

Stand: 04.04.2026 23:56:30

Vorgangsmappe für die Drucksache 17/19256

"Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen"

Vorgangsverlauf:

1. Initiativdrucksache 17/19256 vom 29.11.2017
2. Beschluss des Plenums 17/19375 vom 29.11.2017
3. Plenarprotokoll Nr. 117 vom 29.11.2017



Dringlichkeitsantrag

der Abgeordneten **Thomas Kreuzer, Ingrid Heckner, Joachim Unterländer, Judith Gerlach, Florian Hölzl, Dr. Gerhard Hopp, Thomas Huber, Hermann Imhof, Michaela Kaniber, Dr. Hans Reichhart, Kerstin Schreyer, Steffen Vogel** und **Fraktion (CSU)**

Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert,

1. sich weiterhin für einen zeitgemäßen Jugendschutz bei Online-Computerspielen einzusetzen.
2. die Problematik der sog. loot boxen verstärkt bei den Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz in Bayern zu berücksichtigen.

Begründung:

Computerspiele sind wie das Fernsehen früher eine weit verbreitete Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen. Beides sind anerkannte Kulturgüter. Laut Schätzungen der Bundesregierung gibt es in Deutschland knapp 500.000 Menschen, die unter einer Online- und Videospielesucht leiden. Die Krankenkasse DAK geht zudem davon aus, dass jeder 20. unter den Zwölf- bis 17-Jährigen gefährdet ist, bald ebenso zu diesen Süchtigen zu gehören. Demnach seien insbesondere Kinder und Jugendliche potenziell eher anfällig für eine Online- und Videospielesucht und müssten demnach gesondert geschützt werden.

In letzter Zeit nimmt in Computerspielen der Einsatz sog. loot boxen zu, die durch virtuelle Währung oder durch reales Geld vom Spieler erworben werden müssen. Der Spieler bezahlt mit echtem Geld, um virtuelle Spielelemente zu erhalten. Dabei bestimmt ein Zufallsgenerator, welche Elemente der Spieler erhält und somit zugleich, welchen Nutzen der Spieler daraus ziehen kann. Bei „loot boxen“ gehen die Risiken für Kinder und Jugendliche nicht primär vom konkreten Inhalt des Spiels aus, sondern von der besonderen Spielanlage. Dies ist nicht minder problematisch und stellt alle, die für ein gutes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen mit Medien Verantwortung tragen, vor neue Herausforderungen. Denn zweifellos wird damit für den Computerspieler ein erheblicher Anreiz geschaffen, immer wieder Geldbeiträge einzusetzen, um im Spiel erfolgreich zu sein.

Die Staatsregierung wird gebeten, zur Lösung der Problematik „loot box“ die Kommission für Jugendmedienschutz einzuschalten. Als zentrale Aufsichtsstelle und Organ der Landesmedienanstalten ist sie für Online-Computerspiele zuständig. Sie hat den gesetzlichen Auftrag, problematische Online-Angebote hinsichtlich der Wirkungsrisiken auf Kinder und Jugendliche zu bewerten. Dabei hat sie auch Werbung und Kaufanreize in den Blick zu nehmen. Aufklärung der Jugendlichen und verbesserte Transparenz durch die Hersteller sind gefragt.

Darüber hinaus ist es unabdingbar, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern, damit sie die Vermeidung von Risiken zu ihrer eigenen Sache machen. Der nachhaltigste Jugendschutz ist, wenn junge Menschen die Fähigkeit erlangen, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen. Mit vielfältigen Maßnahmen wie dem Medienführerschein, Webhelm und Elterntalk ist die Staatsregierung bereits auf einem guten Weg. Künftig sollten dabei die mit Online-Spielen verbundenen Risiken verstärkt in den Blick genommen werden.



Beschluss

des Bayerischen Landtags

Der Landtag hat in seiner heutigen öffentlichen Sitzung beraten und beschlossen:

Dringlichkeitsantrag der Abgeordneten **Thomas Kreuzer, Ingrid Heckner, Joachim Unterländer, Judith Gerlach, Florian Hölzl, Dr. Gerhard Hopp, Thomas Huber, Hermann Imhof, Michaela Kaniber, Dr. Hans Reichhart, Kerstin Schreyer, Steffen Vogel** und **Fraktion (CSU)**

Drs. 17/19256

Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen

Die Staatsregierung wird aufgefordert,

1. sich weiterhin für einen zeitgemäßen Jugendschutz bei Online-Computerspielen einzusetzen.
2. die Problematik der sog. loot boxen verstärkt bei den Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz in Bayern zu berücksichtigen.

Die Präsidentin

I.V.

Inge Aures

II. Vizepräsidentin

Redner zu nachfolgendem Tagesordnungspunkt

Präsidentin Barbara Stamm

Abg. Prof. Dr. Michael Piazzolo

Abg. Dr. Gerhard Hopp

Abg. Herbert Woerlein

Abg. Verena Osgyan

Präsidentin Barbara Stamm: Ich rufe zur gemeinsamen Beratung auf:

Dringlichkeitsantrag der Abgeordneten Hubert Aiwanger, Florian Streibl, Eva Gottstein u. a. und Fraktion (FREIE WÄHLER)

Jugendschutz bei Computerspielen ausweiten (Drs. 17/19237)

und

Dringlichkeitsantrag der Abgeordneten Thomas Kreuzer, Ingrid Heckner, Joachim Unterländer u. a. und Fraktion (CSU)

Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen (Drs. 17/19256)

und

Dringlichkeitsantrag der Abgeordneten Markus Rinderspacher, Herbert Woerlein, Horst Arnold u. a. und Fraktion (SPD)

Jugendschutz: Glücksspielelemente in Computerspielen (Drs. 17/19257)

Ich eröffne die gemeinsame Aussprache und darf als Erstem für die Fraktion der FREIEN WÄHLER Herrn Prof. Dr. Piazolo das Wort erteilen. Bitte schön, Herr Kollege.

