

ANTRAG

der Fraktionen DIE LINKE und der SPD

Suchtgefahr in Spielen eindämmen: Klare Regeln für Lootboxen

Der Landtag möge beschließen:

I. Der Landtag stellt fest:

1. Der Landtag begrüßt die durch die Regierungschefinnen und –chefs der Länder mit dem am 12. Dezember 2024 beschlossenen Sechsten Medienänderungsstaatsvertrag vorgenommenen Anpassungen und Neuregelungen vor allem zur Stärkung des technischen Jugendmedienschutzes, welche Erziehungsberechtigten künftig einen leichteren Weg eröffnen, altersgerechte Einstellungen an von Kindern genutzten Endgeräten vorzunehmen.
2. Er begrüßt hierbei insbesondere den gewählten technischen Ansatz der Anknüpfung an das Betriebssystem als zentrale Schaltstelle für die Jugendschutzvorrichtung und damit übergreifenden Lösung, welche auf bestehende technische Kommunikationswege zurückgreift, um einen bestmöglichen technischen Jugendmedienschutz zu ermöglichen.
3. Daneben bedarf die Gefahr der Entwicklungsbeeinträchtigungen von Kindern und Jugendlichen durch Glücksspiel und glücksspielähnliche Elemente einer weitergehenden Fokussierung.
4. Glücksspiel ist in Deutschland erst ab 18 Jahren erlaubt. Dennoch enthalten zahlreiche Computer- und Videospiele Mechanismen, die in ihrer Funktionsweise dem Glücksspiel ähneln, insbesondere sogenannte Lootboxen.
5. Lootboxen sind zufallsbasierte Kaufmechanismen, bei denen Spielende für Geld oder eine durch Geld erwerbbar virtuelle Währung Boxen bzw. Container unbekanntem Inhalts erwerben, die für das Spiel bzw. die Spielmechanik sehr vorteilhafte Gegenstände enthalten können, die einen Sieg bzw. ein Vorankommen im Spiel erleichtern. Diese Mechanismen können ein hohes Suchtpotenzial bergen, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen. Von Lootboxen, die immer käuflich mit realem Geld erworben werden, sind Zufallsboxen in Spielen zu unterscheiden, die einem ähnlichen Mechanismus folgen, aber als Teil des Spieles erspielt werden können.

6. Expertinnen und Experten aus Wissenschaft und Verbraucherschutz warnen zunehmend vor den Risiken von Lootboxen, insbesondere hinsichtlich der Förderung von exzessivem Spielverhalten, finanziellem Kontrollverlust und kognitiven Verzerrungen bezüglich Gewinnchancen.
7. Europäische Staaten wie Belgien und die Niederlande haben Lootboxen in bestimmten Spielen als illegales Glücksspiel eingestuft und reguliert oder sogar verboten. Auch auf EU-Ebene gibt es Bestrebungen, Lootboxen strenger zu regulieren.
8. In Deutschland sind die gesetzlichen Vorgaben für glücksspielähnliche Mechanismen durchaus vorhanden, aber ausbaufähig:
 - a) Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) schreibt zwar grundsätzlich die Einbeziehung von Nutzungsrisiken wie Kostenfallen und die Förderung exzessiver Nutzung in die Alterskennzeichnung von Spielen vor, nimmt jedoch das Monetarisierungssystem
 - b) eines Spiels und den hierdurch erzeugten Kauf- und Spieldruck zu wenig in den Blick.
 - c) Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) lässt die Ahndung von Verstößen hinsichtlich einer anzunehmenden Entwicklungsbeeinträchtigung oder der werblichen Ansprache in Bezug auf Lootboxen zu, berücksichtigt derzeit jedoch keine konkreten Nutzungsrisiken wie exzessives Spielverhalten.
 - d) Der Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV 2021) definiert Glücksspiel anhand des Einsatzes realen Geldes und der Zufallsabhängigkeit. Lootboxen fallen oft nicht eindeutig unter diese Definition, obwohl sie spielerische Anreize schaffen, die mit Glücksspiel vergleichbar sind.
 - e) Die Kennzeichnung und Regulierung von Mikrotransaktionen, fiktiven Währungen und Pay-to-Win-Mechanismen ist bislang unzureichend, sodass Minderjährige potenziell hohen Kosten und Manipulationstechniken („dark patterns“) ausgesetzt sind.

