

P(l)ay to win

Online-Glücksspiel und online-simuliertes Glücksspiel im Fokus

Daniel Hajok / Marie Luise Hennrich / Luise Zwirnlein

Nervenkitzel, Geselligkeit und die Aussicht auf den großen Gewinn! Glücksspiel in den verschiedensten Formaten reizt die Menschheit schon seit Jahrhunderten und hat längst auch in der digitalen Welt seinen festen Platz. Die gesetzlichen Regelungen für entsprechende Angebote in Deutschland finden sich im Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), zuletzt novelliert im Jahr 2021. Nach § 3 Absatz 1 GlüStV handelt es sich um Glücksspiel, »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«.

Aus der gesetzlichen Eingrenzung lassen sich die Entgeltlichkeit, die Gewinnmöglichkeit und der überwiegende Einfluss des Zufalls auf das Spielergebnis als drei zentrale Merkmale von Glücksspiel herausstellen. In Abgrenzung zu anderen Gewinnspielen muss bei Glücksspiel also immer ein monetärer Einsatz geleistet werden. Hierin liegt auch die Kinder- und Jugendschutzrelevanz begründet, wie sie im ebenfalls 2021 novellierten Jugendschutzgesetz (JuSchG) im Hinblick auf Kauffunktionen und glücksspielähnliche Mechanismen medialer Angebote ausgeführt ist.

Online-Glücksspiele im Fokus

Mit Beginn der Kontaktbeschränkungen während der Corona-Pandemie brach der Markt der Glücksspiele nicht ein, sondern es gab einen regelrechten Boom für die diversen Angebote im Netz. Für viele Menschen war es attraktiv, ihr Glück auf den »großen Gewinn« online, also von zuhause, zu versuchen. Nach den begrifflich etwas sperrigen Eingrenzungen von § 3 Absatz 1a GlüStV handelt es sich bei Online-Glücksspielen um virtuelle Nachbildungen von terrestrischen Automaten Spielen, Bankhalterspielen und Live-Übertragungen eines terrestrisch durchgeführten Bankhalterspiels mit Teilnahmemöglichkeit über das Internet sowie jede Variante des Pokerspiels ohne Bankhalter, bei denen verschiedene natürliche Personen im Internet an einem virtuellen Tisch gegeneinander spielen. Online-Glücksspiel umfasst außerdem noch Online-Sportwetten und Online-Lotterien.

Letztlich können unter Online-Glücksspiel alle digitalen Spieleaktivitäten verstanden werden, die via Internet, Online-diensten, Apps oder ähnlichem angeboten werden und die drei oben genannten Kriteri-

en Entgeltlichkeit, Gewinnmöglichkeit und überwiegender Einfluss des Zufalls erfüllen (Brüggen et al. 2022). Dies ist nicht grundsätzlich verboten, aber nach dem Glücksspielstaatsvertrag nur autorisierten Anbietern und Erwachsenen als Nutzer*innen der Angebote vorbehalten. Die Glücksspielbehörden der Länder, die als Zusammenschluss auch den Staatsvertrag beschlossen haben, veröffentlichen regelmäßig eine Whitelist. Auf dieser sind alle Veranstalter sowie Vermittler von Glücksspielen gelistet, die über eine entsprechende Erlaubnis oder Konzession verfügen. Diese können Anbieter bei den Glücksspielbehörden beantragen. Gemäß den weiteren Regelungen des § 9 GlüStV kann nach gründlicher Überprüfung des Antrags und der eingereichten Unterlagen dann eine Lizenz für die folgenden fünf Jahre an die Anbieter vergeben werden.

Dr. Daniel Hajok ist Kommunikations- und Medienwissenschaftler und Honorarprofessor an der Universität Erfurt. *Marie Luise Hennrich* (BA Soziale Arbeit) und *Luise Zwirnlein* (BA primäre und elementare Bildung) sind Studentinnen an der Universität Erfurt im Masterstudiengang Kinder- und Jugendmedien.

