

Bewertung von Videospiele als Glücksspiele

Für die rechtliche Einordnung von Videospiele als Glücksspiele ist vorab die Definition von Glücksspielen und Videospiele als simuliertem Glücksspiel im Internet (Social Gambling) notwendig.

Begriffsdefinition: Glücksspiel

In § 3 Abs.1 Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesens in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV) ist die Begriffsbestimmung wie folgt:

- (1) Ein Glücksspiel liegt 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.¹

Begriffsdefinition: Simuliertes Glücksspiel

Bei **simuliertem Glücksspiel** handelt es sich um eine digitale interaktive Glücksspielaktivität, die **keinen direkten Geldeinsatz** erfordert. Der Einsatz für simuliertes Glücksspiel besteht aus virtueller Währung und der Spielausgang wird als zufallsbedingt wahrgenommenen. Diese Struktur ist mit klassischen Glücksspielformen identisch². Hierunter fallen im Wesentlichen entsprechende Spielangebote in sozialen Netzwerken, Demoverionen kommerzieller Internet-Glücksspielangebote und simulierte Glücksspiele im Zuge von Videospiele (z.B. **Lootboxen**).

In sozialen Netzwerken sind simulierte Glücksspiele weit verbreitet. Die fünf größten Anbieter wie Zynga Poker, Slotomania, DoubleDown Casino, Bingo Blitz und Best Casino haben weltweit 49,8 Millionen Nutzer*innen im Monat.

Die gesetzlichen Rahmenbedingungen, denen Glücksspiele wie Lotterien, Roulette, Poker, Glücksspielautomaten und Sportwetten unterliegen, gelten nicht für kostenlose Spielformen in sozialen Netzwerken, Übungs- und Demospiele oder **Computer- und Videospiele mit Glücksspielinhalten**. Das Spieldesign dieser Spielformen ist beinahe identisch mit dem der klassischen Glücksspiele, aber es fehlt die Möglichkeit des Geldgewinns.³

Die Abgrenzung zwischen einem Videospiele als Unterhaltungsspiel und einem Glücksspiel ist nicht mehr trennscharf. Es entsteht eine Konvergenz (Verschmelzung) von Online-Spielen mit Online-Glücksspielen.

Oft werden die Spielenden zunächst mit kostenlosen Angeboten umworben und an die Spiele herangeführt. Innerhalb der Spiele werden die Spieler*innen dann motiviert

¹ Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesens in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV).

² Meyer et al., 2015, Simuliertes Glücksspiel im Internet: Anmerkungen zu möglichen (Sucht-)Gefahren aus psychologischer Sicht, Rausch, 5. Jahrgang, 1-2016, S. 5.

³ Meyer, G., Brosowski, T., von Meduna, M., Hayer, T.; Universität Bremen. Simuliertes Glücksspiel - Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoverionen sowie Computer und Videospiele. Zeitschrift für Gesundheitspsychologie, 23 (4), 153 – 168, Hogrefe Verlag, Göttingen 2015.

Lootboxen zu kaufen, durch die sie begehrte Dinge und Inhalte deutlich schneller als durch bloßes Spielen erwerben können.

Der Begriff **Lootbox** kann als Beutekiste übersetzt werden und stellt eine virtuelle Kiste dar, in der die Spieler*innen besondere Belohnungen wie beispielsweise Kleidung für einen virtuellen Charakter, Sammelbilder, Waffen und ähnliche Dinge erhalten. Diese Dinge verschaffen Vorteile im Spiel oder haben einen ideellen Wert. Der Erwerb erfolgt über Mikrotransaktionen (kleine Beträge, besonders unscheinbare Kaufoptionen). Vor dem Kauf einer Lootbox ist der Inhalt nicht bekannt, die Spieler*innen wissen also nicht, was sie erwerben. Verschiedenste Online-Spiele enthalten diese sogenannten Lootboxen.

Lootboxen können auf zwei Arten erworben werden:

1. Spieler*innen erhalten die Boxen für bestimmte Leistungen im Spiel (oder durch Spielwährung, um sich diese Boxen zu kaufen)
2. Zusätzliche Lootboxen können erworben werden. Um dies zu tun, können die Spielenden je nach Spiel echtes Geld verwenden oder müssen sich zunächst von echtem Geld Spielwährung kaufen, die dann für Lootboxen umgesetzt werden kann.

