

24.04.2024

Antwort

der Landesregierung

auf die Kleine Anfrage 3579 vom 22. März 2024
des Abgeordneten Marcel Hafke FDP
Drucksache 18/8619

Herausforderung „Lootboxen“ - Gaming in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

Vorbemerkung der Kleinen Anfrage

In Jugendzentren, -treffs und in der allgemeinen offenen Kinder- und Jugendarbeit sind Videospiele mittlerweile ein fester Bestandteil des Angebots geworden, insbesondere Konsolenspiele sind beliebt.

Aktuelle Titel erfreuen sich besonderer Beliebtheit und dienen als Anreiz für Kinder und Jugendliche, die Angebote der Kinder- und Jugendarbeit in Anspruch zu nehmen, sofern sie in den Einrichtungen verfügbar sind. Gaming ist ein integraler Bestandteil der Jugendkultur und kann im Rahmen der Kinder- und Jugendarbeit sinnvoll medienpädagogisch begleitet werden. Dies gilt vor allem mit Blick auf Computerspielsucht aber auch mit Blick auf die Stärkung von Kindern und Jugendlichen bei der Nutzung von Chatfunktionen und dem mündlichen Austausch beim Online-Gaming.

Es ist wichtig, bei der Bereitstellung von Spielen in Jugendtreffs und -zentren auf die Altersfreigabe für Computerspiele zu achten. Ein besonders beliebter Titel ist zum Beispiel die Fußballsimulation "FIFA", die von "EA Sports" entwickelt und veröffentlicht wird. Die aktuelle Version "FC 24" ist jedoch im Gegensatz zu FIFA 23 und allen vorherigen Versionen nicht uneingeschränkt freigegeben.¹

Die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) gibt das Fußballspiel erst ab 12 Jahren frei und nennt dafür drei wesentliche Gründe: Erstens den Handlungsdruck im Spiel, beispielsweise durch Countdowns, Timer und zeitlich begrenzte Angebote; zweitens die In-Game-Käufe und zufälligen Objekte, was oft als Lootboxen bezeichnet wird; und drittens die Chatfunktionen, da die Online-Kommunikation innerhalb des Spiels grundsätzlich Risiken für Kinder und Jugendliche birgt, insbesondere in Bezug auf Cybergrooming.²

¹ https://www.chip.de/news/Darum-ist-die-Fussball-Simulation-EA-Sports-FC-24-erst-ab-12-erlaubt_184905155.html#:~:text=Die%20Lootboxen%20in%20EA%20Sports,die%20Altersfreigabe%20ab%2012%20Jahren.&text=Die%20Einstufung%20ist%20allerdings%20nicht,heute%20die%20Cashcow%20von%20EA.

² <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/ea-sports-fc-24-altersfreigabe/>

Es zeigt sich am Beispiel von FC 24, dass die Verwendung von Lootboxen dazu führt, dass Computerspiele, die zuvor keine Altersbeschränkungen hatten, nun Altersbeschränkungen erhalten, obwohl sie keine expliziten Inhalte enthalten. FC 24 und andere Titel die Lootboxen beinhalten stellen somit eine Herausforderung für Jugendtreffs und Jugendzentren dar, wenn der Titel dort gespielt werden soll.

Die Angelegenheit wurde bereits im Zuge einer Berichtsfrage der FDP-Landtagsfraktion im Ausschuss für Familie, Kinder und Jugend am 09.11.2023 problematisiert (APr 18/407).

Die Ministerin für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration hat die Kleine Anfrage 3579 mit Schreiben vom 24. April 2024 namens der Landesregierung mit dem Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien und Chef der Staatskanzlei beantwortet.

1. *Wie beurteilt die Landesregierung die Zunahme von Titeln, die früher keine Altersbeschränkungen hatten, nun jedoch aufgrund von Lootboxen Altersbeschränkungen erhalten, insbesondere in Bezug auf ihre Verwendung in der Kinder- und Jugendhilfe?*

Mögliche Altersbeschränkungen für im Wesentlichen inhaltsgleiche digitale Spiele, die zuvor ohne Altersbeschränkungen freigegeben worden sind, sind vor allem im Zusammenhang mit einer Reform des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) im Jahr 2021 zu sehen. Nach einer Übergangsfrist werden diese gesetzlichen Vorgaben seit 1. Januar 2023 auf der Grundlage einer Vereinbarung aller Bundesländer in einem gemeinsamen Verfahren zur Alterskennzeichnung von digitalen Spielen nach §14 Abs. 6 JuSchG umgesetzt.