Prof. Dr. Michael Piazolo (FREIE WÄHLER): Sehr geehrte Frau Präsidentin, meine sehr verehrten Damen und Herren! Es ist keine Neuigkeit, ich sage es trotzdem: Weihnachten steht vor der Tür. Die Adventszeit beginnt, und damit werden wieder viele Wunschzettel geschrieben. Auf einigen dieser Wunschzettel werden Computerspiele stehen, die man wahrscheinlich auch kauft.

Diesem Thema widmen wir uns heute. Ich glaube, diese Branche wird häufig unterschätzt, gerade im Bayerischen Landtag. Wir haben uns bis jetzt selten mit diesem Thema befasst, aber in Deutschland gibt es über 34 Millionen sogenannte Gamer, also Spieler. In Bayern spielen circa 6 Millionen relativ regelmäßig am Computer. Die 13- bis 15-Jährigen – unter anderem geht es auch um sie – pro Tag 113 Minuten, also beinahe zwei Stunden. Zwei Stunden pro Tag widmen sie sich also Computerspie-

len. Das Thema betrifft übrigens nicht nur die Jugend; der durchschnittliche Spieler ist 35 Jahre alt. Der Umsatz erreicht mehrere Milliarden Euro – ein Riesengeschäft! Die Mikrotransaktionen – der Punkt, über den wir heute beraten – machen beinahe 50 % des Umsatzes aus.

Um es vorwegzuschicken: Wir FREIE WÄHLER haben nichts gegen Computerspiele. Es gibt viele sinnvolle Computerspiele. Sie gehören inzwischen zum Alltag, insbesondere der Jugendlichen, und können lehrreich sein.

Worum geht es also in unserem Antrag? – Es geht insbesondere um versteckte, häufig süchtig machende und kostenpflichtige Inhalte, die die Gamer zusätzlich erwerben. Wie funktioniert das? – Die Eltern kaufen für ihr Kind ein Spiel. Es geht konkret zum Beispiel um "Battlefront II" von Star Wars, ein Spiel, das ungefähr 70 Euro kostet. Die Eltern denken vermutlich, jetzt werde gespielt, und damit habe es sich. In diesem und ähnlichen Spielen sind aber häufig sogenannte Loot Boxen – Beuteboxen – versteckt. Diese können erworben werden, obwohl der Erwerber vorher nicht genau weiß, welchen Inhalt sie haben. Bei den Erweiterungen handelt es sich oft nicht nur um kosmetische Details, sondern um solche – das ist das Besondere –, die für den Spielerfolg entscheidend sind. Ein kosmetisches Detail wäre zum Beispiel eine bessere Einkleidung der Spielfigur. Die Beuteboxen enthalten aber wesentliche Details – ein besseres Schwert, einen besseren Krieger –, die für den Spielerfolg entscheidend sind.

Um Ihnen, liebe CSUler, das zu verdeutlichen: Das wäre so, als ob Sie sich jetzt, um größeren Wahlerfolg zu haben, einen neuen Krieger kauften. Im Moment agieren Sie so.

(Heiterkeit bei den FREIEN WÄHLERN und den GRÜNEN – Zuruf von den GRÜNEN: In der Billigversion!)

– Sie kaufen ihn auch nicht. – Wenn man auf die entsprechenden Angebote der Spieleindustrie eingeht, dann wird es sehr teuer. Das Spiel "Battlefront II" kostet zwar nur circa 70 Euro; aber die Jugendlichen können insgesamt bis zu 2.000 Euro investieren,

um den gewünschten Spielerfolg zu haben. Das ist ein Problem; denn es geht meist um echtes Geld. Manchmal ist zwar von sogenannten In-Game-Währungen die Rede, aber auch diese kosten letztlich echtes Geld. Damit entsteht ein Suchtpotenzial. Die Grenze zum Glücksspiel wird aus unserer Sicht überschritten. Es geht, wie gesagt, um sehr viel Geld.

Unser Lösungsvorschlag, den wir in dem Antrag präsentieren, zielt darauf ab, der Entwicklung in Richtung der sogenannten Loot Boxen oder Beuteboxen etwas entgegenzusetzen. Gerade bei Jugendlichen ist die Gefahr, dass eine entsprechende Wirkung auch auf die Psyche eintritt, sehr groß. Diese Sucht kostet viel Geld. Deshalb muss die Grenze zwischen bloßem Spiel und Glücksspiel sehr exakt gezogen werden. Wir sind der Auffassung, in den beschriebenen Fällen geht es um Glücksspiel. Deshalb sollten solche Spiele erst ab 18 Jahren erlaubt sein.

(Beifall bei den FREIEN WÄHLERN und der SPD)

Andere Länder, zum Beispiel Australien, sind diesen Weg schon gegangen. Auf Hawaii ist ein entsprechender Antrag eingebracht worden. Das hätte wohl die Konsequenz, dass sich die Industrie schnell umstellen würde, wie sie es in Bezug auf "Battlefront II" schon angekündigt hat. Die Beuteboxen würden verändert oder sogar abgeschafft werden. Das ist das Ziel, das wir erreichen wollen.

