

(Simuliertes) Online-Glücksspiel in Games

Perspektiven des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Schwerpunkt!

Rechtliche Überlegungen zum (simulierten) Online-Glücksspiel

Robin Anstötz, Julian Krüper

Mit dem am 01.07.2021 in Kraft getretenen Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (GlüStV 2021) wurde das Online-Glücksspiel durch die Bundesländer liberalisiert. Zu den seit her erlaubten Formen des Online-Glücksspiels zählen das virtuelle Automatenspiel, Online-Poker, Online-Casino Spiele und das Onlineangebot von Sport- und Pferdewetten und Lotterien. Online-Games mit lediglich glücksspielähnlichen Elementen und Mechanismen, die kein Glücksspiel im Sinne des GlüStV 2021 darstellen, sind nicht an die spieler- und jugendschützenden Vorgaben des GlüStV 2021 gebunden. Dieser Umstand wird angesichts der zunehmenden Konvergenz von Gaming und Gambling¹ und der Gefahren des simulierten Glücksspiels insbesondere für Kinder und Jugendliche² kritisiert.³

Unterscheidung zwischen dem ‚echten‘ und dem simulierten Glücksspiel

Der Anwendungsbereich des GlüStV 2021 wird durch den Begriff des ‚echten‘ Glücksspiels bestimmt.⁴ Ein solches liegt nach der Legaldefinition des § 3 Abs. 1 S. 1 GlüStV 2021 nur 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. Andere Spiele, die mindestens eines dieser Definitionsmerkmale nicht erfüllen, sind kein Glücksspiel im rechtlichen Sinne und damit weder nach § 4 Abs. 1 S. 1 GlüStV 2021 erlaubnispflichtig noch nach § 284 Strafgesetzbuch (StGB) strafbewehrt.

Anders als es für das Glücksspiel der Fall ist, fehlt es im Hinblick auf das simulierte Glücksspiel an einer Legaldefinition. Stattdessen wird der Begriff als „eher vage Umschreibung einer dispersen games-spezifischen Phänomenologie“⁵ verwendet. Aus juristischer Perspektive erscheint es – auch unter Einbeziehung der Erläuterungen zum Staatsvertrag⁶ – überzeugend, eine Begriffsbestimmung negativ über das Fehlen der formalen Glücksspielmerkmale des § 3 Abs. 1 GlüStV vorzunehmen.⁷ Während der Spielausgang hierbei zwar weiterhin vom Zufall abhängen muss, weil andernfalls der auch für das simulierte Glücksspiel konstitutive Einfluss des Spielglücks statt des Geschicks fehlt, mangelt es dem simulierten Glücksspiel hingegen an mindestens einer der beiden weiteren Voraussetzungen des § 3 Abs. 1 S. 1 GlüStV. Beim simulierten Glücksspiel fehlt es danach entweder am entgeltlichen Einsatz der Spielerinnen und Spieler und/oder an einer Gewinnchance; es simuliert diese Merkmale stattdessen.⁸

Einordnung von Lootboxen

Zur Veranschaulichung soll im Folgenden erörtert werden, ob sogenannte Lootboxen unter die Glücksspieldefinition des § 3 Abs. 1 S. 1 GlüStV 2021 subsumiert werden können und es sich bei ihnen deshalb um ‚echtes‘ oder lediglich simuliertes Glücksspiel handelt. Probleme bereiten dabei typischerweise die Voraussetzungen der Entgeltlichkeit und des Erwerbs einer Gewinnchance.