Relevanz für Kinder und Jugendliche

Auch wenn die Onlinezeiten Heranwachsender im letzten Jahr wieder rückläufig waren, hat die Corona-Pandemie einen nachhaltigen Digitalisierungsschub in ihrer Lebenswelt hinterlassen, der sie immer mehr an Streamingdienste, Social Media Angebote und digitale Spiele herangeführt hat. Letztere hatten auch im Jahr 2022 eine weiterhin deutlich größere Bedeutung als vor der Pandemie und neben den Zugängen zu nicht altersgerechten Spielen und der zunehmenden Verbreitung einer exzessiven bis hin zur pathologischen Nutzung im Sinne einer Abhängigkeit sind auch die Kostenrisiken beim Gaming in den Fokus des Kinder- und Jugendmedienschutzes gerückt (Hajok 2023). Gelten In-App-Käufe von nur kosmetischen Items oder von bestimmten Funktionen, die auch durch Investition von Spielzeit erreichbar sind, noch als vertretbar in an Kinder und Jugendliche adressierten Spielen, werden zufällige Belohnungen mittels so genannter Lootboxen, deren Nähe zum Glücksspiel unübersehbar ist, generell als problematisch bzw. jugendschutzrelevant angesehen.¹

Auch wenn Online-Glücksspiel aufgrund seiner potenziellen Risiken für junge Menschen unter 18 Jahren nach § 4 Absatz 3 GlüStV verboten ist, machen Kinder und Jugendliche in mehrerer Hinsicht Erfahrungen mit Online-Glücksspiel. Wie soeben skizziert tauchen sie oft selbst in die Welt digitaler Spiele ein oder schauen anderen Menschen beim Spielen in Streams zu (Brüggen et al. 2022). Der Streamingdienst *Twitch*, mit erfolgreichen Creator*innen aus der Gamingbranche, wird immerhin von elf Prozent der 12- bis 19-Jährigen mehrmals wöchentlich genutzt (Feierabend et al. 2022). Dabei haben die streamenden Personen oftmals eine Vorbildfunktion für ihre junge Zielgruppe und können diese beispielsweise auch durch fragwürdige Casino-Streams zum Online-Glücksspiel verleiten. Als Marktteilnehmende kaufen Kinder und Jugendliche Spiele und führen Transaktionen im Rahmen des jeweiligen Spieles aus. Auch als in der vernetzten Welt kommunizierende sind junge Menschen betroffen, da sie in den Spielen eingebundene Kommunikationsformen nutzen oder wenn hier und anderswo Glücksspielwerbung an sie adressiert wird (Brüggen et al. 2022).

Online-simuliertes Glücksspiel

Eine Sonderform des Online-Glücksspiels ist das online-simulierte Glücksspiel. Hierbei handelt es sich um digitale interaktive Spieleaktivitäten. Zum Spielen ist kein direkter Einsatz von Geld erforderlich. Dennoch gibt es Mechanismen, wie die Verwendung von virtueller Währung oder der als zufällig wahrgenommene Spielausgang, die Ähnlichkeiten zur Struktur von klassischen (Online-)Glücksspielformaten aufweisen. Im online-simulierten Glücksspiel kann kein reales Geld gewonnen werden. Gewinne können der Erhalt von virtueller Währung, das erleichterte Erzielen von Spielerfolgen oder die Beschleunigung von Spielverläufen sein. Im Unterschied zum klassischen Glücksspiel ist der Gewinn bei online-simuliertem Glücksspiel nicht zwangsläufig vom Zufall abhängig.² Damit erfüllt online-simuliertes Glücksspiel nicht die Kriterien nach § 3 Absatz 1a GlüStV, um als Online-Glücksspiel klassifiziert werden zu können, mit der Folge, dass es für Minderjährige nicht gesetzlich untersagt ist.

Eine quantitative Befragung von Schüler*innen der Klassenstufe 6 bis 10 kam bereits 2019 zu dem Ergebnis, dass die Hälfte

der insgesamt 1.905 befragten Heranwachsenden in den letzten 12 Monaten mindestens einmal an online-simuliertem Glücksspiel teilnahm. Am häufigsten machten die befragten Personen diese Erfahrungen in Videospiele (40 %) oder in Apps (19 %) (Hayer et al. 2019). Dies ist vor dem Hintergrund zu sehen, dass junge Menschen hauptsächlich über Smartphones, Laptops oder Konsolen interagieren. Nach den Ergebnissen der JIM-Studie 2022 spielen fast zwei von drei Jugendlichen (62 %) digitale Spiele täglich bis mehrmals pro Woche über das Smartphone, jeweils ein Drittel via Konsole (33 %) oder am PC (30 %) und knapp ein Viertel der Befragten (23 %) über das Tablet (Feierabend et al. 2022). Aktuelle Beispiele für online-simuliertes Glücksspiel oder Glücksspielelemente in Spielen sind die App *Coin Master* oder Lootboxen in Spielen wie *FIFA* oder *Fortnite*, die seit einigen Jahren schon eine hohe Relevanz im Alltag junger Menschen besitzen.

