

Altersbewertung von Online-Games mit (simuliertem) Online-Glücksspiel

Elisabeth Secker, Lorenzo von Petersdorff

„Simuliertes Glücksspiel“ im Bereich digitaler Spiele

Das Phänomen der Integration von Elementen, die echtes Glücksspiel simulieren, wie z. B. Glücksräder, Slot Machines oder Lotterien, ist im Bereich der digitalen Spiele grundsätzlich nicht neu. Wirft man einen Blick auf die Spruchpraxis der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) der letzten 20 Jahre, so zeigt sich, dass der „digitalen Kopie“ von casinotypischen Glücksspielen ohne Echtgeldausschüttung per se wenig bis kein Beeinträchtigungspotenzial beigemessen wurde. Hauptargument dieser Entscheidungen war, dass nicht mit realem Geld gespielt würde und die Verluste nur fiktiv seien. Entsprechend würden Nutzende auch nicht den hohen Reizen und Gefahren echter Casino-Spiele ausgesetzt bzw. mit diesen konfrontiert. Vielmehr gehe es lediglich um „Highscores“ und Zeitvertreib. Im Ergebnis erfolgte eine Anlehnung an Brett- oder Würfelspiele, das Glücksrad im Kaufhaus oder auf Jahrmärkten, denen auch heute üblicherweise kein Beeinträchtigungspotenzial beigemessen wird.

Über die letzten Jahre ist die Angebotsvielfalt insbesondere im Online-Bereich jedoch rasant gestiegen. Hierzu gehören etwa casinoähnliche Spiele-Apps, wie die stark in die Kritik geratene App „Coin Master“, die unter Berücksichtigung der hinzugetretenen Online-Umgebung in Verknüpfung mit verschiedenen Monetarisierungsmodellen eine neue Bewertung erforderlich machten. Das Hauptaugenmerk liegt hier insbesondere auf der starken Zentralität des Glücksspielthemas als Kernelement des Spiels (z. B. Betätigung eines Einarmigen Banditen), anstatt der Thematisierung von Glücksspiel am Rande des Spiels oder als Teil der Story wie z. B. einem simulierten Pokerspiel in einem Saloon.

Die Konstellationen simulierter Glücksspielangebote sind vielfältig, jedoch deutlich von echtem Glücksspiel zu unterscheiden. Gemäß des in Deutschland geltenden

Glücksspielbegriffs, der sich sowohl in § 3 Absatz 1 S. 1 Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), als auch in § 284 Strafgesetzbuch (StGB) wiederfindet, liegt ein Glücksspiel vor, wenn für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Dabei muss eine Gewinnchance auf einen nicht ganz unbedeutenden wirtschaftlichen Vorteil bestehen. Für die Feststellung eines solchen Vermögenswertes ist entscheidend, ob und inwieweit die erworbenen digitalen Güter handelbar sind (vgl. Nickel/Feuerhake/Schelinski, MMR 2018, S. 589). Hält man sich diese rechtliche Definition von Glücksspiel vor Augen, so finden im Rahmen von simuliertem Glücksspiel verschiedene Konstellationen auf den jeweiligen Ebenen der Glücksspieldefinition statt (insbesondere Einsatz und Gewinn), die einer Subsumtion unter dem Begriff des echten Glücksspiels entgegenstehen. Der Spieleinsatz kann zum Beispiel gratis, über Spielerfolge, durch Käufe oder das Anschauen von Werbung erfolgen. Auf Gewinnebene hingegen sind Konstellationen typisch, welche entweder digitale Währung, Gutscheine oder sogar geldwerte Preise als Gewinn ausspielen. Auch kommt es mitunter zu Verschränkungen von simulierten Glücksspielformaten mit echten Glücksspielangeboten, z. B. durch die Bewerbung von echtem Glücksspiel innerhalb simulierter Angebote oder die Nutzenden erhalten durch die Nutzung der simulierten Glücksspielformate einen Vorteil im Rahmen der echten Glücksspielangebote.