Bei Lootboxen handelt es sich um virtuelle Beutekisten, welche die Spielerin oder der Spieler eines Videospiels entweder ohne oder gegen eine Leistung bestehend aus Spiel- oder Echtgeld erhält. In dieser Kiste befinden sich beispielsweise Spielgeld, Skins, Items oder ähnliche Objekte des jeweiligen Videospiels. Was die Spielerin oder der Spieler erhält, wissen sie vor dem Öffnen einer Lootbox in der Regel nicht.⁹

1. Entgeltlichkeit

Der Begriff des Entgelts ist im GlüStV 2021 nicht näher konkretisiert. Mit einem weiten Verständnis ist davon auszugehen, dass unter den Begriff grundsätzlich jede Gegenleistung fällt, soweit sie einen wirtschaftlichen Wert aufweist und unmittelbar für den Erwerb einer Gewinnchance erbracht wird.¹⁰ Werden Lootboxen unmittelbar gegen Echtgeld erworben (bspw. mithilfe des Einsatzes eines Zahlungsmittels wie der Kreditkarte oder PayPal), kann das Merkmal des Entgelts ohne Weiteres bejaht werden.

Beim Einsatz von Spielwährung gestaltet sich die Rechtslage dagegen komplizierter.¹¹ Hierbei kann es sich um eine Währung handeln, die käuflich erworben und/oder erspielt werden kann. Welches Modell vorliegt, ist für die Qualifikation als Entgelt allerdings nicht entscheidend, weil selbst beim Kauf der Spielwährung durch Echtgeld lediglich die Spielwährung zum Erwerb einer Lootbox eingesetzt wird und somit kein unmittelbarer Zusammenhang zwischen der Leistung des Echtgelds und dem Erwerb einer etwaigen Gewinnchance besteht. Stattdessen ist ausschlaggebend, ob der Spielwährung als Einsatzmittel ein wirtschaftlicher Wert zu kommt. Davon kann ausgegangen werden, sofern die virtuelle Spielwährung einer Spielerin oder eines Spielers auf entsprechenden Online-Plattformen verkauft werden kann. Regelmäßig wird dies jedoch aus tatsächlichen Gründen unmöglich sein. Zum Teil ist es aber möglich, den kompletten Account zu verkaufen. Wenn sich die Spielwährung in einem solchen Fall positiv auf den Account-Wert auswirkt, liegt es nahe, auch in der Spielwährung einen wirtschaftlichen Wert zu erkennen, sodass mit ihrer Leistung ein Entgelt gegeben ist.

Weiterhin fordern der Bundesgerichtshof (BGH) und

das Bundesverwaltungsgericht (BVerwG), dass ein nicht ganz unerheblicher Vermögenswert als Einsatz geleistet wird.¹² Abgesehen von der im Detail umstrittenen Frage, wo die Grenze der Erheblichkeit zu ziehen ist, stuft der BGH einen Einsatz von 10,00 EUR pro Stunde als erheblich ein.¹³ Damit entscheidet über die Erheblichkeit des Einsatzes nicht nur der Wert des einzelnen Einsatzes, sondern auch die Frequenz der Einsatzmöglichkeiten, wenn der Anbieter das Spielkonzept gerade auf eine Mehrfachteilnahme der Spielerinnen und Spieler anlegt.¹⁴ Mit einem durchschnittlichen Preis von 2,00 EUR¹⁵ liegt der Erwerb beispielsweise einer Lootbox zwar unter der Grenze von 10,00 EUR, jedoch ist das Verkaufskonzept der meisten Games mit Lootboxen überwiegend auf die Veräußerung mehrerer Lootboxen gleichzeitig angelegt. Mit dieser Einsatzfrequenz kann die Erheblichkeit des Einsatzes im Hinblick auf Lootboxen angenommen werden.

2. Erwerb einer Gewinnchance

Es ist allerdings fraglich, ob die bei Lootboxen bestehende Möglichkeit des Gewinns eines virtuellen Gegenstands als Erwerb einer Gewinnchance im Sinne des § 3 Abs. 1 GlüStV gilt.

