

## Antwort

der Landesregierung

auf die Kleine Anfrage Nr. 3229

der Abgeordneten Matthias Loehr (Fraktion DIE LINKE) und Dr. Volkmar Schöneburg (Fraktion DIE LINKE)

Drucksache 6/7910

### Glücksspielelemente in Computerspielen

Namens der Landesregierung beantwortet die Ministerin für Bildung, Jugend und Sport die Kleine Anfrage wie folgt:

In der Computerspiele-Industrie nimmt ein Trend deutlich zu, dass in Computerspielen zusätzliche Inhalte über sogenannte „Beuteboxen“ (engl. loot boxes) käuflich erworben werden können oder sogar müssen. Der Spieler bezahlt dabei mit echtem Geld, um virtuelle Spielelemente zu erhalten. Dabei bestimmt ein Zufallsgenerator, welche Elemente der Spieler erhält und somit zugleich, welchen Nutzen der Spieler daraus ziehen kann. Bei loot boxes gehen die Risiken für Kinder und Jugendliche nicht primär vom konkreten Inhalt des Spiels aus, sondern von der besonderen Spielanlage. Dies ist nicht minder problematisch und stellt alle, die für den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Medien Verantwortung tragen, vor neue Herausforderungen. Denn zweifellos wird damit für den Computerspieler ein erheblicher Anreiz geschaffen, immer wieder Geldbeiträge einzusetzen, um im Spiel erfolgreich zu sein. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die die Altersfreigabe für Computerspiele festsetzt, sieht loot boxes als problematisch an. In einer USK-Stellungnahme heißt es: „Die Sorge um mögliche negative Auswirkungen von loot boxes auf Minderjährige lässt uns nicht kalt“. Denn das Angebot von Spielerfolg gegen Geld (pay2win) forcieren das Suchtpotenzial. Zugleich verweist die USK aber auf die gegenwärtige Rechtslage, nach der loot boxes „Auspielungen“ seien, „bei denen der Gewinn in geringwertigen Gegenständen besteht“ und deshalb nicht unter die strenge Glücksspielregulierung fielen. Aus diesem Grund sieht sich die USK nicht in der Lage die Jugendfreigabe zu versagen.

Wir fragen die Landesregierung:

1. Wie beurteilt die Landesregierung die Problematik der loot boxes in Computerspielen?

zu Frage 1: Die beschriebenen loot boxes in Computerspielen stellen aus Sicht der Landesregierung kein Glücksspiel dar, sondern es handelt sich um ein demeritorisches Wirtschaftsgut wie Tabak oder Alkohol, das dem Jugendschutz unterliegen sollte.

Der Begriff des Glücksspiels ist definiert in § 3 Abs. 1 Satz 1 des von allen Bundesländern geschlossenen Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV). Danach liegt ein Glücksspiel 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. Zwar

Eingegangen: 20.02.2018 / Ausgegeben: 26.02.2018

muss man für den Erwerb einer sogenannten „loot box“, dessen Inhalt nicht im Einzelnen, sondern nur nach der Art der möglichen virtuellen Gegenstände bekannt ist, einen Kaufpreis entrichten. Der Kaufpreis ist hier jedoch kein Entgelt für den Erwerb einer Gewinnchance. Mit dem Begriff der „Gewinnchance“ geht begriffsnotwendig immer die Möglichkeit eines Verlustes einher; d. h. man kann mit seinem Einsatz etwas gewinnen oder man verspielt seinen Einsatz und geht leer aus. Im Gegensatz dazu erhält man beim Erwerb von loot boxes immer virtuelle Warengüter.

Die loot boxes können das Verlangen nach einer Wiederholung gerade wegen der Nichtvorhersagbarkeit des Ergebnisses steigern (intermittierende Verstärkung). Hinzu kommt, dass das Angebot von loot boxes innerhalb eines Spiels hohe Preise verschleiert, wenn zum Kauf eine virtuelle Währung benutzt werden muss. Aus Sicht der Landesregierung ist das Angebot an loot boxes nicht unproblematisch. Die Landesregierung setzt sich daher für einen zeitgemäßen Jugend- und Verbraucherschutz ein, der insbesondere das Thema Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen sowie Suchtprävention zum Inhalt hat. Im Hinblick auf diese Fachdiskussion zeichnen sich konkrete Maßnahmen zum verbesserten Schutz von Kindern und Jugendlichen ab. In der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wurde im vergangenen Jahr u. a. hierzu ein neuer Fachbereich „Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, Prävention, Öffentlichkeitsarbeit“ eingerichtet.

