

Beschlussempfehlung

Hannover, den 06.02.2025

Ausschuss für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz

Von Lootboxen zu problematischem Glücksspiel? Jugendschutz und Suchtprävention konsequent umsetzen und simuliertes Glücksspiel regulieren

Antrag der Fraktion der SPD und der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen - Drs. 19/4263

(Es ist keine Berichterstattung vorgesehen.)

Der Ausschuss für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz empfiehlt dem Landtag,

1. den Antrag der Fraktion der SPD und der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen in der Drs. 19/4263 in folgender Fassung anzunehmen und
2. den Einsender der in die Beratungen einbezogenen Eingabe 00557/07/19 über die Sach- und Rechtslage zu unterrichten.

Entschließung

Von Lootboxen zu problematischem Glücksspiel? Jugendschutz und Suchtprävention konsequent umsetzen und simuliertes Glücksspiel regulieren

Gaming verändert sich mit großer Dynamik. Seit den Anfängen auf ersten Computern und Spielkonsolen stehen Videospiele mittlerweile auf verschiedensten Medien zur Verfügung. Laut dem Verband der Gamingbranche findet zunehmend ein Distributionswandel hin zum Download der Spiele statt. Aktuellen Zahlen nach spielen rund 54 % aller Deutschen zumindest gelegentlich Computer- und Videospiele. In der Altersgruppe der 16- bis 29-Jährigen beträgt der Anteil der Videospieleler sogar über 85 %, bei den über 65-Jährigen sind es immerhin noch 18 %. Im Jahr 2022 besaßen rund 28,9 % der Haushalte in Deutschland mindestens eine Spielekonsole, und die Anzahl der Spieler, die auf einer Konsole spielen, beläuft sich auf rund 18,9 Millionen. Die beliebteste Plattform für Gaming in Deutschland ist aber das Smartphone: 22,8 Millionen Menschen nutzen Spiele-Apps auf ihrem Telefon. Gaming und Games sind daher die Grundlage einer kreativen, hochwertigen Arbeitsplätze bereitstellenden Branche und ein bedeutender Wirtschaftsfaktor geworden.

Neben immer niedrigschwelligeren Angeboten, wie beispielsweise Mobile Gaming, also leicht installierten Spielen auf dem Smartphone, sind vor allem In-Game-Käufe ein Treiber des Wachstums der Gamingindustrie. Diese ermöglichen es, mit vermeintlich kostenlosen Spielen dennoch Geld zu verdienen oder zusätzliche Einnahmen aus einem Spiel zu generieren.

Hierbei gibt es unterschiedliche Variationen: neben kostenpflichtigen kosmetischen Produkten (z. B. Accessoires für Spielfiguren) gibt es auch Pay-to-Win oder Pay-to-Progress-Spiele, die ohne zusätzlich eingekaufte Produkte entweder nicht gewonnen werden können oder bei denen der Spielfortschritt stark verlangsamt wird. Solche Mikrotransaktionen sind oft nicht transparent gekennzeichnet und werden durch fiktive Währungen (die für Geld zu erwerben sind) zusätzlich unübersichtlich. Neben der fehlenden Transparenz über die gesamte Summe, die im Spiel ausgegeben wurde, fehlen auch Informationen darüber, wieviel es kosten wird, das Spiel vollständig durchzuspielen.

Als weiteres Phänomen der In-Game-Käufe gewinnt das Thema Lootboxen an Bedeutung, also der Kauf von virtuellen „Überraschungsprodukten“. Bei einem Fußballspiel kann es beispielsweise eine gute und damit seltene oder eine schlechtere Spielfigur geben, wenn um virtuelle Coins gespielt wird, kann der Gewinn hoch oder gering sein. Ebenso können in den Lootboxen kosmetische Inhalte, Spielgeld oder sonstige Items, die für das Spiel nützlich sind, enthalten sein. Der tatsächliche Inhalt ist den Spielenden in der Regel unbekannt.

