



Antwort der Landesregierung auf eine Kleine Anfrage zur schriftlichen Beantwortung

Abgeordnete Eva von Angern (DIE LINKE)

Illegales Glücksspiel in Computerspielen?

Kleine Anfrage - KA 7/1424

Vorbemerkung des Fragestellenden:

Für sogenannte Lootboxes, bezahlte Wundertüten, geben Computerspieler*innen inzwischen viel Geld aus. Bei Multiplayerspielen verschaffen sie denjenigen Vorteile, die am meisten zahlen. Außerdem gibt es bei vielen Computerspielen einen Markt für den Inhalt von Lootboxes. Im Zusammenhang mit Computerspielen kommen gerade auch immer häufiger Kinder und Jugendliche in Kontakt mit Lootboxes und damit in die Versuchung, diese für sich zu erwerben, obgleich sie im juristischen Sinne noch gar nicht geschäftsfähig sind. Der belgische Justizminister Koen Geens strebt mittlerweile ein EU-weites Verbot von Computerspielen mit Lootboxes an.

Antwort der Landesregierung erstellt vom Ministerium für Inneres und Sport

Namens der Landesregierung beantworte ich die Kleine Anfrage wie folgt:

Vorbemerkung der Landesregierung:

„Lootboxen“ (engl. loot = Beute) sind virtuelle Beutekisten in digitalen Spielen, die verschiedene Dinge (Ausrüstungsgegenstände, Kleidung o. ä.), teilweise auch spielwerte Vorteile wie Zusatzleben oder ähnliches, enthalten und in so genannten In-Game-Shops gekauft oder im Spiel gewonnen werden können. Der Inhalt einer „Lootbox“ ist erst nach Erwerb einsehbar. Die Spieler erkaufen sich somit die Möglichkeit, einen für ihr Spiel wertvollen Gegenstand oder einen anderen Vorteil zu erwerben. Sie wissen nicht, was sie für ihr investiertes Geld bekommen und können so viele „Lootboxen“ kaufen, wie sie möchten. Monetäre Grenzen in Form von Höchstbeträgen pro Spiel, Spiele-Session oder Spieler sind nicht vorgesehen. In der Regel werden „Lootboxen“ umso günstiger, je mehr davon gekauft werden. Außerdem gibt

(Ausgegeben am 02.03.2018)

es Sonderaktionen, die z. B. den zeitlichen Rahmen der Erwerbsmöglichkeit solcher Boxen einschränken, so dass eine künstliche Verknappung entsteht.

Auslöser der zu bewertenden Frage, ob es sich bei „Lootboxen“ in (Online-)Games um Glücksspiel handelt, waren die digitalen Spiele „Star Wars: Battlefront 2“ und „Mittelerde: Schatten des Krieges“. Diese sind seit Oktober 2017 im Verkauf und haben als erste Vollpreisversionen „Lootboxen“ in ihr Geschäftsmodell eingebaut, die erworben werden müssen, um das Spiel erfolgreich zu spielen. Bei den bisherigen Einsätzen von „Lootboxen“ trugen diese nicht zum Spielerfolg bei und hatten eher gestalterische Funktion. Mit diesem Online-Geschäftsmodell wird den Publishern (Herausgebern) die Möglichkeit eröffnet, neben dem Kaufpreis für das jeweilige Spiel weitere finanzielle Einnahmen zu erzielen. Die benannten Spiele wurden auf einem Trägermedium veröffentlicht und somit von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft, die das Alterskennzeichen „Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG“ erteilt hat.

Die für den Vollzug des Jugendmedienschutzstaatsvertrages (JMStV) im Rundfunk und in Telemedien zuständige Kommission für den Jugendmedienschutz (KJM) hat sich bereits intensiv mit Online-Spielen befasst. Dabei spielten allerdings die „Lootboxen“ bisher noch keine Rolle. Vor dem Hintergrund der parlamentarischen Befassung in mehreren Landtagen soll eine abschließende jugendmedienschutzrechtliche Bewertung für „Lootboxen“ durch die KJM zur Sitzung am 7. März 2018 vorbereitet werden.

