



## Dringlichkeitsantrag

der Abgeordneten **Markus Rinderspacher, Herbert Woerlein, Horst Arnold, Inge Aures, Volkmar Halbleib, Natascha Kohnen, Dr. Simone Strohmayer, Margit Wild, Klaus Adelt, Martina Fehlner, Dr. Christoph Rabenstein, Florian Ritter, Helga Schmitt-Bussinger, Isabell Zacharias** und **Fraktion (SPD)**

### Jugendschutz: Glücksspielelemente in Computerspielen

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, dem Landtag schriftlich und mündlich zu berichten, wie sie den zunehmenden Einsatz von offensichtlichen Glücksspiel-elementen in Computerspielen jugendschutzrechtlich bewertet, welche konkreten Suchtgefährdungen von Kindern und Jugendlichen sie erkennt und welche gesetzgeberischen Handlungsmöglichkeiten und Handlungsaufträge sie sieht: mit Blick auf das Jugendschutzgesetz, auf die Leitlinien für die Prüfung und Altersfreigabe durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) und mit Blick auf den Glücksspiel-Staatsvertrag (GlüStV).

### Begründung:

Computerspielproduzenten bauen zunehmend so genannte loot boxes ein, virtuelle Wundertüten, die dem Spieler gegen Entgelt die Chance versprechen, größeren Spielerfolg zu haben. Vorausgesetzt, er hat das Glück, in einer dieser nach dem Zufalls- und Losprinzip zusammengestellten loot boxes die richtigen Werkzeuge oder Waffen geliefert zu bekommen. Mit diesem Geschäftsmodell setzen mittlerweile auch Vollpreisspiele auf zusätzliche Einnahmen.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die die Altersfreigabe für Computerspiele festsetzt, sieht loot boxes als nicht unproblematisch an. „Die Sorge um mögliche negative Auswirkungen von loot boxes auf Minderjährige lässt uns nicht kalt“, heißt es in einer USK-Stellungnahme. Denn das Angebot von Spielerfolg gegen Geld (pay2win) forciere das Suchtpotenzial. Zugleich verweist die USK aber auf die gegenwärtige Rechtslage, nach der loot boxes „Auspielungen“ seien, „bei denen der Gewinn in geringwertigen Gegenständen besteht“ und deshalb nicht unter die strenge Glücksspielregulierung fielen. Aus diesem Grund sieht sich die USK nicht in der Lage die Jugendfreigabe zu versagen.

Nach dem Glücksspielstaatsvertrag liegt ein Glücksspiel dann vor, „wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist.“

Aus jugendpolitischer Notwendigkeit ist zu überprüfen, inwieweit loot boxes aufgrund ihrer Suchtgefahr als Glücksspielelemente in Computerspielen mit der Altersfreigabe „ab 18“ versehen werden müssen.