



STELLUNGNAHME vom 6. März 2024

Glücksspielelemente in Computerspielen und simuliertes Online-Glücksspiel

Die von Forschungsgruppen und vom Fachverband Medienabhängigkeit e.V. bereits seit langem geforderten Schutzmaßnahmen werden nun auch politisch ernsthaft in den Blick genommen und debattiert.

Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. unterstützt die Auffassung, digitale Spiele als Kulturgut zu sehen, jedoch glücksspielartige Inhalte, vor allem simuliertes Online-Glücksspiel, sehr kritisch zu bewerten. Basierend auf dem aktuellen Forschungsstand stellt der Fachverband seit Jahren einen Mangel an politischen Entscheidungen zu Regulierungsmaßnahmen fest, welche die entsprechenden Anbieter zu mehr Schutzmaßnahmen verpflichten.

Am 11. Dezember 2023 veröffentlichte eine Expert*innengruppe ein umfassendes Gutachten für die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), in dem klar benannt wird, dass Glücksspielelemente wie beispielsweise Lootboxen und erwerbbar spielimmanente Währungen nach aktuellem Forschungsstand sowohl ein problematisches Gamingverhalten als auch ein problematisches Glücksspielverhalten fördern können. Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. referierte hierzu bereits am 14. Oktober 2019 für die KJM beim Treffen der Jugendschutzreferent*innen der Landesmedienanstalten in Berlin und wies auf die Risiken und daraus resultierenden notwendigen Schutzmaßnahmen hin.

Am 13. Dezember 2023 adressierte die „Zukunftswerkstatt“ der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) die Herausforderungen, die von Glücksspielelementen in digitalen Spielen ausgehen, im Fokus stand insbesondere das simuliertes Online-Glücksspiel. Expert*innen, darunter Mitglieder des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V., diskutierten auf der digitalen Tagesveranstaltung die Integration von Glücks- und Computerspielen. In einem speziellen Workshop leiteten Mitglieder des Fachverbands vertiefende Diskussionen zu psychologischen und juristischen Aspekten von simuliertem Online-Glücksspiel.

Trotz unterschiedlicher beruflicher Hintergründe einigten sich die Teilnehmenden darauf, dass Glücksspielelemente in Computerspielen und simuliertes Online-Glücksspiel, kulturell und pädagogisch betrachtet, problematisch sind. Diese Elemente tragen wenig zur Spielerfahrung bei, sondern dienen primär der Umsatzsteigerung. Es wurde auf fehlende Kennzeichnung und Warnhinweise hingewiesen, insbesondere im Hinblick auf junge Zielgruppen. Im Bereich der Suchtprävention äußerten die Expert*innen Bedenken über den frühzeitigen Kontakt von Kindern und Jugendlichen mit simuliertem Online-Glücksspiel. Trotzdem betonten sie das Recht junger Menschen auf Teilhabe an digitalen Inhalten. Die Initiative der BzKJ wird begrüßt, und man sieht erwartungsvoll weiteren spannenden Veranstaltungen und einem lebhaften Dialog entgegen.

Ausgehend von den beschriebenen risikofördernden Merkmalen wird im internationalen Diskurs über verschiedene Formen der staatlichen Regulierung debattiert. Viele Länder denken über mögliche Gesetzgebungen nach, jedoch haben bisher nur wenige Länder konkrete Maßnahmen ergriffen (vgl. Xia et al., 2022). Beispielsweise haben Belgien und die Niederlande Lootboxen zum Teil zu illegalem Glücksspiel erklärt und sie verboten. Die Regierungskoalition in Bremen will nun ein Lootbox-Verbot bundesweit auf die politische Tagesordnung setzen. In einem Dringlichkeitsantrag vom 15. Januar 2024 beschlossen die Regierungsfractionen von SPD, Grünen und Linke im Namen des Jugendschutzes, der staatlichen Deputation für Gesundheit und Verbraucherschutz im Bundestag ein generelles Verbot von Lootboxen vorzulegen, damit dieses dort innerhalb der nächsten sechs Monate beschieden wird. Ob die Forderung eines generellen