2. Sind nach Auffassung der Landesregierung loot boxes als Form des Glücksspiels anzusehen, und welchen Handlungsbedarf sieht die Landesregierung?

zu Frage 2: Der notwendige oder freiwillige Zusatzerwerb von loot boxes bei Computerspielen stellt grundsätzlich kein Glücksspiel im Sinne des GlüStV dar. Bei den Computerspielen geht es nicht um Geld, sondern um den „sportlichen“ bzw. immateriellen Gewinn beim Spiel. Mangels Glücksspieleigenschaft greifen die im Glücksspielstaatsvertrag festgelegten Spieler- und Jugendschutzanforderungen wie beispielsweise das Teilnahmeverbot von Minderjährigen an Glücksspielen nicht. Nach Angaben der Brandenburgischen Landesstelle für Suchtfragen (BLS e.V.) erhalten die Ambulanten Beratungs- und Behandlungsstellen für Suchtkranke im Land Brandenburg zunehmend Beratungsanfragen von Betroffenen und Angehörigen zum krankhaften Computerspiel. Und darunter sind vermehrt Fragen von besorgten Eltern über Spiele ihrer Kinder im Internet. Die Beratungsstellen informieren und beraten kompetent einzelne Personen, Familien wie auch Schulen zu allen Problemen im Kontext mit Computerspielen, einschließlich neuer Entwicklungen wie der loot boxes. Bei dem Geschäftsfeld der loot boxes sollten die klaren jugendschutzrechtlichen Vorgaben dafür Sorge tragen, dass diese „Spielvarianten“ ebenso klar gekennzeichnet sind. Die Landesregierung erwartet, dass der Bundestag konkrete jugendschutzrechtliche Maßnahmen im Jugendschutzgesetz implementiert.

3. Inwieweit sieht die Landesregierung in diesem Zusammenhang Handlungsbedarf im Bereich des Verbraucherschutzes und des Jugendschutzes?

zu Frage 3: Um Kinder und Jugendliche grundsätzlich vor den Gefahren der digitalen Welt, insbesondere zu Onlinespielen, zu schützen, setzt die Landesregierung neben der erwarteten Ergänzung des Jugendschutzgesetzes auf eine entsprechende Aufklärung und Bildung dieser Verbrauchergruppe. Zum Beispiel wird das Projekt „Wirtschaftlicher Verbraucherschutz“ der Verbraucherzentrale Brandenburg e.V. gefördert. Das Projekt nimmt für den Zeitraum 2017-2019 insbesondere junge Menschen von 14 bis 28 Jahren in den Fo-

kus seiner präventiven Informations- und Öffentlichkeitsarbeit zu ausgewählten Themen des wirtschaftlichen Verbraucherschutzes. Darüber hinaus unterstützt die Landesregierung das bundesweite Projekt Marktwächter Digitale Welt des Verbraucherzentrale Bundesverbandes e.V. in Zusammenarbeit mit einzelnen Verbraucherzentralen, u.a. der Verbraucherzentrale Brandenburg e.V. Der Marktwächter Digitale Welt befasst sich auch mit online Computer- und Konsolenspielen, um in diesem Bereich eventuelle Verbraucherschutzprobleme früh zu erkennen und auf Fehlentwicklungen aufmerksam zu machen. Die BPjM bereitet derzeit gemeinsam mit dem zuständigen Bundesministerium und den Obersten Landesjugendbehörden einen kinder- und jugendpolitischen Strategieprozess vor, mit dem Ziel, u. a. das Phänomen der loot boxes mit den relevanten Akteuren aufzuarbeiten und gemeinsam - ggfs. auch gesetzgeberische - Schlussfolgerungen in Hinblick auf den Schutz und die Befähigung von Kindern und Jugendlichen zu ziehen.

4. Haben zu den vorgenannten Fragen Abstimmungen oder Beratungen zwischen den Ländern bzw. mit dem Bund stattgefunden, und wenn ja in welcher Form und mit welchem Ergebnis?

zu Frage 4: Zu der Frage der Glücksspieleigenschaft von loot boxes hat das Ministerium des Inneren und für Kommunales im Herbst 2017 an einer Länderabfrage der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder teilgenommen. Im Ergebnis wurde eine Glücksspieleigenschaft verneint. Im Bereich des Verbraucherschutzes haben zu den vorgenannten Fragen keine Abstimmungen oder Beratungen zwischen den Ländern oder mit dem Bund stattgefunden. Im Bereich des Jugendschutzes wird das Thema auf der nächsten Länder-AG „Jugendschutz“ im Februar 2018 beraten. Im Rahmen der Gesundheitsministerkonferenz gibt es eine Länderarbeitsgruppe zu Fragen der Suchthilfe. In der nächsten Sitzung im März 2018 wird auch über loot boxes gesprochen werden.