Lootboxen wird als simuliertes Glücksspiel oder als glücksspielähnlich bezeichnet, da es nicht alle Kriterien des Glücksspiels erfüllt. Laut dieser Definition müsste eine Gewinnchance für echtes Geld vorliegen, bei Lootboxen geht es um virtuelle Güter. Zudem muss die Gewinnchance vom Zufall abhängen, bei Lootboxen ist diese häufig algorithmusgesteuert. Diese Definition wird in anderen EU-Ländern bereits hinterfragt bzw. überarbeitet. Viele europäische Verbraucherzentralen warnen vor den Risiken von Lootboxen, wie beispielsweise einem erhöhten Interesse an echtem Glücksspiel, unrealistischen Gewinnerwartungen und damit verbunden dem Risiko der Glücksspielsucht sowie dem Kontrollverlust über finanzielle Ausgaben. Glücksspielähnliche Mechanismen können zu exzessivem Spielverhalten, kognitiven Verzerrungen bezüglich Gewinnchancen oder Verlusten und zu Entwicklungsstörungen bei Kindern und Jugendlichen führen. Dass Lootboxing nicht als Glücksspiel gewertet wird, hat zudem die Konsequenz, dass es für Minderjährige frei verfügbar ist und sie den Gefahren des Glücksspiels schutzlos ausgeliefert sind.

Sowohl bei den verschiedenen In-Game-Käufen als auch bei Lootboxen handelt es sich um manipulative Techniken, sogenannte „dark patterns“, die besonders sensible Spielerinnen und Spieler adressieren mit dem Ziel, Erlöse zu steigern.

Der Landtag bittet die Landesregierung,

1. die Initiative der Verbraucherzentrale in Brüssel zu unterstützen, welche die Kommission aufgefordert hat, einen neuen Regulierungsrahmen für Online-Spiele zu entwickeln und speziell Lootboxen und vergleichbare Mechanismen zu regulieren,
2. zu prüfen, inwiefern simuliertes Glücksspiel stärker reguliert werden kann, und hierbei auch entsprechende Verbände und „Stakeholder“ miteinzubeziehen,
3. sich dafür einzusetzen, Mikrotransaktionen, komplizierte Währungsumrechnungen, Pay-to-Progress- und Pay-to-Win-Kosten und andere „dark patterns“ und weitere problematische suchtfördernde Mechanismen im Rahmen des § 10 b Abs. 3 JuSchG kennzeichnungspflichtig zu machen,
4. zu prüfen wie Spiele, die Lootboxfunktionen enthalten, erst ab 18 Jahren freigegeben werden können, und sich dafür einzusetzen, dass im Spielverlauf Warnhinweise im Hinblick auf die Dauer der Spielzeit implementiert werden sowie spiel- und anbieterübergreifende Limitdateien (Einzahlungs-, Einsatz-, Verlustlimits) errichtet werden können,
5. sich dafür einzusetzen, dass die (Gesamt-)Ausgaben in einem Spiel stets in Euro ersichtlich sind und In-Game-Käufe nur in realer Währung abgerechnet werden können,
6. sich dafür einzusetzen, dass die Gewinnwahrscheinlichkeit in Bezug auf die möglichen Inhalte der Lootboxen und weitere problematische suchtfördernde Mechanismen transparent dargestellt wird,
7. zu prüfen, ob eine Aufklärungskampagne über die Verbraucherzentrale Niedersachsen zu den dargestellten „dark patterns“ und weiteren problematischen suchtfördernden Mechanismen erfolgen kann,
8. sich dafür einzusetzen, dass Werbung in Bezug auf Lootboxen oder vergleichbare Mechanismen, die vorrangig an Minderjährige gerichtet sind, verboten wird.

Dr. Frank Schmäddeke
Vorsitzender

(Verteilt am 10.02.2025)