II. Die Landesregierung wird aufgefordert,

1. Sich auf Bundesebene und im Bundesrat für eine klare gesetzliche Regulierung von Lootboxen und glücksspielähnlichen Mechanismen in Videospiele, die auf Transaktionen mit echtem Geld basieren, einzusetzen, insbesondere:
 - a) Eine verbindliche Altersfreigabe ab 18 Jahren für Spiele mit Lootboxen und anderen glücksspielähnlichen Mechanismen einzuführen.
 - b) Eine klare Definition und Kennzeichnungspflicht für Lootboxen und Mikrotransaktionen im Jugendschutzgesetz (JuSchG) zu verankern.
 - c) Anbieter zu verpflichten, die Inhalte und Gewinnwahrscheinlichkeiten von Lootboxen transparent offenzulegen und die Transaktionen zwingend mit einem Warnhinweis zu den Gefahren von Glücksspiel zu verbinden, wie er bspw. auch für Werbung für Lottoanbieter gilt.

- d) Geeignete Maßnahmen zu entwickeln, mit der die Lizenzpflicht für Glücksspielanbieter auch auf den Bereich von Videospiele erweitert werden kann.
- e) Zwingend die Möglichkeit zur Ausgabenbegrenzung in Videospiele mit In-App- bzw. In-Game-Käufen vorzuschreiben, die es dem Spielenden bzw. Erziehungsberechtigten ermöglicht, Kontrolle über Ausgaben zu erlangen. Hierbei sind zwingend auch Dritte als Zahlungsdienstleister einzubeziehen, bspw. Apple und Google als Anbieter der jeweiligen App-Stores für Mobilgeräte.
2. Eine Prüfung zu veranlassen, wie die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) als zuständige Regulierungsstelle tätig werden kann, insbesondere bei der Überwachung, Durchsetzung und Sanktionierung der oben genannten Maßnahmen.
3. Sich auf Bundes- und EU-Ebene dafür einzusetzen, dass Werbung für Spiele mit Lootboxen oder vergleichbaren glücksspielähnlichen Elementen automatisch den gleichen Einschränkungen unterliegt wie die Werbung für Glücksspiel selbst. Der Aufgabenbereich des Bundesinstituts für Öffentliche Gesundheit ist zwingend um den Aspekt der Prävention der (Glücks-)Spielsucht im Kontext von Videospiele zu erweitern und durch den Bundesgesetzgeber entsprechend finanziell wie personell zu unterstützen. Darüber hinaus sollen die Lehrpläne zur Medienbildung an Schulen in MV dahingehend überarbeitet werden, dass Prinzipien wie Lootboxen oder Pay-2-Win Bestandteil der Medienbildung im Land werden.
4. Zu prüfen, wie die Anbieter von glücksspielähnlichen Elementen in Videospiele bzw. die Plattformen zur Abwicklung solcher In-Game-Transaktionen hinsichtlich der Gewinne aus dem Glücksspiel stärker besteuert werden können und wie diese Einnahmen bspw. in Form eines Präventionscents der Prävention und Aufklärung zu den Gefahren von Glücksspiel in Videospiele genutzt werden können. Hierfür ist ebenfalls die Aufgabenwahrnehmung durch die GGL zu prüfen.
5. Auf Ebene der EU auf eine gesetzliche Verpflichtung hinzuwirken, die die Anbieter von Videospiele mit glücksspielähnlichen Elementen verpflichtet, ihre Spiele vor dem Inverkehrbringen auf einer zentralen Plattform zu registrieren, die gleichzeitig für Verbraucherinnen und Verbraucher als zentrale Meldestelle für Missbrauch und als Schlichtungsstelle sowohl bei Konflikten mit institutionellen wie privaten Akteuren auftreten kann.



Jeannine Rösler und Fraktion



Julian Barlen und Fraktion