

19. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten Jan Lehmann (SPD)

vom 14. November 2024 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 19. November 2024)

zum Thema:

Videospiele werden Glücksspiel: Gefahr durch Lootboxen für Kinder und Jugendliche?

und **Antwort** vom 4. Dezember 2024 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 5. Dezember 2024)

Herrn Abgeordneten Jan Lehmann (SPD)
über
die Präsidentin des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

Antwort

auf die Schriftliche Anfrage Nr. 19/20908
vom 14. November 2024

über Videospiele werden Glücksspiel: Gefahr durch Lootboxen für Kinder und Jugendliche?

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1. Wie beurteilt der Senat das Suchtpotenzial, das von glücksspielähnlichen Elementen wie „Lootboxen“ in Videospielen für Kinder und Jugendliche ausgeht?

Zu 1.: Lootboxen sind virtuelle Objekte in Videospielen, die Spielerinnen und Spielern zufällige Belohnungen bieten. Das Suchtpotenzial von Lootboxen resultiert aus den ihnen je nach genauer Ausgestaltung im jeweiligen Spiel stark oder wenig ausgeprägten zugrunde liegenden glücksspielähnlichen Mechanismen – sowohl strukturell (z. B. Zufallskomponente, variable Belohnungssysteme, aufwändige Animationen und Soundeffekte) als auch psychologisch (z. B. Aktivierung des dopaminergen Belohnungssystems, Nervenkitzel und Aufbau emotionaler Spannung, erlebter Handlungsdruck, Prinzip der intermittierenden Verstärkung mit Steigerung von Motivation und Ausdauer, Anreizwirkung zur Wiederholung).

Die Ausgestaltung von Lootboxen bindet Spielerinnen sowie Spieler und kann diese je nach individueller Ausgestaltung des jeweiligen Spiels zu Geldausgaben animieren – in der Hoffnung, wertvolle digitale Güter zu erhalten. Vor allem in kompetitiven Videospielen sind Lootboxen wichtige Elemente zum potenziellen Erwerb von Wettbewerbsvorteilen, woraus sich ein Kaufdruck ergeben kann. Forschungsbefunde zeigen, dass glücksspiel-ähnliche Elemente, wie Lootboxen und deren Erwerb zu problematischem Glücksspielverhalten sowie zu problematischem Gaming beitragen können. In einer Erhebung der Verbraucherzentrale Bundesverband (n = 1.401, 2022) stimmte eine große Mehrheit von 75 % der befragten Gamerinnen und Gamer zu, dass Lootboxen dazu verleiten würden, wiederholt Geld auszugeben. Aktuell hat auch die Europäische Kommission im Rahmen des digitalen Fairness Fitness Checks (2024) auf suchterzeugende Designs und Mechanismen vieler digitaler Produkte hingewiesen und Lootboxen als konkretes Beispiel für problematische Praktiken benannt.

2. Wie bewertet der Senat die Wirksamkeit der im Jugendschutzgesetz verankerten Regelungen in Bezug auf diese?

Zu 2.: Mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) in 2021 wurden u. a. die Regelungen zu Alterskennzeichnungen für Computerspiele und Filme modernisiert. So müssen seitdem auch Online-Film- und Spieleplattformen ihre Angebote mit Alterskennzeichen versehen, die auf einer transparenten Grundlage zustande gekommen sind. Zusätzlich finden Interaktionsrisiken Eingang in die Altersbewertung, wenn und soweit sie die Alterseignung des Mediums wesentlich prägen, vgl. § 10b JuSchG. Dies bedeutet, dass beispielsweise Kaufanreize und glücksspielähnliche Elemente wie Lootboxen bei der Frage der Alterseignung zu berücksichtigen sind.

Die Einbeziehung in das Alterskennzeichen bietet eine verbesserte und nachvollziehbare Orientierung für Eltern, Fachkräfte sowie Kinder und Jugendliche selbst. Im Rahmen der diesjährigen Herbstsitzung der Arbeitsgruppe Jugendschutz der Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesjugend- und Familienbehörden (AGJF – AG Jugendschutz) berichtete das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend u. a., dass seit der Novellierung des JuSchG und damit seit der Einführung der beschriebenen Interaktionsrisiken 30 % der Spiele eine höhere Alterseinstufung und –kennzeichnung erhalten hätten. Dies würde die Wirksamkeit der neuen gesetzlichen Regelungen im JuSchG beweisen.

Aus gesundheitspolitischer Sicht wird darüber hinaus Handlungsbedarf insbesondere in Form von Regulierungs- bzw. Vollzugsverbesserungen gesehen, vor allem und kumulativ in den Bereichen des Jugend(medien)schutzrechts, des Verbraucherschutzrechts sowie des Glücksspielrechts. Die bisherigen Ansätze im Umgang mit glücksspielähnlichen Mechanismen, so wie die Novellierung des JuschG werden ausdrücklich begrüßt, jedoch nicht als ausreichend erachtet, um Kinder und Jugendliche wirksam in der Praxis vor der von Videospielen mit glücksspielähnlichen Elementen ausgehenden Gefahr zu schützen.

3. Welche Haltung vertritt der Senat zur Forderung, „Lootboxen“ und andere glücksspielähnliche Elemente in Videospielen als Glücksspiel einzustufen?

Zu 3.: Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt (§ 3 Absatz 1 Satz 1 Glücksspielstaatsvertrag GlüStV 2021). Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist (§ 3 Absatz 1 Satz 2 GlüStV 2021).

Es handelt sich nicht bei allen Lootboxen um Glücksspiel, da nicht immer alle Voraussetzungen des § 3 Absatz 1 GlüStV 2021 erfüllt sind. Es gibt viele Möglichkeiten, wie Lootboxen in Spielen implementiert und gestaltet werden können. Die jeweiligen Spielvarianten sind daher im Einzelfall zu untersuchen und rechtlich zu bewerten. So kann die Glücksspieleigenschaft von Lootboxen beispielsweise entfallen, wenn Spielerinnen und Spieler Lootboxen ausschließlich als Belohnung für das Erreichen bestimmter Spielziele erhalten oder mit Spielwährung kaufen können, welche ihrerseits ausschließlich erspielbar ist. Hier erfolgt der Erhalt der Lootboxen unentgeltlich. Auch besteht die Besonderheit bei Lootboxen u. a. darin, dass der Gewinn nicht Geld, sondern virtuelle Gegenstände darstellen und damit fraglich ist, ob ein Vermögenswert vorliegt. Es ist in jedem Einzelfall zu überprüfen, ob für die zu gewinnenden / zu verlierenden virtuellen Gegenstände ein Markt besteht, über welchen diese gewertet und gehandelt werden können.

Entsprechend können Lootboxen nicht pauschal als Glücksspiel eingestuft werden. Sofern es sich bei Lootboxen um Glücksspiel i. S. d. § 3 GlüStV 2021 handelt, ist Minderjährigen bereits jetzt die Teilnahme grundsätzlich verboten (§ 4 Absatz 3 Satz 2 GlüStV 2021). Da Lootboxen je nach Ausgestaltung aufgrund der vorliegenden glücksspielähnlichen Elemente insbesondere für Kinder und Jugendliche unstrittig erhebliches Suchtpotenzial bergen, bedarf es diesbezüglich einer Reduzierung.

Wesentlich sind dabei beispielsweise folgende Maßnahmen (vgl. u. a. „Report Lootboxen“ von jugendschutz.net, 2024; Gutachten „Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games“ für die Kommission für Kinder- und Jugendmedienschutz, Kammerl et al., 2023; Stellungnahme des Fachverbandes Medienabhängigkeit „Glücksspielelemente in Computerspielen und simuliertes Online-Glücksspiel“, 2024):

- Kaufbegrenzungen für Kinder und Jugendliche,
- Transparenz über Gewinnchancen und bisherige finanzielle sowie zeitliche Investitionen,
- Limitierung finanzieller Ausgaben und
- Verbot der Verwendung von virtuellen Währungen beim Erwerb von Lootboxen, da diese zu einem Verlust des Überblicks über die echten Ausgaben führen können.

4. Wie bewertet der Senat die Novellierung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV), wie ist dessen aktueller Stand und wann ist mit einer Ratifizierung zu rechnen? Wie trägt der Senat zum Gelingen bei?