Coin Master

Die Spiele-App *Coin Master* stand 2019 unter anderem wegen ihrer inhaltlichen Nähe zum klassischen Glücksspiel und ihrer für Heranwachsende ansprechenden Gestaltung in der Kritik. Werbung für *Coin Master* wurde damals unter anderem von der Influencerin und YouTuberin Bianca Claßen gemacht. Als »Bibis Beautypalace« ist sie noch immer sehr bekannt für ihre Lifestyle-, Mode- und Kosmetikvideos sowie Vlogs, in denen sie ihr Leben mit ihren relativ jungen Follower*innen teilt. Für Mädchen im Alter zwischen sechs und 13 Jahren ist sie noch immer das zweitbeliebteste YouTube-Angebot schlechthin (Feierabend et al. 2023).

Auch an der Spielgestaltung der App wurde Kritik geübt. Bei *Coin Master* handelt es sich um eine Spiele-App, die kostenlos im iOS App Store und Google Playstore downloaded werden kann. Das Spieldesign ist bunt und einfach, nutzt viele Farben und niedliche Figuren. Ziel des Spiels ist es, sein eigenes Dorf aufzubauen und dieses vor feindlichen Angriffen zu schützen. Gegenstände im Spiel können über die In-Game-Währung, die sogenannten Coins, erworben werden. Ins Spiel integriert ist eine Slot Maschine. Abhängig von der Konstellation der Symbole der Slot Maschine erhält man Coins oder andere spielrelevante Gegenstände. Die Anzahl der Versuche, wie häufig man die Slot Maschine drehen kann, ist zwar auf fünf Versuche pro Stunde begrenzt, es können aber zusätzliche Versuche durch In-Game-Käufe mit Echtgeld gekauft oder durch Gewinne an der Slot Maschine gewonnen werden. Die Coins wiederum ermöglichen es den Spieler*innen, Gegenstände zu kaufen, wo-

mit sie zum Beispiel ihr Dorf aufbauen, erweitern oder vor fremden Angriffen schützen können. Das glücksspielsimulierende Element der Slot Maschine ist damit fester Bestandteil des Spieles und wirkt sich maßgeblich auf den Spielverlauf aus.

MontanaBlack & Co. auf Twitch

Neben der Werbung für Spiele mit glücksspielähnlichen Inhalten, wurden auch Online-Glücksspiel-Streams auf Streamingplattformen wie *Twitch* angeboten. 2018 wurde der Streamer MontanaBlack, noch immer ein für männliche Heranwachsende überaus populärer Influencer,³ für seine Streams, in denen er sich und sein Online-Glücksspiel zeigte, stark kritisiert. Seine Streams begann er zwar erst nach 24 Uhr. Dennoch sprach er durch seine Metakommunikation über Instagramposts oder Twiternachrichten seine gesamte Zielgruppe an, wo er beispielsweise seine Gewinne seinen Follower*innen zeigte.⁴

Jüngst erregte MontanaBlack durch das dauerhafte Öffnen von Lootboxen erneut Aufsehen. Ihm wurde daraufhin erneut das illegale Streamen von Online-Glücksspiel zum Vorwurf gemacht.⁵

Auch anderen Streamer*innen, wie zum Beispiel Knossi mit über 2 Mio. oder Trymacs mit über 3 Mio. Follower*innen bei *Twitch* wird vorgeworfen, Werbung für online-simuliertes Glücksspiel zu machen. So investierte der vor allem bei männlichen Jugendlichen beliebte Streamer Trymacs nach eigenen Angaben circa 21.000 € innerhalb einer Woche für Lootboxen in *FIFA 2023* (Handwerk 2022).

Lootboxen

Lootboxen sind Beutekisten innerhalb von Online-Spielen und weisen glücksspielähnliche Elemente auf. Sie können entweder durch Echtgeld gekauft werden oder sind kostenlos. Der Inhalt ist den Spieler*innen vor dem Kauf nicht bekannt. Die Lootboxen können mit spielrelevanten Gegenständen, durch die man beispielsweise in dem Spiel schneller Fortschritte erzielt, gefüllt sein. Kritisiert werden können Lootboxen aufgrund der sozialen Dynamiken, die sie hervorrufen, sowie der Ungewissheit über deren Inhalt, auch wenn dieser nicht zwangsläufig vom Zufall abhängt. Vor allem durch das Erzielen von schnelleren Spielerfolgen oder Vorteilen, ohne die man geringere Chancen in dem Spiel hat, können sich Spieler*innen gedrängt fühlen, Lootboxen käuflich zu erwerben (Scheurer et al. o.J.).

