

Antragsbereich U / **Antrag U2**

**AntragstellerInnen:** SPD Bezirk Unterfranken

**Empfänger:** Kl. Landesparteitag

**U2: Loot-Boxen und Pay-to-win als Glücksspiel behandeln!**

Wir fordern, dass Loot-Boxen und Pay-to-Win-Features in Videospielen gesetzlich ausdrücklich als Glücksspiel eingeordnet werden, damit Behörden gegen Anbieter\*innen, die geltenden Bestimmungen zum Glücksspiel nicht einhalten, entsprechend vorgehen dürfen. Gesetzliche Grundlagen wie der Glücksspielstaatsvertrag sollen entsprechend angepasst werden.

**10 Begründung**

Loot-Boxen und Pay-to-win-Features basieren auf dem Zufallsprinzip, bei dem der Spieler\*innen eine zufällige virtuelle Belohnung erhalten, die zu Fortschritt oder Erfolg im Videospiel beitragen können. Dies kann dazu führen, dass Spieler\*innen immer wieder Geld ausgeben, um eine bessere Belohnung zu erhalten. Da der Ausgang des Spiels maßgeblich vom Zufall abhängt, kann dies als Glücksspiel angesehen werden. Die zufälligen Belohnungen in Loot-Boxen und Pay-to-win-Features haben ein Suchtpotenzial. Wenn Spieler\*innen immer wieder Geld ausgeben, um eine bessere Belohnung zu erhalten, können sie in einen Teufelskreis geraten, der sie emotional und finanziell belastet.

25

Derzeit gibt es keine Altersbeschränkung für den

Kauf von Loot-Boxen und Pay-to-win- Features, was bedeutet, dass auch Kinder ohne Einschränkung Geld ausgeben können.

30

Häufig trägt auch sozialer Druck, mehr Fortschritt und Erfolg zu erzielen oder besondere Gegenstände innerhalb des Videospiele zu erhalten, dazu bei, dass Spieler\*innen bereit sind, mehr Geld für Loot-Boxen und Pay-to-win auszugeben.

35

Das Geschäft ist daher für viele Entwickler\*innen von Videospiele finanziell sehr attraktiv. Sie nutzen das Suchtpotenzial der Inhalte, um Profite zu erzeugen. Für Spieler\*innen, die hingegen nicht bereits sind, weiteres Geld neben dem Kaufpreis für das eigentliche Spiel auszugeben, sind viele Inhalte nur eingeschränkt verfügbar. Entwickler\*innen gestalten die Inhalte ihres Spiels also bewusst so, um sozialen Druck zu erzeugen und bauen Mechanismen ein, die Sucht fördern und Glücksspiel ähneln.

40

45

Eine Regulierung als Glücksspiel ist daher zum Schutz von Verbraucher\*innen und der Vorbeugung von Glücksspielsucht dringend geboten.

50