

Antrag 154/II/2018 KDV Neukölln + Juso LDK

Mehr als nur ein Spiel - Lootboxes systematisch durch die Glücksspielaufsicht auf das Vorhandensein von Glücksspielelemente überprüfen

Beschluss:

Im Laufe der letzten Jahre hat die Videospiegelbranche massiv an Bedeutung gewonnen. Die Umsätze dort sind inzwischen weit über denen von anderen Medien wie zum Beispiel dem Fernsehen. Im Zuge dieses massiven Zuwachses wird auf Seiten der Entwickler*innen auch fleißig daran gearbeitet, mit möglichst vielen Aspekten dieser Spiele den Profit der Unternehmen zu maximieren. Ein immer bedeutsamerer Teil geht dabei auf die sogenannten „Lootboxes“ zurück. „Lootboxes“ bezeichnen dabei im Spiel erhältliche Elemente, bei denen der Inhalt, der der Nutzer*in ausgespuckt wird, rein zufällig bestimmt wird. Die Nutzer*in hat somit keinerlei Einfluss auf die „Preise“, die sie im Zuge dieser Transaktion zugesprochen bekommt. Damit bedienen sie sich des Prinzips des klassischen Glücksspiels, bei dem Gewinn oder Verlust ebenfalls nicht durch die Spieler*in kontrollierbar sind.

Zwar können diese „Lootboxes“ manchmal auch direkt mit der Währung innerhalb des Spieles gekauft werden und es entsteht dadurch keine Gefahr eines finanziellen Verlustes, oft bietet sich jedoch auch die Möglichkeit, diese in Form von Geld zu erwerben. In manchen Fällen ist es sogar möglich, diese gar später auf einem digitalen Marktplatz für Geld in Form von Guthaben zu verkaufen. Dabei sind es besonders Minderjährige oder Suchtanfällige, die diesem Prinzip zum Opfer fallen und so in manchen Fällen leicht einen vierstelligen Betrag im Monat für „Lootboxes“ ausgeben. In vielen dieser Fälle führt dies wie bei einer „klassischen“ Spielsucht auch zu einer Abwärtsspirale, an deren Ende oft massive Schulden und die daraus resultierenden sozialen Folgen stehen.

Zwar wurde diese Thematik in bereits von der Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten aufgegriffen, ob „Lootboxes“ gegen das Verbot von Kaufappellen an Kinder und Jugendliche verstoße. Diese Untersuchung führt allerdings an der eigentlichen Problematik vorbei. Die Problematik besteht primär darin, dass es für diese Art der Transaktion keinerlei Rechtsprechung gibt und damit auch keine juristische Literatur dies behandelt. Dies macht die Ausnutzung durch Publisher sehr einfach, da sie keinerlei juristische Konsequenzen zu fürchten haben. Andere Länder wie die Niederlande oder Belgien sind dort bereits weiter und haben bestimmte Formen von Lootboxes als Glücksspiel eingestuft. Deshalb fordern wir folgende Maßnahmen, um die Unklarheiten bezüglich der Legalität solcher Angebote klären zu können:

- Sämtliche für Echtgeld erwerbbar Spiellemente, deren Inhalt und Umfang vom Zufall abhängig sind sollen durch das Bundesjustizministerium dahingehend überprüft werden, ob diese in bestimmten Formen den Mechaniken des klassischen Glücksspiels gleichen. Es soll eine Methode gefunden werden, diese zu regulieren.
- Spiele, die In-Game-Zahlungen enthalten, sollen dahingehend grundsätzlich einer Altersfreigabepfung unterzogen werden. Alle Spiele, die In-Game-Zahlungen enthalten, sollen eine Altersfreigabe FSK18 erhalten

Die Definition von Glücksspiel soll dahingehend überprüft werden, inwiefern sie die durch die Digitalisierung entstandenen Praktiken wie beispielsweise die angesprochenen „Lootboxes“ noch zeitgemäß ist. Sollte im Zuge dieser Untersuchung festgestellt werden, dass dies nicht der Fall ist, muss eine schnellstmögliche Überarbeitung entwickelt werden, die die Anforderungen der heutigen Zeit erfüllen kann.

Überweisen an

AH Fraktion, Senat

Stellungnahme(n)

- **Stellungnahme der AH-Fraktion 2020:** Es handelt sich um rein exekutives Handeln; die Fraktion ist nicht zuständig.