Zusätzlich geht es uns um die Stärkung der Selbstkontrolle. Ferner sollte die Transparenz in Bezug auf die sogenannten Beuteboxen erhöht werden. Übrigens ist China – um auch das einmal deutlich zu sagen – insoweit schon weiter als Deutschland. Wir haben also Nachholbedarf.

Noch ein paar Worte zu den Anträgen: Wir werden dem Antrag der SPD-Fraktion zustimmen. Dieser Antrag ist zwar schwächer als der unsrige, da er ein Berichtsantrag ist. Aber er geht in die Richtung, dass man sich zumindest mit dem Thema beschäftigt.

Die Nummer 2 des Antrags der CSU-Fraktion halten wir für zielführend. Medienkompetenz zu stärken, ist immer gut. Deshalb stimmen wir zu. Die Nummer 1 des Antrags ist uns zu dünn, das heißt, sie geht uns nicht weit genug. Trotzdem stimmen wir auch dem Antrag der CSU zu.

Eine ganze Reihe von weiteren Spielen folgt demselben Prinzip; sie sind also auch problematisch. Wir müssen uns dieses Themas intensiv annehmen – nicht nur, weil es um Milliardenbeträge beim Umsatz geht, sondern auch deshalb, weil es um das Taschengeld unserer Kinder und die Gefahr der Spielsucht geht. Das sind Herausforderungen, die wir ernst nehmen sollten. Auch die Bundesregierung ist gefordert, entsprechend zu agieren, insbesondere den Jugendschutz hochzusetzen.

Das Thema sollten wir auch in unseren weiteren parlamentarischen Debatten ernst nehmen. Wir bitten um Zustimmung zu unserem konkreten Antrag.

(Beifall bei den FREIEN WÄHLERN)

Präsidentin Barbara Stamm: Vielen Dank, Herr Kollege. – Für die CSU-Fraktion darf ich Herrn Kollegen Dr. Hopp das Wort erteilen. Bitte schön, Herr Kollege.

Dr. Gerhard Hopp (CSU): Verehrte Frau Präsidentin, liebe Kolleginnen und Kollegen! Kollege Piazzolo, Sie sprechen mit Ihrem heutigen Dringlichkeitsantrag ein in der Tat wichtiges und nicht nur wegen der Vorweihnachtszeit aktuelles Thema an. Wir stellen fest, dass Computerspiele sich zunehmend zu Verkaufsplattformen entwickeln, dass hohe Preise bei Spielen verschleiert werden und dass Spieler zu übermäßigem Konsum verleitet werden, und zwar über alle Altersgrenzen hinweg. Es besteht – das ist ein ganz entscheidender Punkt – ein gewisses Suchtpotenzial bei dem von Kollegen Piazzolo beschriebenen Vorgehen der Spieleindustrie.

Nach Schätzungen der Bundesregierung gibt es in Deutschland mittlerweile eine halbe Million Menschen, die bereits an einer Videospielsucht leiden. Die Krankenkasse DAK geht zudem davon aus, dass jeder 20. der 12- bis 17-Jährigen gefährdet ist,

also ebenfalls bald zu den Süchtigen gehören könnte. Kinder und Jugendliche sind besonders anfällig für eine Online- und Videospielsucht. Sie müssen demnach gesondert geschützt werden.

Bei den Loot Boxen, den sogenannten Beuteboxen – mein Vorredner hat es schon gut erklärt –, gehen die Risiken für die Kinder und die Jugendlichen aber nicht primär vom konkreten Inhalt des Spiels aus, sondern von der besonderen Spielanlage. Das macht es nicht weniger problematisch. Dieser Umstand stellt gerade diejenigen, die für ein gutes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen mit den modernen Medien Verantwortung tragen, also alle, die sich in der Medienpolitik engagieren – wir in diesem Haus gehören dazu –, vor besondere Herausforderungen.

Aber ich stelle die Frage: Ist ein Verbot, ist eine Altersbeschränkung der einzige, der richtige Weg? –Das müssen wir gewissenhaft prüfen. Wir können auch gerne darüber diskutieren. Deswegen haben wir unseren Dringlichkeitsantrag mit einem anderen Zungenschlag gestellt. Dass Sie Ihren Antrag gestellt haben, befürworte ich. Es ist wichtig, dass wir diskutieren. Ihr Antrag setzt aber nach unserer Meinung falsch an. Sie berücksichtigen nicht ausreichend, dass es sich hierbei um Jugendschutz bei Online-Computerspielen handelt. Hierfür ist nicht in erster Linie das Prüfverfahren nach dem Jugendschutzgesetz unter Beteiligung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, der USK, einschlägig, sondern vor allem ist die Kommission für Jugendmedienschutz für die Online-Computerspiele zuständig. Sie hat den gesetzlichen Auftrag, problematische Online-Angebote zu bewerten, wenn es um die Wirkungsrisiken für Kinder und Jugendliche geht. Dabei hat sie schon jetzt die Aufgabe, bestimmte Formen von Werbung und Kaufanreizen, wie wir sie hier erleben, in den Blick zu nehmen. Ein grundsätzliches Verbot von Monetarisierungsmodellen existiert jedoch nicht. Unserer Meinung nach wäre es sehr sinnvoll, zu prüfen, ob sowohl in den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag als auch in das Jugendschutzgesetz Vorschriften zu In-Game-Käufen allgemein, aber auch ganz konkret zu Kontakttrisiken, zu Anreizen zu exzessivem Spielverhalten aufgenommen werden sollten. Das gilt besonders dann, wenn ich an

das Alter denke. Ganz wichtig sind auch Aufklärung und verbesserte Transparenz durch die Hersteller.

