

Lootboxen – Fakten, Fragen, Meinungen

Kurz erklärt

Virtuelle Beuteboxen (Lootboxen) sind virtuelle Spielinhalte, die von Spielern innerhalb eines Videospiele entgeltlich erworben werden können (In-Game-Kauf) und die mit zufälligen, nicht durch den Spieler beeinflussbaren, virtuellen (Spiel-)Gegenständen, Belohnungen, Boni oder sonstigen Spielvorteilen befüllt sein können, welche im weiteren Spielverlauf vom Spieler eingesetzt werden können. Lootboxen, die nicht entgeltlich erworben werden können und die der Spieler im Spielverlauf erlangen kann, sind keine Lootboxen im Sinne des Satzes 1.

(Aus der Definition für den Regierungsvorschlag für Lootboxen § 14b JuSchG neu)

Warum setzt sich Westlotto für eine Regulierung von Lootboxen ein?

„Wir haben die glücksspielähnlichen Elemente im Gaming bereits vor Jahren als immer größer werdendes Problem für Kinder und Jugendliche erkannt. Lootboxen können ein Einstieg in problematisches Spielverhalten sein. Wir müssen der Gefahr entgegenwirken, dass Kinder und Jugendliche dieses frühzeitig entwickeln. Als verantwortungsvoller Anbieter sehen wir uns in der Pflicht dafür Sorge zu tragen, dass wir keinesfalls in einigen Jahren Glücksspieler haben, die als Minderjährige eingestiegen sind – und problematisches Spielverhalten gleich mitbringen. Unser Anliegen ist und bleibt deshalb die Prävention. Und klar ist: Glücksspiel und glücksspielähnliche Elemente dürfen für Kinder und Jugendliche keinesfalls weniger streng geregelt sein als für Erwachsene. Dabei haben wir eine reine Verbotsdiskussion zum Thema Lootboxen aber immer abgelehnt und vielmehr auf den intensiven Austausch mit Wissenschaft, Politik und Rechtsexperten gesetzt. Aus diesem Austausch ist nun ein Regierungsvorschlag entstanden und mit diesem wegweisenden Vorschlag liegt erstmals eine konkrete Diskussionsgrundlage für alle Entscheider vor. Aber auch darüber hinaus gibt es weiter eine große Notwendigkeit, intensiv Prävention zu betreiben.“

Christiane Jansen, WestLotto-Geschäftsführerin

Vorstoß des EU-Parlaments

Im Januar 2023 hat das EU-Parlament einen Bericht angenommen mit der Forderung nach harmonisierten EU-Vorschriften für eine stärkere Regulierung von Online-Games und Lootboxen. Das Parlament fordert die EU-Kommission darin auf, die Art und Weise, wie Lootboxen verkauft werden, zu untersuchen und die notwendigen Schritte zu unternehmen, um einen gemeinsamen europäischen Ansatz zum Schutz der Verbraucher sicherzustellen.

Beispiel Großbritannien

Im Juli 2023 hat sich die Gaming-Industrie in Großbritannien einen Selbstverpflichtungskatalog auferlegt. Die insgesamt elf Punkte betreffen die Bereiche Aufklärung, Alterskontrollen, Warnhinweise, Forschung sowie Dialog zwischen Politik, Wissenschaft und Industrie. Erarbeitet wurde die Selbstverpflichtung durch die Branchenvertretung UK Interactive Entertainment im direkten Auftrag des britischen Ministeriums für Kultur, Medien und Sport. Mit den Regeln sollen der Umgang mit Lootboxen sicherer und verantwortungsvoller gestaltet und vor allem Minderjährige geschützt werden.

Beispiel Österreich

In Österreich fiel in diesem Jahr eine erste deutschsprachige Entscheidung, die Lootboxen als illegales Glücksspiel einstuft. Laut Entscheid des Bezirksgerichts Hermagor aus dem Februar sind die abgeschlossenen Verträge in den FIFA-Spielen von Electronic Arts (EA) nicht gültig und die Zahlungen müssen zurückerstattet werden. Angeklagt war Sony Interactive Entertainment als Betreiber der Playstation-Plattform. Die Lootboxen in den FIFA-Spielen enthalten virtuelle Spieler – der genaue Inhalt der Boxen ist vor dem Kauf nicht bekannt. Da Sony keine Glücksspiellizenz in Österreich hat, seien die Kaufverträge ungültig und das Geld zurückzuzahlen. Das Urteil ist inzwischen in zweiter Instanz bestätigt.

Beispiele Belgien und Niederlande

Seit 2018 gilt nach einer Einstufung der belgischen Regierung von Lootboxen als Glücksspiel ein Verbot für Lootboxen in Videospiele. Spiele wie "FIFA 19" und "Overwatch" mussten ihre Lootbox-Systeme für den belgischen Markt entfernen.

Die niederländische Glücksspielbehörde entschied im Jahr 2018, dass einige Lootboxen als Glücksspiel betrachtet werden können und daher illegal sind. Die Spiele-Entwickler mussten die Lootbox-Systeme für Spiele wie "FIFA 18" und "Counter-Strike: Global Offensive" für den niederländischen Markt entfernen.

