

In der Senatssitzung am 10. Dezember 2019 beschlossene Fassung

Die Senatorin für Wissenschaft, Gesundheit und Verbraucherschutz

26.11.2019

**L6**

### **Vorlage für die Sitzung des Senats am 10.12.2019**

#### **„Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch sog. glücksspielsimulierende Apps“**

Anfrage für die Fragestunde der Bremischen Bürgerschaft (Landtag)

##### **A. Problem**

Die Fraktion der SPD hat für die Fragestunde der Bürgerschaft (Landtag) folgende Anfrage an den Senat gestellt:

„Wir fragen den Senat:

1. Wie hoch schätzt der Senat die Suchtgefährdung von Kindern und Jugendlichen durch glücksspielsimulierende Apps/Spiele ein? Sieht der Senat diese Spiele als Versuch der Glücksspielindustrie an, zukünftige Kunden zu gewinnen?
2. Welche Maßnahmen ergreift der Senat, um diese Gefährdung zu bekämpfen?
3. Sieht der Senat die Notwendigkeit rechtliche Regelungen zum Verbot solcher Spiele zu initiieren? Wenn nein, warum nicht?“

##### **B. Lösung**

Auf die vorgenannte Anfrage wird dem Senat folgende Antwort vorgeschlagen:

##### **Zu Frage 1:**

Glücksspielsimulierende Apps sind nicht nur aufgrund ihrer Suchtgefährdung, sondern vor allem wegen ihres „türöffnenden Effektes“ als riskant zu bewerten. Mechanismen von Glücksspiel werden verharmlost. Gleichzeitig wird der Einstieg in reales Glücksspiel dadurch gefördert, dass in vielen Apps sehr unrealistische Gewinn-Erwartungen geschürt werden. Solange das Glücksspiel nur simuliert wird, ist das Gewinnen sehr einfach, eine hohe Wahrscheinlich-

keit auf Erfolg wird suggeriert. Hierdurch kann der Einstieg in echtes Glücksspiel gefördert werden, in dem die Gewinnchancen dann aber gänzlich anders gelagert sind.

Es gibt Hinweise darauf, dass an der Entwicklung von glücksspielsimulierenden Apps auch Unternehmen der Glücksspielindustrie beteiligt sind, um gezielt eine jüngere Kundschaft anzusprechen. Immer mehr Produkte werden an der Schnittstelle zwischen Gaming (Computerspiel-szene) und Gambling (Glücksspiel) entwickelt. Damit steigt die Gefahr, dass ein häufig sehr junges Publikum von scheinbar harmlosen Computerspielen zu Spielen verleitet wird, in denen Mechanismen von Glücksspiel wirksam sind.

### **Zu Frage 2:**

Suchtprävention und Suchtberatung sind wichtige Schwerpunkte des Bremer Suchthilfesystems.

So gibt es in Bremen eine Vielzahl von Präventions- und Interventionsmaßnahmen, organisiert vom Landesinstitut für Schule, von der „Bremer Fachstelle Glücksspielsucht“ an der Universität Bremen und von der Beratungsstelle „escape – Ambulanz für junge Menschen mit Suchtproblemen“ des Gesundheitsamtes.

Die Senatorin für Soziales, Jugend, Integration und Sport fördert auf Landesebene die medienpädagogische Jugendarbeit des „ServiceBureaus Jugendinformation“. Das ServiceBureau bietet regelmäßig medienpädagogische Fortbildungen und Fachtage zur Qualifizierung von Fachkräften und MultiplikatorInnen der Sozialen Arbeit und insbesondere der offenen Jugendarbeit an. Darüber hinaus ist es Anlauf- und Beratungsstelle für Eltern, Kinder und Jugendliche, um u.a. für Risiken in Online-Spielen zu sensibilisieren.

In Bezug auf die Risiken der Spielsucht geht es vor allem darum, Jugendlichen Medienkompetenz und Risikobewusstsein zu vermitteln, sie für das Erkennen von Abhängigkeitsstrukturen zu sensibilisieren und Anlaufstellen für Suchtprävention und -beratung aufzuzeigen. Neue Erkenntnisse zum Thema exzessive Mediennutzung und Sucht werden darüber hinaus einem großen Kreis von Fachkräften und Multiplikatoren in Form von Veranstaltungen, Fachtagungen, Vorträgen und Broschüren zugänglich gemacht.