Dies ist – ähnlich wie beim Einsatz – der Fall, wenn dem virtuellen Gegenstand ein Geldwert zukommt. Davon kann ausgegangen werden, sofern die Spielerinnen und Spieler die Möglichkeit haben, die virtuellen Gewinnegegenstände oder den Account mit diesen zu veräußern. Zwar unterhalten die Spieleanbieter in den meisten Fällen keine offizielle Plattform zum Verkauf; es existieren jedoch zahlreiche von Drittanbietern betriebene Plattformen, über welche virtuelle Gegenstände oder ganze Spielaccounts für zum Teil hohe Beträge verkauft werden können. Nach zutreffender Auffassung in der juristischen Literatur sind etwaige Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) der Spieleanbieter, welche den Verkauf verbieten, unbeachtlich, da es allein auf den tatsächlichen wirtschaftlichen Wert ankommt.¹⁶

Von einer zufallsabhängigen Gewinnchance kann indessen nur ausgegangen werden, wenn auch ein zufallsabhängiges Verlustrisiko besteht. Denn würde die Spielerin oder der Spieler mit Sicherheit immer einen dem Einsatz mindestens entsprechenden Wert erhalten, hinge der Gewinn nicht vom Zufall ab. Bei einem solchen Spiel handelt es sich nicht um ein Glücksspiel. Für das Beispiel der Lootbox gilt typischerweise, dass die Spielerin oder der Spieler in der Regel nicht den gesamten Einsatz verliert, sondern immer eine, wenn auch nur geringwertige, Gegenleistung in Form eines oder mehrerer virtueller Gegenstände erlangt (beispielsweise erhält eine Spielerin oder ein Spieler beim

Kauf sogenannter Spieler-Packs im Videospiel *FIFA Ultimate Team* immer irgendeinen Fußballspieler). Aus schlaggebend ist jedoch nicht das „Ob“, sondern der Wert einer Gegenleistung. Mit diesem Argument werden etwa ‚Panini-Sticker‘ oder ‚Überraschungseier‘ nicht als Glücksspiel qualifiziert, weil das Erlangte dem Wert des Entgelts entspreche.¹⁷ Der Wert eines potenziellen Gewinns einer Lootbox ist hingegen in den meisten Fällen sehr gering und entspricht daher nur teilweise dem des Entgelts. Würde allein dieser Gewinn den Einsatz in Frage stellen, könnte die Charakterisierung als Glücksspiel von Anbietern einfach umgangen werden. Daher kann ein Gewinn nur geringen Werts der Subsumtion unter den Glücksspielbegriff nicht entgegenstehen.¹⁸

Rechtsrahmen des simulierten Glücksspiels

Weil das simulierte (Online-)Glücksspiel ausweislich der Erläuterungen zum GlüStV 2021 nicht in den Anwendungsbereich des Staatsvertrages fällt,¹⁹ sind dessen Anbieter auch nicht an die eingangs genannten rechtlichen Vorgaben gebunden. Die für das simulierte (Online-)Glücksspiel verbindlichen Rechtsnormen sind nicht in einem Regelungswerk wie dem GlüStV 2021 gebündelt, sondern folgen aus zahlreichen allgemeinen Rechtsnormen. Im Zentrum stehen hierbei Vorschriften des Jugendschutzes.

Das Jugendschutzrecht ist in Deutschland zweigeteilt. Das *bundesrechtliche Jugendschutzgesetz* (JuSchG) findet nach § 1 Abs. 2 S. 1 JuSchG Anwendung auf Trägermedien und Telemedien. Nach § 1 Abs. 2 JuSchG handelt es sich bei Trägermedien um Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern, die zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut sind. Dem gegenständlichen Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen von Trägermedien steht das elektronische Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen gleich, soweit es sich nicht um Rundfunk im Sinne des § 2 des Rundfunkstaatsvertrages handelt. Telemedien sind nach § 1 Abs. 3 JuSchG Medien, die nach dem Telemediengesetz übermittelt oder zugänglich gemacht werden, wobei als Übermitteln oder Zugänglichmachen das Bereithalten eigener oder fremder Inhalte gilt. Der *landesrechtliche Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien* (JMStV) gilt hingegen für Rundfunk und Telemedien, § 2 Abs. 1 S. 1 JMStV.