Aus diesem laufenden Abstimmungsvorgang innerhalb der KJM hat die Medienanstalt Sachsen-Anhalt nachfolgende vorläufige Einschätzung zu den Fragen 1 bis 3 abgegeben. Die glücksspielrechtliche Bewertung (Frage 4) erfolgt durch das Ministerium für Inneres und Sport des Landes Sachsen-Anhalt.

1. Inwiefern werden Glückselemente wie Lootboxes sowie Mikrotransaktionen durch das deutsche Jugendschutzsystem berücksichtigt?

Die jugendmedienschutzrechtliche Zulässigkeit der genannten Angebote beurteilt sich anhand der Vorgaben der §§ 5 und 6 des JMStV.

Sofern es sich bei den „Lootboxen“ um ein Glücksspiel handeln sollte, wäre nach Auffassung der Medienanstalt Sachsen-Anhalt zu prüfen, ob es sich um entwicklungsbeeinträchtigende Angebote gem. § 5 Abs. 1, Abs. 2 Satz 1 JMStV i.V.m. § 6 Jugendschutzgesetz (JuSchG) (Glücksspielverbot für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren) handelt. Zur glücksspielrechtlichen Bewertung von „Lootboxen“ wird auf die Antwort auf Frage 4 verwiesen.

„Lootboxen“ und auch Mikrotransaktionen sind ebenso nach den gesetzlichen Bestimmungen des § 6 JMStV, der den Jugendschutz in der Werbung und im Teleshopping regelt, zu prüfen. In beiden Fällen handelt es sich um sog. In-Game-Käufe. Nach einer ersten rechtlichen Einschätzung können diese durch direktes Anpreisen gegen § 6 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 und Abs. 4 JMStV verstoßen.

Entscheidend ist, wie die werbliche Ansprache von „Lootboxen“ bzw. Mikrotransaktionen im Einzelfall konkret gestaltet ist. Die Grenze des Zulässigen ist insbesondere überschritten, wenn nach § 6 Abs. 2 Nr. 1 JMStV Wer-

bung direkte Aufrufe zum Kaufen oder Mieten von Waren oder Dienstleistungen an Kinder oder Jugendliche enthält, die deren Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit ausnutzen oder wenn nach § 6 Abs. 4 JMStV Werbung, die sich auch an Kinder oder Jugendliche richtet, den Interessen von Kindern oder Jugendlichen schadet oder deren Unerfahrenheit ausnutzt.

Unabhängig davon, ob es sich bei „Lootboxen“ um Glücksspiel handelt, können diese so genannten In-Game-Items exzessives Spielverhalten fördern und damit ein Abhängigkeitspotential beim Nutzer befördern.

2. Müssen Lootboxes - als Glücksspielelemente und damit einhergehende potenzielle Suchtgefahr - in Computerspielen mit der Altersfreigabe „ab 18“ versehen werden?

Dies kann nach Auffassung der Medienanstalt Sachsen-Anhalt nicht allgemein beantwortet werden. Die Beurteilung obliegt der nach dem JuSchG zuständigen Selbstkontrolleinrichtung. Hinsichtlich der glücksspielrechtlichen Bewertung von „Lootboxen“ wird auf die Antwort auf Frage 4 verwiesen.

3. Durch welche Maßnahmen können die Anbieter*innen der Lootboxes prüfen, ob die Käufer*innen tatsächlich im geschäftsfähigen Alter sind?

Grundsätzlich sind Online-Bezahlsysteme in Online-Games zum Erwerb der „Lootboxen“ für Minderjährige nicht nutzbar, wenn hierfür Kreditkarten, eigene Kontodaten, ein eigenes PayPal-Konto oder ein Vertrag mit einem Mobilfunkanbieter benötigt werden und die Eltern die Zugangsdaten nicht an die Minderjährigen weitergeben.

Eine Altersüberprüfung könnte aber nach Auffassung der Medienanstalt Sachsen-Anhalt auch mittels Personalausweis, eAufenthaltstitel, Deutschem Reisepass, Identitäts-Check mittels SCHUFA, PostID oder Face2Face-Altersprüfung über Video-Chat erfolgen.

