

Antrag der Fraktion der CDU**Schützen, aufklären, regulieren und forschen statt verbieten –
Jugendschutzvorschriften an „Phänomen Lootboxen“ anpassen**

Die Computer- und Videospielebranche ist eine – auch im Land Bremen – wirtschaftsstarke und kreative Industrie, die durch Internationalität und hochwertige Arbeitsplätze gekennzeichnet ist. Fast die Hälfte der Umsätze dieser Branche stammen aus „In-Game-Käufen“, ohne die das Geschäftsmodell – gerade bei in der Grundversion kostenlosen Spielen – nicht funktionieren würde. In diesem Zusammenhang werfen kostenpflichtige, virtuelle Beuteboxen (sogenannte Lootboxen), die in einer Vielzahl von Spielen vorkommen, zunehmend kritische Fragen auf. Dabei handelt es sich um virtuelle Spielinhalte, die von Spielern innerhalb eines Videospieles 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 von den Spielern eingesetzt werden können.

Computer- und Videospiele sollten eine Freizeitaktivität sein, die Freude bereitet und unterhaltsam ist. Sie sollten weder ein Glücksspiel durch die Hintertür noch eine undurchschaubare Kostenfalle sein. Besonders im Hinblick auf Kinder und Jugendliche gilt es, effektive Schutzmechanismen zu etablieren, um sie vor möglichen negativen Auswirkungen zu bewahren. Studien zeigen auf, dass Spielsucht bei Jugendlichen über die letzten Jahre gestiegen ist. Ausmaß, Gründe und Wirkungsmechanismen von Online-Spielsucht (Gaming Disorder) im Allgemeinen sowie zu „Lootboxen“ im Besonderen gilt es weiter zügig zu erforschen, um darauf angemessen reagieren zu können.

Der Bund hat mit Wirkung zum 1. Mai 2021 bereits das Jugendschutzgesetz (JuSchG) novelliert. Das Gesetz ermöglicht mit Blick auf die Alterskennzeichnungen nunmehr unter anderem, die heute relevanten Interaktionsrisiken, zu denen auch Kostenfallen, glücksspielähnliche Elemente und nicht zuletzt „Lootboxen“ gehören, bei der Alterskennzeichnung zu berücksichtigen. Im Zuge dessen hat die für die Alterskennzeichnungen von digitalen Spielen zuständige

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) neue Leitkriterien für die jugendschutz-rechtliche Bewertung von Spielen zum 1. Januar 2023 eingeführt. Neben der Alterskennzeichnungspflicht sind relevante Diensteanbieter gemäß § 24a Jugendschutzgesetz zudem zur Vorhaltung struktureller Vorsorgemaßnahmen verpflichtet. Dies können beispielsweise technische Möglichkeiten zur Einschränkung der finanziellen Ausgaben, Informationsverpflichtung zu Spielabläufen und Gewinnwahrscheinlichkeiten, Werbebeschränkungen gegenüber Kindern und Jugendlichen sowie Limitierungen von Mikrotransaktionen sein.

Allerdings scheint es geboten, die Definition, Einführung und Überwachung entsprechender Schutzmechanismen nicht nur der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle zu überlassen, sondern durch weitergehende gesetzgeberische Regelungen im Jugendschutzgesetz für mehr Rechtssicherheit und Verbindlichkeit beim Spielerschutz zu sorgen. Konkrete Regulierungsvorschläge müssen auf Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und in Zusammenarbeit mit den „Stakeholdern“ zügig erarbeitet werden. Darüber hinaus bedarf es einer weitreichenden und zielgruppenspezifischen Aufklärungskampagne über den verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen.

