

N-2

Titel Loot-Boxen und Pay-to-win als Glücksspiel behandeln!

Antragsteller*innen Jusos Unterfranken

Adressat*innen

angenommen

mit Änderungen angenommen

abgelehnt

Loot-Boxen und Pay-to-win als Glücksspiel behandeln!

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

5

6 **Begründung**

7 Loot-Boxen und Pay-to-win-Features basieren auf dem Zufallsprinzip, bei dem der Spieler*innen eine zufällige
8 virtuelle Belohnung erhalten, die zu Fortschritt oder Erfolg im Videospiel beitragen können. Dies kann dazu
9 führen, dass Spieler*innen immer wieder Geld ausgeben, um eine bessere Belohnung zu erhalten. Da der
10 Ausgang des Spiels maßgeblich vom Zufall abhängt, kann dies als Glücksspiel angesehen werden.

11 Die zufälligen Belohnungen in Loot-Boxen und Pay-to-win-Features haben ein Suchtpotenzial. Wenn Spie-
12 ler*innen immer wieder Geld ausgeben, um eine bessere Belohnung zu erhalten, können sie in einen Teu-
13 felkreis geraten, der sie emotional und finanziell belastet.

14 Derzeit gibt es keine Altersbeschränkung für den Kauf von Loot-Boxen und Pay-to-win-Features, was bedeu-
15 tet, dass auch Kinder ohne Einschränkung Geld ausgeben können. Häufig trägt auch sozialer Druck, mehr
16 Fortschritt und Erfolg zu erzielen oder besondere Gegenstände innerhalb des Videospiele zu erhalten, dazu
17 bei, dass Spieler*innen bereit sind, mehr Geld für Loot-Boxen und Pay-to-win auszugeben.

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

23 Eine Regulierung als Glücksspiel ist daher zum Schutz von Verbraucher*innen und der Vorbeugung von Glücks-
24 spielsucht dringend geboten.

Antragsteller*innen

Jusos Unterfranken

E-Mail: info@jusos-unterfranken.de

Telefon: