

Gaming: Unregulierter Glücksspielmarkt für Minderjährige?

Montag, 13:00 - 13:45 Uhr, Raum 7 (TC-2.24B)

Dr. Thaya Vester
Universität Tübingen

Abstract

Gaming hat sich in den letzten Jahrzehnten von einem Nischenhobby zu einer der wichtigsten Freizeitaktivitäten unserer Gesellschaft entwickelt. Fast alle Kinder und Jugendlichen in Deutschland sind Konsument:innen von Videospielen. Eine Entwicklung, die das Medium insbesondere im letzten Jahrzehnt entscheidend geprägt hat, ist die Verknüpfung von Gaming mit Glücksspielelementen. Diese werden etwa in Form von Loot Boxen (vergleichbar mit Wundertüten) implementiert, die zufällig virtuelle Inhalte verschiedener Qualität abwerfen und von den Spieler:innen oft für echtes Geld gekauft werden können. Dieses Prinzip ist enorm lukrativ und besorgt den Spieleherstellern bisweilen mehr Umsatz als der Verkauf der Spiele an sich.

Der Spieler:innen- und Jugendschutz bleibt dabei auf der Strecke: Im Gegensatz zu herkömmlichem Glücksspiel sind Loot Boxen und Co. in Deutschland bislang kaum reguliert, obwohl sich Suchtgefahr und finanzielle Risiken in beiden Bereichen ähneln. Vor dem Hintergrund der in großen Teilen minderjährigen Zielgruppe herrscht hierbei dringender Handlungsbedarf. In diesem Vortrag werden die Überschneidungen von Gaming und Glücksspiel und die daraus entstehenden Gefahren für (minderjährige) Spieler:innen beleuchtet. Darüber hinaus werden die einschlägigen Rechtsvorschriften in Deutschland und im Ausland thematisiert und Ansätze für eine wirksame Prävention vorgestellt.

[Direkt zum Kongressprogramm mit Details zu den Referierenden >>>](#)