



#ZUKUNFTSWERKSTATT

Schwerpunktthema: Kontrollverlust in digitalen Umgebungen.

Über die ZUKUNFTSWERKSTATT

Im Sinne des dialogischen Ansatzes führt die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) das von der ehemaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) initiierte Diskursformat ZUKUNFTSWERKSTATT fort. In unterschiedlichen Formaten und an der jeweils benötigten fachlichen Expertise ausgerichtet, werden die Beteiligten der Verantwortungsgemeinschaft für ein gutes Aufwachsen mit Medien (§ 17a Absatz 2 Nummer 1 Jugenschutzgesetz [JuSchG]) zusammengebracht, um gemeinsam die Kinderrechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe in Bezug auf digitale Mediennutzung zu verwirklichen. Dies betrifft insbesondere Jugenschutz und -hilfe, aber genauso Medienaufsicht, Anbieter, die medienpädagogische Praxis, Wissenschaft sowie Kinder, Jugendliche und ihre Eltern. Die Schwerpunktthemen der ZUKUNFTSWERKSTATT 2023/2024 sind „Sexuelle Gewalt und Belästigung im digitalen Raum“, „Gefährdung der Demokratiefähigkeit“ sowie „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“.

Hintergrund & Problemstellung im Bereich „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“

In den letzten Jahren sind vermehrt Monetarisierungsstrategien der Games-Anbieter entstanden, in denen unter anderem Fachpresse sowie Expertinnen und Experten aus dem Gaming-Bereich immer wieder (spiel-)mechanische und/oder optische Ähnlichkeiten mit Elementen des Glücksspiels erkennen und entsprechend kritisieren. Glücksspiel ist unter anderem aufgrund der Wirkmächtigkeit seiner Spielmechanismen und der damit verbundenen Begünstigung eines dysfunktionalen Spielverhaltens für Kinder und Jugendliche untersagt. Auch simuliertes Online-Glücksspiel, Lootboxen, Skin-Gambling und Battle Passes setzen der Kritik zufolge auf teils kaum zu durchschauende psychologische Wirkmechanismen, die potenzielle Käuferinnen und Käufer zu wiederholten Käufen anregen sollen. Damit einhergehende Risiken, wie ein Kontrollverlust über eigene Ausgaben, eine verzerrte Wahrnehmung der Gewinnchancen oder ein Hinwenden zu tatsächlichem Glücksspiel, könnten für Kinder und Jugendliche eine Gefährdung darstellen. So könnten entsprechende Angebote das Erreichen der Entwicklungsziele hin zu einer eigenständigen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit sowie insbesondere die persönliche Integrität gefährden. Damit einher geht die Frage, wie wirkungsvoller Kinder- und Jugendmedienschutz vor entsprechenden Risiken, bei gleichzeitiger Wahrung von Befähigung und Teilhabe, gestaltet sein sollte – insbesondere durch Vorsorgemaßnahmen der Anbieter entsprechender Angebote.

Zielsetzung, zentrale Fragestellungen, Vorgehensweise

Zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes werden in der ZUKUNFTSWERKSTATT notwendige Handlungsbedarfe gesammelt sowie Konkretisierungen für anbieterseitige Vorsorgemaßnahmen erarbeitet. Es gilt, Gefahrensituationen zu veranschaulichen, um besser einschätzen zu können, wo es welcher Vorsorgemaßnahmen online bedarf, und wie diese als effektive Gefährdungsbegegnung auszugestalten sind. Dies geschieht unter Beachtung der in der UN-

Kinderrechtskonvention verbürgten Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe sowie im engen Austausch mit Gaming-Anbietern.

Im Themenbereich werden im Rahmen eines dialogischen Arbeitsprozesses unter anderem folgende Fragen in den Formaten der ZUKUNFTSWERKSTATT beleuchtet:

- Welche Phänomene gibt es im Gaming-Bereich, die in den Schnittbereich zwischen Gaming und Gambling fallen?
- Wie viele Spielerinnen und Spieler nutzen diese Phänomene aktiv? Welche Erkenntnisse über die Nutzung gibt es insbesondere mit Blick auf Kinder und Jugendliche?
- Wie sind die Phänomene nach aktueller Rechtslage und mit Blick auf den Kinder- und Jugendmedienschutz einzuordnen?
- Wie sind die Phänomene aus psychologischer Sichtweise einzuordnen?
- Welche psychologischen Wirkmechanismen bewegen Spielerinnen und Spieler zur Nutzung? Wie werden diese konkret von den Anbietern zur Ausgestaltung ihrer Angebote genutzt?
- Wie sind Kinder und Jugendliche vor den Risiken glücksspielähnlicher Elemente in Hinsicht auf ihre persönliche Integrität zu schützen – bei zeitgleicher Wahrung von Teilhabe und Befähigung?
- Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Unterstützungen benötigen Kinder und Jugendliche sowie deren Erziehungsberechtigte für den Umgang mit Monetarisierungsphänomenen im Kontext von Online-Gaming? Welche Rolle kommt den Gaming-Anbietern hierbei zu?