Gegen eine Altersbeschränkung auf 18 Jahre spricht derzeit, dass Loot Boxen momentan nicht nach dem Glücksspielstaatsvertrag zu den Bezahl- und Geschäftsmodellen der Anbieter zählen und deswegen nicht nach den Leitlinien der USK für eine jugendrechtliche Bewertung einzuschätzen sind. Somit gibt es momentan für die USK keinen gesetzlichen Handlungsspielraum, Loot Boxen bei der Prüfung zur Alterseinstufung zu berücksichtigen.

Loot Boxen sind aber nicht vollkommen unproblematisch. Hierin sind wir uns einig. Die Entwicklung der Videospiele muss kritisch begleitet werden. Vieles, was wir jetzt erleben und was in der Welt der Videospiele angeboten wird, ist eben nicht in Ordnung und orientiert sich nicht daran, was rechtlich zulässig ist. So bieten zum Beispiel Drittbietter Portale an, auf denen man die Spielvorteile, die Sie angesprochen haben, kaufen kann, die aber nicht der Kontrolle des konkreten Spieleanbieters unterliegen. Das heißt, auch eine gesetzliche Änderung würde diesen Schutz nicht verbessern. Dieser Umstand kann dem Anbieter eines jeweiligen Spieles dann eben nicht zur Last gelegt werden. Für die Gestaltung dieser Shops und der Werbung gibt es jetzt schon klare jugendschutzrechtliche Vorgaben, wenn sich Anbieter mit ihren Kaufappellen direkt an Kinder oder Jugendliche wenden. Das gilt übrigens nicht nur für Loot Boxen, sondern für alle Mikrotransaktionen bei Spielen. Jetzt können schon diese Verstöße der USK gemeldet werden.

Für ein gutes Aufwachsen mit Medien darf die unterschiedliche Zuständigkeit, die jetzt schon wieder deutlich geworden ist, oder die Auslegung für verschiedene Gefährdungen keine Rolle spielen. Wir müssen aus der Sicht der Kinder und Jugendlichen denken. Das gilt nicht nur für die Loot Boxen, sondern auch für den Datenschutz und andere Gefährdungen, wie zum Beispiel für die Kommunikationsmöglichkeiten bei den Online-Spielen und für die sozialen Netzwerke mit allen Folgen wie zum Beispiel Mobbing, sexuellen Missbrauch oder Ansprache durch Extremisten.

Unser Ansatz ist es, ergänzend zu den gesetzlichen Möglichkeiten die Medienkompetenz – das unterstreiche ich – noch mehr in den Vordergrund zu stellen. Kinder und Jugendliche brauchen Schutz, sie brauchen Förderung, und wir müssen die Teilhabe an Spielen auch unterstützen. Das wurde auch auf Bundesebene erkannt, denn in der zuständigen Bundesprüfstelle wurde im Juli dieses Jahres schon der neue Fachbereich für Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendschutzes, Prävention und Öffentlichkeitsarbeit eingerichtet. Gemeinsam mit dem zuständigen Bundesjugendministerium und den obersten Landesjugendbehörden wird derzeit auch ein Strategieprozess erarbeitet mit dem Ziel, Schlussfolgerungen zu benennen, wie wir Kinder befähigen und unterstützen können. Da steht auch der Umgang mit der Altersklassifizierung im Raum.

Auch in Bayern sind wir uns dieser Herausforderung jetzt schon bewusst. Ich verweise als Beispiel auf unseren Antrag vom Januar oder Februar dieses Jahres zum Jugendmedienschutz, mit dem wir den Bayerischen Jugendring darin unterstützen wollen, die Jugendmedienarbeit mit einem neuen Fachprogramm neu auszugestalten. Ich verweise auf das Erfolgsmodell unseres Medienführerscheins, den wir Stück für Stück weiterentwickeln; von den Schulen wurde er zuletzt auch auf die Jugendarbeit ausgeweitet. Ich könnte mir als nächsten Schritt auch die Ausweitung auf die Erwachsenenbildung oder die Seniorenbildung vorstellen. Ich verweise auf den Jugendschutz. Der Jugendschutz in Bayern ist ein ganz wichtiges Gut. Wir unterstützen unsere Kommunen mit über zwei Millionen Euro, damit sie vor Ort tätig werden. Wir haben sehr erfolgreiche Akteure wie zum Beispiel die Aktion Jugendschutz in Bayern, das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, JFF, oder eben die Stiftung Medienpädagogik.

Wir brauchen einen Gesamtansatz, und deswegen schlagen wir mit unserem Dringlichkeitsantrag vor, die Kommission für Jugendmedienschutz stärker in die Pflicht zu nehmen. Als zweite Säule soll aber auch die Medienkompetenz gestärkt und stärker gefördert werden. Nachhaltiger Jugendschutz bedeutet, junge Menschen fit gegen die

Gefahren im Netz und gegen die Gefahren der Spiele zu machen. Deswegen lehnen wir den Antrag der FREIEN WÄHLER in der vorliegenden Form ab. Wir unterstützen den Antrag der SPD, der auch ein Berichtsantrag ist. Wir wollen über dieses Thema auch gemeinsam im zuständigen Ausschuss diskutieren. Und wir bitten um Unterstützung unseres Antrags.

(Beifall bei der CSU)

Präsidentin Barbara Stamm: Vielen Dank Herr Kollege. – Für die SPD-Fraktion hat jetzt Herr Kollege Woerlein das Wort. Bitte schön, Herr Kollege.

