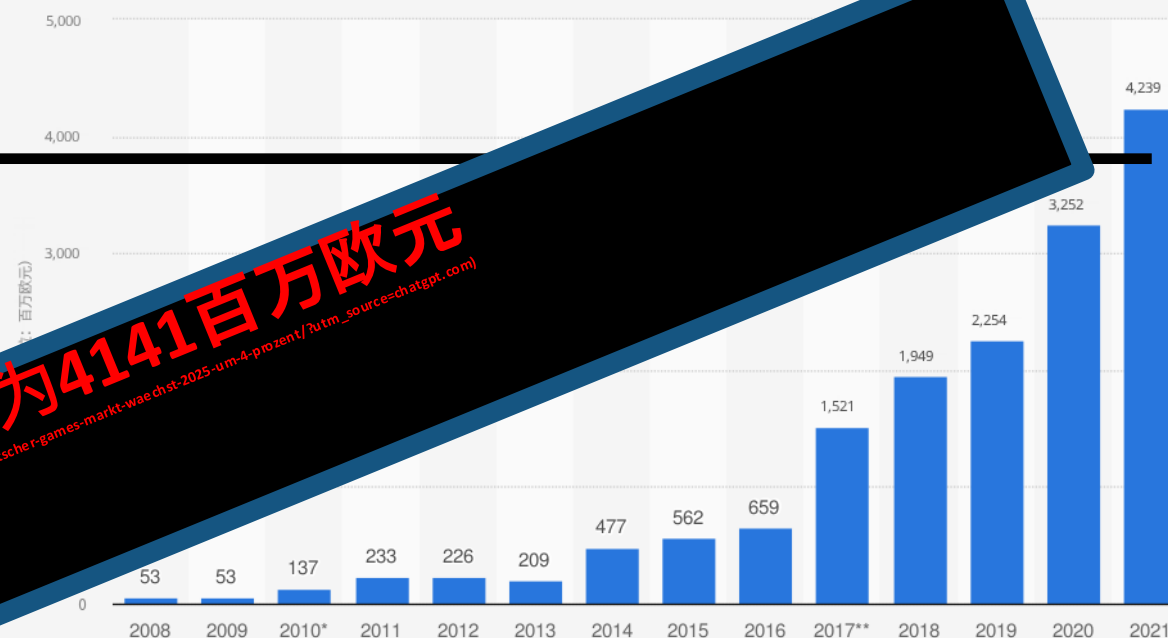


经济意义

德国的游戏内购买



2008年至2021年德国电脑和视频游戏（包括微交易）
的游戏内购买收入（单位：百万欧元）



2025年为4141百万欧元
(https://www.game.de/deutsche-r-games-markt-wae-dst-2025-um-4-prozent/?utm_source=chatgpt.com)

但是：并非所有
它们都是战

数据来源：
game; GfK; Data.ai
© Statista 2022

更多信息：
德国

战利品箱的概念与现实



概念/定义



调查对象

与战利品箱相关的术语（同义词：战利品箱、奖品箱）

loot（英语）= 战利品

box（英语）= 箱子

→ 战利品箱



示例：游戏中的战利品箱
《守望先锋1》（暴雪）
(已下架)