Lootboxen als Teil des Spieles gibt es zum Beispiel in den Spielen *Call of Duty*, *FIFA* und *Fortnite*. Neben *Minecraft* gehören *FIFA* und *Fortnite* aktuell zu den drei beliebtesten digitalen Spielen von Kindern wie von Ju-

gendlichen. Und auch *Call of Duty* hat im Jugendalter noch immer eine recht hohe Relevanz (Feierabend et al. 2022, 2023).

Mögliche negative Folgen

Besonders Kinder und Jugendliche gelten für Online-Glücksspiel als anfällig, da sie sich einerseits weitgehend unbefangen in die digitale Welt begeben, ihnen andererseits aber häufig noch das Vorstellungsvermögen von Geldwerten und die nötige Resilienz⁶ fehlen. Neben den verschiedenen individuellen, sozialen und situativen Einflussfaktoren im Spektrum von persönlichen Vorerfahrungen, Akzeptanz in der Peergroup und Gefühlsmanagement sind auch die Charakteristika des Online-Glücksspiels selbst potenzielle Risikofaktoren. Bestimmte Spielmechanismen aktivieren etwa das menschliche Belohnungssystem. Bei einem Gewinn wird dann das Glückshormon Dopamin ausgeschüttet (Schrödel et al. 2021). Die Folge: Man fühlt sich im ersten Moment euphorisch, gleichzeitig wird man aber auch risikobereiter. Viele fordern an dieser Stelle ihr Glück heraus, indem sie eine hohe Summe auf den nächsten Gewinn setzen. Mit der Zeit »stumpft« das Belohnungssystem jedoch ab und die Spieler*innen müssen immer größere Risiken auf sich nehmen, um wieder einen »Kick« zu verspüren.⁷ Nach und nach entwickelt sich durch verhaltensbezogene Konditionierung ein sogenanntes Suchtgedächtnis (Petry et al. 2020).

Eine besondere Attraktivität bezieht das Online-Glücksspiel durch den niedrigschwelligen Zugang und die orts- und zeitungebunde Verfügbarkeit. Darüber hinaus werden gerade junge Menschen häufig von den digitalen Game-Designs mit reizvollen Ton- und Lichteffekten angezogen. Auch die schnellen Spielabfolgen in Kombination mit relativ kurzen Auszahlungsintervallen können bei den Heranwachsenden ein übersteigertes Verlangen (craving) auslösen. Der bargeldlose Zahlungsverkehr erschwert zudem die Kontrolle über die eigentlichen subsumierten Ausgaben. Auch die Anonymität und die fehlenden sozialen Kontrollinstanzen begünstigen letztlich die Entwicklung eines Suchtverhaltens (Hayer & Kalke 2022).

Wie die Computerspielsucht ist auch die Glücksspielsucht eine anerkannte Krankheit und wird nach ICD-11 als Verhaltenssucht kategorisiert. Sie beschreibt das anhaltende oder wiederkehrende Glücksspielverhalten, das in seinem Beginn, in seiner Häufigkeit, Intensität, Dauer und Beendigung nicht mehr vom Individuum selbst gesteuert werden kann und schließlich zu dessen Lebensmittelpunkt wird (Schrödel et al. 2021). Nach einem anfänglichen genußvollen Gebrauch gleitet die Glücksspielnutzung allmählich in eine schädliche

Verwendungsweise über. Die psychische Bindung wird in aller Regel immer stärker, die Betroffenen verbringen immer mehr Zeit am Bildschirm, bis dann die gesamte Lebensführung vom Spielen und den damit verbundenen hohen Geldausgaben bestimmt wird. Häufig beobachtete Symptome sind Gereiztheit, Unruhe, innere Anspannung, Konzentrationsprobleme und eine Vernachlässigung sozialer Beziehungen, ohne dass bei den Betroffenen ein subjektives Krankheitsempfinden vorliegt (Füchtenschnieder & Hurrelmann 2001).

