

Risikodimensionen von (simuliertem) Online-Glücksspiel für Kinder und Jugendliche

Denise Michels, Lukas Neuerburg

Wissenschaftliche Studien legen nahe, dass Glücksspielen mit einem problematischen, riskanten Spielen bis hin zu einem dysfunktionalen, pathologischen Spielen, also einer Glücksspielstörung, einhergehen kann (Hayer, Girndt, & Kalke, 2019). Nicht ohne Grund ist Glücksspiel für Kinder und Jugendliche online wie offline in Deutschland prinzipiell nicht zulässig und durch Zugangsbeschränkungen reglementiert (§ 6 Jugendschutzgesetz [JuSchG], siehe auch §§ 4 Abs. 3 S. 3, 6e Abs. 1 S. 1 Glücksspielstaatsvertrag [GlüStV]). Neben expliziten Online-Glücksspielangeboten enthalten aber auch viele digitale Spiele Anteile, die als Glücksspielelemente klassifiziert werden können; oftmals wird hier von sogenanntem simuliertem Online-Glücksspiel gesprochen (zur Unterscheidung von echtem und simuliertem Online-Glücksspiel aus juristischer Perspektive siehe in diesem Heft: Anstötz & Krüper, 2023).

Inhaltlich-phänomenologische Perspektive im Kinder- und Jugendmedienschutz

Aus suchtpsychologischer Sicht erscheint simuliertes Online-Glücksspiel als hochrelevantes Handlungsfeld des Kinder- und Jugendmedienschutzes. Derartige Spiele weisen hohe spielmechanisch-strukturelle Ähnlichkeiten zu Glücksspielen auf. Aufgrund vergleichbarer Wirkmechanismen können sie ebenso wie Glücksspiel ein Gefährdungspotenzial für Kinder und Jugendliche bergen. Zeitgleich erfährt simuliertes Online-Glücksspiel aber nicht eine ebensolche gesetzliche Regulierung durch Spielenden- und Jugendschutzmaßnahmen wie echtes (Online-)Glücksspiel (LT NRW, Drs. 17/11683, S. 107), obwohl Kindern und Jugendlichen

der Zugang zu simuliertem Online-Glücksspiel gewährt wird und eine nachweisliche Nutzung entsprechender Angebote durch ebenjene besteht (z. B. Hayer, Rosenkranz, Meyer, & Brosowski, 2019). Simuliertes Online-Glücksspiel kann zu einem Kontrollverlust über finanzielle Ausgaben führen, die Entwicklung eines exzessiven Spielverhaltens begünstigen oder den Übergang zum echten Glücksspiel ebnen.

Aufgabe der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) ist es, Gefährdungspotenziale für Kinder und Jugendliche zu erkennen, zu analysieren und aufzubereiten. Auf dieser fachlichen Basis überprüft die BzKJ die von Diensteanbietern vorzuhaltenden Vorsorgemaßnahmen (§ 24a Abs. 1 JuSchG), dies mit dem kinderrechtlichen Ziel, Kindern und Jugendlichen eine sichere und unbeschwerter Teilhabe im digitalen Raum zu ermöglichen. Außerdem fördert sie die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes gemäß § 17a Abs. 2 JuSchG. Die folgende Betrachtung sowohl der zugrundeliegenden Wirkmechanismen im echten Glücksspiel, als auch der besonderen Gegebenheiten bei simuliertem Online-Glücksspiel soll einen Beitrag zum Fachdiskurs leisten.

Risikodimension des Glücksspiels: Entstehung pathologischen Glücksspiels

Hauptgefährdungspotenzial des Glücksspielens online wie offline stellt die Entwicklung pathologischen Glücksspielens einhergehend mit der Schädigung finanzieller und weiterer persönlicher Interessen sowie eine exzessive Nutzung dar (zum Störungsbild Gambling Disorder: World Health Organization, 2019). Von Rele-