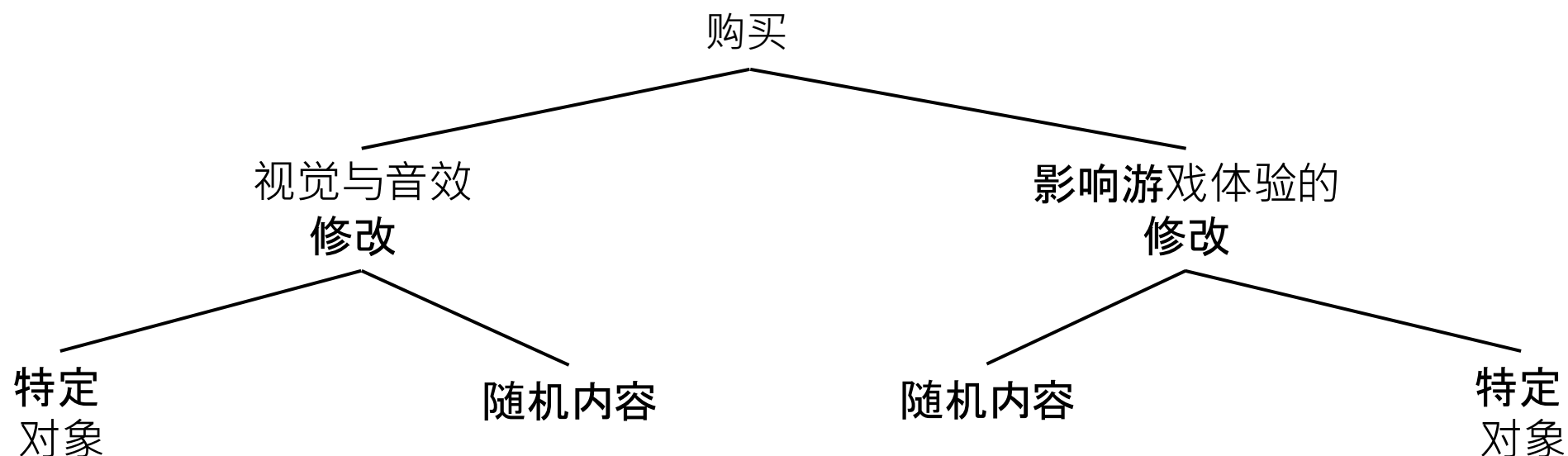
“实际”定义：电子游戏中的一种虚拟箱子，内含随机物品或特定虚拟物品的随机组合。典型例子包括（可能）影响游戏进程的武器和特殊物品；但其中也可能包含用于修改游戏单位外观的图形元素（皮肤）。战利品箱可在游戏内解锁、获取或购买。



电子游戏中的销售标的

《德国民法典》（BGB）第433条、第453(1)(1)条第2种情形（或严格而言为第1种情形）

区分以下内容：



上述所有内容的统称：微交易



视觉与音效
修改

影响游戏体验的
修改

通常属于“付费获胜”