Zu 4.: Die Novellierung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages wird grundsätzlich begrüßt. Der Entwurf befindet sich in der Abstimmung zwischen den beteiligten Ressorts. Der letzte dem Senat bekannte Stand der Zeitplanung sieht ein Inkrafttreten im Frühjahr 2025 vor. Seitens des Senats wird innerhalb der beteiligten Gremien, z. B. im Rahmen der AGJF – AG Jugendschutz, aktiv an der Novellierung des Staatsvertrages unterstützt.

5. Was unternimmt der Senat derzeit und was ist in Zukunft geplant, um den Jugendschutz in Bezug auf „Lootboxen“ zu verbessern?

Zu 5.: Hinsichtlich der ersten Teilfrage wird auf die Antwort zu 6. und die durch den Senat gestützten Maßnahmen und Präventionsangebote zum Schutz von Kindern und Jugendlichen verwiesen.

Im Rahmen der diesjährigen Herbstsitzung der AGJF – AG Jugendschutz berichtete das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, dass das Thema Lootboxen und dessen Einstufung als Glücksspiel auf Bundesebene in den letzten Monaten politisch stark diskutiert worden ist. Aussagen bezüglich etwaiger Gesetzesvorhaben könnten zurzeit noch nicht getätigt werden.

Der Senat misst dem Jugendschutz eine hohe Bedeutung bei. Entsprechende Verordnungsentwürfe zur effektiven Regulierung glücksspielähnlicher Elemente unterstützt der Senat im Rahmen der Länderbeteiligung im Bundesratsverfahren ausdrücklich.

6. Welche Präventionsmaßnahmen zu „Lootboxen“ wurden seit 2021 in Berliner Schulen durchgeführt?

Zu 6.: Der Suchtprävention, hier in spezifischem Bezug zur Spielsucht am Beispiel der Lootboxen, wird als Teilbereich des fachübergreifenden Themas „Gesundheitsförderung“ aus dem Teil B des Rahmenlehrplans für Berlin und Brandenburg besondere Bedeutung zugeschrieben und kann als Schnittstellenthema zwischen Gesundheitsförderung und Prävention verortet werden. Als eigenes Thema und Handlungsfeld „Prävention und Abhängigkeitsverhalten“ wird dieses alters- und zielgruppengerecht sowie schulform- bzw. schulstufenspezifisch sowohl in den Unterricht der Fächer als auch in das Schulleben der Berliner Schule integriert. Anregungen bietet der Orientierungs- und Handlungsrahmen (OHR) für das Thema „Gesundheitsförderung“.

Gesundheitsförderung und schulische Prävention als integrale Bestandteile einer nachhaltigen Schulentwicklung und Schulkultur werden im Rahmen des Schulalltags in unterschiedlicher Weise gefördert und verwirklicht. Wichtige Aspekte in diesem Zusammenhang sind u. a. Informationsveranstaltungen der Berliner Polizei, Teilnahme an Präventionsprogrammen und die Zusammenarbeit mit Fachstellen. Im Rahmen der schulischen Gesundheitsförderung können Schulen finanzielle Unterstützung beantragen, um Präventionsmaßnahmen zu ergreifen. Dazu treten sie dem Landesprogramm „Gute gesunde Schule“ bei. In den Schulpsychologischen und Inklusionspädagogischen Beratungs- und Unterstützungszentren (SIBUZ) unterstützen und beraten die Koordinatorinnen und Koordinatoren der schulischen Prävention die Schulen und Mitglieder der Schulgemeinschaft u. a. dabei, tragfähige Konzepte zur Suchtprävention sowie zur Gesundheitsförderung zu entwickeln und in die Schulprogramme zu integrieren.