Entwicklungsbeeinträchtigungen aufgrund simulierten Glücksspiels

Gleichlaufend zur veränderten Medienlandschaft hat sich auch die Forschung mittels unterschiedlicher Methoden über Jahre mit dem Thema befasst. Die Untersuchungser-

gebnisse führen dabei je nach Ausgestaltung der Spielangebote im Wesentlichen Gewöhnungseffekte für Formen echten Glücksspiels sowie damit einhergehende Fehleinschätzungen im Hinblick auf Chancen und Risiken an, ebenso wie Aspekte der exzessiven Nutzung. Hinsichtlich der Gewöhnungseffekte werden insbesondere die Vermittlung und gestalterische Zugänglichkeit zu echten Formen des Glücksspiels angebracht, wie z. B. durch eine realitätsnahe Ausgestaltung der Spielumgebung und Mechanik (vgl. Fiedler 2018, S. 128). Dies gelte besonders dann, wenn die Übergänge von simuliertem zu echtem Glücksspiel fließend und intransparent seien. Da Minderjährige kaum Erfahrung hinsichtlich etwaiger Monetarisierungsstrategien oder Risiken echten Glücksspiels hätten, könne durch die Nutzung simulierter Angebote ein Vorbehalt gegenüber Casino- und Spielhallenumgebungen gar nicht erst entstehen oder verringert werden, was zu Fehleinschätzungen, wie z. B. falscher Gewinnerwartungen führe (Griffiths, King & Delfabbro, 2012). Simulierte Glücksspiele werden zudem aufgrund ihrer Anreize zur häufigen und wiederholten Nutzung im Rahmen der exzessiven Nutzung kritisch diskutiert. In Konsequenz bestehen u. a. das Risiko der Migration zu echtem Glücksspiel sowie mittelbar auch monetäre Risiken. Eine eindeutige Kausalität, wonach die Nutzung simulierter Glücksspiele die Nutzung echter Glücksspiele zur Folge hat, lässt sich aus den Erkenntnissen bisher jedoch nicht entnehmen.

Um der veränderten Angebotssituation und den gewonnenen Erkenntnissen der Medienforschung im Hinblick auf Beeinträchtigungspotenziale zu begegnen, hat die USK bereits mit verstärktem Aufkeimen solcher Angebote Konsequenzen im Rahmen der jugendschutzrechtlichen Einordnung gezogen. Besonders deutlich erfolgte dies ab 2019 im Rahmen der Bewertung von Spiele-Apps über das automatisierte Bewertungssystem IARC (International Age Rating Coalition). Aufgrund der fehlenden Spruchpraxis zu solchen Angeboten wurden dabei im Rahmen einer Begutachtung entwickelte Überlegungen von Dr. Stephan Dreyer (Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut) einbezogen. So werden echte Glücksspiel-Apps, die Echtgeldeinsätze und Gewinne ermöglichen (z. B. Lotterien), weiterhin mit „ab 18 Jahren“ eingestuft. Für Formen simulierten Glücksspiels wurde hingegen als standardisiertes IARC-/USK-Verhalten im Rahmen der bestehenden IARC-Fragenstruktur die Alterseinstufung „ab 16 Jahren“ angesetzt. Der Fragebogen ist dabei auf eine Vielzahl von Angeboten ausgelegt, mit dem Ziel eine möglichst „sichere“ Alterseinstufung zu treffen, trotz der teils sehr komplexen Verschränkungen echter und simulierter Glücksspielangebote. Gleichzeitig wurde der IARC-Fragebogen um den Begriff der „Glücksspielthematik“ erweitert, um

auch nicht-interaktive Glücksspieldarstellungen oder Glücksspiele ohne Realitätsbezug und eben nicht nur die Simulation miteinzubeziehen.

