



Schriftliche Anfrage

der Abgeordneten **Tim Pargent, Benjamin Adjei BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN**
vom 11.07.2024

Lootboxen in Videospielen: Jugendschutz, Präventionsmaßnahmen und Regulierungsoptionen

Die Staatsregierung wird gefragt:

- 1.a) Wie beurteilt die Staatsregierung aktuell das Suchtpotenzial, welches von glücksspielähnlichen Elementen wie „Lootboxen“ in Videospielen für Kinder und Jugendliche ausgeht? 3
- 1.b) Wie bewertet die Staatsregierung die Wirksamkeit der im Jugendschutzgesetz verankerten Regelungen in Bezug auf diese? 3
- 1.c) Welche Haltung vertritt die Staatsregierung zur Forderung, Lootboxen und andere glücksspielähnliche Elemente in Videospielen als Glücksspiel einzustufen? 3
- 2.a) Welche Daten liegen der Staatsregierung zur Verbreitung von Lootboxen und anderen glücksspielähnlichen Elementen in Videospielen vor, die in Bayern gespielt werden? 4
- 2.b) Welche Erkenntnisse hat die Staatsregierung darüber, wie viele Kinder und Jugendliche in Bayern regelmäßig Spiele, die diese Elemente beinhalten, nutzen? 4
- 3.a) Welche Haltung vertritt die Staatsregierung zur Forderung, Lootboxen und andere „Dark Patterns“ im Rahmen des § 10b Abs. 3 Jugendschutzgesetz (JuSchG) kennzeichnungspflichtig zu machen? 4
- 3.b) Welche Maßnahmen hat die Staatsregierung bis dato unternommen, um die o. g. Fragestellung zu prüfen? 4
- 4.a) Wie bewertet die Staatsregierung die Wirksamkeit der neuen USK-Prüfregeln in Bezug auf Lootboxen und In-Game-Käufe seit ihrer Einführung im Januar 2023? 4
- 4.b) Welche Haltung vertritt die Staatsregierung zur Forderung, Spiele, die Lootboxen enthalten, grundsätzlich erst ab 18 Jahren freizugeben? 5
- 4.c) Welche Vor- und Nachteile sieht die Staatsregierung, das PEGI-System (Pan European Game Information) als einheitliche europäische Alterskontrolle anstelle der USK-Regelung einzusetzen? 5

5.a)	Welche konkreten Schritte hat die Staatsregierung seit ihrem Bericht vom 5. Mai 2021 unternommen, um den Jugendschutz in Bezug auf Lootboxen weiter zu verbessern?	5
5.b)	Wie wurden die im „Konzept zur außerschulischen Unterstützung von Kindern und Jugendlichen in der Coronapandemie“ vorgesehenen Projekte zur Stärkung der Medienkompetenz in Bezug auf Lootboxen umgesetzt?	5
6.a)	Wie beurteilt die Staatsregierung die aktuelle Rechtslage für eine Regulierung von Lootboxen in Deutschland?	6
6.b)	Welche Bedarfe sieht die Staatsregierung für weitere gesetzliche Regelungen auf Landes-, Bundes- und/oder EU-Ebene?	6
6.c)	Wie bewertet die Staatsregierung die Initiative auf europäischer Ebene, einen neuen Regulierungsrahmen für Onlinespiele zu entwickeln, um u. a. Lootboxen damit zu regulieren?	6
7.a)	Welche Initiativen (ggf. auch mit anderen Bundesländern) hat die Staatsregierung auf Bundesebene zum Thema Lootboxen bereits eingebracht?	6
7.b)	Inwieweit haben sich die Innenministerinnen und Innenminister der Länder im Rahmen der Innenministerkonferenz im Juni 2024 mit dem Thema Lootboxen in Computerspielen befasst?	6
7.c)	Inwiefern findet ein Austausch mit der Spieleindustrie statt, um jugendschutzrelevante Aspekte von Lootboxen zu diskutieren?	7
8.a)	Welche Präventionsmaßnahmen zu Lootboxen wurden seit 2021 in bayerischen Schulen durchgeführt (bitte pro Jahr auflisten)?	7
8.b)	Wie werden Eltern und Erziehungsberechtigte über die Risiken von Lootboxen informiert und sensibilisiert?	7
8.c)	Welche weiteren Maßnahmen plant die Staatsregierung, um den Jugendschutz in Bezug auf Lootboxen zu stärken?	8
	Hinweise des Landtagsamts	9

Antwort

des Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales im Einvernehmen mit der Staatskanzlei, dem Staatsministerium des Innern, für Sport und Integration, dem Staatsministerium für Unterricht und Kultus sowie dem Staatsministerium für Digitales

vom 13.08.2024

1.a) Wie beurteilt die Staatsregierung aktuell das Suchtpotenzial, welches von glücksspielähnlichen Elementen wie „Lootboxen“ in Videospielen für Kinder und Jugendliche ausgeht?

