

## Newsletter Nr. 13 - 2022

Liebe Abonnent:innen des Newsletters,

Heute würden wir gerne für euch über ein eher ernsteres Thema sprechen, Glücksspiel in Videospiele. Wir versuchen dabei ein paar Facetten dieses Themas aufzugreifen und Näheres dazu zu erläutern.

Das „digital streetwork“- Team in Oberfranken wünscht viel Spaß beim Lesen!

Thema dieses  
Newsletters:

**Glücksspiel in  
Videospiele**



### Glücksspiel oder auch Gambling

Glücksspiel bezeichnet in erster Linie ein Spiel, bei dem Gewinn und Verlust alleine vom Zufall abhängen. Der Mechanismus dahinter bedient das Belohnungszentrum unseres Gehirns, das damit arbeitet, Belohnung für die Anstrengung des Spielens zu bekommen. Im klassischen Sinne sind damit Spiele wie Roulette oder ein Poker gemeint, also Spiele die in Casinos vorkommen. Sowohl im Videospiel- als auch im medialen Bereich haben sich aber mittlerweile Formen etabliert, die hier direkt oder indirekt mit gleichen oder ähnlichen Mechanismen arbeiten. Diese Ausführungen stellen aber auch nur einen Ausschnitt dar, da das gesamte Thema zu viele Facetten hat, um sie hier vollständig ausführen zu können.

### Glücksspiel im Internet

Das Glücksspiel im Internet lässt sich im Allgemeinen als eine Transformation des klassischen Glücksspiels ins Digitale verstehen. Hierbei stellen sogenannte Onlinecasinos und digitale Wettbüros den entsprechenden Markt dar. Durch eine neue Gesetzesnovelle ist dieses Glücksspiel nun in Schleswig-Holstein sogar ganz offiziell legal und zugelassen. In allen anderen Bundesländern ist es noch eine rechtliche Grauzone, die durch Server in Überseestaaten zustande kommt. Diese Grauzone zählt jedoch nur für Formate wie Poker auf Facebook. Onlinecasinos und online Wettbüros sind rechtlich genauso zu behandeln wie klassische Casinos und Wettbüros.

Die Form des Glücksspiels im Internet hat jedoch auch eigene Tücken, so fällt beispielsweise der Kontrollmechanismus der Beobachtung weg, da Spieler:innen ganz bequem von zuhause aus zocken können und keine beobachtende Umgebung mehr haben, wie dies in Casinos oder ähnlichen Lokalisationen der Fall wäre. Diese Problematik hat sich während der Corona-Pandemie noch drastisch verschärft. Weiterhin ist die Verschuldungsgefahr hier auch sehr viel höher, da durch digitale Währung

auch eine schlechtere Wahrnehmung für den Wert des laufenden Einsatzes und dem selber gesetzten Beträgen besteht.

### Glücksspiel in Videospielen - die Lootbox-Problematic

In Videospielen ist Glücksspiel im überwiegenden Teil subtiler. Hier gibt es zwar Spiele, die das weniger verholen betreiben - Handyspiele sind hier besonders stark vertreten - jedoch sind es hier eher die Mechanismen, mit denen gearbeitet wird, die dem Glücksspiel entliehen sind. Die Rede ist von Lootboxen. Lootboxen sind Pakete mit Spieleinhalten, die gegen (Echt-)Geldwährung (eine spielinterne Währung, die durch echtes Geld erworben wird) gekauft werden können. Der Inhalt hierbei ist in seinem Umfang als auch in dessen Wertigkeit allerdings absolut zufällig. *Star Wars Battlefront 2* hatte damit zum Release ein riesiges Problem und einen richtigen Skandal ausgelöst, der seiner Zeit bis in den deutschen Bundestag durchgedrungen war und dort eine Debatte auslöste, ob Lootboxen in Videospielen verboten werden sollten. Leider ist dieses Verbot bis heute nicht geschehen.

Mittlerweile sind solche Lootboxen aber in eher abgemilderter Form vertreten, da die Spielgemeinde diese als solche in weiten Teilen nicht mehr akzeptiert. Tatsächlich wurden diese durch sogenannte Mikrotransaktionen abgelöst. Das sind kleinere Einkäufe von Skins etc. gegen Echtgeld. So werden die Mechanik von Lootboxen am Beispiel von FIFA deutlich, indem man verdeckte Kartenpacks kaufen kann und man nicht weiß, welche Fußballspieler:innen drinnen stecken. „Bessere“ Spieler:innen werden nur durch Echtgeldwährung bereitgestellt.

### Bedeutung für Jugendliche

Nun stellt sich natürlich die Frage, warum das relevant ist. Glücksspiel ist eigentlich nur für Erwachsene zugelassen. Kinder und Jugendliche sollten davon gar nicht betroffen sein. Jedoch hat sich durch die Verschiebung ins Digitale auch ein Problem mit der Altersverifikation ergeben. So können auch Jugendliche daran teilhaben. Die größere Problematik hier liegt aber in Videospielen. So kommen Jugendliche zum Beispiel nach wie vor mit Facebook in Kontakt zu Pokerspielen und werden so desensibilisiert. Skins sind relevant für die Individualisierung des eigenen Charakters, was Kindern und Jugendlichen besonders wichtig ist. Hier hilft langfristig nur Aufklärung und eine starke und kompetente Jugendsozialarbeit. Besonders da Kinder und Jugendliche oftmals noch nicht das Verhältnis zu Geld haben, wie es Erwachsene schon haben.



Quelle: Pixabay.com

## Terminhinweise

Ihr seid noch auf der Suche nach spannenden Ergänzungen für euer Ferienprogramm? Dabei möchten wir euch mit Workshops im Bereich Gaming, Do it yourself, Film oder Radio unterstützen. Kontaktiert uns bei Interesse gerne!



## Termine der Medienfachberatung

Bei Interesse	Videosprechstunde der Medienfachberatung
	Fotografie-Seminare im Rahmen des Jugendfotopreises Oberfranken 2022
07.07.2022	Mediencoach Foto Basics
22. – 24.07.2022	Filmseminar „Filmproduktion“ für Jugendliche

## Termine von digital streetwork

07.07.2022	Studiotalk mit Special Guest auf Twitch
11.07.2022	Streaming zum Ausprobieren für Erwachsene
13.07.2022	Streaming zum Ausprobieren für Jugendliche
15.07.2022	Community-Treffen im Loeschwerk10
16. – 17.07.2022	Workshop Escape-Room
21.07.2022	Spieleabend auf Discord

Um vorherige Anmeldung per Mail wird gebeten.

Euer Team des „digital streetwork“ des Bezirksjugendrings Oberfranken

**Jasmin Härle**

**Digital streetworkerin**

Bezirksjugendring Oberfranken

Opernstr. 5

95444 Bayreuth

Tel.: 0921 63310

[Jasmin.haerle@bezirksjugendring-oberfranken.de](mailto:Jasmin.haerle@bezirksjugendring-oberfranken.de)

**Andreas Knecht**

**Digital streetworker**

Bezirksjugendring Oberfranken

Opernstr. 5

95444 Bayreuth

Tel.: 0921 63310

[Andreas.knecht@bezirksjugendring-oberfranken.de](mailto:Andreas.knecht@bezirksjugendring-oberfranken.de)