„Glücksspiel“ als Teil der USK-Leitkriterien 2020 und der JuSchG-Spruchpraxis

In 2020 kam es schließlich zu einer prominenten Entscheidung durch die auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) agierende damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) (seit 01.05.2021 Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz [BzKJ]) zur Spiele-App „Coin Master“, deren Entscheidungsgründe die Handhabung der USK bestätigten, indem sie bei simuliertem Glücksspiel folgende Wirkungen grundsätzlich als möglich erachtete: Prägung positiv gefärbter Glücksspieleinstellungen, Desensibilisierung gegenüber Glücksspielverlusten, Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen, (schnellerer) Umstieg zum echtem Glücksspiel (vgl. BPjM Entscheidung Nr. 6305 vom 04.03.2020). Infolgedessen erweiterte die USK ihre Leitkriterien zur Alterseinstufung explizit um den Wirkungsaspekt „4.16. Glücksspiel“, um die unabhängigen Gremien in ihrer Entscheidungsfindung und bei der Einschätzung von Risiken zu unterstützen. Bei digitalen Spielen, die nicht unter das gesetzliche Glücksspielverbot fallen, sind demnach auch solche Spielelemente zu berücksichtigen, die geeignet sind, die Persönlichkeitsentwicklung von Minderjährigen hinsichtlich deren Einstellung zur Teilnahme an Glücksspielen zu beeinträchtigen oder zu gefährden.¹ Auch wenn die Berücksichtigung dieses Aspekts zuvor nicht ausgeschlossen war, wurde dem Thema dadurch die notwendige Bedeutung verliehen.

Die veränderte Medienrealität zeichnet sich auch im Rahmen der Spruchpraxis der „klassischen“ Gremienverfahren der USK ab. So stellte der Wirkungsaspekt „Glücksspiel“ bei einigen Spielen den ausschlaggebenden Faktor für eine höhere Alterseinstufung dar. Entsprechend der USK-Leitkriterien wurde die Gewöhnung an bzw. Verharmlosung von Glücksspiel sowie eine Desensibilisierung gegenüber Spielverlusten oder das Fördern unrealistischer Gewinnerwartungen begründend angeführt. Dies erfolgte insbesondere, wenn neben spielhallen-typischen Mechanismen und Ausgestaltungen weitere Aspekte, wie „unmoralisches“ Handeln oder auch eine kinder-/jugendaffine und „coole“ Inszenierung der gesteuerten Spielcharaktere und damit eine Verstärkung des Identifikationspotenzials hinzukamen. Neben der Zentralität des Glücksspielthemas (z. B. Anteil am Gesamtspiel) konnte sich auch die Qualität der erwerbenden Elemente auswirken, wenn diese besonders attraktive Spielvorteile darstellten (z. B. Verbesserungen der Fähig-

keiten, Verkürzung langwieriger Spielfortschritte). Dies führe zu einer erhöhten Motivation, die glücksspielähnlichen Elemente zu nutzen und hebe dadurch den empfundenen Wert der Gewinne an. Das „Wie“ der Einbindung war ebenfalls von Relevanz, etwa die Regelmäßigkeit oder der Zeitpunkt der Unterbrechung mit entsprechenden Minispielen (z. B. bei dadurch geschaffenen, verstärktem Handlungsdruck). Entlastend wurde berücksichtigt, dass die glücksspielähnlichen Minispiele im gesamten Spielangebot kein zentrales Thema waren und nur einen geringen Anteil des Gesamtspiels ausmachten. Entsprechend der USK-Leitkriterien wurden unrealistische Visualisierung sowie die Unterbrechung glücksspielähnlicher Elemente durch andere Spielhandlungen distanzierend bewertet.

Auswirkungen des neuen JuSchG auf das USK-Prüfverfahren

Das im Mai 2021 in Kraft getretene novellierte Jugendschutzgesetz (JuSchG) eröffnet durch die Aufnahme des Schutzzwecks der persönlichen Integrität sowie der Förderung von Orientierung nun ein zusätzliches Instrumentarium. Bei der gesetzlichen Alterseinstufung können neben rein medieninhaltlichen Aspekten wie z. B. der Ausgestaltung glücksspielähnlicher Elemente in einem Spiel nun auch Aspekte außerhalb des Medieninhalts wie z. B. Kauffunktionen, glücksspielähnliche Mechanismen oder Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens berücksichtigt werden. Dabei sollen zur Förderung von mehr Orientierung auch zusätzliche Hinweise zum Inhalt sowie zur Nutzung ergänzend zur Altersstufe angegeben werden.