vanz sind hierfür Lehr-Lern-Mechanismen (z. B. Petry, Füchtenschnieder-Petry, Vogelgesang, & Brück, 2020): Mittels verhaltensbezogener Konditionierung wird ein mehrdimensionaler Chronifizierungsprozess von einem gelegentlichen hin zu einem regelmäßigen Spielen sowie ein verhaltensspezifisches „Suchtgedächtnis“ begünstigt und so die Entstehung und Aufrechterhaltung dysfunktionaler Verhaltensweisen unterstützt. Monetäre Einsätze sowie intermittierende Verstärkungsprozesse (d. h. nur gelegentliche Gewinne) führen zu einer zusätzlichen Erregungssteigerung beim Spielen, welche Konditionierungsprozesse begünstigt. Ebenso fördern kognitive Verzerrungsmuster wie Kontrollillusionen und eine verzerrte Bewertung von Ergebnissen (Gewinne werden eigenen Kompetenzen, Verluste äußeren Umständen zugeschrieben) eine zumeist unbewusste Automatisierung des Spiels. Eine enge Verbindung zwischen angenehmen Affekten, konditionierten Entzugserscheinungen und abhängigkeitsassoziativen Hinweisreizen entsteht. Spielen wird zu einer inadäquaten Form der Gefühls- und Stressregulation. Begleitet wird der Prozess zudem von einer Toleranzentwicklung und ggf. eskalierendem Commitment/Chasing (Versuch, Verluste durch weiteres Spielen und höhere Einsätze auszugleichen).

Faktoren, die dysfunktionales Glücksspielverhalten begünstigen

Merkmale der Spielenden, Umweltfaktoren und Eigenschaften des Spiels sowie deren Wechselwirkungen sind für die Entwicklung und Aufrechterhaltung des pathologischen Glücksspielens von Bedeutung. Spielimmanente Merkmale, die ein dysfunktionales Verhalten fördern, sind eine hohe Spielgeschwindigkeit und Ereignisfrequenz, ein jugendaffines Game-Design sowie aufmerksamkeitssteuernde musikalische und visuelle Reize. Als riskant gelten zudem Spiele, bei denen Spielende fälschlicherweise denken, dass sie Kontrolle über den Spielausgang haben sowie Spiele mit Beinahe-Gewinnen (Becker & Wuketich, 2020). Die aufgeführten Spielmechanismen lassen sich bei virtuellem und terrestrischem Glücksspiel finden. Bei Online-Glücksspiel kommen weitere abhängigkeitsfördernde Faktoren hinzu. Dies sind bspw. der niedrigschwellige Zugang zu jeder Tageszeit und von jedem Ort, eine leichte Bedienung, schnelle Spielabfolgen in Kombination mit kurzen Auszahlungsintervallen, fehlende soziale Kontrollmöglichkeiten bzw. anonyme Spielteilnahmen, die Möglichkeit der leichten Erhöhung des Einsatzes sowie multiple Optionen des bargeldlosen Zahlungsverkehrs (Hayer, 2013).

Zu den personenbezogenen Einflussfaktoren gehört u. a. ein frühes Einstiegsalter ins Glücksspiel, womit Jugendliche als besonders vulnerable Gruppe gelten (zu weiteren Faktoren siehe z. B. Becker & Wuketich, 2020). In der Entwicklungsphase der Adoleszenz bedingt eine zeitlich verzögerte Ausreifung der Hirnregionen, dass bei Jugendlichen grundlegend eine erhöhte Belohnungssensitivität bei unausgereifter Impulskontrolle und einem erhöhten Interesse an risikobehafteten neuartigen Aktivitäten vorliegt, wodurch ein erhöhtes Risiko für glücksspielbedingte Fehlanpassungen besteht (Hayer, 2013). Für das Auftreten von glücksspielbezogenen Problemen werden jene Jugendlichen als besonders gefährdet eingeordnet, die weitere, das exzessive Spielen begünstigende individuelle wie soziale Faktoren aufweisen (umfassende Darstellung der Faktoren: Hayer, 2013). Das Spielen von simulierten Online-Glücksspielformaten stellt einen solchen Risikofaktor dar.

Risikodimensionen des simulierten Online-Glücksspiels

Bei simuliertem Online-Glücksspiel wird im Gegensatz zu echtem Glücksspiel nicht zwingend ein Entgelt verlangt und/oder der Gewinn hängt nicht ganz oder überwiegend vom Zufall ab. Darüber hinaus basiert simuliertes Online-Glücksspiel jedoch auf vergleichbaren Prinzipien wie echtes Glücksspiel, bspw. auf Konditionierung und intermittierender Verstärkung. Zudem begünstigen auch hier die benannten spielimmanenten und personenbezogenen Faktoren ein problemhaftes Spielverhalten. Simuliertes Online-Glücksspiel verfügt, je nach Ausgestaltung, zudem über eigene risikobedingende Spielmerkmale. So kann eine algorithmusgesteuerte überzufällige Gewinnausschüttung risikoe erhöhende Fehlannahmen über geringe Verluste und hohe Gewinne bei Glücksspielaktivitäten begünstigen (z. B. Wohl, Salmon, Hollingshead, & Kim, 2017). Risikodimensionen des simulierten Online-Glücksspiels sind hierdurch insbesondere: die Anregung eines dysfunktionalen Spielverhaltens in digitalen Spielen, die Schädigung finanzieller Interessen und die Anregung zur Beteiligung an echtem (Online-)Glücksspiel.