Herbert Woerlein (SPD): Frau Präsidentin, werte Kolleginnen und Kollegen! Die FREIEN WÄHLER greifen ein Problem auf, bei dem dringender Handlungsbedarf besteht. Die Computerspieleindustrie hat sogenannte Loot Boxen oder Beuteboxen entwickelt. Diese versprechen für die Bewältigung des Computerspiels wichtige Spielelemente, die zufällig auf diese Boxen verteilt sind. Problematisch sind an diesen modernen Wundertüten gleich mehrere Faktoren:

Erstens müssen spielende Jugendliche echtes Geld in die Hand nehmen. Das bedeutet eine finanzielle Dauerbelastung über den Anschaffungspreis für das Spiel hinaus.

Zweitens sind die Loot Boxen aufgrund der zufälligen Verteilung attraktiver Spielelemente wohl als Glücksspiel zu werten.

Drittens nimmt der emotionale und soziale Druck auf die spielenden Jugendlichen zu. Wer kann sich Loot Boxen leisten, wer nicht?

Viertens wird die Suchtgefahr durch diese neuen Spielelemente deutlich erhöht.

Die Kollegen der FREIEN WÄHLER schlagen mit ihrem Antrag als Lösung vor, dass auf Bundesebene geregelt wird, welche Spiele erst ab 18 erworben werden können. Diesem Antrag stimmen wir vorbehaltlos zu. Auch den CSU-Nachzieher befürworten wir, wenn die Staatsregierung diesen Antrag als Auftrag ernst nimmt.

An dieser Stelle muss jedoch festgehalten werden, dass für die Medienkompetenzförderung noch viel zu wenig Geld in die Hand genommen wird. Die einzelnen Maßnahmen sind zu punktuell. Die einzelnen Altersstufen werden nicht systematisch bedient. Es darf nicht dem Zufall überlassen werden, ob eine Schülerin oder ein Schüler in den Genuss des Medienführerscheins kommt.

(Beifall bei der SPD)

Natürlich ist der Medienführerschein gut; Herr Dr. Hopp, da sind wir uns komplett einig. Im Hinblick auf das Problem der Loot Boxen sind wir der Auffassung, dass wir auf dem Weg zur effektivsten Lösung drei Fragen genauer klären sollten:

Erstens. Wie ist der zunehmende Einsatz von offensichtlichen Glücksspielelementen jugendschutzrechtlich zu bewerten?

Zweitens. Welche konkreten zusätzlichen Suchtgefährdungen gehen von den Loot Boxen aus?

Drittens. Welche gesetzgeberischen Handlungsmöglichkeiten und Handlungsaufträge gibt es?

Zu diesen drei relevanten Fragestellungen soll unser Berichts Antrag Aufschluss bringen. Dieser Bericht liefert die Grundlage für klare Vorgaben des Bundes an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, die BPjM, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK, und die Kommission für Jugendmedienschutz. Gerade die USK braucht solche Vorgaben als Selbstkontrolle der Spielebranche. Die USK, die die Altersfreigabe für Computerspiele festsetzt, sieht Loot Boxen als nicht unproblematisch an. In einer Stellungnahme der USK heißt es: Die Sorge um mögliche negative Auswirkungen von Loot Boxen auf Minderjährige lässt uns nicht kalt; denn das Angebot von Spielerfolg gegen Geld, pay2win, forciert das Suchtpotenzial. Zugleich verweist die USK aber auf die gegenwärtige Rechtslage, nach der Loot Boxen Ausspielungen seien, bei denen der Gewinn in geringwertigen Gegenständen bestehe und die des-

halb nicht unter die strenge Glücksspielregulierungen fielen. Aus diesem Grund – und jetzt wird es für uns als gesetzgebende Instanz interessant – sieht sich die USK aufgrund fehlender gesetzlicher Vorgaben nicht in der Lage, die Jugendfreigabe zu versagen. Der Glücksspielstaatsvertrag definiert ein Glücksspiel wie folgt – ich zitiere:

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.

Aus jugendpolitischer Notwendigkeit ist zu überprüfen, inwieweit die Loot Boxen aufgrund ihrer Suchtgefahr als Glücksspielelemente in Computerspielen mit der Altersfreigabe "ab 18" versehen werden müssen. Lassen Sie uns hierbei nach genauere Prüfung der Möglichkeiten jugendliche Computerspielerinnen und Computerspieler durch konsequent am Jugendschutz orientierte Vorgaben schützen und damit unterstützen. Das ist besser und effektiver, als über eine vermeintlich spielsüchtige Jugend zu lamentieren. Ich bitte Sie daher auch in meiner Funktion als jugendpolitischer Sprecher meiner Fraktion um Zustimmung zu unserem Berichts Antrag.

(Beifall bei der SPD)

Präsidentin Barbara Stamm: Vielen Dank, Herr Kollege. – Für die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN spricht nun Frau Kollegin Osgyan.

Verena Osgyan (GRÜNE): Frau Präsidentin, Kolleginnen und Kollegen! Zuerst einmal freue ich mich sehr, dass wir in diesem Hohen Hause mal wieder – das ist selten genug – über Computerspiele sprechen; denn Computerspiele sind nicht nur ein wichtiger Teil der Jugendkultur, sondern sie sind mittlerweile auch ein kultureller Bereich, den man mit Film und Musik gleichsetzen kann. Sie sind darüber hinaus auch ein ganz wichtiger Wirtschaftszweig.