1. Jugendschutzgesetz

Das JuSchG differenziert zwischen entwicklungsbeeinträchtigenden Medien²⁰ nach § 10b JuSchG und jugendgefährdenden Medien nach § 15 JuSchG. Für entwicklungsbeeinträchtigende Filme und Spielprogramme normiert § 14 JuSchG eine Kennzeichnungspflicht. Jugendgefährdende Medien werden in eine Liste nach § 18 JuSchG aufgenommen und unterliegen nach § 15 Abs. 1 JuSchG bestimmten Beschränkungen in ihrer Weitergabe. Durch den mit der Novellierung des JuSchG im Mai 2021 neu eingefügten § 14a JuSchG werden nun auch Online-Inhalte, auch Apps, von der Kennzeichnungspflicht erfasst.

Simuliertes Glücksspiel und Lootboxen fallen vorwiegend unter den neuen § 10b JuSchG. Damit wurde eine Lücke geschlossen, die im Jahr 2020 noch dazu führte, dass Lootboxen nach Auffassung der ehemaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) (seit 01.05.2021 Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz [BzKJ]) nicht in die Bewertung eines Mediums einfließen konnten. Die BPjM hatte zu so genannten Kostenfallen im Rahmen eines Indizierungsverfahrens für das Spiel Coin Master²¹ 2020 noch ausgeführt: „Dabei handelt es sich um Interaktions- oder weitere Risiken, die außerhalb des eigentlichen Medieninhalts angelegt sind. Die Prüfung, ob hiervon eine jugendgefährdende Wirkung ausgeht, kann daher aufgrund geltenden Rechts nicht erfolgen.“²²

Es wurde demnach zwischen dem eigentlichen Medieninhalt und medienveranlassten Interaktionen differenziert. Der Kauf der Lootbox ist als Interaktion zu betrachten, die nach alter Rechtslage nicht durch die BPjM im Rahmen des Indizierungsverfahrens bewertet werden konnte. Durch § 10b Abs. 2 JuSchG können nun auch solche außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des infrage stehenden Mediums als Kriterien bei der Beurteilung der Entwicklungsbeeinträchtigung berücksichtigt werden. Ausdrücklich nennen die Gesetzesbegründung bzw. das Gesetz die Eröffnung „uneingeschränkte[r] Kaufmöglichkeiten digitaler Güter“²³ als Bewertungskriterium und möchten dadurch namentlich u. a. „simuliertes Glücksspiel“²⁴ und „glücksspielähnliche Elemente wie ‚Lootboxen‘“²⁵ erfassen. Die angemessene Berücksichtigung der Risiken durch glücksspielähnliche Mechanismen und durch Kauffunktionen im Rahmen der Beurteilung ermöglicht § 10b Abs. 3 S. 1 JuSchG unter Einbeziehung etwaiger Vorsorgemaßnahmen im Sinne des § 24a Abs. 1 und 2 JuSchG, wenn die Risiken nach konkreter Gefahrenprognose als für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen erheblich einzustufen sind, die im Rahmen der Nutzung des Mediums auftreten können.

Auch nach dem neuen JuSchG soll die bloße Existenz von Lootboxen in einem Spiel aber nur subsidiär zu einer Anhebung der Altersbeschränkung führen. Eine solche solle nur vorgenommen werden, wenn Vorsorgemaßnahmen wie eine standardmäßige Deaktivierung oder niedrigschwellige Deskriptoren (d. h. Schlagwörter) nach § 24a JuSchG das Risiko nicht ausreichend verringern.²⁶ Mit Inkrafttreten der neuen Leitlinien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zum 01.01.2023 hat die USK textbasierte Deskriptoren eingeführt. Diese erweitern die bereits bewährten Alterskennzeichen um Hinweise zum Inhalt, zur Nutzung und zu Online-Risiken in Games. Auf diese Weise werden nun mögliche Zusatzfunktionen wie beispielsweise Lootboxen („In-Game-Käufe + zufällige Objekte“) transparent gemacht.²⁷