Die USK hat auf Grundlage der Vereinbarungen mit den Obersten Landesjugendbehörden gemäß § 14 Absatz 6 JuSchG entsprechende Zusatzhinweise entwickelt, die geeignet sind, die wesentlichen Gründe für die Alterskennzeichnung transparent auszuweisen sowie Eltern hinsichtlich relevanter Zusatzfunktionen zu sensibilisieren, die in einem Spiel enthalten sein können und möglicherweise Nutzungsrisiken bergen. Dazu wurden u. a. auch Erkenntnisse aus der Beteiligung fachlicher Akteurinnen und Akteure des Kinder- und Jugendmedienschutzes sowie relevanter Zielgruppen (Eltern, Kinder- und Jugendliche sowie pädagogische Fachkräfte) berücksichtigt.² Bereits vorhandene Zusatzhinweise des globalen IARC-Systems, welches dem Gesetzgeber als Vorbild diente, wurden demgemäß harmonisiert.

Im Hinblick auf den konkreten Prüfumfang, können die unabhängigen Gremien der USK nun im Einzelfall prüfen, ob durch etwaige Nutzungsfunktionen ein erhöhtes Risiko für Kinder und Jugendliche in Bezug auf

ihre persönliche Integrität entstehen kann. Das gilt auch in Bezug auf Kauffunktionen oder die Möglichkeit, „zufällige Gegenstände“ zu erwerben, z. B. in Form von In-Game-Währung, die mit realer Währung gekauft werden kann. In der Regel ist es Spielenden in diesen Fällen vor dem Kauf nicht bekannt, welche spezifischen digitalen Gegenstände oder Prämien sie erhalten. Hierbei handelt es sich z. B. um sogenannte „Lootboxen“, „Item Packs“ oder „Mystery Awards“.³ Bei der Abwägung, ob diese Umstände eine höhere Altersstufe rechtfertigen, sind vorrangig sensibilisierende Hinweise, aber auch vorhandene Vorsorgemaßnahmen der Spieleanbieter zu berücksichtigen. Dazu zählen u. a. von der Industrie entwickelte Parental-Control-Systeme, die Eltern für eine verantwortungsvolle Begleitung des Spielverhaltens ihrer Kinder nutzen können. Die angepassten Regelungen nach dem novellierten JuSchG finden seit dem 01.01.2023 bei Neueinreichungen der USK Anwendung. Dazu war es notwendig, die Vereinbarungen der 16 Obersten Landesjugendbehörden zur Alterskennzeichnung bei Spielen zu überarbeiten und im Rahmen der Jugend- und Familienministerkonferenz neu zu beschließen.⁴

Auswirkungen der neuen Regeln bei Games mit simuliertem Glücksspiel

Wie die konkrete Spruchpraxis im Hinblick auf den neuen Bereich „Risiken für die persönliche Integrität“ ausfallen wird, bleibt abzuwarten, da die unabhängigen Gremien einzelfallabhängig entscheiden. Gleichwohl lässt sich konstatieren, dass im Bereich von Online-Games, die Glücksspiel simulieren, weiterhin primär die Ausgestaltung und Integration der jeweiligen Funktion im Spiel bei der jugendschutzrechtlichen Einschätzung zum Tragen kommen wird. Spannend ist jedoch, wie Aspekte abseits der medieninhaltlichen Wirkung bewertet werden, die nun verstärkt in den Blick genommen werden können. Im Bereich der Lootboxen etwa ist vorstellbar, dass auch hier – insbesondere deren visuelle Ausgestaltung im Rahmen einer Verharmlosung oder Gewöhnung an echtes Glücksspiel – diskutiert werden kann. Bei Lootboxen, die visuell zurückhaltend integriert sind, ist es wiederum naheliegender, insbesondere Aspekte der Kauffunktion sowie vorgehaltene Vorsorgemaßnahmen (Kaufbeschränkungen, Spielzeitkontrolle zur Vorbeugung von exzessiver Nutzung, Zugangsbeschränkung z. B. durch ein anerkanntes Jugendschutzprogramm) in den Blick zu nehmen. Auch kann in Betracht gezogen werden, inwieweit Druck auf Kinder- und Jugendliche ausgeübt wird, diese Funktionen im Spiel zu aktivieren bzw. zu nutzen, um damit das Spielziel nicht durch Erfahrungspunkte oder Spielzeit, sondern mit Echtgeldeinsatz zu erreichen

