

Antrag 154/II/2018**KDV Neukölln + Juso LDK****Der Landesparteitag möge beschließen:****Der Bundesparteitag möge beschließen:****Empfehlung der Antragskommission****Annahme (Konsens)****Mehr als nur ein Spiel - Lootboxes systematisch durch die Glücksspielaufsicht auf das Vorhandensein von Glücksspielelemente überprüfen lassen**

1 Im Laufe der letzten Jahre hat die Videospielebranche mas-
2 siv an Bedeutung gewonnen. Die Umsätze dort sind inzwi-
3 schen weit über denen von anderen Medien wie zum Bei-
4 spiel dem Fernsehen. Im Zuge dieses massiven Zuwach-
5 ses wird auf Seiten der Entwickler*innen auch fleißig dar-
6 an gearbeitet, mit möglichst vielen Aspekten dieser Spie-
7 le den Profit der Unternehmen zu maximieren. Ein immer
8 bedeutsamerer Teil geht dabei auf die sogenannten „Loot-
9 boxes“ zurück. „Lootboxes“ bezeichnen dabei im Spiel er-
10 hältliche Elemente, bei denen der Inhalt, der der Nutzer*in
11 ausgespuckt wird, rein zufällig bestimmt wird. Die Nut-
12 zer*in hat somit keinerlei Einfluss auf die „Preise“, die sie
13 im Zuge dieser Transaktion zugesprochen bekommt. Da-
14 mit bedienen sie sich des Prinzips des klassischen Glücks-
15 spiels, bei dem Gewinn oder Verlust ebenfalls nicht durch
16 die Spieler*in kontrollierbar sind.

17
18 Zwar können diese „Lootboxes“ manchmal auch direkt
19 mit der Währung innerhalb des Spieles gekauft werden
20 und es entsteht dadurch keine Gefahr eines finanziellen
21 Verlustes, oft bietet sich jedoch auch die Möglichkeit, die-
22 se in Form von Geld zu erwerben. In manchen Fällen ist es
23 sogar möglich, diese gar später auf einem digitalen Markt-
24 platz für Geld in Form von Guthaben zu verkaufen. Dabei
25 sind es besonders Minderjährige oder Suchtanfällige, die
26 diesem Prinzip zum Opfer fallen und so in manchen Fäl-
27 len leicht einen vierstelligen Betrag im Monat für „Loot-
28 boxes“ ausgeben. In vielen dieser Fälle führt dies wie bei
29 einer „klassischen“ Spielsucht auch zu einer Abwärtsspi-
30 rale, an deren Ende oft massive Schulden und die daraus
31 resultierenden sozialen Folgen stehen.

32
33 Zwar wurde diese Thematik in bereits von der Kommissi-
34 on für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten
35 aufgegriffen, ob „Lootboxes“ gegen das Verbot von Kauf-
36 appellen an Kinder und Jugendliche verstoße. Diese Un-
37 tersuchung führt allerdings an der eigentlichen Proble-
38 matik vorbei. Die Problematik besteht primär darin, dass
39 es für diese Art der Transaktion keinerlei Rechtsprechung
40 gibt und damit auch keine juristische Literatur dies behan-
41 delt. Dies macht die Ausnutzung durch Publisher sehr ein-
42 fach, da sie keinerlei juristische Konsequenzen zu fürch-
43 ten haben. Andere Länder wie die Niederlande oder Belgi-
44 en sind dort bereits weiter und haben bestimmte Formen
45 von Lootboxes als Glücksspiel eingestuft. Deshalb fordern
46 wir folgende Maßnahmen, um die Unklarheiten bezüglich

47 der Legalität solcher Angebote klären zu können:

48

- 49 • Sämtliche für Echtgeld erwerbba-
50 deren Inhalt und Umfang vom Zufall abhängig sind
51 sollen durch das Bundesjustizministerium dahinge-
52 hend überprüft werden, ob diese in bestimmten For-
53 men den Mechaniken des klassischen Glückspiels
54 gleichen. Es soll eine Methode gefunden werden,
55 diese zu regulieren.
- 56 • Spiele, die In-Game-Zahlungen enthalten, sollen da-
57 hingehend grundsätzlich einer Altersfreigabeprü-
58 fung unterzogen werden. Alle Spiele, die In-Game-
59 Zahlungen enthalten, sollen eine Altersfreigabe
60 FSK18 erhalten

61

62 Die Definition von Glückspiel soll dahingehend überprüft
63 werden, inwiefern sie die durch die Digitalisierung ent-
64 standenen Praktiken wie beispielsweise die angesproche-
65 nen „Lootboxes“ noch zeitgemäß ist. Sollte im Zuge die-
66 ser Untersuchung festgestellt werden, dass dies nicht der
67 Fall ist, muss eine schnellstmögliche Überarbeitung ent-
68 wickelt werden, die die Anforderungen der heutigen Zeit
69 erfüllen kann.