Online-Games können – je nach Einsatz bestimmter manipulativer Spieldesigns – ein Risikopotenzial in Bezug auf exzessives Nutzungsverhalten bei Kindern und Jugendlichen enthalten. Zentrales Ergebnis eines von den Landesmedienanstalten in Auftrag gegebenen und im Februar 2024 veröffentlichten Gutachtens (www.kjm-online.de¹) ist, dass glücksspielähnliche Elemente wie z. B. Lootboxen, die in mehreren der untersuchten Spiele festgestellt worden waren, sowohl ein problematisches Gaming- wie auch ein problematisches Glücksspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen fördern können.

1.b) Wie bewertet die Staatsregierung die Wirksamkeit der im Jugendschutzgesetz verankerten Regelungen in Bezug auf diese?

1.c) Welche Haltung vertritt die Staatsregierung zur Forderung, Lootboxen und andere glücksspielähnliche Elemente in Videospielen als Glücksspiel einzustufen?

Die Fragen 1 b und 1 c werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Lootboxen fallen unter das Regelungsregime sowohl des Jugendschutzgesetzes (JuSchG; „Nutzungsrisiken“, die Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen darstellen können, nach § 10b JuSchG) als auch des Jugendmedien-schutz-Staatsvertrags (JMStV; unzulässige Werbung nach § 6 JMStV). Beiden liegt ein sorgsam austariertes Regulierungssystem zugrunde, das die verschiedenen betroffenen Interessen im Blick hat. Eine Überprüfung der Angebote muss stets im konkreten Einzelfall erfolgen.

Die Bundesländer arbeiten aktuell an einer Novellierung des JMStV. Unter anderem soll künftig der Schutz vor Angeboten, die die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen verletzen, ebenfalls in den Zweck des Staatsvertrags aufgenommen werden und somit eine Angleichung an das JuSchG erfolgen. So könnten künftig bei der Beurteilung von Onlineangeboten Nutzungs- und Interaktionsrisiken – zu denen auch Lootboxen gehören – auf der Basis des JMStV mitberücksichtigt werden. Der aktuelle JMStV-Entwurf befindet sich derzeit im Notifizierungsverfahren der Europäischen Kommission.

1 <https://www.kjm-online.de/publikationen/studien-und-gutachten/foerderung-von-exzessivem-nutzungsverhalten-bei-games/>

2.a) Welche Daten liegen der Staatsregierung zur Verbreitung von Lootboxen und anderen glücksspielähnlichen Elementen in Videospielen vor, die in Bayern gespielt werden?

Zur Verbreitung von Lootboxen in Bayern liegen der Staatsregierung keine Daten vor.

2.b) Welche Erkenntnisse hat die Staatsregierung darüber, wie viele Kinder und Jugendliche in Bayern regelmäßig Spiele, die diese Elemente beinhalten, nutzen?

Der Staatsregierung liegen hierzu keine Kenntnisse vor.

3.a) Welche Haltung vertritt die Staatsregierung zur Forderung, Lootboxen und andere „Dark Patterns“ im Rahmen des § 10b Abs. 3 Jugendschutzgesetz (JuSchG) kennzeichnungspflichtig zu machen?

3.b) Welche Maßnahmen hat die Staatsregierung bis dato unternommen, um die o.g. Fragestellung zu prüfen?

Aufgrund des Gesamtzusammenhangs werden die Fragen 3a und 3b zusammen beantwortet.

Mit der Novellierung des JuSchG im Jahr 2021 trat § 10b JuSchG in der derzeit geltenden Fassung in Kraft. Damit wurde die Beurteilung einer Entwicklungsbeeinträchtigung auch für außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände geöffnet. Seit dem Jahr 2023 werden digitale Spiele im Rahmen der Umsetzung des novellierten JuSchG gemäß § 14 Abs. 2a JuSchG mit Zusatzhinweisen zum USK-Alterskennzeichen gekennzeichnet. Im Zusammenhang mit „Lootboxen“ informieren Hinweise wie z. B. „Druck zum Vielspielen“ oder „Erhöhte Kaufanreize“ über mögliche Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen durch unterschwellige Mechanismen in Spielen. Der Zusatzhinweis „In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)“ informiert neben dem Alterskennzeichen über das generelle Vorhandensein von Lootboxen mit Kauffunktionen und Zufallsinhalten.