Wir haben hier in der Vergangenheit vor allem die Computerspielsucht als ein ganz wichtiges Thema behandelt. Vor Kurzem erst hatte ich ein Gespräch mit einer Oberärztin vom Klinikum Haar, wo zu dem Thema geforscht wird. Sie sagte ganz eindeutig: Computerspielsucht hat ähnliche Grundzüge wie Glücksspielsucht. – Man muss überlegen, was man dagegen tun kann; denn Spielsucht gefährdet unsere ganze Gesellschaft sowie natürlich Kinder und Jugendliche.

(Beifall bei den GRÜNEN)

Dennoch ist mir wichtig, dass wir hier keinen falschen Zungenschlag in die Debatte bekommen. Computerspiele als solche sind nichts Schlechtes, sondern eine neue Kulturtechnik. Wir sollten sie nicht voreilig in die Schmutzdecke stellen. Sicherlich ist Jugendschutz ein wichtiger Aspekt. Auch die Diskussionen in den vergangenen Jahren über Killerspiele zeigen: Wir müssen uns über jugendgefährdende oder -beeinträchtigende Inhalte unterhalten. Hier muss eingeschritten werden.

(Beifall bei den GRÜNEN)

Dennoch glaube ich, dass wir dem Problem, um das es hier geht, nämlich um bestimmte Geschäftsmodelle, um Freemium, um Free-to-play-Spiele und um Loot Boxen, nicht ganz gerecht werden, wenn wir das Ganze auf den Jugendschutz verengen. Wenn wir überlegen, welche Geschäftsmodelle es dafür im Internet, aber auch bei trägergebundenen Medien von Computerspielen gibt, merkt man: Das ist sehr komplex. Einige Spiele kosten nichts, aber man kann durch Modelle wie Freemium und Free-to-play zusätzliche Gadgets erwerben. Das können zusätzliche Waffen sein, es kann aber auch ein hübscheres Äußeres für die Spielfigur sein. Dieses Geschäftsmodell ist für viele Spieleentwickler, aber auch für kleine Firmen wichtig, um sich zu refinanzieren. Viele Spielerinnen und Spieler nehmen das gerne wahr, da sich das Spiel ohne diese Gadgets auch spielen lässt.

Schwierig wird es bei Geschäftsmodellen wie Pay-to-win. Dabei muss man erst etwas erwerben, um überhaupt gewinnen zu können und um andere Spieler zu übertrumpfen.

fen. Dabei muss man genau hinschauen: Wo ist das überhaupt noch ein legitimes Geschäftsmodell, und wo fängt die Abzocke an? Gegen Abzocke wollen wir uns natürlich in der realen Welt wie auch bei den Computerspielen wenden.

(Beifall bei den GRÜNEN)

Meiner Ansicht nach ist es kein Thema, das sich allein durch den Jugendschutz bewältigen lässt, sondern es geht viel grundlegender um Verbraucherschutzrechtliche Themen und natürlich auch um die Frage, wo das Glücksspiel anfängt. Belgien zum Beispiel hat die sogenannten Loot Boxen, bei denen man gar nicht weiß, was man erwirbt, wenn man ein solches Paket kauft, eindeutig unter "Glücksspiel" subsumiert und in die Glücksspielgesetzgebung aufgenommen. Zu überlegen ist, ob wir das in den Glücksspielstaatsvertrag einbringen können.

Wir dürfen auch nicht vergessen, worüber wir eigentlich sprechen: Es geht vor allem um Suchtgefährdung. Dabei sagen sämtliche Expertinnen und Experten, dass Internetspielsucht natürlich mit den Geschäftsmodellen wie Free-to-play korreliert sowie damit, wie viel Geld dafür ausgegeben wird. Das betrifft Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen. Hinter diese Mechanismen müssen wir blicken. Wir müssen überlegen, wie wir Medienkompetenz fördern können. Aber wo eindeutig Grenzen überschritten werden, brauchen wir entsprechende gesetzliche Regelungen.

Mir ist an dieser Stelle eines wichtig: Jugendschutz muss vor allem dazu dienen, gefährdende Inhalte klar zu identifizieren. Bei bedenklichen Geschäftsmodellen glaube ich, dass wir andere gesetzgeberische Möglichkeiten haben, um da wirksamer einzuschreiten. Wenn wir das Ganze breit diskutieren, kann es möglich sein, hier auch noch Jugendschutzaspekte aufzunehmen.

Deswegen bin ich nicht geneigt, dem Antrag der FREIEN WÄHLER in der vorliegenden Form zuzustimmen; denn ich glaube, dass er an dieser Stelle zu kurz greift. Aber er hat eine sehr wichtige Diskussion angestoßen. Ich hoffe, dass wir sie im Bayerischen Landtag noch fortführen werden.

Wir werden den Anträgen der SPD- und auch der CSU-Fraktion zustimmen; denn den darin genannten Fragestellungen müssen wir nachgehen. Aber wir müssen das Thema noch wesentlich breiter diskutieren. Computerspiele sind eine eigene Kulturtechnik, aber Abzocke können wir weder im Netz noch bei realen Geschäften dulden. Das Thema "Spielsucht" muss stärker in den Fokus geraten.

Mit Blick darauf haben wir noch viele Hausaufgaben zu erledigen. Beispielsweise gibt es viel zu wenige Beratungsstellen, die sich auch mit dem Thema "Spielsucht" auseinandersetzen. An der Stelle können wir im Land sicherlich noch nachlegen. Wir müssen natürlich auch bedenken, wie wir vielleicht durch freiwillige Selbstverpflichtungen oder durch geschickt eingesetzte Fördermaßnahmen positiv auf unsere Spieleindustrie einwirken können, damit Geschäftsmodelle, die allen zugutekommen und die nicht die Spielsucht fördern, vorangetrieben werden.