Zusätzlich berücksichtigen die senatsgeförderten Projekte der Prävention bzw. Frühintervention im Bereich der Verhaltenssuchte die Schnittstelle von Gaming und Gambling (einschließlich Lootboxen) in ihrer Arbeit. In Berliner Schulen wird der interaktiv angelegte Parcours zur Glücksspielprävention „abgezockt!“ für Jugendliche ab 14 Jahren eingesetzt. Der Parcours wird gern genutzt und thematisiert auch Lootboxen und die Mechanismen hinter simuliertem Glücksspiel. Koordiniert werden die Maßnahmen durch das Präventionszentrum für Verhaltenssuchte Berlin der pad gGmbH. Die Parcours-Rucksäcke einschließlich der benötigten Materialien werden kostenfrei über die Schulpsychologischen und Inklusionspädagogischen Beratungs- und Unterstützungszentren (SIBUZ) sowie über das Präventionszentrum für Verhaltenssuchte Berlin ausgeliehen

(<https://www.abgezockt-parcours.de/berlin>).

Die Kontaktlehrkräfte für schulische Prävention wurden zum „abgezockt!“-Parcours geschult. Darüber hinaus fanden und finden hierzu Workshops in Schulen statt. Die Schnittstelle von Gaming und Gambling einschließlich Lootboxen wird durch das Präventionszentrum für Verhaltenssüchte Berlin der pad gGmbH mit Schülerinnen und Schülern auf den JugendFilmTagen in mehreren Berliner Bezirken thematisiert. Die JugendFilmTage sind ein schulisches Präventionsprojekt, welches von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung konzipiert wurde und in Berlin durch die Fachstelle für Suchtprävention in Kooperation mit anderen Einrichtungen umgesetzt wird.

Glücksspielähnliche Elemente in Games werden als Themenfeld auch in Fachveranstaltungen aufgegriffen und bearbeitet, die sich u. a. an die SIBUZ-Zentren bzw. pädagogischen Fachkräfte der Schulsozialarbeit richtet (Fachtagung zur Prävention medienbezogener Verhaltenssüchte „Schöne neue Welt?“, Werkstattgespräch „Glücksspielähnliche Mechanismen in Games“).

Im Rahmen des Projekts DIGITAL-voll normal?! des Caritasverbandes Berlin werden ebenfalls Präventionsmaßnahmen umgesetzt, die sich mit der Schnittstelle von Gaming und Glücksspiel, insbesondere der Thematik Lootboxen, auseinandersetzen. Die Aufklärungsarbeit in Schulklassen zielt darauf ab, Schülerinnen und Schülern die Mechanismen hinter Lootboxen näherzubringen (fehlende Transparenz bei Gewinnwahrscheinlichkeiten, gezielte Beeinflussung durch Big Data, ökonomische Bedeutung von Lootboxen, neurologische und psychologische Aspekte, riskante Verhaltensmuster). In der flankierenden Elternarbeit gehören Lootboxen und andere Monetarisierungstools zu den Fokusthemen. Für Fachkräfte, die mit Kindern und Jugendlichen im schulischen Kontext arbeiten, werden Workshops angeboten. In den Veranstaltungen wird ein besonderer Wert auf die soziale Dimension des Phänomens gelegt und diskutiert, warum bestimmte Gruppen besonders anfällig für die Mechanismen hinter Lootboxen sind bzw. wie man Eltern und Erziehende im Umgang damit stärken kann.

Im Bereich der Frühintervention wird das Thema Lootboxen durch das aufsuchende Angebot Lost in Space mobil des Caritasverbandes Berlin sowohl im Rahmen von Workshops mit Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen an Oberstufenzentren, Ausbildungszentren etc., als auch in Fachkräfteveranstaltungen besprochen. Dabei geht es z. B. um den Aspekt der finanziellen Ausgaben, um Fragen des Kontrollverlustes und um Erfahrungen der Zielgruppe mit dem Kauf von Lootboxen.

Die Mechanismen von Lootboxen werden auch im stationären Parcours „Medien und Glücksspiel“ (ab Klassenstufe 6) von KARUNA pr|events – Interaktive Suchtprävention für Kinder und Jugendliche mit Schulklassen bearbeitet. Die Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin greift derartige Aspekte ebenso in interaktiven Präventionsveranstaltungen in Schulen auf, die sich an junge Menschen ab 14 Jahren richten.

7. Ist den Antworten von Seiten des Senats etwas hinzuzufügen?

Zu 7.: Nein.

Berlin, den 4. Dezember 2024

In Vertretung

Falko Liecke

Senatsverwaltung für Bildung,

Jugend und Familie