### **Zu Frage 3:**

Glücksspielsimulierende Apps und Spiele sind in der Regel bewusst so gestaltet, dass sie nicht unter den Begriff des Glücksspiels subsumiert werden können, sie aber Glücksspiel simulieren und Kinder und Jugendliche so an dieses heranführen. Die hinter den Spielen stehenden Mechanismen entziehen sich derzeit jeglicher Kontrolle. Wenn schon das Glücksspiel, bei dem der Zufall über Gewinn oder Verlust entscheidet, als gefährlich gilt, muss dies erst recht für solche Spiele gelten. Insofern ist eine Regulierung entsprechender Angebote im

Hinblick auf die Aspekte des Jugendschutzes, des Schutzes von Spielern und Spielerinnen sowie der Suchtprävention und Suchtbekämpfung notwendig.

In der Diskussion um die Fortentwicklung des deutschen Glücksspielrechts wird diskutiert, ein Verbot von Gratisspielen, die einzelnen Glücksspielarten entsprechen oder solchen nachgebildet sind, für Minderjährige einzuführen. Erörtert wird zudem, eine Verlinkung zwischen Glücksspielangeboten und Gratisangeboten zu untersagen. Weitere Möglichkeiten einer Regulierung bestünden darin, Anbieter und Anbieterinnen von App-Plattformen zu einer Altersabfrage bei der Bereitstellung von Spielen, die einen Geldeinsatz oder In-Game-Käufe ermöglichen, zu verpflichten. Verstöße gegen entsprechende Pflichten müssten mit Sanktionen wie z.B. Bußgelder oder Untersagung belegt werden. Es ist ebenfalls größtmögliche Transparenz im Hinblick auf die tatsächlichen Kosten und auf Folgekosten des Spiels herzustellen.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend plant, noch in diesem Jahr einen ersten Entwurf zur Novelle des Jugendschutzgesetzes vorzulegen. Ziel der Novellierung ist ein effektiver Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gefährlichen Medieninhalten. Regelungsinhalte werden insbesondere auch Interaktionsrisiken wie Chat-Funktion, Kostenfallen und exzessives Spiel betreffen. Die Länder befinden sich mit dem Bund im Gespräch, um soweit ihre Zuständigkeit im Medienrecht betroffen ist die Feinabstimmung des Entwurfs vorzunehmen.

### **C. Alternativen**

Keine Alternativen.

### **D. Finanzielle und Personalwirtschaftliche Auswirkungen, Gender-Prüfung**

Die Vorlage hat keine finanziellen und/oder personalwirtschaftlichen Auswirkungen.

Eine Befragung von knapp 2000 Schülern und Schülerinnen der 6. bis 10. Jahrgangsstufen in Bremen, Hamburg und Lübeck ergab, dass 50,9% Mädchen und 49,1% Jungen in den letzten 12 Monaten an irgendeinem simulierten Glücksspiel teilgenommen haben.

### **E. Beteiligung und Abstimmung**

Die Abstimmung ist eingeleitet mit der Senatorin für Soziales, Jugend, Integration und Sport (SJIS), der Senatorin für Kinder und Bildung (SKB) und dem Senator für Inneres (SI).

## **F. Öffentlichkeitsarbeit und Veröffentlichung nach dem Informationsfreiheitsgesetz**

Eine Öffentlichkeitsarbeit wird nicht für erforderlich gehalten.

Einer Veröffentlichung im zentralen elektronische Informationsregister nach dem Informationsfreiheitsgesetz steht nicht s entgegen.

## **G. Beschluss**

Der Senat beschließt die vorliegende Antwort der Senatorin für Gesundheit, Frauen und Verbraucherschutz vom 26.11.2019 auf die Anfrage für die Fragestunde der Bremischen Bürgerschaft (Landtag) der Fraktion der SPD „Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch sog. Glücksspielsimulierende Apps“ vom 14.11.2019.