Daneben nennt § 18 JuSchG Voraussetzungen, bei deren Vorliegen ein Medium in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen ist. Die gesetzlich genannten Beispiele in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG sind für Lootboxen nicht einschlägig, sodass hier auf die Generalklausel nach § 18 Abs. 1 S. 1 JuSchG zurückzugreifen ist. Danach ist auf die Eignung eines Mediums abzustellen, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu gefährden. Die Generalklausel kann simuliertes Glücksspiel und je nach Einordnung ggf. auch Lootboxen erfassen. Im Rahmen des Verfahrens zur Indizierung von *Coin-Master* führte die BPjM aus, bis dahin das simulierte Glücksspiel noch nicht in ihrer Spruchpraxis berücksichtigt zu haben, dies nun aber ändern zu wollen.²⁸ *Coin-Master* erfülle diese Voraussetzungen aufgrund distanzschaffender Merkmale aber noch nicht.²⁹

2. Jugendmedienschutz-Staatsvertrag

Die §§ 4 bis 6 JMStV normieren Verbote und Pflichten in Bezug auf bestimmte Angebote. Eine Einordnung von Spielen, die Lootboxen enthalten, als unzulässiges Angebot im Sinne des § 4 JMStV kommt jedoch nur unter der Prämisse in Betracht, dass dasselbe Angebot zuvor in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 18 Abs. 1 JuSchG aufgenommen wurde, § 4 Abs. 1 S. 1 Nr. 1 JMStV.

Der Begriff der Entwicklungsbeeinträchtigung im Sinne des § 5 JMStV entspricht dem des § 10b Abs. 1 JuSchG, allerdings ist derzeit fraglich, ob im JMStV auch nicht inhaltliche Risiken wie in § 10b JuSchG zu berücksichtigen sind.³⁰ Ein Kriterium für die Bewertung durch die zuständige Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) ist die Förderung exzessiver Nutzung.³¹ Darunter fällt auch die Frage, ob glücksspielähnliche Elemente eine exzessive Nutzung fördern. Während die

Einordnung des reinen Handels mit virtuellen Gütern als unzulässiges oder entwicklungsbeeinträchtigendes Angebot in der Literatur abgelehnt wird,³² liegt es in Anbetracht der unterhaltsamen Gestaltung des simulierten Glücksspiels und seinen daraus resultierenden Gefahren gerade für Kinder und Jugendliche nahe, hinsichtlich dieses Phänomens eine solche Einordnung vorzunehmen.

§ 6 JMStV schränkt die Werbung aus Gesichtspunkten des Jugendschutzes ein. Nach § 6 Abs. 2 Nr. 1 JMStV darf die Werbung keine direkten Aufrufe zum Kaufen oder Mieten von Waren oder Dienstleistungen an Kinder oder Jugendliche enthalten, die deren Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit ausnutzen. Je nach Aufforderungscharakter können auch Lootboxen den Verbotstatbestand verwirklichen.³³ Nach B.6.4 der KJM-Kriterien für die Aufsicht sind auch das Ausnutzen der Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit und nach B.6.5 interessenschädigende Werbung als Kriterien der Bewertung heranzuziehen. Diese, lediglich die Bewerbung einer Lootbox betreffenden Vorgaben, haben für das Lootbox-Angebot selbst aber keinen Aussagegehalt.