Verbots, sprich einer Prohibition, der richtige Weg ist um politische Mehrheiten zu erzielen, mag allein aufgrund der gigantischen Umsatzzahlen der Gaming Industrie (9,9 Milliarden Euro in 2022) <https://spd-fraktion-bremen.de/politischearbeiten/lootboxen/>) zu bezweifeln sein. Ebenso fraglich ist es, ob die Forderung eines Verbots die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen einschließt. Als realitätsbezogener einzuordnen sind dagegen die vorgeschlagenen Maßnahmen der CDU-Fraktion, die am selben Tag einen Gegenantrag in die Bürgerschaft eingebracht haben. In diesem wurden Forderungen nach einem besseren Jugend- und Verbraucherschutz, die Implementierung von stärkeren Kontrollmechanismen und die Anwendung von Spielerschutzmaßnahmen analog des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) gestellt. (<https://www.simon-zeimke.de/debatte-zum-verbot-von-lootboxen-in-games/>).

Ähnlich sah es die SPD in Bremen noch auf ihrem Landesparteitag am 04.02.2023. Dort beschloss die Partei eine Altersbeschränkung ab 18 Jahren, eine Kennzeichnung von Gewinnwahrscheinlichkeiten, ein anbieterübergreifendes Einzahlungslimit gemäß dem GlüStV von 2021 von 1000 € monatlich einzufordern und verband diese Forderungen mit dem Wunsch nach weiteren Regulierungsmaßnahmen, beispielsweise nach dem niederländischen Vorbild. (<https://www.spd-land-bremen.de/beschluss-des-landesparteitages-vom-04.02.2023.html>). Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. sprach sich in der Vergangenheit bereits für ein deutlich geringeres Limit bei In-Game-Käufen aus. Die Höchstgrenze des monatliches Einzahlungslimits im GlüStV von 2021 sehen wir nicht als passende Grundlage zur Festlegung eines monatlichen Maximums. Die Höhe von 1000 € übersteigt unserer Einschätzung nach das üblicherweise für Freizeitaktivitäten zur Verfügung stehende Budget der meisten Bürgerinnen und Bürger bei Weitem. Darüber hinaus geht ein solcher Vorschlag auch an der Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen deutlich vorbei. Klare forschungsbasierte Empfehlungen zum Jugendschutz durch die Einführung einer Obergrenze von 16 € pro Monat (Maximum Individual Revenue Per Paying User (MIRPPU)) wurden bereits formuliert (Dreier et al., 2017; Dreier et al., 2019).

Größere Aufmerksamkeit im deutschsprachigen Raum erlangte vor Kurzem eine Entscheidung in Österreich. Das Landesgericht Wien hat in zweiter Instanz die FIFA-Packs als Lootboxen eingestuft, als illegales Glücksspiel verurteilt und Sony sowie EA zur Rückerstattung von mehreren Tausend Euro verpflichtet, die ein FIFA-Spieler dafür ausgegeben hatte. Sollte das Urteil rechtskräftig werden, dürften viele Spielende nachziehen und Geld von den Spieleanbietern zurückfordern – auch bei anderen Anbietern von Spielen mit Lootboxen. In der Folge könnte das zum Ende von Glücksspielelementen in Games für Minderjährige führen. Aufgrund der Ähnlichkeit im Umgang mit Glücksspiel in den deutschsprachigen Ländern könnten auch in Deutschland verstärkt Forderungen nach einer Stärkung der Rechte der Spielerinnen und Spieler laut werden.

Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. fordert angesichts der vulnerablen Gruppe von Kindern und Jugendlichen eine verbesserte Einordnung und Kennzeichnung dieser Elemente. Der Zugang zu Computerspielen mit Glücksspielelementen sollte aufgrund der bisherigen Forschungsergebnisse für Minderjährige eingeschränkt sein; hier fordert der Fachverband eine Verpflichtung der Spieleanbieter zur Altersprüfung.

Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. setzt sich weiterhin für eine Stärkung des Jugend- und Verbraucherschutzes ein. Die Organisation betont die Bedeutung eines ausgewogenen und altersgerechten Zugangs zu digitalen Inhalten für Kinder und Jugendliche. Gleichzeitig wird hinterfragt, ob Glücksspielelemente und simuliertes Online-Glücksspiel tatsächlich einen kulturellen Mehrwert bieten oder lediglich ein erhebliches Risiko für diese vulnerable Gruppe darstellen.

Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. unterstützt die Aussage des Gutachtens für die KJM vom 11.12.2023: Die KJM, die zuständig für die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) ist, sollte vor dem Hintergrund des aktuellen Forschungsstandes noch stärker in den Dialog mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eintreten, um auf die Umsetzung des Jugendschutzes im Hinblick auf Mechanismen zur Förderung von exzessiven Spielens hinzuwirken, gemeinsam die Spruchpraxis bei Online-Games weiterzuentwickeln und bei Spieleherstellern mehr Design-Mechanismen bzw. Beschränkungen gegen exzessives Gaming einzufordern.

Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. war am 22. Februar 2024 zu Gast in der Expert*innenanhörung „Jugendschutz in digitalen Spielen“. Diese Anhörung fand in Berlin statt und stand unter der Schirmherrschaft des Ministeriums für Schule und Bildung in Nordrhein-Westfalen und unter dem Vorwort des Sucht- und Drogenbeauftragten der Bundesregierung, Herrn Burkhard Blienert. Veranstaltet wurde diese Anhörung von der WestLotto (Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG), also einem Glücksspielanbieter. Dies bewerten wir äußerst kritisch. In der Bundesrepublik gibt es ein bestehendes Hilfesystem, das über Jahrzehnte gewachsen ist und über eine hervorragende Expertise verfügt. Dieses Netzwerk aus Wissenschaft, Gesundheit Jugend- und Verbraucherschutz und Sozialer Arbeit verfügt über eine gut funktionierende Präventionsarbeit. Ein Glücksspielanbieter, der keinesfalls die nötige Neutralität besitzt und immer auch eigene finanzielle Interessen vertritt, kann sich nicht als neutraler Akteur der Suchtprävention zeigen. Hier wurden die Grenzen der fachlichen Zuständigkeit deutlich verschoben. Ähnlich sieht es der Medienrechtler Professor Lüdemann von der Universität Rostock. Professor Dr. Jörn Lüdemann hält die rechtspolitischen Aktivitäten gar für „rechtswidrig“ – zumal das staatliche Lotterie-Unternehmen einen küchenfertigen Gesetzentwurf zur Regulierung von Lootboxen vorgelegt habe. Nach der Auffassung des Rechtswissenschaftlers erschöpfe sich die Zuständigkeit von WestLotto mit dem eigenen Spielangebot und dem Schutz der Spieler*innen vor Risiken und Nebenwirkungen des Glücksspiels. Lüdemann: „Es ist unzulässig, dass ein staatliches Unternehmen sich eigene politische Ziele setzt und eigenmächtig öffentliche Gelder einsetzt, um eine Rechtsanwaltskanzlei mit der Ausarbeitung eines Gesetzentwurfes zu beauftragen. Dass ein staatliches Unternehmen eine strengere Regulierung privater Unternehmen in einem Nachbarmarkt fordert, macht die Sache noch fragwürdiger.“ (<https://www.gameswirtschaft.de/politik/westlotto-lootboxen-expertenanhoerung-220224/>).

Wir fordern von der Politik und vom Bundesdrogenbeauftragten, die fachliche Zuständigkeit in diesem Bereich zu wahren und zukünftig mit geeigneten Akteur*innen der Präventionsarbeit den Dialog zu führen. Wir freuen uns sehr, wenn z.B. durch die „Zukunftswerkstatt“ der BzKJ Impulse in die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendschutzes einfließen. Wir begrüßen die Initiativen der BzKJ und der KJM und hoffen auf weitere spannende Veranstaltungen und einen fachlichen und konstruktiven Dialog.

Der Vorstand des Fachverband Medienabhängigkeit e.V.

Kontakt:

Fachverband Medienabhängigkeit e.V.

c/o Caritasberatungsstelle „Lost in Space“

Wartenburgstraße 8

10963 Berlin

info@fv-medienabhaengigkeit.de • www.fv-medienabhaengigkeit.de