In dem Sinne sage ich: Lassen wir Computerspiele als positives Element unserer Kultur zu, aber sehen wir auch genau hin, wo es Probleme gibt. Ich wünsche mir, dass wir die Diskussion nicht verkürzen, sondern weiterführen. – Ich bedanke mich für alle Anträge.

(Beifall bei den GRÜNEN und Abgeordneten der SPD)

Präsidentin Barbara Stamm: Vielen Dank, Frau Kollegin. – Mir liegen keine weiteren Wortmeldungen vor.

Die CSU-Fraktion hat für ihren Dringlichkeitsantrag namentliche Abstimmung beantragt. Da wir die Zeiten einhalten müssen, gehe ich in der Tagesordnung weiter. Danach stimmen wir über die einzelnen Anträge ab.

Ich darf das Ergebnis der namentlichen Abstimmung über den Dringlichkeitsantrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN "Nationaler Ausstieg aus der Glyphosat-Anwendung – damit Böden, Wasser und Gesellschaft nicht länger vergiftet werden" auf Drucksache 17/19238 bekannt geben. Mit Ja haben 58 Abgeordnete gestimmt, mit

Nein haben 85 Abgeordnete gestimmt. Es gab vier Stimmenthaltungen. Damit ist dieser Antrag abgelehnt.

(Abstimmungsliste siehe Anlage 4)

Dann darf ich zu Punkt 11 der heutigen Tagesordnung bekannt geben, dass der Antrag der Fraktion der FREIEN WÄHLER "Datenschutzbeauftragte bzw. -beauftragter für die Anwaltschaft" auf Drucksache 17/17596 zurückgezogen wurde.

(...)

Präsidentin Barbara Stamm: Kolleginnen und Kollegen, ich komme zurück zu den Dringlichkeitsanträgen und lasse nun über den Dringlichkeitsantrag der Abgeordneten Aiwanger, Streibl, Gottstein und anderer und Fraktion betreffend "Jugendschutz bei Computerspielen ausweiten" auf der Drucksache 17/19237 abstimmen. Wer diesem Dringlichkeitsantrag zustimmen möchte, den bitte ich um das Handzeichen. – Das sind die Fraktionen der SPD und der FREIEN WÄHLER.

(Unruhe)

Wir befinden uns in der Abstimmung. Ich gehe davon aus, dass alle abstimmen. Bitte nehmen Sie die Plätze ein. Ich frage noch einmal: Wer dem Dringlichkeitsantrag der Fraktion der FREIEN WÄHLER auf Drucksache 17/19237 seine Zustimmung geben möchte, den bitte ich um das Handzeichen. – Das sind die Fraktionen der SPD und der FREIEN WÄHLER sowie Herr Kollege Felbinger (fraktionslos). Gegenstimmen? – Das ist die Fraktion der CSU und die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN. Stimmenthaltungen? – Keine. Damit ist dieser Dringlichkeitsantrag abgelehnt.

Ich lasse jetzt über den Antrag der SPD auf der Drucksache 17/19257 "Jugendschutz: Glücksspielelemente in Computerspielen" abstimmen.

(Unruhe)

Ich muss leise daran erinnern, dass wir uns in der Plenarsitzung befinden. Wer diesem Antrag seine Zustimmung geben möchte, den bitte ich um das Handzeichen. – Das sind die Fraktionen der CSU, der SPD, der FREIEN WÄHLER und von BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN sowie Herr Kollege Felbinger (fraktionslos). Stimmenthaltungen? – Keine. Damit ist dieser Dringlichkeitsantrag angenommen.

Jetzt lasse ich über den Dringlichkeitsantrag der CSU-Fraktion auf Drucksache 17/19256 betreffend "Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen" abstimmen. Zu diesem Antrag ist namentliche Abstimmung beantragt worden. Ich bitte, die Stimmkarten einzuwerfen. Sie haben fünf Minuten. Ich eröffne die Abstimmung.

(Namentliche Abstimmung von 17.51 bis 17.56 Uhr)

Die fünf Minuten sind um. Ich schließe die Abstimmung und bitte, die Stimmkarten draußen auszuzählen. Wir geben das Ergebnis zu einem späteren Zeitpunkt bekannt. Ich darf Sie bitten, die Plätze wieder einzunehmen, damit wir fortfahren können.

Ich darf noch das Ergebnis der namentlichen Abstimmung über den nachgezogenen Dringlichkeitsantrag der CSU-Fraktion auf Drucksache 17/19256 "Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen" bekanntgeben: Mit Ja haben 134 Abgeordnete gestimmt. Es gab keine Nein-Stimmen und keine Enthaltungen. Damit ist dieser Dringlichkeitsantrag angenommen.