Während die Folgen von (Online-) Glücksspiel also recht klar abschätzbar und als pathologisches Krankheitsbild auch anerkannt sind, gibt es zu den Auswirkungen von online-simuliertem Glücksspiel und glücksspielähnlichen Elementen in den digitalen Spielewelten auf Kinder und Jugendliche hingegen kaum belastbare Daten. Mit Blick auf die gestiegenen Prävalenzen einer Social Media- und Computerspielabhängigkeit (Hajok 2021) und in den letzten Jahren ebenso zunehmenden Erfahrungen junger Menschen mit Online-Glücksspiel ist von steigenden Prävalenzen einer Glücksspielsucht und damit auch von immer mehr jungen Menschen auszugehen, die unter den skizzierten Folgen leiden.

Eine mögliche Folge der Kontakte junger Menschen mit online-simuliertem Glücksspiel wird zuletzt in einer möglichen Hinführung zum klassischen Glücksspiel gesehen (Brüggen et al. 2022). Dabei sollen vor allem Spiele für die bei Heranwachsenden beliebten mobilen Endgeräte, allen voran das Smartphone, ein erhöhtes Risikopotenzial besitzen. Zudem ist im Fachdiskurs zu lesen, dass die Verwendung von In-Game-Käufen, die vermeintlich erhöhte Gewinnmöglichkeiten sowie die Algorithmenisierung von Gewinnen und Verlusten bei online-simuliertem Glücksspiel die kognitive Wahrnehmung in Bezug auf Gewinn- und Verlustchancen sowie der vermeintlichen Beeinflussung der Spielverläufe verzerren (illusion of control) (Banz 2019).

Zusammenfassend kann gesagt werden: »Potenzielle Folgen einer regelmäßigen Spielbeteiligung umfassen kumulierende Goldensätze in beträchtlicher Höhe, die Prägung positiv gefärbter Glücksspieleinstellungen, eine Desensibilisierung gegenüber Glücksspielverlusten, die Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen und schließlich ein (schnellerer) Umstieg zum echten Glücksspiel.« (Hayer et al. 2019, S. 124).

Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen

Relevante Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen trifft unter anderem der eingangs beschriebene Glücksspielstaatsvertrag der Länder. Dieser hat

zum Ziel, das Entstehen von Glücksspielsucht zu verhindern, Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen, den natürlichen Spieltrieb des Menschen in geordnete Bahnen zu lenken, der Entwicklung unerlaubten Glücksspiels entgegenzuwirken sowie einen Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten. Hierzu werden diverse Maßnahmen ergriffen. So wird unter anderem die Teilnahme Minderjähriger an Glücksspiel explizit untersagt. Des Weiteren fordert der § 8 Absatz 5 GlüStV von Online-Anbietern einen Ausschluss von Minderjährigen am Glücksspiel durch Identifizierung und Authentifizierung und schlägt damit die Brücke zu den jugendmedienschutzstaatsvertraglichen Regelungen des § 4 Absatz 2 Satz 2 JMStV, nach denen anbieterseitig sicherzustellen ist, dass nur Erwachsene Zugang zum Angebot haben (geschlossene Benutzergruppe).

Werbung für Online-Glücksspiel darf im Rundfunk sowie im Internet täglich zwischen 6 und 21 Uhr nicht gesendet werden (§ 5 Absatz 3 GlüStV). Sie darf sich dabei auch nicht an Minderjährige richten (§ 5 Absatz 2 GlüStV). Veranstalter und Vermittler von öffentlichem (Online-) Glücksspiel sind überdies verpflichtet, ein Sozialkonzept zur Umsetzung des Jugendschutzes vorzuhalten (§ 6 GlüStV). Darüber hinaus müssen die Veranstalter ein System zur Früherkennung von Glücksspielsuchtgefährdung bereitstellen (§ 6 Absatz GlüStV). Problematisch dabei ist jedoch, dass der Glücksspielstaatsvertrag – trotz vergleichbarer Wirkmechanismen – kein online-simuliertes Glücksspiel berücksichtigt und dieses dementsprechend auch nicht reguliert.

