



Antrag

der Abgeordneten **Anna Rasehorn, Holger Griebhammer, Volkmar Halbleib, Ruth Müller, Doris Rauscher, Markus Rinderspacher, Arif Taşdelen, Florian von Brunn, Sabine Gross, Horst Arnold, Nicole Bäuml, Martina Fehlner, Christiane Feichtmeier, Harry Scheuenstuhl, Dr. Simone Strohmayr, Ruth Waldmann, Katja Weitzel SPD**

Einordnung von Lootboxen als Glücksspiel

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, sich über die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder und im Bundesrat dafür einzusetzen, dass durch Geldeinsatz erworbene Lootboxen in Videospielen gesetzlich ausdrücklich als Glücksspiel eingeordnet werden, damit Behörden gegen Anbieterinnen und Anbieter, die geltende Bestimmungen zum Glücksspiel nicht einhalten, entsprechend vorgehen dürfen.

Begründung:

Lootboxen bezeichnen virtuelle Boxen in Videospielen, die unterschiedliche Items für das Spiel beinhalten, z. B. sog. Skins, Fähigkeiten etc. Lootboxen können gegen ein Entgelt, u. a. auch gegen Echtgeld, aber auch durch Prepaid-Karten und In-Game-Währung erworben werden. Der Inhalt dieser Boxen ist hierbei vom Zufall abhängig.

Rechtlich gesehen können Lootboxen als Glücksspiel eingeordnet werden. Für die Einordnung einer Tätigkeit als Glücksspiel müssen nach dem Glücksspielvertrag von 2021 mehrere Kriterien erfüllt sein: „Ein Glücksspiel liegt 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.“ Zudem muss die Erheblichkeit des Einsatzes und die Erheblichkeit des Gewinnes festgestellt werden.

Bisher argumentieren Spieleentwickler, dass einige Aspekte der Lootboxen, insbesondere der nur digitale, im Spiel nutzbare Gewinn, nicht für eine Einordnung von Lootboxen als Glücksspiel genügen. Sie beziehen sich bisher auf das Jugendschutzgesetz und die USK-Leitlinien, was maximal eine Einordnung von Spielen, die Lootboxen im Gameplay enthalten, ab 16 bedeutete.

In juristischen Einschätzungen ist aber festgehalten worden, dass Lootboxen alle Kriterien für Glücksspiel erfüllen, der Gesetzgeber hat hier also die rechtlichen Möglichkeiten, Lootboxen als Glücksspiel einzuordnen und so einen wichtigen Schritt für Jugendschutz und Suchtprävention zu gehen.

In mehreren Studien ist nämlich festgehalten worden, dass eine hohe positive Korrelation zwischen dem Erwerb von Lootboxen und Spielsucht besteht. Besonders stark sind hier Jugendliche gefährdet. Der Grad des Suchtfaktors hängt hierbei auch sehr mit dem Design der Lootboxen zusammen, in allen Fällen ist aber ein mindestens mittlerer Suchtfaktor festgestellt worden. Auch haben Studien erste Hinweise auf einen Gateway-Effekt von Lootboxen, also Lootboxen als Einstieg in die Spielsucht, festgestellt. Spielsucht geht nicht nur mit zum Teil enormen finanziellen, sondern auch starken physischen wie psychischen Belastungen einher.

Lootboxen stellen einen wichtigen Teil manipulativer Monetarisierungsstrategien der Spieleentwickler dar, die Jahr für Jahr neue Umsatzrekorde verbuchen können. Durch den Suchtfaktor sowie die hohe emotionale Involvierung der Spielerinnen und Spieler und den dadurch aufgebauten hohen sozialen Druck durch Lootboxen machen die Spieleentwickler zwar ein lukratives Geschäft, dies geschieht aber auf Kosten der Spielerinnen und Spieler, insbesondere jugendlicher Spielerinnen und Spieler, und ihrer Gesundheit. Hier besteht dringender Handlungsbedarf für den Gesetzgeber, diese rechtliche Lücke zu schließen und so Verbraucherinnen und Verbraucher und insbesondere junge Menschen zu schützen.