1. Die Bürgerschaft (Landtag) stellt fest:
 - a) Computerspiele üben eine hohe Faszination auf Kinder, Jugendliche und Erwachsene aus, ihre ständige und grenzenlose Verfügbarkeit birgt die Gefahr einer Abhängigkeit und erfordert daher eine staatliche Begleitung und Regulierung. Die bestehenden Jugend- und Jugendmedienschutz und Glücksspielbestimmungen unterliegen daher einem ständigen Wandel und Anpassungsnotwendigkeiten.
 - b) Kostenpflichtige „Lootboxen“ oder „Packs“ sowie der Kauf von „In-Game-Währung“ in Computerspielen stellen insbesondere für Kinder und Jugendliche ein erhebliches finanzielles Risiko („Kostenfalle“) dar und können Spielsucht und Abhängigkeit verursachen oder verstärken.
 - c) Der verantwortungsvolle Umgang mit Computerspielen ist eine Frage der Erziehung und Aufklärung, für die neben den Elternhäusern und den Bildungseinrichtungen auch staatliche Aufklärungs- und Schutzmaßnahmen und selbstverständlich auch die Hersteller der Spiele Verantwortung tragen.
2. Die Bürgerschaft (Landtag) fordert den Senat auf,
 - a) sich auf Bundesebene für eine stärkere Regulierung von problematischen glücksspielähnlichen Elementen, wie kostenpflichtigen „Lootboxen“, im Jugend- und Ju-

gendmedienschutz einzusetzen und dabei insbesondere folgende Regeln und Standards in die Diskussion einzubringen:

- Registrierung mit vollem Namen, Geburtsdatum und Wohnort beim Spieleanbieter/Konsolenanbieter – wer keine Registrierung hat, darf keine Items kaufen,
 - bei Registrierung Anlage eines monatlichen Einzahllimits beziehungsweise monatliches Verfügungslimit – dieses kann im Verfügungszeitraum nur einmalig erhöht, jedoch mehrfach gesenkt werden,
 - bei der Registrierung ist auf Gefahren und Suchtrisiken hinzuweisen, genauso wie auf Möglichkeiten von Beratung, Therapie und Telefonberatung, angesiedelt bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzgA), finanziert durch die Games-Branche,
 - eingezahlte Beträge müssen im Spielerkonto in Euro und Cent ausgewiesen werden und sofort nach Einzahlung sichtbar sein,
 - Zahlungen über Zwei-Faktor-Authentifizierung mittels Redirect-Verfahren – im Bezahlvorgang ist auf Gefahren und Suchtrisiken hinzuweisen, genauso wie auf Beratungs- und Therapiemöglichkeiten,
 - Information über den Preis von „Lootboxen“ sowie über die Summe der in den letzten 30 Tagen getätigten Käufe in Euro und Cent,
 - Spielern, die das zehnte Lebensjahr nicht vollendet haben, dürfen „Lootboxen“ auch dann nicht zur Verfügung gestellt werden, wenn sie kostenlos sind,
 - „Lootboxen“ dürfen nicht als für den Spielfortschritt notwendig dargestellt werden, ihr Kauf muss in Spielen standardmäßig deaktiviert sein,
 - vor Erwerb von „Lootboxen“ müssen Spieler auf die Zufälligkeit der Befüllung und die Wahrscheinlichkeiten der Items in der „Lootbox“ hingewiesen werden,
 - Werbeverbote für „Lootboxen“ gegenüber Minderjährigen;
- b) sich in Abstimmung mit bremischen Forschungseinrichtungen und der Fachstelle Glückspielsucht im Land Bremen für eine bessere Forschung zu den Auswirkungen und der Suchtgefahr von „Lootboxen“ einzusetzen;

- c) die Fachstelle Glückspielsucht im Land Bremen personell und materiell so aufzustellen, dass sie ihre Beratungs- und Aufklärungsangebote sowie ihre Forschungsarbeit im Bereich Spielsucht ausweiten kann.
3. Die Bürgerschaft (Landtag) bittet den Ausschuss für Wissenschaft, Medien, Datenschutz, Informationsfreiheit und Digitalisierung (federführend), gemeinsam mit den staatlichen Deputationen für Inneres- und für Gesundheit, Pflege und Verbraucherschutz eine Expertenanhörung zur Verbesserung des Schutzes von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen vor den Suchtgefahren von „Lootboxen“ durchzuführen, mit dem Ziel weitere Schutzmaßnahmen auf Landes- und Bundesebene vorzuschlagen.

Simon Zeimke, Marco Lübke, Sandra Ahrens, Frank Imhoff und Fraktion der CDU