Zur Stärkung des Kinder- und Jugendmedienschutzes wurden u.a. die Regelungen zur Alterskennzeichnung von digitalen Spielen novelliert. Die neuen Zusatzkennzeichen bieten eine verlässliche und nachvollziehbare Orientierung für Eltern, Fachkräfte und Kinder und Jugendliche, u.a. wenn das Spiel die Möglichkeit enthält, „zufällige Gegenstände“ zu erwerben, z. B. in Form von In-Game-Währung, die mit realer Währung gekauft werden können. In der Regel ist es den Spielenden in diesen Fällen vor dem Kauf nicht bekannt, welche spezifischen digitalen Gegenstände oder Prämien sie erhalten. Bei diesen Käufen handelt es sich z.B. um sogenannte „Lootboxen“ (Beutekisten) oder „Item Packs“ (Kartenpacks).

Erkennbare Nutzungsrisiken im Sinne von § 10b Abs. 3 JuSchG - hierzu zählen auch Kauffunktionen z.B. in Verbindung mit sogenannten „Lootboxen“ – können zu höheren Altersbewertung führen. Voraussetzungen dafür sind eine konkrete Gefahrenprognose sowie für den Schutz von Kindern und Jugendlichen der jeweiligen Altersgruppe unzureichende Vorsorgemaßnahmen. Die Landesregierung begrüßt die Neuregelung im JuSchG als einen Zugewinn an Jugendmedienschutz.

2. *Welche Maßnahmen ergreift die Landesregierung, um Kinder und Jugendliche in NRW vor den potenziellen Risiken von Lootboxen in Videospiele zu schützen?*

Um Kinder und Jugendliche vor potenziellen Risiken zu schützen, wie sie z.B. durch Kauffunktionen in Verbindung mit sogenannten „Lootboxen“ entstehen können, setzt die Landesregierung auf ein breites Maßnahmenbündel.

Im Bereich des gesetzlichen Jugendmedienschutzes durch die Alterskennzeichnung von digitalen Spielen hat das Land Nordrhein-Westfalen seit 2003 nach einer zwischen den Bundesländern getroffenen Vereinbarung die Federführung inne und entsendet zur Durchführung des Verfahrens ständige Vertreterinnen und Vertreter der Länder zur Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und trägt damit besondere Verantwortung im Bereich des gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes.

Games gehören für die überwiegende Mehrheit der Kinder und Jugendlichen zu ihren Alltagswelten und sind somit Teil der Jugendkultur. Gutes Aufwachsen mit Medien ist ein wichtiges Ziel der Kinder- und Jugendpolitik, dem ein eigener Förderbereich im Kinder- und Jugendförderplan NRW gewidmet ist. Kinder und Jugendliche sollen insbesondere mit Mitteln des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes vor schädlichen Medieneinflüssen geschützt und im Umgang mit Medien gestärkt werden.

Beispielsweise bietet das niedrigschwellige Angebot Elterntalk NRW der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) NRW e.V. Eltern an immer mehr Standorten in Nordrhein-Westfalen die Möglichkeit zum Austausch, um eine beteiligungsorientierte Medienerziehung zu stärken. Denn Eltern und andere Erziehungsberechtigte tragen eine hohe Verantwortung für ein gutes Aufwachsen von Kindern mit Medien. Die AJS und ihr Projekt Elterntalk werden aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans Nordrhein-Westfalen gefördert.

Im Übrigen wird auf die Antwort zu Frage 5 verwiesen.

3. Welche praktikablen Handlungsempfehlungen gibt die Landesregierung mit Blick auf das Spielen von Computerspielen mit Altersbeschränkungen in der offenen Kinder- und Jugendarbeit?

Das Jugendschutzgesetz schreibt gemäß §§ 12 und 14 die Alterskennzeichen für Video- und Computerspiele vor. Darüber hinaus wird dort geregelt, dass Spiele, die Kindern und oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen, für ihre Altersstufe freigegeben sein müssen (§ 12 Abs. 1 JuSchG).

