



GLÜCKSSPIELE IN GAMES

VERSTECKTE GLÜCKSSPIELE

Digitale Spiele sind aus jugendlichen Lebenswelten nicht mehr wegzudenken. Laut JIM-Studie (2024) spielen 73% aller Jugendlichen täglich oder mehrmals wöchentlich, im Durchschnitt 91 Minuten am Tag. Die Entwicklung im Bereich der digitalen Spiele in den letzten Jahren zeigt dabei einen bedenklichen Trend: den vermehrten Einsatz von Dark Patterns (siehe Newsletter Juni 2023), Formen von simuliertem Glücksspiel und glücksspielähnlichen Elementen wie Lootboxen und Mikrotransaktionen.

Diese Mechanismen, so deuten aktuelle Forschungsergebnisse an, können zu einem Gewöhnungseffekt von Glücksspiel bei Kindern und Jugendlichen führen, sie somit unwissend an Glücksspiel heranführen und dies normalisieren. Dies bestätigte auch die Kommission für Jugendmedien-schutz (KJM) in ihrem Gutachten von 2023 <https://kurzlinks.de/kjm-gutachten>.



AKTUELLES

Roblox erhält neue Altersfreigabe ab 16 Jahren

Roblox gehört weltweit zu den beliebtesten Spieleplattformen - besonders bei Kindern (Newsletter 02-2024). Bisher war Roblox von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ab 12 Jahren freigegeben. Nach einer erneuten Überprüfung hat die USK die Altersfreigabe für Roblox im Januar 2025 von 12 auf 16 Jahre angehoben. Grund dafür ist, dass Roblox Gewaltdarstellung enthält, dass die Plattform Inhalte für verschiedene Altersgruppen anbietet und erhöhte Kaufanreize beinhaltet. Weitere Risiken sind Chats und In-Game-Käufe auch von zufälligen Objekten (Glücksspielmechaniken).

<https://kurzlinks.de/klicksafe-roblox-16>

THEMEN DIESER AUSGABE

- Versteckte Glücksspiele
- Glücksspielähnliche Elemente
- Merkmale von Lootboxen
- Alterskennzeichnung

TERMINE

Gender und digitale Lebenswelten: Folgen für die Praxis

Fachtag am 20. März 2025 in Stuttgart
www.ajs-bw.de/veranstaltungen

GLÜCKSSPIELÄHNLICHE ELEMENTE

Kinder und Jugendliche können durch digitale Spiele mit glücksspielähnlichen Mechanismen in Kontakt kommen. Beispielsweise enthalten einige Spiele Elemente wie Glücksräder oder Slot-Machines, die Glücksspiel simulieren. In-Game-Gegenstände wie Skins (Charaktere oder Gegenstände, die Vorteile im Spiel bringen) können auf externen Webseiten für Glücksspiele wie Roulette oder Münzwurfspele eingesetzt werden. Einige Plattformen ermöglichen sogar Wetten auf eSport-Events mit virtuellen Items. <https://kurzlinks.de/ins-netz-gehen-gluecksspiel-elemente>.

Kostenpflichtige Beutekisten (engl.: Lootboxen) stehen seit Jahren in der Kritik. Lootboxen sind zufallsbasierte Überraschungskisten, die Ausrüstung, Zusatzleben oder Waffen enthalten können. Spieler:innen kaufen sie mit virtueller oder echter Währung, ohne den genauen Inhalt zu kennen. Das Öffnen dieser Beutekisten wird durch audiovisuelle Effekte emotional aufgeladen, sodass der Nervenkitzel ähnlich wie beim Glücksspiel verstärkt wird.

Der rechtliche Status dieser Mechanismen ist umstritten. Während Länder wie Belgien und die Niederlande kostenpflichtige Lootboxen als illegales Glücksspiel einstufen, gibt es in Deutschland bislang keine entsprechenden Urteile. Nach hiesiger Rechtslage gilt ein Spiel erst dann als Glücksspiel, wenn für den Erwerb einer Gewinnchance ein nicht unerhebliches Entgelt entrichtet wird und der Gewinn überwiegend vom Zufall abhängt. Bis dahin müssen Eltern die Verantwortung übernehmen und den Spielkonsum ihrer Kinder sowie deren Gebrauch von Lootboxen beobachten und auf diesen einwirken <https://kurzlinks.de/netzpolitik-lootboxen>.



MERKMALE VON LOOTBOXEN

Jugendschutz.net hat 2024 eine Vielzahl an Lootboxen aus rund 20 Spielen auf ihre spezifischen Merkmale hin untersucht. Ausgewählt wurden beliebte Spiele verschiedener Genres, die anbieterseitig Lootboxen einsetzen, wobei USK18-Spiele ausgeklammert wurden.