Anregung einer dysfunktionalen Spielnutzung digitaler Spiele

In der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD-11) ist neben der Gambling Disorder auch die Ga-

ming Disorder als stoffungebundene Suchterkrankung anerkannt (World Health Organization, 2019). Dabei begünstigt die Nutzung einiger Spiele ein dysfunktionales Spielverhalten in höherem Maße als andere Spiele. Eine zentrale Rolle spielt u. a. die Gestaltung von Spielmerkmalen der Belohnungsvergabe innerhalb des Spieldesigns (Rumpf, 2017), wie sie typischerweise gehäuft im simulierten Online-Glücksspiel vorliegen (z. B. Unvorhersagbarkeit der Belohnung, hohe Anzahl an Belohnungsmechanismen, In-Game-Käufe).

Schädigung finanzieller Interessen durch Monetarisierungsstrategien im Spiel

Besonders, wenn es sich beim simulierten Online-Glücksspiel um Freemium-Modelle handelt (d. h. ein kostenloses Basisprodukt mit kostenpflichtigen Erweiterungen bzw. einer kostenpflichtigen Vollversion) oder Spielende Mikrotransaktionen tätigen können, um mehr Spielwährung zu erhalten, besteht die Gefahr, dass Entscheidungen über ein Spielinvestment in diesen Angeboten durch manipulative Spieldesigns bedingt werden. Dies insbesondere, wenn es keine Vorabinformationen über mögliche In-Game-Käufe gibt, wenn im Verlauf In-Game-Käufe möglich sind, um schneller im Spiel fortzukommen oder wenn mit anderen zusammengespielt wird (reziproker Gruppendruck). Werden In-Game-Käufe in Spielwährungen umgewandelt, besteht überdies die Möglichkeit, dass Kinder und Jugendliche den Überblick über getätigte Ausgaben verlieren (Brüggen et al., 2022). Schädigungen finanzieller Interessen und ggf. weitere Gefährdungsmomente können auch beim Erwerb von sogenannten Lootboxen gegen Echtgeld gesehen werden. Dabei handelt es sich um Spielelemente, die dem simulierten Online-Glücksspiel spielmechanisch-strukturell ähnlich sind. Rein phänotypisch erinnern sie jedoch höchstens teilweise an echtes Glücksspiel. Da beim Kauf von Lootboxen vorher nicht bekannt ist, welchen Inhalt man erwirbt, kann dies dazu führen, weitere Lootboxen zu kaufen, bis das gewünschte Ereignis eintritt (Brüggen et al., 2022). Hier können psychologische Mechanismen greifen, die vergleichbar mit denen des Chasing-Verhaltens/eskalierenden Commitments sind.

Anregung zur Beteiligung an echtem (Online-)Glücksspiel

Die bisherige Forschungslage erlaubt die Wirkannahme, dass durch simuliertes Online-Glücksspiel positiv gefärbte Glücksspieleinstellungen, eine Desensibilisie-

rung gegenüber Glücksspielverlusten, die Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen und ein (schneller) Umstieg auf echtes Glücksspiel begünstigt wird (z. B. Armstrong, Rockloff, Browne, & Li, 2018; Hayer, Rosenkranz et al., 2019). So zeigen Studien, dass Angebote mit Elementen des simulierten Online-Glücksspiels für Spielteilnehmende im Kindes- und Jugendalter das Risiko erhöhen können, auf echte Glücksspielangebote zuzugreifen (z. B. Hayer, Girndt et al., 2019). Einen prädiktiven Effekt für den Umstieg haben hierbei Mikrotransaktionen und gezeigte themenbezogene Werbung (z. B. Armstrong et al., 2018). Close & Lloyd (2021) stellen in einem systematischen Literatur-Review überdies fest, dass ein Zusammenhang zwischen dem Kauf von Lootboxen und einem gesteigerten problematischen Glücksspielverhalten in mehreren Studien nachgewiesen werden konnte. Zudem zeigt sich, dass sowohl die Teilnahme an Angeboten des simulierten Online-Glücksspiels im zurückliegenden Lebensverlauf (King, Delfabbro, Kaptsis, & Zwaans, 2014) als auch Geldausgaben für In-Game-Käufe in diesen Angeboten (King, Russell, Gainsbury, Delfabbro, & Hing, 2016) mit aktuellen glücksspielbezogenen Problemen im Zusammenhang stehen.

