



Antrag

der Abgeordneten **Florian Streibl, Dr. Fabian Mehring, Manfred Eibl, Gerald Pittner, Prof. (Univ. Lima) Dr. Peter Bauer, Susann Enders, Dr. Hubert Faltermeier, Hans Friedl, Tobias Gotthardt, Eva Gottstein, Joachim Hanisch, Wolfgang Hauber, Johann Häusler, Dr. Leopold Herz, Alexander Hold, Nikolaus Kraus, Rainer Ludwig, Bernhard Pohl, Kerstin Radler, Gabi Schmidt, Jutta Widmann, Benno Zierer** und **Fraktion (FREIE WÄHLER)**,

Petra Guttenberger, Thomas Huber, Sandro Kirchner, Bernhard Seidenath, Prof. Dr. Winfried Bausback, Alexander König, Tobias Reiß, Tanja Schorer-Dremel, Barbara Becker, Dr. Ute Eiling-Hütig, Matthias Enghuber, Klaus Holetschek, Petra Högl, Andreas Jäckel, Jochen Kohler, Dr. Beate Merk, Benjamin Miskowitsch, Martin Mittag, Walter Nussel, Dr. Stephan Oetzing, Helmut Radlmeier, Dr. Franz Rieger, Andreas Schalk, Ulrike Scharf, Josef Schmid, Sylvia Stierstorfer, Karl Straub, Klaus Stöttner, Walter Taubeneder, Manuel Westphal CSU

Lootboxen, Gewinnversprechen & Co.: Mehr Jugendschutz bei suchterzeugenden, glücksspielähnlichen Elementen in Online-Games

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert,

- sich im Rahmen einer Reform des Jugendmedienschutzstaatsvertrags und des Jugendschutzgesetzes für einen effektiven Jugendschutz bei Computerspielen, die zufallsbasierte Inhalte als kaufbare Elemente enthalten oder zusätzlich bereitstellen (sog. Lootboxen), einzusetzen;
- die Problematik der sog. Lootboxen weiterhin verstärkt bei den Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz in Bayern zu berücksichtigen;
- in die Information und Aufklärung von Kindern, Jugendlichen und deren Eltern über die Risiken der Suchtgefährdung in Videospiele aus suchpräventiver Sicht auch sog. Lootboxen etc. aufzunehmen.

Begründung:

In der Computerspiele-Industrie haben suchterzeugende, glücksspielähnliche Monetarisierungsmaßnahmen deutlich an Verbreitung gewonnen. Vor allem sogenannte Zufallskisten oder Beuteboxen (engl. „loot boxes“) gelten als problematisch. Manche Hersteller verlocken die Spielerinnen und Spieler systematisch dazu, Lootboxen zu öffnen, indem solche Boxen seltene, begehrte oder hilfreiche Spielgegenstände enthalten können. Oft enthalten die Kisten aber unnütze Dinge oder Niete. Manchmal sind bestimmte Spielgegenstände ausschließlich durch Zufallskisten zu bekommen.

Glücksspielähnlich sind Lootboxen dann, wenn echtes Geld dafür bezahlt werden muss und es vom Zufall abhängt, ob der Inhalt im Spielzusammenhang als Verlust oder als Gewinn anzusehen ist. Das ist besonders dann deutlich, wenn es sich um einen sogenannten pay-to-win-Mechanismus handelt („Zahle um zu gewinnen“), bei dem zusätzli-

che digitale Gegenstände die Voraussetzung dafür sind, das Spielziel überhaupt erreichen zu können. Sind die gewonnenen Gegenstände innerhalb des Spiels im Durchschnitt „nutzlose Nieten“, die die Spielerinnen und Spieler nicht weiterbringen, aber den Wunsch oder den Druck erzeugen, eine weitere Lootbox zu kaufen, dann ist das wie ein suchterzeugendes Glücksspiel. Der Begriff „Zufall“ ist in diesem Zusammenhang eigentlich unpassend. Die Lootbox-Mechanismen sind in der Regel durch Algorithmen so gesteuert, dass das Computerspiel möglichst viele Spielerinnen und Spieler möglichst lange an sich bindet. Die Hersteller müssen ihre computergesteuerten Gewinnquoten in Deutschland jedoch nicht angeben und tun dies im Normalfall auch nicht.

Der Jugendschutz wird an der Stelle berührt, wo Kinder und Jugendliche dazu verleitet werden, echtes Geld einzusetzen, um solche glücksspielähnlichen Spielinhalte zusätzlich zu erwerben. Aus Sicht des Jugendschutzes problematisch ist vor allem, dass Kinder und Jugendliche einem starken emotionalen Druck ausgesetzt werden, zusätzlich zum Erwerb des Spiels selbst weiteres echtes Geld einzusetzen, um notwendige Spielelemente zu erlangen – sei es nur, um dadurch früher einen Vorteil über Mitspieler oder mehr Anerkennung zu erlangen. Hier wird der soziale Druck unter Kindern und Jugendlichen zu ihrem Nachteil instrumentalisiert.

Nach der aktuellen DAK-Studie „Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird“ gelten in Deutschland rund 465.000 Kinder und Jugendliche zwischen zwölf und 17 Jahren als Risiko-Gamer, die mehr Geld ausgeben, häufiger in der Schule fehlen und mehr emotionale Probleme haben als unauffällige Spieler.

Nach der gegenwärtigen Rechtslage sind die Möglichkeiten der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zur entsprechenden Beurteilung und etwa einer Einstufung „Ab 18“ von Spielen mit derartigen glücksspielhaften Inhalten sehr eingeschränkt bzw. nicht gegeben. Entsprechend müssen die gesetzlichen Rahmenbedingungen an diesen sich schnell weiter entwickelnden Markt zum besseren Schutz unserer Kinder und Jugend angepasst werden. Wünschenswert wäre auch, dass erwachsene Spieler mit einem Siegel auf Spielelemente hingewiesen werden.

Sehr zu begrüßen sind die Anstrengungen und Maßnahmen von Sozial- und Verbraucherschutzministerium bei der Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen und Erwachsenen als auch in den Bereichen Verbraucherbildung, -schutz und -information, die in den vergangenen Jahren teils gemeinsam mit dem Institut für Medienpädagogik des Jugend Film Fernsehen e. V. (JFF), dem Verbraucherportal VIS Bayern und der Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) angestoßen wurden. Die Problematik der sog. loot boxes sollen in diesem Rahmen verstärkt berücksichtigt werden.