

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 Videospiele
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
5 Glücksspielstaatsvertrag sollen entsprechend angepasst werden.

Begründung

Loot-Boxen und Pay-to-win-Features basieren auf dem Zufallsprinzip, bei
dem der Spieler*innen eine zufällige virtuelle Belohnung erhalten, die zu
10 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 Beloh-
nungen in Loot-Boxen und Pay-to-win-Features haben ein Suchtpotenzial.
15 Wenn Spieler*innen immer wieder Geld ausgeben, um eine bessere Beloh-
nung zu erhalten, können sie in einen Teufelskreis geraten, der sie emotional
und finanziell belastet.

Derzeit gibt es keine Altersbeschränkung für den Kauf von Loot-Boxen und
20 Pay-to-win-Features, was bedeutet, dass auch Kinder ohne Einschränkung
Geld ausgeben können.

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

Das Geschäft ist daher für viele Entwickler*innen von Videospiele finan-
ziell sehr attraktiv. Sie nutzen das Suchtpotenzial der Inhalte, um Profite
30 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.

35

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