Simuliertes Online-Glücksspiel und weitere Gefährdungspotenziale: Die Rolle der BzKJ

Den beschriebenen Interaktions- und Nutzungsrisiken und weiteren Gefährdungspotenzialen begegnet die BzKJ auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes mit folgenden Maßnahmen:

- In Diskurs- und Veranstaltungsformaten der ZUKUNFSWERKSTATT bringt die BzKJ Akteurinnen und Akteure zusammen, die Verantwortung für ein gutes Aufwachsen mit Medien tragen. Dazu gehören unter anderem der Kinder- und Jugendschutz und die Jugendhilfe, die Medienaufsicht, Medienpädagogik und Wissenschaft, Vertreterinnen und Vertreter von Kindern, Jugendlichen und ihren Eltern selbst sowie – ganz zentral – die Anbieter von für Kinder und Jugendliche relevanten Diensten. Ziel ist es, im Rahmen der in § 17a Abs. 2 Nr. 1 JuSchG beschriebenen gemeinsamen Verantwortungsübernahme von Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft den Kinder- und Jugendmedienschutz so weiterzuentwickeln, dass er auch in einer dynamischen, digitalen Mediumgebung stetig Wirkung entfaltet. Die Kinderrechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe sind dabei die leitenden Grundprinzipien. Inhaltlich geht es darum, aktuelle

und wirksame Erkenntnisse zur Risikobewertung (risk assessment) und Risikominimierung (risk mitigation) zusammenzutragen und nutzbar zu machen.

- Die BzKJ kann Verstöße gegen die in § 14a JuSchG verankerten Kennzeichnungspflichten mit Bußgeldern ahnden. Anbieter von Film- und Spielplattformen sind hiernach verpflichtet, ihre Angebote mit deutlich wahrnehmbaren Alterskennzeichen zu versehen. Die Kennzeichnungspflicht dient der Schaffung von Transparenz und Orientierung über die für Kinder und Jugendliche potenziell entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung der Online-Inhalte. Mit der Novellierung des JuSchG im Jahr 2021 wurde dieses System der Alterskennzeichen auch inhaltlich weiter ausgestaltet: Die ausgewiesene Altersstufe für einen Film oder ein Spiel wird nun durch Informationen ergänzt, die Eltern auf einen Blick über darin enthaltene Risiken informieren (sogenannte Deskriptoren). Bei Spielen kann dies beispielsweise ein Hinweis auf Nutzungsfunktionalitäten wie Lootboxen oder Kauffunktionen sein. So soll die Orientierungsfunktion der bei Eltern bekannten Alterskennzeichnungen erweitert und gestärkt werden. Zur Umsetzung dieser neuen Prüfverfahren unter Anwendung der Deskriptoren durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) siehe auch in diesem Heft: Secker & von Petersdorff, 2023.
- Im Verfahren nach § 24b JuSchG übt die BzKJ die Aufsicht über die Anbieterpflichten zum Schutz von Kindern und Jugendlichen aus, sofern Anbieter gemäß § 24a JuSchG zur Vorhaltung systemischer Vorsorgemaßnahmen verpflichtet sind. Die BzKJ steht dazu im Rahmen der dialogischen Regulierung mit relevanten Anbietern im Austausch. Zudem arbeitet die BzKJ im Rahmen der Prüfung der Entwicklungsbeeinträchtigung außerhalb inhaltlicher Risiken gemäß § 10b JuSchG bei der konkreten Risikobewertung und -minimierung sowie Einschätzung der Wirksamkeit von Vorsorgemaßnahmen mit den Freiwilligen Selbstkontrollen zusammen.
Im Hinblick auf (simuliertes) Online-Glücksspiel stellt eine mögliche und von verschiedenen Spielplattformen bereits angebotene Vorsorgemaßnahme die Option für Eltern bzw. personensorgeberechtigten Personen dar, finanzielle Ausgaben technisch einzuschränken. Eine solche Maßnahme kann bei guter Ausgestaltung in Games zumindest enthaltenen Kostenfallen bzw. einem Verlust der

Kontrolle über Ausgaben entgegenwirken. Weitere risikomindernde Maßnahmen können eine Informationsverpflichtung zu Spielabläufen und Gewinnwahrscheinlichkeiten, ein Verbot an Kinder und Jugendliche gerichteter Bewerbung von simuliertem Online-Glücksspiel, Limitierungen von Mikrotransaktionen sowie vollumfängliche Transparenz bezüglich Echtgeld-Einsätzen bei simuliertem Online-Glücksspiel sein (Hayer, Rosenkranz et al., 2019). Auch weitere Maßnahmen des Jugend- und Spielerschutzes bei echtem Glücksspiel könnten zum Einsatz kommen. Hierunter fallen bspw. Altersverifikationssysteme, die Vermeidung der Ermuterung zu kontinuierlichem Spiel sowie selbstgesetzte und generelle Einzahl-, Einsatz-, Zeit- und Verlustlimits (diese und weitere Maßnahmen vgl. Hayer et al., 2020).