Die Staatsregierung hat sich bereits früh dafür eingesetzt, dass die diesbezügliche Spruchpraxis der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) verändert wird und neben der inhaltlichen Prüfung von Computerspielen auf Risiken auch Kommunikations-, Interaktions-, Nutzungs- und Kaufrisiken mitberücksichtigt werden bzw. dass eine Gesetzesänderung im JuSchG vorgenommen wird.

4.a) Wie bewertet die Staatsregierung die Wirksamkeit der neuen USK-Prüfregeln in Bezug auf Lootboxen und In-Game-Käufe seit ihrer Einführung im Januar 2023?

Nach Informationen der Ständigen Vertreterinnen und Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK waren im Jahr 2023 bei rund 30 Prozent der im JuSchG-Verfahren gekennzeichneten Spiele die sogenannten Nutzungsrisiken (dazu gehören auch unterschiedliche Ausprägungen von Lootboxen) mitausschlaggebend für eine höhere Alterseinstufung. Die Novelle des JuSchG 2021 zeigt in der Praxis somit bereits Wirkung.

4.b) Welche Haltung vertritt die Staatsregierung zur Forderung, Spiele, die Lootboxen enthalten, grundsätzlich erst ab 18 Jahren freizugeben?

Aufgrund unterschiedlicher Gestaltungsweisen und somit unterschiedlichen jugendschutzrelevanten Problempotenzialen von Lootboxen erscheint eine grundsätzliche Alterseinstufung „ab 18 Jahren“ nicht angebracht. Vielmehr ist im Hinblick auf das JuSchG und die Einhaltung der Bestimmungen des JMStV bei jedem Online-Game mit Lootboxen eine Jugendschutzprüfung im Einzelfall vorzunehmen.

4.c) Welche Vor- und Nachteile sieht die Staatsregierung, das PEGI-System (Pan European Game Information) als einheitliche europäische Alterskontrolle anstelle der USK-Regelung einzusetzen?

Deutschland hat ein sehr ausdifferenziertes Kontroll- und Bewertungssystem im Jugendmedienschutz für Filme und Spiele, wodurch Deutschland auch international als Vorreiter im Bereich des Jugendschutzes gilt.

Die Jugendschutzprüfung der einzelnen Spiele erfolgt in Deutschland im Unterschied zu PEGI nach vollständiger Sichtung und Präsentation in einem unabhängigen Verfahren unter Beteiligung von staatlichen Vertreterinnen und Vertretern sowie unabhängigen Jugendschutzsachverständigen aus den Bereichen Medienpädagogik, Medienpsychologie, Wissenschaft und Kinder- und Jugendhilfe. Dies ermöglicht eine eingehende Prüfung und Bewertung möglicher Beeinträchtigungen der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen durch pluralistisch besetzte und von der Games-Branche unabhängige Prüfungsgremien. Am Ende eines jeden Kennzeichnungsverfahrens nach dem Jugendschutzgesetz steht eine staatliche Verwaltungsentscheidung der OLJB, die allen Beteiligten und Nutzerinnen und Nutzern Rechtssicherheit bietet.

Das europäische System PEGI unterliegt dagegen keiner staatlichen Regulierung, sodass die PEGI-Alterseinstufungen lediglich Empfehlungen darstellen und keine rechtliche Bindungswirkung in der Öffentlichkeit und beim Handel entfalten. Die Empfehlungen der PEGI basieren vielmehr auf den Angaben der Anbieter von digitalen Spielen, die in einem standardisierten Fragebogen erfasst werden.

Daher wäre es für einen starken Jugendmedienschutz in Deutschland aus Sicht der Staatsregierung ein deutlicher Rückschritt, das deutsche, gut funktionierende, etablierte und rechtssichere System durch PEGI zu ersetzen, das als freiwillige Bewertungsleistung der Spielewirtschaft keine rechtliche Verbindlichkeit besitzt.

5.a) Welche konkreten Schritte hat die Staatsregierung seit ihrem Bericht vom 5. Mai 2021 unternommen, um den Jugendschutz in Bezug auf Lootboxen weiter zu verbessern?

Auf die Antwort zu den Fragen 3a und 3b wird verwiesen.