Die Regelungen des novellierten Jugendschutzgesetzes lassen sich demgegenüber durchaus auf den Bereich des online-simulierten Glücksspiels anwenden. So definiert der neu eingefügte § 10a Absatz 1 bis 3 JuSchG nicht nur den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor entwicklungsbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Medien, sondern auch den Schutz der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung als zentrale Schutzziele. Zudem kann Minderjährigen nach § 6 JuSchG die Teilnahme an öffentlichen Spielen mit Gewinnmöglichkeit nur auf Volksfesten gestattet werden.⁸

Anhand der oben beschriebenen möglichen Auswirkungen des Online-Glücksspiels sind negative Folgen für die Entwicklung nicht auszuschließen und müssen daher stets berücksichtigt werden. Zur Beurteilung dieser entwicklungsbeeinträchtigenden Medien können nach § 10b JuSchG explizit auch außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des Mediums einbezogen werden. Hierzu zählen vor allem Risiken durch Kommunikations- und Kontakt-

aber auch Kauffunktionen und glücksspielähnliche Mechanismen, wie sie bei In-App-Käufen, Lootboxen und generell online-simulierten Glücksspiel vorliegen.

Als Kriterien für die Bewertung als entwicklungsbeeinträchtigend gelten auch die Förderung einer exzessiven Nutzung (z.B. durch eine unbegrenzte Spieldauer), die Werbung mit Kaufanimation (z.B. bei In-App-Käufen), das Ausnutzen der Unerfahrenheit beziehungsweise Leichtgläubigkeit der Heranwachsenden (z.B. kryptische In-Game-Währung) sowie interessenschädigende Werbung (z.B. durch nicht abschätzbare Kostenrisiken bei In-App-Käufen). Werbung selbst darf keine direkten Kaufaufrufe beinhalten und die Heranwachsenden auch nicht dazu animieren, ihre Eltern oder Dritte zum Kauf von Waren zu bewegen.

Vor allem in Bezug auf Streamer*innen sind diese Regelungen nicht immer einfach durchzusetzen. Werden Sendungen außerhalb der für sie geltenden Sendezeitbeschränkungen angekündigt, dürfen die Inhalte der Programmankündigung selbst nicht entwicklungsbeeinträchtigend sein. Daraus folgend darf also beispielsweise bei einer Streamankündigung nicht angeteasert werden, dass man später noch Online-Casino streamen wird. Sendungen (zu denen auch die bei Heranwachsenden beliebten Streams zählen), für die eine entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung auf Kinder oder Jugendliche unter 16 Jahren anzunehmen ist, müssen vorab durch ein akustisches Zeichen angekündigt werden oder durch optische Mittel während der gesamten Sendezeit als ungeeignet für die entsprechenden Altersstufen kenntlich gemacht werden.

Was tun? Zwischen Intervention und Prävention

Da die gesetzlichen Regelungen, die hinsichtlich eines wirksamen Schutzes von Kindern und Jugendlichen vor online-simulierten Glücksspiel und glücksspielähnlichen Mechanismen in beliebten Onlineangeboten noch zu kurz greifen und die ohnehin bekannten Probleme bei der Durchsetzung evozieren, müssen die Regelungen selbst wie auch die Instrumente zu deren Umsetzung erneut evaluiert werden. Ein erster Schritt wären hier bereits die einheitliche Umsetzung der Alterskennzeichnung in den Online-Stores. Es kann zur Diskussion gestellt werden, dass Apps wie *Coin Master* mit ihren problematischen Glücksspielmechanismen anbieterseitig vor Spielbeginn den Hinweis geben, dass das Spiel nur von Personen ab dem 18. Lebensjahr gespielt werden sollte, die App im Google Playstore Store aber ein »ab 16« trägt und im iOS App Store mit »17+« gekennzeichnet ist (Stand: 21.06.2023).

Glücksspielsimulierende Inhalte, wie zum Beispiel kostenpflichtige Lootboxen, werden in den Niederlanden und in Belgien schon länger als Glücksspiel eingestuft und deswegen verboten. Die Spiele können zwar noch gespielt werden, allerdings sind die Lootboxen nun kostenlos verfügbar (Zentrum für europäischen Verbraucherschutz 2021). Auch in Deutschland wird schon länger über ein Verbot von Lootboxen in Spielen diskutiert. Streitpunkt ist aber noch immer, ob die erworbenen Gegenstände einem Gewinn im Sinne des § 3 Absatz 1 GlüStV gleichgestellt werden können (Anstötz & Krüper 2023). Die Debatte um das Spiel *Coin Master* führte 2020 immerhin zur Aufnahme des Punktes »4.16 Glücksspiel« in die USK-Leitkriterien für die Alterseinstufung. Demnach sind nun auch Spielelemente zu berücksichtigen, die nicht unter das gesetzliche Glücksspielverbot fallen, aber das Potenzial beinhalten, die Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen in Bezug auf ihre Einstellung zur Teilnahme an Glücksspiel zu beeinflussen (Secker & Petersdorff 2023).