(Pay2win). Ist der Aspekt des simulierten Glücksspiels oder der Thematisierung desselbigen für eine höhere Alterseinstufung ausschlaggebend, kann der Hinweis „Glücksspielthematik“ zur Orientierung für die jeweilige Alterseinstufungsbegründung beitragen. Sofern kein erhebliches Risiko für die persönliche Integrität durch Kauffunktionen – auch zufälliger Art, wie z. B. durch Lootboxen – gesehen wird, können hingegen Zusatzhinweise wie „In-Game Käufe + zufällige Objekte“ oder bei reinen Kauffunktionen auch „In-Game-Käufe“ genügen.

Ausblick

Die Entwicklung einer konsistenten Spruchpraxis wird wohl noch Zeit brauchen und darf nicht losgelöst von empirischen Grundlagen und Forschung erfolgen. Dabei ist auch das Recht auf Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an Medienangeboten stets zu berücksichtigen. Damit die vom Gesetzgeber angedachten Instrumente der Vorsorgemaßnahmen auch in der Anwendung Wirkung entfalten, bleibt es weiterhin Aufgabe der verschiedenen Akteurinnen und Akteure, Eltern die Bedeutung von technischen Einstellungsmöglichkeiten nahezubringen, um einen effizienten Schutz zu ermöglichen.

Anmerkungen

- ¹ Die aktuellen USK-Leitkriterien sind abrufbar unter: <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>
- ² Vgl. die FAQ der USK zum neuen JuSchG unter: <https://usk.de/neues-jugendschutzgesetz-usk-setzt-neue-regeln-um/>
- ³ Vgl. zu den USK-Alterskennzeichen und Zusatzhinweisen: <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>.
- ⁴ Vgl. die FAQ der USK zum neuen JuSchG a. a. O.

Literatur

- Griffiths, M. D. & King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2012). Simulated gambling in video gaming: What are the implications for adolescents? *Education and Health*, 30(3), 68–70.
- Fiedler, I. & Ante, L., & Steinmetz, F. (2018). Die Konvergenz von Gaming und Gambling. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-22749-4>.
- Nickel, M. & Feuerhake, J. & Schelinski, T. Lootboxen in Computerspielen. *MMR* 2018, 586.

Zu den Personen



Foto: © Helen Nicolai

Elisabeth Secker, Geschäftsführerin der USK

Elisabeth ist Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Im Rahmen ihrer Tätigkeit leitet sie das Team rund um die Prozesse der Altersfreigaben von digitalen Spielen in Deutschland. Darüber hinaus engagiert sie sich als Mitglied im Board der International Age Rating Coalition (IARC) für Alterskennzeichen bei Online-Spielen und Apps. Elisabeth Secker ist zudem als Mitglied im Beirat der Stiftung Digitale Spielekultur sowie im Safer Advisory Board einer internationalen Spieleplattform aktiv.



Foto: © Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Bernd Jaworek

Lorenzo von Petersdorff, Legal Counsel und stv. Geschäftsführer der USK

Lorenzo von Petersdorff ist seit Dezember 2019 stellvertretender Geschäftsführer & Legal Counsel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Seit November 2018 verantwortet er die Leitung des Geschäftsbereichs USK.online, dem sich zahlreiche Mitglieder der Games-Branche angeschlossen haben, um dauerhaft im Jugendschutz zu kooperieren.