5.b) Wie wurden die im „Konzept zur außerschulischen Unterstützung von Kindern und Jugendlichen in der Coronapandemie“ vorgesehenen Projekte zur Stärkung der Medienkompetenz in Bezug auf Lootboxen umgesetzt?

Die Coronapandemie führte zu einem Anstieg der digitalen Mediennutzung, was erhöhte Risiken und Weiterbildungsbedarf zur Folge hatte. Die Staatsregierung beschloss daher das „Konzept zur außerschulischen Unterstützung von Kindern und Jugendlichen in der

Coronapandemie“ und unterstützte zusätzliche Medienangebote des JFF – Institut für Medienpädagogik und der Aktion Jugendschutz (aj). Das JFF stellte Medienangebote zu Cyber-Mobbing, Fake-News und exzessiver Mediennutzung zur Verfügung, erweiterte den „[knipsclub.de](https://www.knipsclub.de)“ für Kinder, baute die Website www.jff.de/kinder für Eltern aus und schulte Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Die aj entwickelte ein digitales Planspiel zu Cyber-Mobbing, eine Broschüre zu Verschwörungsmythen, Videoclips und digitale Wenn-Ich-Karten sowie eine Onlinefortbildung für Fachkräfte. Die Maßnahmen zielten darauf ab, digitale Bildung zu stärken und Risiken im Umgang mit Medien zu minimieren. Konkrete Projekte zur Stärkung der Medienkompetenz in Bezug auf Lootboxen wurden dagegen in der damaligen Pandemiesituation nicht angeboten.

6.a) Wie beurteilt die Staatsregierung die aktuelle Rechtslage für eine Regulierung von Lootboxen in Deutschland?

Auf die Beantwortung der Fragen 1 b und 1 c wird verwiesen.

6.b) Welche Bedarfe sieht die Staatsregierung für weitere gesetzliche Regelungen auf Landes-, Bundes- und/oder EU-Ebene?

Auf die Beantwortung der Fragen 1 b und 1 c wird verwiesen.

6.c) Wie bewertet die Staatsregierung die Initiative auf europäischer Ebene, einen neuen Regulierungsrahmen für Onlinespiele zu entwickeln, um u. a. Lootboxen damit zu regulieren?

In einem am 18. Januar 2023 vom Europäischen Parlament angenommenen Initiativbericht werden harmonisierte EU-Vorschriften für einen besseren Schutz von Online-Gamern gefordert. Die drei wesentlichen Zielrichtungen der Initiative („Spieler müssen besser vor manipulativen Praktiken und Abhängigkeit geschützt werden“, „Spiele für Kinder müssen deren Alter, Rechte und Schwächen berücksichtigen“ und „Die Videospielbranche braucht Unterstützung für mehr Wachstum und Innovation“) sind aus Sicht der Staatsregierung grundsätzlich zu begrüßen.

7.a) Welche Initiativen (ggf. auch mit anderen Bundesländern) hat die Staatsregierung auf Bundesebene zum Thema Lootboxen bereits eingebracht?

Die Staatsregierung hat sich im Rahmen der JuSchG-Novelle 2021 dafür eingesetzt, dass in die Altersbewertung für Computerspiele nicht nur Inhalte, sondern auch Kommunikations-, Kauf-, Interaktions- und Nutzungsrisiken einfließen.

7.b) Inwieweit haben sich die Innenministerinnen und Innenminister der Länder im Rahmen der Innenministerkonferenz im Juni 2024 mit dem Thema Lootboxen in Computerspielen befasst?

Die Innenministerinnen und Innenminister der Länder haben sich im Rahmen der Innenministerkonferenz im Juni 2024 nicht mit dem Thema Lootboxen in Computerspielen befasst.

7.c) Inwiefern findet ein Austausch mit der Spieleindustrie statt, um jugendschutzrelevante Aspekte von Lootboxen zu diskutieren?

Bei den halbjährlichen Sitzungen der Arbeitsgemeinschaft „Jugendschutz“ der Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesjugend- und Familienbehörden sind neben den Vertretungen aus den einzelnen Bundesländern und den Ständigen Vertreterinnen und Vertretern der OLJB bei der FSK und der USK anlassbezogen auch Vertreterinnen und Vertreter der USK und damit mittelbar der Spieleindustrie anwesend, um jugendschutzrelevante Aspekte von Computerspielen zu diskutieren (die USK ist eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche und wird mittelbar vom Industrieverband der Spiele entwickelnden, produzierenden und in Deutschland vertreibenden Industrie [game – Verband der deutschen Games-Branche] getragen).

