



Dringlichkeitsantrag

der Abgeordneten **Hubert Aiwanger, Florian Streibl, Eva Gottstein, Prof. Dr. Michael Piazzolo, Prof. (Univ. Lima) Dr. Peter Bauer, Dr. Hans Jürgen Fahn, Thorsten Glauber, Joachim Hanisch, Johann Häusler, Dr. Leopold Herz, Nikolaus Kraus, Peter Meyer, Bernhard Pohl, Gabi Schmidt, Dr. Karl Vetter, Jutta Widmann, Benno Zierer** und **Fraktion (FREIE WÄHLER)**

Jugendschutz bei Computerspielen ausweiten

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, auf Bundesebene auf eine Änderung des Jugendschutzgesetzes und eine Ergänzung der Vorgaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) hinzuwirken, sodass künftig Computerspiele, die sog. loot boxes oder vergleichbare Inhalte als kaufbare Elemente enthalten oder zusätzlich bereitstellen, entsprechend zu anderen jugendgefährdenden Inhalten behandelt werden und somit erst ab 18 Jahren erwerbbar sind.

Begründung:

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. Dieser Trend, der zunächst vor allem bei sog. Free2Play-Titeln, also Spielen bei denen eine Art „Basis-Spiel“ gratis angeboten wird, für zusätzliche Einnahmen sorgte, wird zunehmend auch in Vollpreisspielen eingesetzt, um den Herstellern bzw. Vertreibern der Spiele über den Erstverkauf hinausgehend möglichst dauerhafte Zusatzeinnahmen zu ermöglichen. In diesem Zusammenhang ist auch eine Entwicklung erkennbar, wie zum Beispiel beim topaktuellen Titel „Star Wars: Battlefront 2“ der Firma Electronic Arts (EA), dass solche Beuteboxen nicht vorzugsweise „kosmetische“ Inhalte gegen Zusatzgeld bereitstellen, sondern für das Spielgeschehen und den Spielerfolg wesentliche Elemente enthalten sollen.

Das Prinzip der Beuteboxen ähnelt dabei einem Glücksspiel, bei dem eine Kiste käuflich erworben wird, deren Inhalt zuvor nicht bekannt ist, sondern per „Zufall“ zusammengestellt wird. Besonders „wertvolle“ – im Sinn des Spielverlaufs und der Spielinhalte – Elemente sind entsprechend seltener „erspielbar“. Im Falle des beispielhaft o.g. „Star Wars: Battlefront 2“ sind zudem Elemente über solche Beuteboxen erwerbbar, die ansonsten nur aufwändig innerhalb des Spiels erspielt werden müssten, die den Spielcharakter jedoch entscheidend aufwerten lassen, um erfolgreicher im Spielgeschehen abschneiden zu können.

Generell stellt das System der Beuteboxen an sich kein Problem aus Sicht des Jugendschutzes dar, solange es sich um im Spiel erspielbare Inhalte und Spielelemente handelt – sei es, dass diese direkt als „Gewinn“ für Spielerfolg oder gegen sogenannte Spielwährung, aber ohne den Einsatz von echtem Geld, zusätzlich erwerbbar sind.

Der Jugendschutz wird jedoch an der Stelle berührt, wo Kinder und Jugendliche dazu verleitet werden, echtes Geld einzusetzen, um solche Spielinhalte zusätzlich zu erwerben. Dabei spielt nicht nur der glücksspielhafte Charakter dieser „Beutebox“-Systeme eine zentrale Rolle, bei dem weder die „erspielbaren“ Inhalte vorab bekannt sind, noch etwa eine Häufigkeitsverteilung oder Chance erstrebenswerte Inhalte zu bekommen vorab angegeben werden. Auch dass zunehmend spielwesentliche Elemente in derartigen Systemen verborgen werden, stellt eine grundsätzliche Problematik aus Sicht des Jugendschutzes dar, da Kinder und Jugendliche einem starken emotionalen Druck ausgesetzt werden, zusätzlich zum Erwerb des Spiels selbst weiteres echtes Geld einzusetzen, um notwendige Spielelemente zu erlangen – und sei es nur, um dadurch früher einen Vorteil über Mitspieler zu erlangen. Hier wird der soziale Druck unter Kindern und Jugendlichen zum Nachteil derer instrumentalisiert. In der Fachwelt wird dieses Spielprinzip deshalb auch unter dem Begriff „Pay 2 Win“ – Zahle um zu Gewinnen – zusammengefasst.

Da die Definition von Glücksspiel diese Art von „wertlosem Gewinn“ bislang nicht erfasst, sind nach der gegenwärtigen Rechtslage die Möglichkeiten der USK und BPjM zur entsprechenden Beurteilung und etwa einer Einstufung „Ab 18“ von Spielen mit derartigen Inhalten sehr eingeschränkt bzw. nicht gegeben.

Entsprechend müssen die gesetzlichen Rahmenbedingungen den sich in diesem Markt schnell weiter entwickelnden Bedingungen zum besseren Schutz unserer Kinder und Jugend angepasst werden.