Im Hinblick auf den erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutz ist ein weiteres Mal eine Stärkung der Medienkompetenz von Heranwachsenden und eine angemessene Unterstützung von Eltern und anderen Erziehenden zu fordern. Pädagogische Handlungsempfehlungen und Spieleurteilungen, die auch die Kostenmodelle, Kaufoptionen und glücksspielähnliche Mechanismen kritisch beleuchten, finden sich beispielsweise auf spielbar.de, spielerratgeber-nrw.de, schau-hin.info, klicksafe.de oder bei handysektor.de.

Einen besonderen präventiven Wert haben Aufklärungskampagnen etwa der BZgA, um Heranwachsenden die potenziellen Risiken von Online-Glücksspielen beziehungsweise online-simulierten Glücksspiel bewusst zu machen. Ein positives Beispiel ist nicht zuletzt das Programm »Glüxxit« der Landesfachstelle NRW. Dieses bietet an Schulen Workshops für Schüler*innen und Weiterbildungen für pädagogische Fachkräfte an. All diese Formen der präventiven Arbeit tragen neben dem Kinder- und Jugendmedienschutz im engeren Sinne auch zur Selbstbestimmung und Eigenverantwortung der Heranwachsenden bei. Perspektivisch benötigt die Thematik rund um online-simuliertes Glücksspiel trotzdem weiterhin verstärkt Aufmerksamkeit sowohl im fachspezifischen als auch öffentlichem Diskurs wie auch auf gesetzlicher Ebene.

1 Pay-to-win-Systeme gehören schon bei *FIFA* fest zur Spielmechanik und sind auch im *Roblox-Universum* weit verbreitet. Selbst *Fortnite* bietet viele Möglichkeiten zu In-App Käu-

- fen, auch mit Lootboxen, für kosmetische Items (de Baey-Ernsten & Hajok 2023).
- 2 Gewinne und Verluste können beispielsweise durch Algorithmen vorbestimmt sein, um Erfolgserlebnisse und Verluste an das Spielverhalten der Spieler*innen anzupassen (Brüggen et al. 2022).
 - 3 Aktuell hat *MontanaBlack* 5 Mio. Follower*innen bei *Twitch*, 3,7 Mio. bei *YouTube* und 3,5 Mio. bei *Instagram*. Im Ranking der beliebtesten Influencer*innen männlicher Jugendlicher (14-19 Jahre) wurde er nach Daten einer unveröffentlichten IZI-Studie im Jahr 2022 auf Platz vier der Top 5 gelistet (vom Orde & Durner 2023).
 - 4 Hierzu recherchierten unter anderem der YouTuber *Robbubble* sowie die Mitglieder*innen des YouTube-Kanals »Offen u' ehrlich!« des Funk-Netzwerks (siehe *Robbubble*, Video vom 31.10.2018 <https://www.youtube.com/watch?v=WsNollheuCM&t=334s> und Offenehrlich. Video vom 27.10.2018 <https://www.youtube.com/watch?v=m12RDJkpNF>)
 - 5 Online war hierzu etwa zu lesen: »Der Streamer konterte in einem sarkastischen Ton, dass dies kein Glücksspiel sei, sondern ein Hobby« (<https://www.ingame.de/news/streaming/40000-euro-buxtehude-shooter-youtube-montanablack-neues-hobby-csgo-kisten-opening-messer-92262320.html>).
 - 6 Resilienz beschreibt die Fähigkeiten einer Person, trotz negativer Umstände und Einflussfaktoren, die eigene physische und psychische Gesundheit aufrechtzuerhalten (Siegler et al. 2020). Mangelt es an Resilienz, so wird das Individuum anfälliger für äußere Einflüsse und damit auch für die Glücksspielmechanismen mit Suchtpotenzial.
 - 7 Bei den betroffenen Personen entwickelt sich durch regelmäßige Wiederholungen eine sogenannte Toleranz gegenüber dem Glücksspiel. Das bedeutet, dass sie sich zunehmend an das Spiel gewöhnen und dadurch dessen gewünschte Wirkung abnimmt. In der Folge spielt die betroffene Person dann immer mehr, um weiterhin die gleiche Wirkung zu erzielen. So beginnt ein Teufelskreis (Evers-Wölk & Opielka 2019).
 - 8 Dies darf nur unter der Bedingung passieren, dass der Gewinn in Waren von geringem Wert (z. B. Kuschtieren) besteht. Dies schließt folglich die Teilnahme an Online-Glücksspielen für Kinder und Jugendliche vollständig aus.