Abhängig von der konkreten Ausgestaltung, können Angebote der Offenen Kinder- und Jugendarbeit grundsätzlich als „Öffentlichkeit“ im Sinne des JuSchG definiert werden. Kindern und Jugendlichen, die an diesen Angeboten teilnehmen, dürfen Spiele daher nur dann zugänglich gemacht werden, wenn diese mit einem gesetzlichen Alterskennzeichen versehen und für die Altersgruppe der Spielerinnen und Spieler freigegeben worden sind. Ausnahmen von dieser Regelung sieht das JuSchG nicht vor.

Die damit einhergehende Herausforderung für Einrichtungen der offenen Kinder und Jugendhilfe ist der Landesregierung bewusst, und die Landesregierung steht zu diesem Thema im Austausch sowohl mit Fachstellen für Jugendschutz als auch mit Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe. Angestrebt wird eine praktikable Lösung, die den Erfordernissen des Kinder- und Jugendschutzes gerecht wird und Kinder und Jugendliche wirksam vor potenziellen Risiken durch digitale Spiele schützt.

- 4. Wird die Landesregierung in Betracht ziehen, sich mit den Publishern in Verbindung zu setzen um zu prüfen, ob spezielle Versionen von Spielen, die aufgrund von Lootboxen eine Altersbeschränkung erhalten haben, für die offene Kinder- und Jugendarbeit bereitgestellt werden könnten, die ohne Lootboxen auskommen und somit keine Altersbeschränkung erfordern?**

Aus Sicht des Kinder- und Jugendschutzes bergen Elemente wie Lootboxen Risiken für Kinder und Jugendliche. Dies kommt auch in den angepassten Alterskennzeichnungen zum Ausdruck. Die gezielte Ansprache von jungen Spielerinnen und Spielern und die Möglichkeit, echtes Geld für virtuelle Gegenstände auszugeben, können zusätzliche Anreize für finanzielle Belastungen und exzessives Spielverhalten sein. Die Landesregierung prüft und ergreift daher die aus ihrer Sicht jeweils geeigneten Maßnahmen, um diesem Phänomen angemessen zu begegnen. Die zwischenzeitlich bundesweit geführte Debatte zu diesem Thema wird seitens der Landesregierung konstruktiv begleitet, mit dem Ziel, den Jugendschutz in Games zu stärken.

- 5. Welche Unterstützung oder Ressourcen werden von der Landesregierung bereitgestellt, um Fachkräfte in der Kinder- und Jugendarbeit in Nordrhein-Westfalen für den Umgang mit Spielen mit Lootboxen zu schulen und aufzuklären?**

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Kinder- und Jugendkultur. Sie verbinden junge Menschen und ermöglichen das gemeinsame Erleben über soziale, kulturelle und körperliche Grenzen hinweg. Sie haben somit mitunter einen überaus hohen integrativen und inklusiven Charakter. Auch aus diesen Gründen fördert die Landesregierung kontinuierlich und bereits seit vielen Jahren den Einsatz von digitalen Spielen in der Kinder- und Jugendarbeit. Neben den positiven Effekten bergen digitale Spiele aber auch Risiken, denen die Landesregierung durch Maßnahmen des gesetzlichen und erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes begegnet. Beispielhaft sei der Spieleratgeber-NRW in Trägerschaft der Fachstelle für Jugendmedienkultur (FJMK) genannt, bei dem sich seit fast 20 Jahren Gruppen von Kindern und Jugendlichen in ganz NRW als Spieletesterinnen und -tester unter medienpädagogischer Anleitung mit Potenzialen und Risiken von digitalen Spielen beschäftigen und so ihre Medienkompetenz stärken. Darüber hinaus berät die aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans NRW geförderte FJMK u.a. Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit bei der Entwicklung und Durchführung ihrer medienpädagogischen Angebote. Die FJMK verfügt über eine langjährige und besondere Expertise auf dem Gebiet des Einsatzes digitaler Spiele in der Kinder- und Jugendarbeit, der auch den Schwerpunkt der konzeptionellen Unterstützung der Einrichtungen ausmacht.