在评估是否存在赌博行为时，这一区分无关紧要，但在考虑“成瘾性”时则至关重要。获胜的可能性取决于转售能力；这两种情况都可能如此（取决于发行商如何设计游戏）。

战利品箱购买、战利品箱系统及战利品箱内容的后续系统



战利品箱购买

表现与对价





战利品箱内容的获取

随机生成



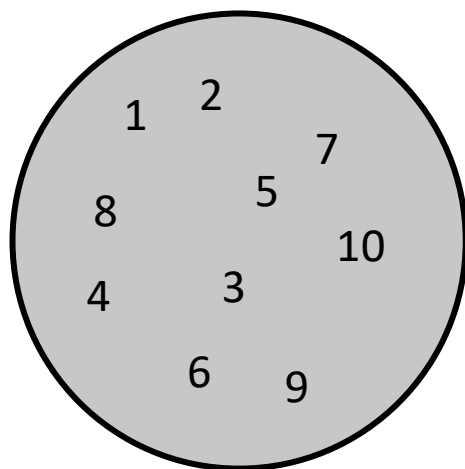
卖方

买方

《德国民法典》（BGB）第433条和第453条（结合《德国民法典》第262条）

《德国民法典》（BGB）第433条第1款

义务 **随机生成的** 虚拟物品或游戏修改内容





合同内容的分类

德国的履行选择

《德国民法典》（BGB）第262条：选择权

当 **数项给付** 以一种仅需履行其中一项的方式存在时，**只能履行其中一项**，则 **在存在疑义时，选择权归债务人所有**。

《德国民法典》（BGB）第263条：选择权的行使；效力

- (1) 选择应 **通过向对方作出声明的方式**。
- (2) **所选的履行方式** 应被视为自始即应履行的义务。

→ 根据民法，可以由第三方确定履行内容

《德国民法典》（BGB）第315条：由一方确定履行

- (1) 若履行内容应由合同一方确定，则 **在存在疑义时，应推定该确定应由该方根据其合理裁量权作出**。

→ 仅是疑义情况下的解释规则（即也可通过合同约定，有意交由计算机生成的随机选择决定）



战利品箱 = 战利品箱？

战利品箱的内容

战利品箱、战利品箱的购买及相关系统存在多种形式。

所有战利品箱的共同点在于，它们都是一种“虚拟包装”，内含虚拟物品或游戏效果（无论是视觉还是听觉上的）。

重要的是要区分 箱子、内容、购买流程、可转让性以及处置的可能性 在 市场。

在实践中，评估是否涉及赌博时，所有这些因素都可能有所不同，因此可能导致对此问题的不同评估。

战利品箱获取形式 I

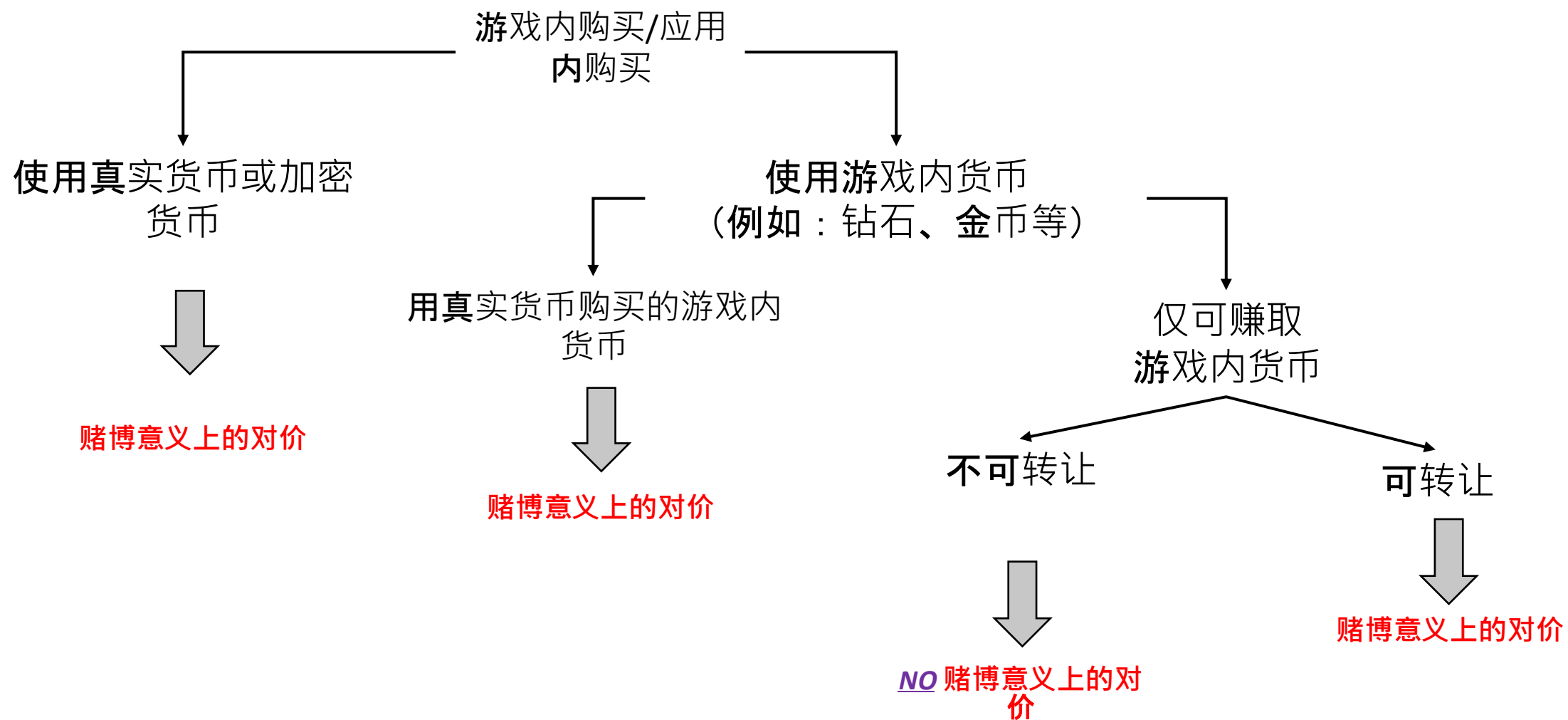


奖励 = 因游玩游戏而获得的奖励（无论是否获胜，或因特定成就[例如当日首胜]）

游戏内购买 = 支付费用以换取战利品箱（可直接使用真实货币，或使用游戏虚拟货币，而该虚拟货币又可通过真实货币获得）

[二者可结合；例如，虚拟货币既可通过游戏内赚取，也可通过购买获得。]

