

# W-4

<b>Titel</b>	Glücksspielsimulierende Handyspiele für Kinder und Jugendliche beschränken
<b>Antragsteller*innen</b>	Jusos Schwaben
<b>Adressat*innen</b>	Juso-Bundeskongress, Juso-Landeskongferenz, SPD-Bundesparteitag, BayernSPD-Landesparteitag

---

## Glücksspielsimulierende Handyspiele für Kinder und Jugendliche beschränken

- 1 Der Trend, dass Anbieter\*innen von Spielen für Mobilgeräte diese mit sogenannten  
2 Mikrotransaktionen monetarisieren, ist nicht neu. Äußerst perfide ist jedoch die Vorgehensweise, dass Spiel-  
3 fortschritt nur durch Spielgeld gelingt, welches wiederum durch eine  
4 Glücksspielkomponente generiert wird. Für dieses Glücksspiel steht eine stark begrenzte Anzahl an Spielzügen  
5 jeden Tag oder alle paar Stunden kostenlos zur Verfügung. Möchten die Spieler\*innen weiterspielen, so ist  
6 Echtgeld in Spielzüge zu investieren. Diese Kleinbeträge werden auch  
7 Mikrotransaktionen genannt. Das Wort Glücksspielkomponente ist dabei nicht nur eine Beschreibung des zu-  
8 grunde liegenden Mechanismus, in manchen dieser Spiele ist tatsächlich an einem digitalen einarmigen Ban-  
9 diten zu ziehen!
- 10 Die Problematik äußert sich unter anderem in folgenden Punkten:
- 11 1. Die langen Wartezeiten, um neue Spielzüge zu erhalten, verleiten Spieler\*innen dazu, Spielzüge mit  
12 Echtgeld zu erwerben. Hierfür sind Kinder und Jugendliche besonders anfällig.
  - 13 2. Durch die Umwandlung von Echtgeld in virtuelles Spielgeld geht das Gefühl für Geld verloren. So kön-  
14 nen durch einstellige Eurobeträge bereits drei- oder vierstellige Spielgeldbeträge erworben werden. Es  
15 wird das Gefühl vermittelt, ein Schnäppchen zu machen, um immer wieder zu neuen Mikrotransaktio-  
16 nen zu verleiten.
  - 17 3. Die Spiele verharmlosen die erhebliche Suchtgefahr von Glücksspielen. Die absurd hohen Gewinnchan-  
18 cen, beispielsweise dass der schlechteste Fall der entstehen kann, lediglich ein kleiner Gewinn ist, sug-  
19 gerieren, dass Glücksspiel keine reelle Gefahr birgt. Eine neue Generation von Glücksspielsüchtigen soll  
20 herangezogen werden.
- 21 Wir fordern deshalb, dass Spiele mit Warnhinweisen zu versehen sind, sowie durch die  
22 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu prüfen und gegebenenfalls mit  
23 Altersbeschränkungen zu versehen sind, wenn sie eines oder mehrere der folgenden Kriterien erfüllen, sowie  
24 Mikrotransaktionen beinhalten:
- 25 Das Spiel beinhaltet eine glücksspielsimulierende Komponente
  - 26 1. Das Spiel beinhaltet eine glücksspielsimulierende Komponente
  - 27 2. Das Spiel ähnelt in der Optik und/oder Spielweise einem Glücksspiel
- 28 Mit Geld zu bezahlende Komponenten des Spieles unterliegen einer unbekanntem Zufallswahrscheinlich-  
29 keit