Bislang fand eine Fachveranstaltung im Themenbereich unter dem Titel „Lootboxen, simuliertes Online-Glücksspiel, Skin-Gambling, Battle Passes: Games-Monetarisierung zwischen Gambling und Gaming.“ statt.

Dabei standen die damit verbundenen Risiken für Kinder und Jugendliche im Vordergrund. In interdisziplinären Beiträgen aus Praxis und Wissenschaft wurden die Vielfalt und Komplexität der Monetarisierungsstrategien mit und ohne glücksspielähnliche Elemente anhand anschaulicher Gaming-Beispiele in den Blick genommen sowie juristisch und psychologisch eingeordnet. Hierauf aufbauend beschäftigten sich die Expertinnen und Experten in vertiefenden Workshops mit konkreten Monetarisierungsmodellen der Gaming-Anbieter wie beispielsweise simuliertem Online-Glücksspiel, Battle Passes oder Lootboxen. Allen Phänomenen ist gemein, dass sie mit einem Kontrollverlust über finanzielle Ausgaben einhergehen und die Entwicklung eines dysfunktionalen oder exzessiven Spielverhaltens begünstigen können. Darüber hinaus bergen gerade glücksspielähnliche Elemente die Gefahr eines Übergangs zu echtem Glücksspiel und dem damit verbundenem Risiko einer Glücksspielsucht. Gemeinsam mit jungen Gamerinnen und Gamern des Spieleratgebers NRW und der Online-Beratungsplattform JUUUPORT wurden Anforderungen an angemessene Schutz- und Befähigungsmaßnahmen für Kinder und Jugendliche mit Fokus auf ihre persönliche Integrität generiert und diskutiert.



Bisherige Erkenntnisse und Ergebnisse im Themenschwerpunkt

Von den Teilnehmenden erarbeitete Forderungen und Ansatzpunkte zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes bezüglich anbieterseitiger Vorsorgemaßnahmen im Themenbereich „Kontrollverlust in digitalen Umgebungen“:

- Die Risiken der Monetarisierungsstrategien digitaler Spiele sollten systematisch erfasst werden. Eine Einzelfallregulierung sollte vermieden werden.
- Die Regulierungsvorgaben, welche für Online-Glücksspiel gelten, sollten Vorbild und Maßstab für die Regulierung glücksspielähnlicher Elemente in digitalen Spielen sein.
- Die Kinderrechte auf Teilhabe und altersgerechte Zugänge zu digitalen Spielen sollten grundlegend beachtet werden.
- Geltendes Recht sollte insbesondere durch die Glücksspielaufsicht zuverlässig durchgesetzt werden. Die Expertinnen und Experten, die an der ZUKUNFTSWERKSTATT teilnahmen, diagnostizierten ein Vollzugsdefizit, nicht ein Regulierungsdefizit.
- Vorsorgemaßnahmen sollten vorrangig auf das Handeln von Kindern und Jugendlichen abstellen, nicht auf die Verantwortung von Erziehungsberechtigten.
- Es sollten strukturelle Vorsorgeansätze konzipiert und umgesetzt werden, beispielsweise:
 - Bereitstellung verlässlicher Altersverifikationssysteme,
 - Einsatz von Zeit- und Kauflimitationen, unter anderem Tageszeiten, Kaufabstände, Budgets etc.,
 - Möglichkeit zur Deaktivierung finanzieller Fortsetzungs- und Pay2Progress-Funktionen sowie deren Bewerbung,
 - Transparenzherstellung über Kosten und Gewinnchancen,
 - Faire und soziale Gestaltung von Monetarisierungsstrategien.
- Die Notwendigkeit einer stärkeren Regulierung von Influencerinnen und Influencern sollte geprüft werden.
- Es sollte mehr Aufklärung zu Monetarisierungsmodellen, damit verbundenen Vorsorgemaßnahmen und den USK-Deskriptoren geben, insbesondere für Erziehungsberechtigte.
- Junge Gamerinnen und Gamer sollten gezielt zur Bewusstseinsbildung adressiert werden, zum Beispiel in digitalen Spielen, medienpädagogischen Kontexten, Kooperationen mit Influencerinnen und Influencern.
- Anbieter digitaler Spiele mit Monetarisierungsmodellen sollten sich im Rahmen eines Sozialkonzepts finanziell an Präventions- und Hilfesystemen bezüglich Suchtverhalten und monetärer Risiken beteiligen.
- Kinder und Jugendliche sollten mehr in die Spieleentwicklung einbezogen werden.