3. Fazit zu Lootboxen im Jugendschutzrecht

Lootboxen werden auch durch das neue Jugendschutzrecht nicht verboten. Die Verwendung derselben führt unter Beachtung bestimmter Kennzeichnungsvoraussetzungen (insbesondere die Verwendung von Deskriptoren) noch nicht einmal zu einer höheren Einstufung der Alterskennzeichnung. Dies kann nun aber als Wille des Gesetzgebers betrachtet werden, der die Anpassungen gerade mit Blick auf Lootboxen vorgenommen hat. Die Anpassungen führen aber immerhin zu einer stärkeren Sensibilisierung gegenüber simuliertem Glücksspiel und insbesondere Lootboxen. Somit ist die Berücksichtigung von simuliertem Glücksspiel nicht nur im Rahmen der Einordnung als entwicklungsbeeinträchtigendes Medium, sondern auch als jugendgefährdendes Medium möglich, wenngleich die Schwelle recht hoch liegt.

Literatur

¹ Eingehend Fiedler, I. & Ante, L. & Steinmetz, F. (2018). Die Konvergenz von Gaming und Gambling. Wiesbaden: Springer.

² S. dazu Hayer, T. & Rosenkranz, M. & Meyer, G. & Brosowski, T. (2019). Simuliertes Glücksspiel im Internet. Kindheit und Entwicklung, 28(2), 123(124f., 127ff.).

³ S. beispielsweise Europäisches Verbraucherzentrum Deutschland, Lootboxen: Verstecktes Glücksspiel in Computer- und Videospielen?, abrufbar unter <https://bit.ly/3eqErbW> (letzter Abruf: 29.12.2022).

⁴ LT NRW, Drs. 17/11683, S. 107.

