

**Rede
des Sprechers für Medienpolitik**

Dennis True, MdL

zu TOP Nr. 19

Erste Beratung

**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

während der Plenarsitzung vom 16.05.2024
im Niedersächsischen Landtag

Es gilt das gesprochene Wort.

Sehr geehrte Frau Präsidentin! Liebe Kolleginnen und Kollegen!

Die Spieleindustrie hat sich in den vergangenen Jahrzehnten massiv gewandelt. Die Zeiten, in denen man im Laden eine Spiele-CD, Konsolenmodule oder Ähnliches gekauft, zu Hause in den Rechner oder in die Konsole eingelegt und direkt losgespielt hat, sind längst vorbei. Von Pac-Man oder Pong, von den einfachsten Spielen ging die Entwicklung bis hin zu komplexen Simulationen, Strategiespielen, Manager- oder Actionspielen mit Virtual-Reality-Komponenten. Nicht nur die Spiele wurden mit der Zeit immer komplexer, sondern auch deren Vertriebskonzepte.

Ich habe eben beschrieben, wie man früher an ein Computerspiel kam. 2021 sah das schon anders aus. Da fanden die Spielekäufe in sechs von zehn Fällen via Download statt. Das hat nicht nur Auswirkungen auf den Einzelhandel, sondern auch auf die Vertriebspolitik der Publisher. Die Zahlungsbereitschaft für Downloads ist bei der Zielgruppe eine andere. Daher werden viele Spiele mittlerweile nach dem sogenannten Free-to-play-Prinzip angeboten. Das heißt, dass das Spiel an sich kostenlos zu bekommen ist, und die Studios finanzieren sich dann oftmals mit In-Game-Käufen.

In-Game-Käufe sind Mikrotransaktionen, die innerhalb des Spiels niedrigschwellig und im Einzelnen auch zu recht niedrigen Preisen angeboten werden, um zum Beispiel den eigenen Spielcharakter optisch zu verändern, neue Ausrüstungsgegenstände zu erlangen oder um - und da liegt der Hase im Pfeffer - überhaupt Fortschritte im Spiel erzielen zu können.

Man unterscheidet hier zwischen dem Pay-to-Win- und dem Pay-to-Progress-Modell. Beim Pay-to-Win - das sagt der Name bereits - erfordert das Spiel finanziellen Einsatz für den Spielerfolg. Pay-to-Progress heißt hingegen, dass man das Spiel zwar bis zum Ende spielen kann, ohne dafür Geld auszugeben, allerdings werden den Spielenden Anreize geboten, für schnelleren Spielfortschritt doch den einen oder anderen Euro locker zu machen.

Oft werden Spiele nach dem Pay-to-Win-Modell kostenfrei angeboten, weil der Umsatz dann während des Spiels gemacht wird. Beim Pay-to-Progress wird hingegen tendenziell ein Kaufbetrag fällig. Dabei ist es auch ganz gleich, auf welcher Plattform wir uns bewegen. Diese Modelle findet man mittlerweile überall. Vom Smartphone über Konsolen bis zum Computerspiel wird diese Strategie auf allen Plattformen praktiziert. Das Problem bei diesen Transaktionen ist jedoch oft die Intransparenz bei den Kosten, die für ein Spiel insgesamt anfallen - diese wird durch virtuelle Währung mit einem komplizierten Umrechnungskurs im Vergleich zu echter Währung zum Teil sogar noch weiter verstärkt.

Unser Antrag trägt den Titel „Von Lootboxen zu problematischem Glücksspiel?“. Ich kann mir gut vorstellen, dass vielleicht nicht alle hier im Saal - oder alle, die den

Livestream oder die Berichterstattung verfolgen - wissen, worum es bei Lootboxen im Detail geht. Kollege Leddin hat vorhin schon etwas dazu gesagt, aber auch ich möchte die Gelegenheit nutzen, etwas Licht ins Dunkel zu bringen.

Was sind also Lootboxen, und warum sprechen wir darüber hier im Niedersächsischen Landtag? - Nun, man muss sich eine Lootbox vorstellen wie ein virtuelles Paket, das Gegenstände wie beispielsweise Ausrüstungsgegenstände beinhalten kann, die ein Spieler oder eine Spielerin brauchen, um im Spiel Fortschritte zu erzielen oder dieses sogar bis zum Ende spielen zu können, wenn das Spiel denn überhaupt ein Ende hat. Wichtig zu erwähnen ist hierbei, dass es sich zumeist um zufällig generierte Inhalte handelt, es also vorher nicht absehbar ist, was man am Ende bekommt. Diese Inhalte müssen oft mit finanziellem Einsatz, also mit echtem Geld, gekauft werden.

Für die Älteren unter uns könnte sich das ziemlich nach Wundertüte anhören, die man früher mal für eine schmale Mark im Laden um die Ecke kaufen konnte. Der Hintergrund ist aber deutlich ernster. So wollen zwar die Hersteller von Wundertüten auch Geld mit ihrem Produkt verdienen. Allerdings waren Faktoren wie Kinder- und Jugendschutz dort nie ein Problem. Das ist leider beim Thema Lootboxen im Gaming-Bereich nicht der Fall.