Meinungen aus der Politik

Lena Werner MdB, SPD: "Die Gamesbranche ist eine wirtschaftsstarke und kreative Industrie. Wir haben uns im Koalitionsvertrag darauf verständigt, die Games Branche in Deutschland weiter zu stärken. Ein erheblicher Teil der Umsätze dieser Branche stammt aus sogenannten In-Game-Käufen. In diesem Zusammenhang werfen Lootboxen, die in vielen Spielen vorkommen, einige kritische Fragen auf. Ich lege großen Wert darauf, dass das Spielerlebnis im Gaming positiv und unterhaltsam ist, ohne dabei unvorhersehbare finanzielle Risiken mit sich zu bringen. Gaming sollte eine Freizeitaktivität sein, die Freude bereitet und kein Glücksspiel durch die Hintertür sein. Besonders im Hinblick auf Kinder und Jugendliche ist es unsere Verantwortung, Schutzmechanismen zu etablieren, um sie vor möglichen negativen Auswirkungen zu bewahren."

Linda Heitmann MdB, Bündnis 90/die Grünen: „Lootboxen sind ein ärgerliches und auch gefährliches Phänomen in Videospiele und besonders problematisch, wenn Kinder und Jugendliche davon angesprochen werden. Wir müssen feststellen, dass die Spieleentwickler leider erstaunlich kreativ darin sind, junge Menschen in Videospiele abzuzocken und Sucht-Reflexe anzusprechen. Ich sehe hier Bedarf an gesetzgeberischen Verschärfungen. Es bedarf Aufklärungskampagnen, aber vor allem müssen die Anbieter von Games und Apps in die Pflicht genommen werden durch Informations- und Präventionsangebot sowie durch das Bereitstellen von technischen Lösungen wie die automatische Verlangsamung bei langer Spieldauer, die Belohnung von Pausen bis hin zum Verbot von Lootboxen. Gezielt suchtfördernde Mechanismen, beispielsweise komplexe Belohnungssysteme oder Nachteile bei Spielunterbrechungen, sollten für Kinder und Eltern durch Warnhinweise transparent gemacht werden. Für simuliertes Glücksspiel müssen die gleichen Jugendschutzmaßnahmen gelten wie für „echtes“ Glücksspiel. Die Forschung zu Wirkmechanismen, Prävalenzen und Therapie im Zusammenhang mit Online-Spielsucht (Gaming Disorder) muss intensiviert werden. Mit der letzten Novellierung des Jugendschutzgesetzes wurde die bisherige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zur Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ). Auf Spielplattformen

müssen inzwischen die Altersfreigaben eindeutig gekennzeichnet werden, egal wie viele Nutzende sie haben oder wo ihr Unternehmenssitz liegt. Auch die Informationen zu Beschwerdestellen, Systeme zur Altersverifikation und datenschutzfreundliche Voreinstellungen wurden verbessert. Wir werden die weiteren Entwicklungen sehr genau beobachten und prüfen aktuell eine weitere Novellierung des Jugendschutzgesetzes, um hier weitere Verbesserungen für Jugendschutz bei Glücksspiel und glücksspielähnlichen Elementen im Internet zu verankern.“

Fabian Gramling MdB, CDU/CSU: „Die Debatte zum Schutz von Spielerinnen und Spieler hinsichtlich des Einsatzes von Lootboxen hat sich in den letzten Monaten intensiviert – auch dank der kleinen Anfrage der Unionsfraktion. Es besteht kein Zweifel daran, dass es mehr Regulierung bedarf. Studien und aktuelle Zahlen belegen, dass Spielsucht bei Jugendlichen über die letzten Jahre gestiegen ist. So wird aktuell bei rund 330.000 Jugendlichen von einem pathologischen Spielverhalten ausgegangen. Doch um verlässliche politische Entscheidungen zu treffen, bedarf es noch mehr Forschung und Studien, die sich explizit auf Lootboxen beziehen und auch das eingesetzte Geld berücksichtigen. Konkrete Regulierungsvorschläge, egal ob technische Lösungen wie Einzahllimits oder eine grundsätzliche Deaktivierung, mehrstufige Authentifizierungsvorgänge oder eine Verschärfung des Jugendschutzes, müssen auf Grundlage wissenschaftlicher Ergebnisse und in Zusammenarbeit mit den Akteuren der Branche erarbeitet werden. Nur dann sind sie effektiv. Daran arbeiten wir als Union aktuell. Von der Regierung erwarte ich eine aktive Beteiligung an der aktuellen Diskussion, pragmatische Vorschläge zum Spielerschutz und eine ausreichende finanzielle Unterstützung der notwendigen wissenschaftlichen Arbeit zum Thema Lootboxen.“

(Quelle Zitate: www.gluecksspielwesen.de)

Ansprechpartner bei WestLotto

Axel Weber
Unternehmenssprecher
Verantwortlich Responsible Gaming
Tel.: 0251/7006 1341
axel.weber@westlotto.com

Ron Schindler
Referent Responsible Gaming
Tel.: 0251/7006 1411
ron.schindler@westlotto.de