8.a) Welche Präventionsmaßnahmen zu Lootboxen wurden seit 2021 in bayerischen Schulen durchgeführt (bitte pro Jahr auflisten)?

8.b) Wie werden Eltern und Erziehungsberechtigte über die Risiken von Lootboxen informiert und sensibilisiert?

Aufgrund des Gesamtzusammenhangs werden die Fragen 8 a und 8 b gemeinsam beantwortet.

Der Medienführerschein Bayern bietet kostenlose Materialien für Schulen und thematisiert dabei auch das Thema Gaming inklusive verschiedener Bezahlmodelle (s. z. B. [www.medienfuehrerschein.bayern²](https://www.medienfuehrerschein.bayern2)). Der Medienführerschein Bayern ist eine Initiative der Staatsregierung und wird von der Staatskanzlei gefördert und von der der BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern inhaltlich verantwortet. Auch im mebis Magazin stehen vielfältige Materialien zur Verfügung, die die Schulen und Lehrkräfte bei der Durchführung von Präventionsmaßnahmen im Bereich der Medienerziehung (auch zum Thema Lootboxen) unterstützen. Für Erziehungsberechtigte stehen dort ebenfalls umfangreiche Materialien zu verschiedenen Themenbereichen der Medienerziehung (u. a. auch zum Bereich „Werbung und Kostenfallen“, inkl. Lootboxen) zur Verfügung.

Im kommenden Schuljahr können Erziehungsberechtigte außerdem an zentral angebotenen Elternabenden der BLM Stiftung Medienpädagogik zu verschiedenen Themen der Medienerziehung (u. a. auch zum Thema „Faszination digitale Spiele – was zockt mein Kind online?“) teilnehmen. Mit der Beratung digitale Bildung stehen den Schulen rund 180 hochqualifizierte Ansprechpersonen zu allen Fragen der digitalen Bildung, u. a. auch in Fragen der Mediennutzung, zur Verfügung. Die konkrete Umsetzung von Präventionsmaßnahmen obliegt den Schulen und wird nicht statistisch erhoben. Diesbezügliche Zahlen liegen der Staatsregierung daher nicht vor.

Zudem wurde im Jahr 2021 die aktuelle Ausgabe der Broschüre „Games sicher nutzen – Tipps für Eltern“ der BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern veröffentlicht, welche kostenfrei auf der BLM-Website bestellt und abgerufen werden kann. Darin wird in dem Kapitel zu Kostenfallen auch auf Lootboxen eingegangen. Auch bei den Elternabenden des Medienpädagogischen Referentennetzwerks Bayern werden digitale Spiele und Kosten- und Erlösmodelle digitaler Inhalte aufgegriffen. Die kostenlosen Informationsveranstaltungen bieten Eltern und Erziehenden medienpädagogisches

2 <https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/8-und-9-jahrgangsstufe/generation-games>

Hintergrundwissen sowie praktische Tipps für den Erziehungsalltag und werden von der Staatskanzlei gefördert.

Darüber hinaus können sich Eltern bei dem Projekt ELTERNTALK der aj in Talks zum Thema Videospiele sowie zum Thema Lootboxen austauschen und so Handlungswissen zum Umgang mit diesen Themen erwerben.

8.c) Welche weiteren Maßnahmen plant die Staatsregierung, um den Jugendschutz in Bezug auf Lootboxen zu stärken?

Die in den Antworten zu den Fragen 5 a, 8 a und 8 b genannten Maßnahmen sollen auch künftig fortgeführt und bei Bedarf gestärkt werden.

Hinweise des Landtagsamts

Zitate werden weder inhaltlich noch formal überprüft. Die korrekte Zitierweise liegt in der Verantwortung der Fragestellerin bzw. des Fragestellers sowie der Staatsregierung.

Zur Vereinfachung der Lesbarkeit können Internetadressen verkürzt dargestellt sein. Die vollständige Internetadresse ist als Hyperlink hinterlegt und in der digitalen Version des Dokuments direkt aufrufbar. Zusätzlich ist diese als Fußnote vollständig dargestellt.

Drucksachen, Plenarprotokolle sowie die Tagesordnungen der Vollversammlung und der Ausschüsse sind im Internet unter www.bayern.landtag.de/parlament/dokumente abrufbar.

Die aktuelle Sitzungsübersicht steht unter www.bayern.landtag.de/aktuelles/sitzungen zur Verfügung.