Spielerinnen und Spieler einer Fußballsimulation - nehmen wir gerne die FIFA-Reihe als Beispiel, die seit dem vergangenen Jahr allerdings unter einem anderen Namen am Markt ist - können sich für den Onlinemodus eigene Teams zusammenstellen und mit diesen gegen andere Spielende weltweit antreten. So weit, so gut. Damit man aber besser wird als die anderen, kann man sich gegen eine virtuelle Währung, die man sich für echtes Geld kaufen muss, sogenannte Packs, also eine Lootbox, kaufen. Darin sind dann Gegenstände enthalten wie Bälle, Trikots, aber eben auch neue Spieler, welche das Team besser machen können - oder eben auch nicht.

Um ein Beispiel zu nennen: So ein Goldpack kostet 100 Points In-Game-Währung, was ca. 95 Cent entspricht. Das klingt erst einmal wenig. Die Falle liegt jedoch darin, dass Spielerinnen und Spieler dazu verleitet werden, immer weiter immer mehr Geld auszugeben, um die besten oder die begehrtesten Spieler für das Team zu erhalten.

Mit virtuellen Währungen - ich sprach die 100 Points eben an - wird darüber hinaus absichtlich eine Intransparenz herbeigeführt, um den Bezug zur echten Währung gar nicht erst entstehen zu lassen. Wenn man dann auch noch Zahlungsdaten hinterlegt hat und keine Limits konfiguriert wurden - beispielsweise von den Eltern oder auch aus reinem Selbstschutz -, dann kann der Spieler oder die Spielerin im Zweifel ohne jede Hürde munter weiter Packs kaufen. Die Kosten steigen, ab und zu wird man vielleicht mal mit nützlichen Gegenständen für das fröhliche Geldausgeben belohnt, und der Sucht nach Glückspiel - denn nichts anderes ist dieses Gebaren in unseren Augen - ist damit Tür und Tor geöffnet.

Ich will klar dazu sagen, dass nicht alle gleich gefährdet sind. Es gibt Menschen, die empfindlicher oder auch weniger empfindlich auf diese Reize reagieren. Worauf wir aber mit unserem Antrag hinauswollen, ist ganz klar: Wir wollen es den Menschen, welche diese Spiele kaufen - das sind junge Menschen, Eltern, aber oft auch arglose ältere Menschen -, so transparent wie möglich machen, was dort auf sie zukommt, und dies sowohl im Hinblick auf die virtuellen In-Game-Währungen als auch auf die zu erwartenden Gesamtkosten. Auch die Wahrscheinlichkeit, mit einer Lootbox einen hilfreichen Gegenstand zu bekommen, ist oftmals nicht transparent dargestellt. Das verleitet dann zu falschen Einschätzungen der Gewinnchancen.

Wir möchten uns - neben mehr Transparenz - dafür einsetzen, dass Spiele, die entsprechende Mechanismen wie Lootboxen beinhalten, gekennzeichnet werden, damit alle, die vor einer Kaufentscheidung stehen, wissen, worauf sie sich einlassen.

Besonderes Augenmerk wollen wir auch auf die Werbung für Lootboxen legen, die sich speziell an Minderjährige richtet, damit wir dann einen Weg finden, der Kinder und Jugendliche besser vor den Gefahren dieser Glücksspielelemente schützen kann.

Generell sollten auch im Bereich des Gamings Regelungen zum Glücksspiel gelten. Information und Aufklärung können hier deutlich mehr Licht ins Dunkel bringen. Dazu wollen wir die Verbraucherzentrale, welche dieses Thema bereits länger auf dem Radar hat, in ihrem Vorhaben unterstützen, auf europäischer Ebene einen Regulierungsrahmen zu schaffen.

Liebe Kolleginnen und Kollegen, ich will zum Schluss noch einmal kurz auf das Thema Glücksspiel an sich eingehen. Warum fallen Lootboxen aktuell nicht unter das Glücksspielgesetz? Das liegt daran, dass die Kriterien, die aktuell gelten, um Glücksspiel zu definieren, oft nicht eingehalten werden. Das wären: Erstens. Für die Teilnahme wird ein Geldeinsatz verlangt. Zweitens. Es kann ein geldwerter Vorteil erlangt werden. Und drittens. Die Entscheidung über Gewinn und Verlust hängt ganz oder überwiegend vom Zufall ab.

Da liegt oftmals das Problem. Die Inhalte, um die es hier heute geht, erfüllen nie alle diese Kriterien. Nehmen wir das Beispiel eines Casinobesuchs: Wenn man ganz gemütlich in ein Casino spaziert, Geld in einen Automaten einwirft und abwartet, ob es der Zufall gut mit einem meint, ist klar, dass ein Geldeinsatz verlangt wird und man auch einen geldwerten Vorteil erlangen kann. Und die Maschine entscheidet zufällig über Erfolg oder Misserfolg. Also sind alle drei Kriterien erfüllt.

Bei „FIFA“ hingegen sieht es anders aus. Da ist es in der Regel so, dass kein geldwerter Vorteil erlangt werden kann, also nicht alle diese drei Kriterien erfüllt sind. Nach der geltenden Definition handelt es sich also nicht um Glücksspiel. Aber ich stelle die Frage: Ist das noch sinnvoll und zeitgemäß? Das sollte man zunächst

einmal hinterfragen. Denn mit der Weiterentwicklung findet auch das Glücksspiel immer neue Formen und Wege in den Alltag der Menschen.

Liebe Kolleginnen und Kollegen, ich will schließen. Ich freue mich sehr auf die Beratung im Ausschuss und bedanke mich für die Aufmerksamkeit.

Herzlichen Dank.