Literatur

Anstötz, R. & J. Krüper (2023): Rechtliche Überlegungen zum (simulierten) Online-Glücksspiel. In: *BzKJ AKTUELL*, Heft 1/2023, S. 8-12. <https://www.bzkj.de/resource/blob/221578/b00f7715d1fa2cabff0f53f3a8d22f7/20231-rechtliche-ueberlegungen-data.pdf>

de Baey-Ernsten, M. & Hajok, D. (2023): Kinder- und Jugendschutz in digitalen Spielen. In: Benjamin Bigl & Sebastian Stoppe (Hrsg.), *Handbuch Games Journalismus*. Berlin. [in Druck]

Banz, M. (2019): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. *BZgA-Forschungsbericht*. Köln. doi: 10.17623/BZGA:225-GS-SY19-1.0

Brüggen, N. / Dreyer, S. / Gebel, C. / Lauber, A. / Materna, G. / Müller, R. / Schober, M. / Stecher, S. (2022): *Gefährdungsatlas. Digitales Aufwach-*

sen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Bonn.

Evers-Wölk, M. & Opielka, M. (2019): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Baden-Baden: Nomos.

Feierabend, S. / Rathgeb, T. / Kheredmand, H. / Glöckler, S. (2023): *KIM-Studie 2022. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. Stuttgart.

Feierabend, S. / Ratgeb, T. / Kheredmand, H. / Glöckler, S. (2022): *JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger*. Stuttgart.

Füchtenschneider, I. & Hurrelmann, K. (2001): Glücksspiel in Europa. 11. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V. Geesthacht.

Hajok, D. (2023): Veränderter Medienumgang von Jugendlichen. Negative Erfahrungen trotz rückläufiger Onlinezeiten auf hohem Niveau. In: *JMS-Report*, Jg. 46, Heft 1/23, S. 4-7.

Hajok, D. (2021): In Social Media und digitalen Spielen gefangen? Gestiegene Prävalenzen einer Medienabhängigkeit unter Jugendlichen. In: *JMS-Report*, Jg. 44, Heft 2/21, S. 8-11.

Handwerk, M. (2022): Twitch-Streamer Trymacs löscht das Team in *FIFA 23*, das ihn 21.000 € kostete: »Lieber spät als nie«. Online unter <https://mein-mmo.de/twitch-trymacs-loescht-team-fifa-23/>

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. In: *Kindheit und Entwicklung*, Ausgabe 28, S. 123-133. Online unter <https://doi.org/10.1026/0942-5403/a000275>

Hayer, T. & Kalke, J. (2022): Effekte von Maßnahmen des Spielerschutzes beim Online-Glücksspiel. Ein systematischer Review. Online unter <https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000769>

vom Orde, H. & Durner, A. (2023): *Grunddaten Jugend und Medien 2023*. München. Online unter https://izi.br.de/deutsch/Grunddaten_Jugend_Medien.pdf

Petry, J. / Füchtenschneider-Petry, I. / Vogelgesang, M. / Brück, T. (2020): Pathologisches Glücksspielen. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. Online unter https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Broschueren/Suchtmedizinische_Reihe_6_Gluecksspiel.pdf

Scheurer, J. H. / Cheong K. / Heinz, D. (o.J.): Die Lootbox-Problematik. In: Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. *Spieleratgeber NRW*. Online unter <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Lootbox-Problematik.5430.de.1.html>

Schrödel, T. / Solmecke, C. / Wunderlich, N. (2021): WTF?: So tickt das Netz. Würzburg.

Secker, E. & L. von Petersdorff (2023): Altersbewertung von Online-Games mit (simuliertem) Online-Glücksspiel. In: *BzKJ Aktuell*. 1/2023. <https://www.bzkj.de/bzkj/service/publikationen/bzkj-aktuell/altersbewertung-von-online-games-mit-simuliertem-online-gluecksspiel-221600>

Siegler, R. / Saffran, J. R. / Gershoff, E.T. / Eisenberg, N. (2021): Entwicklungspsychologie im Kindes- und Jugendalter. Wiesbaden.

Zentrum für Europäischen Verbraucherschutz (2021): Lootboxen: Verstecktes Glücksspiel in Computer- und Videospielen? Online unter <https://www.evz.de/einkaufen-internet/gaming/lootboxen-in-computer-und-videospielen.html>