- ⁵ Liesching, M. (2020). „Simuliertes Glücksspiel“ in Game-Apps. ZfWG,313(314).
- ⁶ In LT NRW, Drs. 17/11683, S. 107 heißt es: „Andere Bereiche, in denen die Definition des Glücksspiels nicht erfüllt ist, werden vom Anwendungsbereich dieses Staatsvertrags nicht erfasst. Dies betrifft insbesondere sog. „simuliertes Glücksspiel“, wie es teilweise in Computer- und Videospielen angeboten wird.“
- ⁷ So wohl auch Brüggemann, L. (2021). Der Glücksspielbegriff: Neue Herausforderungen für ein überkommenes Verständnis. ZfWG,229(229).
- ⁸ S. zu der Thematik auch schon Schulz, L. & Lüder, T. (2020). Glücksspielrechtliche Einordnung von Lootboxen, abrufbar unter <https://bit.ly/3QmK7m6> (letzter Abruf: 06.01.2023).
- ⁹ Ausführlicher zum Begriff der Lootbox auch Ehinger, P. & Schadomsky, L. (2018). Der In-Game-Verkauf von Lootboxen – jugendgefährdendes Glücksspiel oder bloßes Transparenzproblem?. K&R,145(145); Kainbring, J. & Röll, M. (2018). Zur glücksspielrechtlichen Bewertung von Beutekisten (Lootboxen). ZfWG,235(235 f.).
- ¹⁰ Vgl. Nolte, M. (2017). § 3 GlüStV. In Becker, F. & Hilf J. & Nolte, M. & Uwer, D. (Hrsg.), Glücksspielregulierung (Rn. 14 f.). Köln: Carl Heymanns Verlag.
- ¹¹ S. zum Folgenden auch schon Kainbring, J. & Röll, M. (2018). Zur glücksspielrechtlichen Bewertung von Beutekisten (Lootboxen). ZfWG,235(237).
- ¹² BGH, Beschl. v. 29.09.1986, 4 StR 148/86, Rn. 15 ff.; BVerwG, Urt. v. 16.10.2013, 8 C 21/12. Rn. 25.
- ¹³ BGH, Urt. v. 08.08.2017, 1 StR 519/16, R. 13.
- ¹⁴ S. hierzu BGH, Urt. v. 28.11.2011, I ZR 93/10, Rn. 79; Fischer, P. (2014). Glücksspielrechtliche Aspekte in Online-Spielen. CR,587(590 f.); Korte, S. (2018). Glücksspiel im und über Internet. In Gebhardt, I. & Korte, S. (Hrsg.), Glücksspiel (Rn. 11). Berlin: De Gruyter.
- ¹⁵ So Klenk, L. (2019). Lootboxen in Glücksspielen als verbotenes Glücksspiel. GewArch,222(225).
- ¹⁶ Zutreffend Klenk, L. (2019). Lootboxen in Glücksspielen als verbotenes Glücksspiel. GewArch,222(224).
- ¹⁷ Vgl. Klenk, L. (2019). Lootboxen in Glücksspielen als verbotenes Glücksspiel. GewArch,222(224) m. w. N. Laut der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) würden Lootboxen Panini-Stickern und Überraschungseiern ähneln (s. <https://bit.ly/3WUWqs0>, letzter Abruf: 30.12.2022).
- ¹⁸ So im Ergebnis auch Zimmermann, S. & Franzmeier, M. (2018). Zur glücksspielrechtlichen Relevanz von Lootboxen – Ein Beitrag unter besonderer Berücksichtigung des Gesetzestelos. ZfWG,528(531).
- ¹⁹ LT NRW, Drs. 17/11683, S. 107.
- ²⁰ Dabei handelt es sich nach § 10a Nr. 1 JuSchG um Medien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.
- ²¹ S. hierzu Lüder T. & Tautz, F. Coin Master – Was tun mit simuliertem Glücksspiel, abrufbar unter <https://bit.ly/3jKXAb1> (letzter Abruf: 06.01.2023).
- ²² Die Entscheidung ist einsehbar in der BPJMAKTUELL 2/2020, S. 14 f., abrufbar unter <https://bit.ly/3I8vXD3> (letzter Abruf: 30.12.2022).
- ²³ BT Drs. 19/24909, S. 43.
- ²⁴ BT Drs. 19/24909, S. 44.
- ²⁵ BT Drs. 19/24909, S. 44.
- ²⁶ BT Drs. 19/27289, S. 9 f. Vgl. auch Hilgert, F. & Sümmermann, P. (2021). Von Inhalt zu Interaktion: Neuerungen im Jugendschutzrecht. K&R,297(299).
- ²⁷ Wager, R. & Waldeck, K. (2021). Kennzeichnung von Filmen und Spielprogrammen. In Erdemir (Hrsg.), Das neue Jugendschutzgesetz (Rn. 44). Baden-Baden: Nomos.
- ²⁸ S. BzKJ, Die Spiele-Apps „Coin Master“, „Coin Trip“ und „Coin Kingdom“ haben keine jugendgefährdende Wirkung im Sinne des Jugendschutzgesetzes, abrufbar unter <https://bit.ly/3Q6QiL6> (letzter Abruf: 30.12.2022).
- ²⁹ S. zur Erklärung BPJMAKTUELL 2/2020, S. 14 f., abrufbar unter <https://bit.ly/3I8vXD3> (letzter Abruf: 30.12.2022).
- ³⁰ Liesching, M. (2022) § 5 JMStV. In Liesching, M. (Hrsg.), Jugendschutzrecht (Rn. 4). München: C.H. Beck.
- ³¹ Kommission für Jugendmedienschutz, Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien, B.6.4, abrufbar unter <https://bit.ly/3YUrhXv> (letzter Abruf: 30.12.2022).
- ³² Schippel, R. (2017) Sind Lootboxen Glücksspiel?. WRP,1444(1445).
- ³³ Liesching, M. (2022) § 6 JMStV. In Liesching, M. (Hrsg.), Jugendschutzrecht (Rn. 30). München: C.H. Beck.

Zu den Personen

Prof. Dr. Julian Krüper ist geschäftsführender Direktor des drittmittelgeförderten Instituts für Glücksspiel und Gesellschaft an der Ruhr-Universität Bochum.

Robin Anstötz ist wissenschaftlicher Mitarbeiter ebenda.