Literatur

- Anstötz, R. & Krüper, J. (2023). Rechtliche Überlegungen zum (simulierten) Online-Glücksspiel. *BzKJAKTUELL*, 31(1), 8–12.
- Armstrong, T., Rockloff, M., Browne, M., & Li, E. (2018). An exploration how simulated gambling games may promote gambling with money. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1165–1184.
- Becker, T. & Wuketich, M. (2020). Sollte bei der Regulierung des Glücksspiels zwischen den einzelnen Glücksspielformen differenziert werden? L. Heidbrink & A. Gröppel-Klein (Hrsg.). Die dunklen Seiten des Konsums (S. 17–36). Baden-Baden: Nomos.
- Brüggen, N., Dreyer, S., Gebel, C., Lauber, A., Materna, G., Müller, R., Schöber, M., & Stecher, S. (2022). Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Akt. und erw. 2. Auflage. Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (Hrsg.). Bonn.
- Close, J. & Lloyd, J. (2021). Lifting the Lid on Loot-Boxes. Online verfügbar unter: https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-07/Gaming_and_Gambling_Report_Final_0.pdf [10.01.2023]
- Hayer, T. (2013). Jugendliche und Glücksspiele: Spielanreize, Spielrisiken, Speilexzesse. In Deutsche Vereinigung für Jugendgerichte und Jugendgerichtshilfen e. V. [Hrsg.]. Jugend ohne Rettungsschirm. Herausforderungen annehmen! Godesberg: Forum Verlag.
- Hayer, T., Girndt, L., & Kalke, J. (2019). Das Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen: Eine systematische Literaturanalyse. Abgerufen von: https://www.lsgbayern.de/fileadmin/user_upload/lsg/News/191219_Bericht_THayer.pdf [10.01.2023]
- Hayer, T., Lahusen, H., & Kalke, J. (2020). Standards für Jugend- und Spielerschutzmaßnahmen beim Online-Glücksspiel (SJSOG). Abgerufen von: https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2021/02/Abschlussbericht_SJSOG.pdf [10.01.2023]
- Hayer, T., Rosenkranz, M., Meyer, G., & Brosowski, T. (2019). Simuliertes Glücksspiel im Internet. Ergebnisse einer quantitativen Befragung von Schülern und Schülerinnen zu Konsummustern und Risikobedingungen. *Kindheit und Entwicklung*, 28 (2), 123–133.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptsis, D., & Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 31, 305 – 313.
- King, D. L., Russell, A., Gainsbury, S., Delfabbro, P. H., & Hing, N. (2016). The cost of virtual wins: An examination of gambling-related risks in youth who spend money on social casino games. *Journal of Behavioral*

- Addictions, 5, 401 – 409.
- Petry, J., Füchtenschnieder-Petry, I., Vogelgesang, M., & Brück, T. (2020). Pathologisches Glücksspielen. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (Hrsg.). Abgerufen von: https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Broschueren/Suchtmedizinische_Reihe_6_Gluecksspiel.pdf [10.01.2023]
- Rumpf, H.-J. (2017). Expertise „Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen“. Online verfügbar unter: <http://docplayer.org/58447171-Expertise-suchtfördernde-faktoren-von-computerund-internetspielen.html> [Zugriff: 14.02.2022]
- Secker, E. & von Petersdorff, L. (2023). Altersbewertung von Online-Games mit (simuliertem) Online-Glücksspiel. *BzKJAKTUELL*, 31(1), 18-21.
- Wohl, M. J. A., Salmon, M. M., Hollingshead, S. J., & Kim, H. S. (2017). An examination of the relationship between social casino gaming and gambling: The bad, the ugly, and the good. *Journal of Gambling Issues*, 35, 1-23.
- World Health Organization. (2019). *ICD-11: International classification of diseases* (11th revision). Abgerufen von: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en> [10.01.2023]

Zu den Personen



Denise Michels ist psychologische Referentin im Referat Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, Prävention und Kommunikation bei der BzKJ.

Foto: ©Jürgen Streitberger (Fotostudio S 2)



Lukas Neuerburg ist medienwissenschaftlicher und -pädagogischer Referent im Referat Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, Prävention und Kommunikation bei der BzKJ.