Abstimmungsliste

zur namentlichen Abstimmung am 29.11.2017 zum Dringlichkeitsantrag der Abgeordneten Thomas Kreuzer, Ingrid Heckner, Joachim Unterländer u. a. und Fraktion CSU; Computerspiele bei der Jugendmedienarbeit verstärkt berücksichtigen (Drucksache 17/19256)

Name	Ja	Nein	Enthalte mich	Name	Ja	Nein	Enthalte mich
Adelt Klaus	X			Gibis Max	X		
Aigner Ilse				Glauber Thorsten			
Aiwanger Hubert				Dr. Goppel Thomas	X		
Arnold Horst	X			Gote Ulrike	X		
Aures Inge				Gottstein Eva			
Bachhuber Martin	X			Güll Martin	X		
Prof. (Univ. Lima) Dr. Bauer Peter	X			Güller Harald	X		
Bauer Volker	X			Guttenberger Petra	X		
Baumgärtner Jürgen	X			Haderthauer Christine	X		
Prof. Dr. Bausback Winfried	X			Häusler Johann	X		
Beißwenger Eric	X			Halbleib Volkmar			
Dr. Bernhard Otmar	X			Hanisch Joachim	X		
Biedefeld Susann	X			Hartmann Ludwig			
Blume Markus				Heckner Ingrid	X		
Bocklet Reinhold	X			Heike Jürgen W.	X		
Brannekämper Robert	X			Herold Hans	X		
Brendel-Fischer Gudrun	X			Dr. Herrmann Florian	X		
von Brunn Florian	X			Herrmann Joachim			
Brunner Helmut				Dr. Herz Leopold	X		
Celina Kerstin	X			Hiersemann Alexandra			
Deckwerth Ilona	X			Hintersberger Johannes			
Dettenhöfer Petra	X			Hözl Florian	X		
Dorow Alex				Hofmann Michael	X		
Dünkel Norbert	X			Holetschek Klaus	X		
Dr. Dürr Sepp				Dr. Hopp Gerhard	X		
Eck Gerhard				Huber Erwin	X		
Dr. Eiling-Hütig Ute	X			Dr. Huber Marcel	X		
Eisenreich Georg	X			Dr. Huber Martin	X		
Fackler Wolfgang	X			Huber Thomas	X		
Dr. Fahn Hans Jürgen	X			Dr. Hünnerkopf Otto	X		
Fehlner Martina				Huml Melanie			
Felbinger Günther	X			Imhof Hermann	X		
Flierl Alexander	X			Jörg Oliver	X		
Freller Karl	X			Kamm Christine	X		
Füracker Albert	X			Kaniber Michaela	X		
Ganserer Markus	X			Karl Annette	X		
Prof. Dr. Gantzer Peter Paul	X			Kirchner Sandro	X		
Gehring Thomas	X			Knoblauch Günther			
Gerlach Judith	X			König Alexander	X		
				Kohnen Natascha	X		
				Kränzle Bernd	X		

Name	Ja	Nein	Enthalte mich
Dr. Kränzlein Herbert	X		
Kraus Nikolaus	X		
Kreitmair Anton	X		
Kreuzer Thomas			
Kühn Harald	X		
Ländner Manfred	X		
Lederer Otto	X		
Leiner Ulrich	X		
Freiherr von Lerchenfeld Ludwig			
Lorenz Andreas	X		
Lotte Andreas			
Dr. Magerl Christian	X		
Dr. Merk Beate			
Meyer Peter			
Mistol Jürgen			
Müller Emilia	X		
Müller Ruth	X		
Mütze Thomas	X		
Muthmann Alexander			
Nussel Walter	X		
Osgyan Verena	X		
Petersen Kathi	X		
Pfaffmann Hans-Ulrich			
Prof. Dr. Piazolo Michael	X		
Pohl Bernhard	X		
Pschierer Franz Josef	X		
Dr. Rabenstein Christoph	X		
Radlmeier Helmut	X		
Rauscher Doris			
Dr. Reichhart Hans	X		
Reiß Tobias	X		
Dr. Rieger Franz	X		
Rinderspacher Markus			
Ritt Hans	X		
Ritter Florian	X		
Roos Bernhard	X		
Rosenthal Georg	X		
Rotter Eberhard	X		
Rudrof Heinrich			
Rüth Berthold	X		
Dr. Runge Martin	X		
Sauter Alfred			
Schalk Andreas	X		
Scharf Ulrike			
Scheuenstuhl Harry	X		
Schindler Franz	X		
Schmidt Gabi	X		
Schmitt-Bussinger Helga			
Schöffel Martin	X		
Schorer Angelika	X		

Name	Ja	Nein	Enthalte mich
Schorer-Dremel Tanja	X		
Schreyer Kerstin			
Schulze Katharina	X		
Schuster Stefan	X		
Schwab Thorsten	X		
Dr. Schwartz Harald	X		
Seehofer Horst			
Seidenath Bernhard	X		
Sem Reserl			
Sengl Gisela			
Sibler Bernd			
Dr. Söder Markus			
Sonnenholzner Kathrin	X		
Dr. Spaenle Ludwig			
Stachowitz Diana	X		
Stamm Barbara	X		
Stamm Claudia			
Steinberger Rosi			
Steiner Klaus	X		
Stierstorfer Sylvia			
Stöttner Klaus	X		
Straub Karl	X		
Streibl Florian	X		
Strobl Reinhold	X		
Ströbel Jürgen	X		
Dr. Strohmayr Simone	X		
Stümpfig Martin	X		
Tasdelen Arif	X		
Taubeneder Walter	X		
Tomaschko Peter			
Trautner Carolina	X		
Untertländer Joachim	X		
Dr. Vetter Karl	X		
Vogel Steffen	X		
Waldmann Ruth	X		
Prof. Dr. Waschler Gerhard	X		
Weidenbusch Ernst	X		
Weikert Angelika			
Dr. Wengert Paul	X		
Werner-Muggendorfer Johanna			
Westphal Manuel	X		
Widmann Jutta			
Wild Margit	X		
Winter Georg	X		
Winter Peter	X		
Wittmann Mechthilde	X		
Woerlein Herbert	X		
Zacharias Isabell	X		
Zellmeier Josef	X		
Zierer Benno	X		
Gesamtsumme	134	0	0