- Reflektion, ethische und jugendmedienschützerische Diskussionen im Game Development sollten gefördert werden.
- Gaming-Anbieter sollten gute und vollständige Spiele-Erlebnisse möglichst als Einmalkauf und ohne weitere Monetarisierungsmodelle schaffen.
- Gaming-Anbieter sollten sich zu den evidenzbasierten, dysfunktionalen Wirkungsproblematiken ihrer Monetarisierungsmodelle bekennen. Es bedürfe der Reflektion innerhalb der Branche über eingesetzte Monetarisierungsmodelle und der Entwicklung entsprechend ethischer Leitlinien, um in der Entwicklung von Anfang an den Jugendschutz mitzudenken und Monetarisierungsmodelle und deren Implementierung in den Spielen entsprechend sicher zu gestalten.
- Gaming-Anbieter sollten mehr Aufklärung und Transparenz über die von ihnen eingesetzten Monetarisierungs-Mechanismen (Kenntlichmachung von geskripteten Gewinnchancen gegenüber tatsächlichen Gewinnchancen, tatsächliche Geldeinsätze etc.) und deren Folgen bereitstellen, insbesondere in den Spielen selbst beziehungsweise als Direktansprache an die Gamerinnen und Gamer.
- Eine umfassendere medienpädagogische Aufklärung und Sensibilisierung zu den Phänomenen, Folgen und Handlungsmöglichkeiten sollte als gesamtgesellschaftliche Aufgabe (Anbieter, staatliche Stellen, Schulen, NGOs etc.) verankert sein. Insbesondere sollten Kinder und Jugendliche aus soziökonomisch benachteiligten Haushalten und solche, die sich stark mit Influencerinnen und Influencern identifizieren, unterstützt werden – auch durch Fortbildungen der Erziehungsberechtigten.
- Die Reichweite und die Rolle von Gaming-Influencerinnen und -Influencern sollte stärker genutzt werden, um Kinder und Jugendliche über Monetarisierungsmodelle und deren Wirkmechanismen aufzuklären. So können Reflexions- und Entscheidungsprozesse der Kinder und Jugendlichen unterstützt werden.
- Eine medienpädagogische Aufklärung junger Gamerinnen und Gamer sollte über die benötigten Ressourcen einer Spiele- und Spielecharakterentwicklung sowie den hierfür veranschlagten Preis informieren, um einschätzen zu können, welche „Leistung“ das eigene Geld wert ist und welche nicht.
- Aktuelle Interessenkonflikte (Gewinnmaximierung versus Prävention) sollten im Sinne des Kinder- und Jugendmedienschutzes als gesellschaftlicher Konsens konstruktiv gelöst werden – durch Dialog, aber auch durch Regulierung.
- Aufgrund der Komplexität der Monetarisierungsmodelle sollte eine differenziertere Betrachtung und Aufklärung hinsichtlich ihrer Wirkung sowie möglicher Schutz- und Befähigungsansätze erfolgen. Lootboxen und Battle-Passes sollten beispielsweise getrennt betrachtet werden, weil sie unterschiedlich wirkten. Bei Battle-Passes sollte geprüft werden, ob das Problem eher im Anreiz zu exzessiver Nutzung anstelle des Kontrollverlusts bei den Ausgaben liege.



- Eine einheitliche Alterskennzeichnung von Spielen über alle Plattformen hinweg sollte angestrebt werden. Derzeit unterschieden sich die Alterskennzeichen teils von Vertriebsplattform zu Vertriebsplattform.

Ausblick

Die ZUKUNFTSWERKSTATT hat sich zu einem kontinuierlichen Forum zur Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, einem Format zur Verständigung zwischen Politik, Wissenschaft, Zivilgesellschaft und auch der Wirtschaft entwickelt.

Die in der Fachveranstaltung gewonnenen Erkenntnisse fließen in den Dialog der BzKJ mit relevanten Gaming-Anbietern ein. Dabei gilt es, mögliche Ansätze zur Weiterentwicklung geeigneter Vorsorgemaßnahmen zur Verwirklichung der Rechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen zu diskutieren und zu konkretisieren. Zum anderen dienen die Erkenntnisse als Wissensbasis für weitere Formate im Themenschwerpunkt und die fortlaufende Gefährdungsanalyse der BzKJ.

Kontakt

Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz
Rochusstraße 8-10
53123 Bonn

E-Mail: zukunftswerkstatt@bzkj.bund.de

Internet: www.bzkj.de

Presseanfragen richten Sie bitte per E-Mail an: presse@bzkj.bund.de