Die Ergebnisse: Wie problematisch eine Lootbox unter Jugendschutzgesichtspunkten ist, hängt maßgeblich davon ab, wie sehr sie in der Lage ist, Spielende emotional zu packen. Je stärker die emotionale Bindung beim Öffnen solcher Boxen ist, desto eher neigen Spielende dazu, Geld auszugeben oder das Spiel exzessiv zu nutzen.

Spieleanbieter setzen verschiedene Methoden ein, um dieses Engagement zu steigern. Kommen mehrere dieser Mechanismen zusammen, erhöht sich das Risiko erheblich. Besonders problematisch sind Lootboxen, die seltene und begehrte Sammlerstücke enthalten. Die Wahrscheinlichkeit, ein bestimmtes Item zu erhalten, bleibt oft intransparent. Dies kann Spielende dazu verleiten kann, wiederholt Geld für Lootboxen auszugeben. Diese Praktiken können zu einem Kontrollverlust über finanzielle Ausgaben und exzessivem Spielverhalten führen, insbesondere bei jungen Menschen.

<https://kurzlinks.de/report-lootboxen>

Es ist wichtig, dass Eltern Kinder und Jugendliche frühzeitig über die Risiken und Mechanismen von zufallsbasierten Käufen aufklären.

GLÜCKSSPIELÄHNLICHE MECHANISMEN UND ALTERSKENNZEICHNUNG

Das neue Jugendschutzgesetz in Deutschland sieht die Kennzeichnung glücksspielähnlicher Mechanismen in Video- und Handy-Games sowie eine geänderte Alterseinstufung vor (Newsletter 10-2023). Für Eltern sind diese Hinweise eine verlässliche Orientierungshilfe. An der Kennzeichnung (siehe Bild) können sie so auf einen Blick erkennen, dass das Spiel glücksspielähnliche Elemente enthält oder eine spielhallentypische Atmosphäre vermittelt („Glücksspielthematik“). Der Zusatzhinweis macht darauf aufmerksam, dass das Spiel die Möglichkeit enthält, „zufällige Objekte“ zu erwerben, z. B. in Form von In-Game-Währung, die mit echtem Geld gekauft werden können. Bei diesen Käufen handelt es sich z.B. um „Lootboxen“ (Beutekisten) oder „Item Packs“ (Kartenpacks).

<https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>



In-Game-Käufe und Lootboxen sind in vielen Spielen fest verankert und können schnell zu unerwarteten Ausgaben führen. Es ist wichtig, dass Eltern Kinder und Jugendliche frühzeitig über die Risiken und Mechanismen dieser zufallsbasierten Käufe aufklären. Gemeinsames Spielen hilft, potenzielle Fallstricke zu erkennen und ein Bewusstsein für versteckte Kosten zu schaffen. Zudem sollten Eltern technische Schutzmaßnahmen wie das Blockieren von In-App-Käufen nutzen und klare Regeln für den Umgang mit virtuellem oder echtem Geld festlegen.

Die Industrie setzt gezielt Influencer:innen ein, um Lootboxen positiv darzustellen. Videos von Trymacs oder Montana Black, in denen sie teure Lootboxen öffnen, animieren zum Mitfiebern und verleiten zum Geldausgeben. Hier ist es wichtig, Kinder für versteckte Werbung zu sensibilisieren und ihnen zu helfen, Inhalte auf YouTube und Twitch kritisch zu hinterfragen, da viele der gezeigten Gewinne inszeniert sind und nicht der Realität entsprechen.

LINKS, TIPPS



Käufe in Games. Aufzeichnung des Digitalen Elternabends der USK <https://usk.de/digitaler-elternabend-der-usk-kaufe-in-games/>

#Hilfe, mein Kind kauft virtuelle Schatztruhen! Podcast des Europäischen Verbraucherschutzzentrums Deutschland <https://kurzlinks.de/podcast-lootboxen>

Der **Taschengeld-Planer** von GAMESHIFT NRW hilft Kindern und Jugendlichen, einen Überblick über ihre Ausgaben in Games zu bekommen <https://gameshift.nrw/taschengeld-planer-gaming-edition/>

FÜR JUGENDLICHE

Der **In-Game-Rechner** ist ein einfaches Tool, um In-Game-Währungen in Euro umzurechnen <https://in-game-rechner.de/>

FÜR KINDER

logo!, die Nachrichtensendung für Kinder ab 8 Jahren erklärt Lootboxen <https://kurzlinks.de/logo-lootboxen>