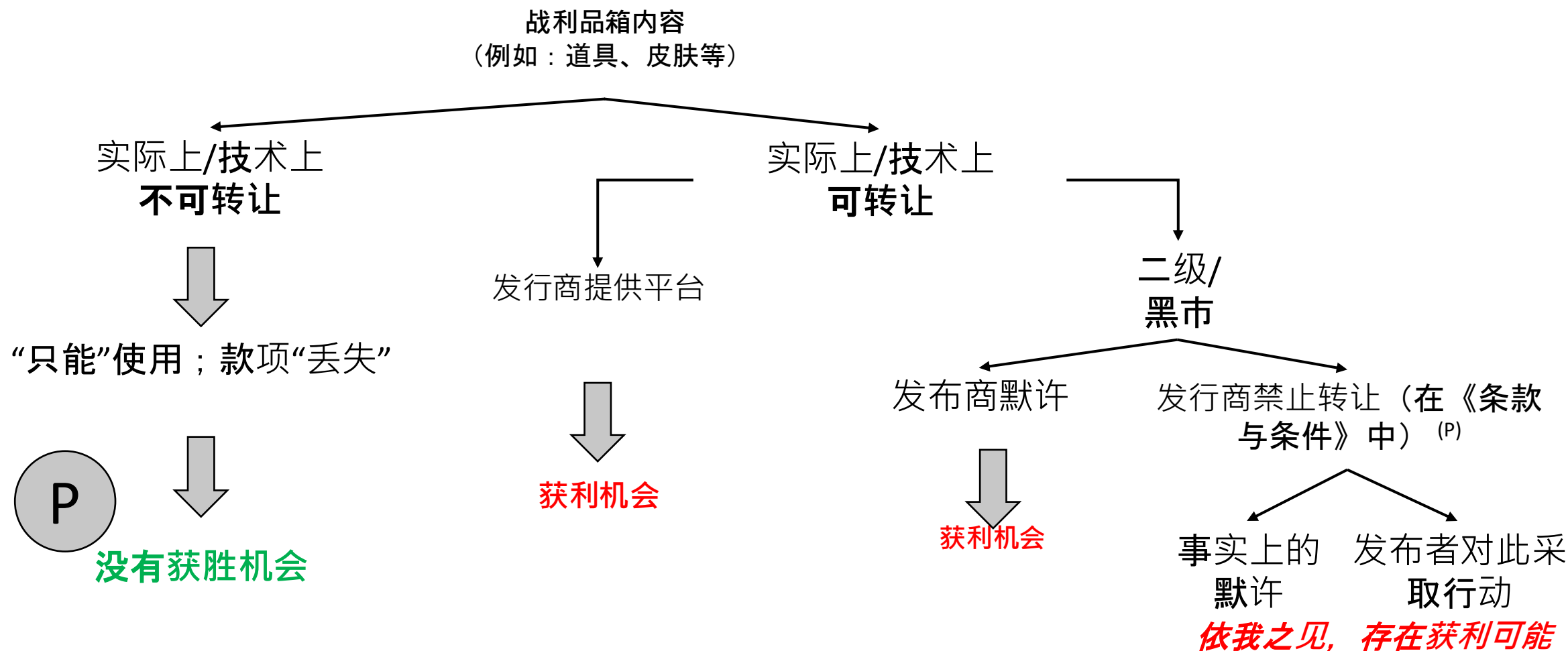
战利品箱购买方式 II





战利品箱的可转让性 I

价值成立的条件



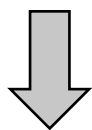


战利品箱可转让性 II

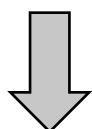
特刊：整个账号的可转让性

战利品箱内容
(例如：道具、皮肤等)

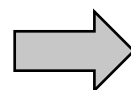
实际上/技术上
不可转让



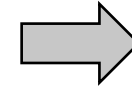
“仅”可使用；支付金额“损失”



没有获胜机会



如果账号实际上是可以转让的呢？



就像在二级市场上一样，无论是否有默许！



因此，实际上总是存在出售的可能性



实际上总是 **获利潜力**

这一点尚未得到充分研究！



战利品箱市场

由于并未赢得任何金钱.....

与彩票等不同，从战利品箱中无法赢取金钱。

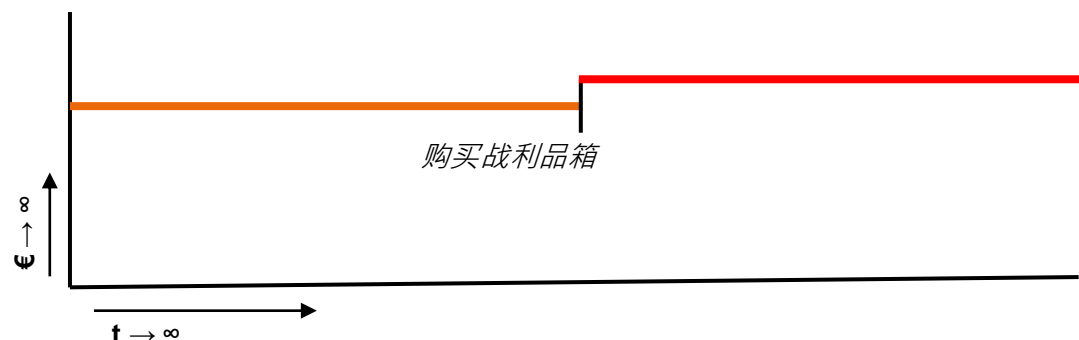
然而，要存在获利的可能性，开箱者必须在购买战利品箱后，其财务状况比购买前更好。