Das ist die Monetarisierungsstrategie der Spieleanbieter. Sie gibt den Spielenden – meist sind es Jugendliche – einen deutlichen Spieleanreiz, Geldbeträge für digitale Dinge auszugeben, die ihnen vor dem Kauf noch unbekannt sind. Was tatsächlich erworben wird, hängt überwiegend vom Zufall ab. Genau dieser Aspekt der Zufälligkeit wirft die Frage auf, ob es sich hierbei um Glücksspiele handelt.⁴

Die Einführung von glücksspielartigen Elementen mit der Chance auf einen prestigeträchtigen und seltenen Gewinn, stellt eine neue Dimension in der aktuellen Entwicklung der Online-Spiele dar. Junge Menschen haben hier die Möglichkeit, ohne Wissen oder Kontrolle ihrer Erziehungsberechtigten Zugriff auf digitalisiertes Geld zu erhalten, um dieses dann in den Spielen einzusetzen.

Der Einsatz von echtem Geld in Verbindung mit einer zufälligen Ausschüttung eines Gewinns innerhalb eines für Kinder und Jugendlichen freigegebenen Computerspiels ist, besonders im Zusammenhang mit dem unregulierten Zugang junger Menschen zu solchen Spielen, aus suchtpräventiver Perspektive überaus kritisch zu sehen.

Darüber hinaus stellt die stattfindende Etablierung von Glücksspielinhalten in digitalen Spielen ein Risiko hinsichtlich einer möglichen Suchtentwicklung dar.⁵

Aus suchtfachlicher und gesundheitspolitischer Sicht ist es daher dringend erforderlich, sich frühzeitig für den Jugend- und Spieler*innenschutz einzusetzen und in entscheidenden Fachgremien zu thematisieren, so dass dieser in zukünftige gesetzliche Regelungen einfließt und einen adäquaten Stellenwert erhält. Die Gefahren und Risiken des Online-

⁴ Krainbring, J., Röhl, M. (2018). Zur glücksspielrechtlichen Bewertung von Beutekisten (Lootboxen). ZfWG-Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht 3/4, European Journal of Gambling Law, S. 235-241, Frankfurt am Main.

⁵ Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt.

Glücksspiels sind gerade für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene erheblich und besonders folgenschwer⁶.

Um den Jugend- und Spieler*innenschutz im Bereich von Videospiele im Internet mit Glücksspielcharakter zu stärken, zu verbessern und um Spielende vor den Gefahren und Risiken einer Glücksspielsucht zu schützen, sind effektive Präventionsmaßnahmen notwendig.

Politische Forderungen

- Klärung der juristischen Einordnung
- Transparenz und Limitierung der Mikrotransaktionen
- Transparenz über alle Echtgeld-Einsätze
- Werberestriktionen; keine Werbung für simulierte Glücksspiele, die sich an Minderjährige richtet
- Warnhinweise, die auf eine Abhängigkeitsgefahr, Glücksspielelemente oder entstehende Mehrkosten aufmerksam machen.

⁶ Hayer, T., Bachmann, M., Meyer, G. Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. Wiener Zeitschrift für Suchtforschung, S. 29 - 41, – Jg. 28 2005 – Nr. 1/2.

Literatur

Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesens in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV).

Hayer, T., Bachmann, M., Meyer, G. Pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen im Internet. Wiener Zeitschrift für Suchtforschung, S. 29 - 41, – Jg. 28 2005 – Nr. 1/2.

Krainbring, J., Röhl, M. (2018). Zur glücksspielrechtlichen Bewertung von Beutekisten (Lootboxen). ZfWG-Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht 3/4, European Journal of Gambling Law, S. 235-241, Frankfurt am Main.

Meyer et al., 2015, Simuliertes Glücksspiel im Internet: Anmerkungen zu möglichen (Sucht-)Gefahren aus psychologischer Sicht, Rausch, 5. Jahrgang, 1-2016, S. 5.

Meyer, G., Brosowski, T., von Meduna, M., Hayer, T.; Universität Bremen. Simuliertes Glücksspiel - Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoverionen sowie Computer und Videospiele. Zeitschrift für Gesundheitspsychologie, 23 (4), 153 – 168, Hogrefe Verlag, Göttingen 2015.

Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt.

Korrespondenzadresse

Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V. (HLS)

Susanne Schmitt (Geschäftsführung)

Daniela Senger-Hoffmann (Landeskoordination Glücksspielsucht)

Zimmerweg 10, 60325 Frankfurt am Main

Telefon: 069 – 71 37 67 77

Telefax: 069 – 71 37 67 78

E-Mail: hls@hls-online.org

Internet: www.hls-online.org