Darüber hinaus hat die KJM einige übergreifende Jugendschutzkonzepte, die sich jeweils aus Bausteinen mit Altersverifikationssystemen im Sinne des § 4 Abs. 2 Satz 2 JMStV und technischen Mitteln im Sinne des § 5 Abs. 3 Nr. 1 JMStV zusammensetzen, positiv bewertet und in einer Übersicht über positiv bewertete übergreifende Jugendschutzkonzepte - die eine Altersüberprüfung absichern - aufgelistet.

Folgende übergreifende Jugendschutzkonzepte hat die KJM bisher positiv bewertet:

- T-Online International AG: Video-on-Demand-Angebot „T-Home“.
- HanseNet Telekommunikation GmbH: „Alice homeTV“.
- Arcor: „Arcor-Digital TV Parental Control“.
- Hermes: „Personifizierte Paketzustellung“.
- Deutsche Post AG: „E-Postbrief“.
- Deutsche Post AG: „E-Postident“.

Problematisch gestaltet sich nach Auffassung der Medienanstalt Sachsen-Anhalt der Einsatz von verschiedenen Guthabekarten, die frei zugänglich in Ladengeschäften oder Tankstellen angeboten, im Nutzungsprofil hinterlegt und in der Regel ohne weitere Altersüberprüfung aufgebraucht werden können. Hier bedarf es der besonderen Verantwortung der Erziehungs- oder Sorgeberechtigten.

4. Schätzt die Landesregierung Lootboxes in Computerspielen als Glücksspiel ein? Wenn ja, wie kann hier eine erfolgreiche Suchtprävention geleistet werden? Wenn nein, weshalb?

Nach § 3 Abs. 1 Satz 1 des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) liegt ein Glücksspiel 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.

Eine generelle Einordnung von „Lootboxen“ als Glücksspiel ist nicht zweifelsfrei möglich, vielmehr ist dies eine Einzelfallentscheidung. Grundsätzlich dürfte es sich bei der bisherigen Ausgestaltung von „Lootboxen“ in der Regel nicht um ein Glücksspiel gemäß § 3 Abs. 1 Satz 1 GlüStV handeln, da der zu entrichtende Kaufpreis kein Entgelt für den Erwerb einer Gewinnchance darstellen dürfte. Mit dem Begriff „Gewinnchance“ geht begriffsnotwendig immer die Möglichkeit eines Verlusts einher. Dieses Verlustelement ist bei den „Lootboxen“ jedoch fraglich, da man bei jedem Kauf eine vorher feststehende Anzahl an virtuellen Gegenständen erwirbt. Zwar mag man die Tatsache, beim Kauf einer „Lootbox“ nicht den gewünschten virtuellen Gegenstand bekommen zu haben, als persönlichen Verlust empfinden. Damit liegt nach bisheriger Auffassung jedoch kein Verlust im glücksspielrechtlichen Sinne vor.

Ob „Lootboxen“ als Glücksspiel zu qualifizieren sind, hängt immer davon ab, wie sie im jeweiligen Spielverlauf integriert sind. Entscheidende Faktoren sind dabei unter anderem, wie die „Lootboxen“ vom Spieler erworben werden und ob und inwieweit durch diese seine Gewinnchance erhöht wird und der etwaige Gewinn für ihn verwertbar ist. Die Frage, wie Computerspiele mit „Lootboxen“ rechtlich bewertet werden sollen, wird in der nächsten Sitzung der KJM am 7. März 2018 beraten. Insofern sind die rechtlichen Beurteilungen und Beratungen hierzu noch nicht abgeschlossen.

Zur Prävention gegenüber den Risiken von Computerspielen leistet die Medienanstalt Sachsen-Anhalt mit einer Vielzahl von Maßnahmen im Bereich der Vermittlung von Medienkompetenz (mobile medienpädagogische Projektangebote, Schulungskurse im Medienkompetenzzentrum etc.) sowie gemeinsam im Verbund mit dem Land Sachsen-Anhalt und den Arbeitgeberverbänden über die Netzwerkstelle Medienkompetenz einen großen Beitrag.