收益 = 购买后的资产 > 购买前的资产

财富 = 所有具有货币价值的收益之和

→ 战利品箱中的内容物必须是资产，因此具有货币价值

→ 必须能够将内容物兑换成现金





战利品箱市场

与实体物品的区别

就 **实物商品** 的情况下，**不能排除这些商品可能被交付和/或转让**。即使考虑法律上禁止销售的情况（这与《德国民法典》（BGB）第137条相悖），这也并不改变（基于分离原则和抽象原则）销售行为是可能这一事实。根据《德国民法典》（BGB）第929条第1款，销售合同独立于处分行为。

对于 **虚拟物**（例如“物品”），这些（严格来说）属于权利或其他标的物，针对此类标的物，依据《德国民法典》（BGB）第389条进行的转让即构成处分行为（转移）。这可能 **根据《德国民法典》（BGB）第399条第2款通过协议予以排除**。但在此情况下，依据《德国民法典》第433条、第453条订立的买卖合同仍独立于此。此外，根据《德国民法典》第275条第1款（《德国民法典》第311a条第1款）规定，履行在法律上不可能，也不会因此产生不利影响。

换言之，只要存在市场，仅为出售目的而拥有该物品的可能性，以及实际使用该物品的能力，均构成一种资产。

市场的存在使得虚拟物品能够实现货币化。



战利品箱市场

变现潜力

