

Pressemitteilung

6. Februar 2023

Glücksspiel im Kinderzimmer? Reden Sie mit Ihren Kindern über Risiken von Lootboxen in Computerspielen

Videospiele sind heute aus dem heimischen Kinder- und Jugendzimmer kaum mehr wegzudenken. Viele dieser Spiele beinhalten zusätzliche Möglichkeiten, um das Spielerlebnis mithilfe von Geld zu verbessern. Nicht selten handelt es sich dabei um harmlos wirkende Elemente, die dem klassischen Glücksspiel jedoch sehr ähnlich sind. Kinder und Jugendliche können so schnell in zusätzliche Kosten gestürzt werden und kommen viel zu früh mit Glücksspielen in Kontakt. Für Eltern und Sorgeberechtigte ist es daher wichtig, sich über diese Elemente zu informieren und mit ihren Kindern über die Gefahren und Risiken zu sprechen.

Sie ähneln häufig kleinen Schatzkisten und sind oftmals nur gegen Echtgeld zu erwerben: Lootboxen sind in Videospielen heute keine Seltenheit mehr. Die Pakete beinhalten virtuelle Gegenstände wie Rüstungsteile oder Waffen, mit denen sich die Spieler*innen im Spiel verbessern können. Ob die erworbene Lootbox jedoch genau den gewünschten Gegenstand enthält, unterliegt dem Zufallsprinzip und bleibt bis zum Moment des Öffnens ungewiss. So entsteht bei jedem Öffnen ein Nervenkitzel und Überraschungseffekt. Wer es aber auf einen ganz bestimmten Gegenstand abgesehen hat, wird so zum Erwerb von mehreren Schatzkisten angeregt. Kritiker*innen sehen genau in diesen Spielmechaniken eine Parallele zum klassischen Glücksspiel, da sie durch den Kauf eine Verbesserung im Spiel versprechen (Pay-to-Win-Modell), der tatsächliche Gewinn mit Geldeinsatz jedoch vollständig vom Zufall abhängt. Sie fordern daher rechtliche Schritte, um vor den Kostenfallen und dem für Kinder und Jugendliche verbotenen Glücksspiel zu schützen.

Das EU-Parlament hat sich daher am 18. Januar 2023 in einer Abstimmung für eine einheitliche Regulierung von glücksspielähnlichen Elementen in Videospielen ausgesprochen. Der Verkauf von Lootboxen und auch das verwandte Goldfarming, bei dem Spielwährungen oder virtuelle Gegenstände gegen Echtgeld getauscht werden, sollen untersucht und strengeren Regulierungen unterworfen werden.¹ In den Niederlanden und Belgien sind Lootboxen bereits gesetzlich verboten, Spanien erarbeitet derzeit noch einen Gesetzesentwurf.²³ Einige Spiele sind in Belgien und den Niederlanden bereits vom Verkauf in den Ländern ausgeschlossen worden.⁴

¹ <https://www.europarl.europa.eu/news/de/headlines/society/20230112STO66402/funf-wege-wie-das-europaische-parlament-online-spieler-schutzen-will>

² <https://www.br.de/nachrichten/netzwelt/computerspiele-kritik-an-lootboxen-machen-sie-suechtig,T7xjiVQ>

³ <https://www.gamepro.de/artikel/lootboxen-in-den-niederlanden-wird-das-verbot-jetzt-umgesetzt,3331422.html>

⁴ <https://www.heise.de/news/Diablo-Immortal-kommt-wegen-Lootboxen-nicht-nach-Belgien-und-die-Niederlande-7127468.html>



Damit Kinder und Jugendliche vor unerwarteten Kosten bewahrt werden ist es wichtig, dass Sie als Eltern und Sorgeberechtigte mit ihnen über die Prinzipien und Gefahren von Lootboxen sprechen. Sie können sich vorab darüber informieren, welche Spiele Ihrer Kinder solche Kostenelemente enthalten und wie regelmäßig sie in den Spielen vorkommen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, wie mit solchen kleineren Transaktionen umzugehen ist und vereinbaren Sie hierzu Regeln. Denn das eigene Taschengeld einzuteilen ist etwas, was Kinder und Jugendliche erst auf dem Weg zum Erwachsensein erlernen müssen und wobei sie Unterstützung benötigen. Gerade bei jüngeren Kindern ist es daher empfehlenswert, die Funktionen zum Kauf von Spielinhalten zu deaktivieren oder über andere Einstellungen zu regulieren.

SUCHT.HAMBURG bietet anlässlich des Safer Internet Days am 7. Februar im Rahmen eines Gruppenchats die Möglichkeit, sich von 17:00 Uhr bis 18:00 Uhr zum Thema „Glücksspiel im Kinderzimmer? Lootboxen in Computerspielen“ auszutauschen. Anmeldung unter www.timetobalance.de. Dort finden sich auch weitere Informationen zu Hilfsangeboten in Hamburg sowie ein interaktiver Selbsttest der dabei unterstützt, das eigene Mediennutzungsverhalten einzuschätzen.

