



### **Titel**

## **Lootboxen, simuliertes OnlineGlücksspiel, Skin-Gambling, Battle Passes: Games-Monetarisierung zwischen Gambling und Gaming**

(Eine Juristische Einordnung der Phänomene im Schnittbereich von Gaming und Gambling)

### **Datum / Uhrzeit**

05.06.2024 / 13.45 bis 14.45 Uhr

### **Referentin**

**Robin Anstötz**, wissenschaftlicher Mitarbeiter, Institut für Glücksspiel und Gesellschaft (GLÜG), Ruhr-Universität Bochum | [www.glueg.org](http://www.glueg.org)

### **Hinweise**

WorkDOCK

### **Inhalt**

Glücksspielähnliche Elemente in Videospiele haben in den vergangenen Jahren besondere Aufmerksamkeit, nicht nur in entsprechenden Fachkreisen, sondern auch in der breiten Medienöffentlichkeit, erfahren. Im Mittelpunkt der Betrachtung standen und stehen fortwährend die sogenannten Lootboxen und das simulierte Glücksspiel. Im Jahr 2021 wurde das Jugendschutzgesetz novelliert, um entsprechende Nutzungsrisiken glücksspielähnlicher Elemente in Videospiele im Rahmen der Bewertung ihrer Entwicklungsbeeinträchtigung berücksichtigen zu können. Heute, über drei Jahre nach der Novellierung, ist die wissenschaftliche, mediale und politische Debatte um glücksspielähnliche Elemente in Videospiele jedoch nicht abgeklungen. Stattdessen werden diesbezüglich weiterhin von verschiedenen Seiten verschärfte Regelungen gefordert. Dazu tragen auch Entwicklungen im europäischen Ausland, wie etwa in Österreich und Belgien, bei. Die Vortrag beleuchten die Hintergründe der nicht abklingenden Debatte um glücksspielähnliche Elemente in Videospiele in Deutschland im Hinblick auf die Konvergenz von Gaming und Gambling, deren Risiken und die derzeitigen rechtlichen Anforderungen an diese Phänomene.