

ENTWURF

Kleine Anfrage der Fraktion der SPD

Glücksspiel im Videospiele – Wie suchtfördernd sind Loot Boxes?

Nach dem Glücksspielstaatsvertrag liegt ein Glücksspiel dann 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. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist.“ Unter diese Definition fallen auch so genannte „Loot Boxes“. Videospiele-Produzenten bauen diese zunehmend in ihre Videospiele ein. Darunter versteht man virtuelle „Wundertüten“, die den Spielern gegen Entgelt die Chance versprechen, größeren Spielerfolg zu haben, wenn sie in einer nach dem Zufalls- und Losprinzip zusammengestellten Loot Boxes die richtigen Werkzeuge oder Waffen geliefert bekommen. Mit diesem Geschäftsmodell setzen mittlerweile auch Vollpreisspiele auf zusätzliche Einnahmen. Gleichartige „Wundertüten“ gibt es auch z.B. als „Schatztruhen“ in Browser Games und Mobile Games für Smartphones und Tablets.

Aus Gründen des Jugendschutzes ist zu überprüfen, inwieweit Loot Boxes aufgrund ihrer Suchtgefahr als Glücksspielelemente in Computerspielen mit der Altersfreigabe „ab 18“ versehen werden müssen. Auch die USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle-, die zuständige Stelle für die Prüfung und Altersfreigabe von Computer- und Videospiele in Deutschland, sieht Loot Boxes als nicht unproblematisch an. 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.

Apple hat diesbezüglich eine Entscheidung zumindest für die Spiele getroffen, die über mobile Geräte gespielt und im App Store heruntergeladen werden können. Das Unternehmen hat die Regeln für Entwickler in iOS-Spielen jüngst angepasst und verlangt diese Angaben. "Wenn Lootboxen oder ähnliche Mechanismen in einer App angeboten werden, um zufällig generierte virtuelle Gegenstände zu kaufen, dann muss den Kunden vor dem Kauf deutlich gemacht werden, wie hoch die Chance ist, den jeweiligen Gegenstand zu erhalten." So steht es geschrieben und so soll es auch zukünftig angewendet und kontrolliert werden. Bisher war dies nur in China so vorgeschrieben.

Die Frage ob es sich um Glücksspiel handelt, haben verschiedene Länder unterschiedlich beantwortet. England sah und sieht eine Gefährdung für Kinder und Jugendliche, weil die Grenzen zwischen Glücksspiel und Videospiele somit immer mehr verwischen. Es handele sich aber nicht um reines Glücksspiel. Anders wird es in Australien gesehen. Dort sind Spiele mit Elementen des Zufalls, die mit echtem Geld zu bezahlen sind, erst ab 18 freigegeben, wie eben echtes Glücksspiel auch.

Wir fragen den Senat:

1. Wie steht der Senat zum zunehmenden Einsatz von offensichtlichen Glücksspielelementen in Computer- und Videospiele, Browser und Mobile Games?
2. Wie bewertet der Senat Loot Boxes im Hinblick auf den Jugendschutz und sieht er eine konkrete Suchtgefährdungen von Kindern und Jugendlichen?
3. Wie bewertet der Senat virtuelle Casinos, Roulette-, Poker- oder ähnliche Spiele, die in andere Computerspiele integriert sind und erst während des Spielverlaufs entdeckt werden? Welche konkrete Suchtgefährdung geht von diesen „Spielen im Spiel“ aus?
4. Sieht der Senat eine gesetzgeberische Handhabe bezüglich Handlungsmöglichkeiten und Handlungsaufträgen mit Blick auf das Jugendschutzgesetz, auf die Leitlinien für die Prüfung und Altersfreigabe durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) und mit Blick auf den Glücksspiel-Staatsvertrag (GlüStV)?

Antje Grotheer, Sükrü Senkal, Stephanie Dehne,
Björn Tschöpe und Fraktion der SPD