## V-10 Game on für Jugendschutz, Game over für Lootboxen & Pay2Win

**Antragsteller*in:** Johannes J. A. West
**Tagesordnungspunkt:** V – Verschiedene Anträge

### Antragstext

2019 feierte der game, der Dachverband der deutschen Gaming-Industrie, in seinem Jahresreport ein für die Branche erfolgreiches Jahr 2018.

Zurecht, gaben doch 35 Prozent der Deutschen an, regelmäßig Videospiele zu spielen, während der Anteil derer, die sie wenigstens gelegentlich konsumierten, sogar bei 42 Prozent lag.

Eine erfreuliche Zahl für ein immer noch unterschätztes Kulturgut. Eines jedoch fiel in diesem Jahresbericht recht unangenehm auf:

Das in Deutschland im vorausgegangenen Jahr erfolgreichste PC- und Konsolenspiel war die Fußballsimulation FIFA 19. Ein Titel, in dem Entwickler EA Sports Berichten zufolge mit Ingame-Verkäufen ("FIFA-Coins" für den Online-Modus "Ultimate Team") mehr einnahm, als durch den Verkauf des Spiels selbst. Ein Titel, der ohne Altersbeschränkung freigegeben ist.

Die Kontroverse um diese Ingame-Verkäufe, besonders aber um sogenannte Lootboxen – bei denen der*die Spieler*in gegen Echtgeldeinsatz die Möglichkeit erhält, ein zufälliges und vor Einsatz nicht einsehbares Ingame-Objekt zu gewinnen und diesen Vorgang beliebig oft wiederholen kann – und Pay2Win-Mechaniken – die gegen Echtgeld Vorteile beim Spielfortschritt anbieten und gerade im Bereich des mobile gamings mittlerweile nahezu den gesamten Umsatz des Branchenzweigs ausmachen – lässt die Gaming-Welt seit Jahren nicht mehr los. Insbesondere deshalb, weil viele dieser Titel eben, wie schon angedeutet, auch Minderjährigen zugänglich sind, die in Deutschland 2018 immerhin etwa ein Viertel der Gesamtzahl der Gamer*innen ausmachten.

Ein häufiger Vergleich, der von Befürworter*innen und Branchenangehörigen zur Verteidigung der benannten Mechaniken gezogen wird, sind Überraschungseier und Panini-Sammelbildchen, da diese vermeintlich ebenfalls eine "Belohnung" von "geringem Wert" aus einer "vorgegebenen Auswahl" bieten würden. Dieser Vergleich ist jedoch zumindest insofern hinfällig, als dass der Einfluss der virtuellen Bewerbung von Lootboxen durch Sound- und visuelle Effekte, die das Belohnungszentrum des Gehirns ansprechen sollen, vernachlässigt, sowie die

Möglichkeit der aggressiven Bewerbung von Sparpaketen, bei denen gleich mehrere Boxen auf einmal erworben werden sollen, wodurch die Möglichkeit eines immer höheren Einsatzes besteht, sogar völlig ignoriert werden.

Expert*innen, in Deutschland insbesondere das Deutsche Zentrum für Suchtfragen, warnen vor dem Suchtpotential, das insbesondere Lootboxen, deren ihnen zugrundeliegende Mechaniken dem Glücksspiel zumindest nicht unähnlich sind, bei Minderjährigen hervorrufen können. Es lässt sich in jedem Fall festhalten, dass Lootboxen in Deutschland bislang kaum bis gar nicht rechtlich reguliert sind, eine Aussage, die sich in ähnlicher Weise auch über den Online-Glücksspielmarkt treffen ließe.

Es besteht also dringend politischer Nachbesserungsbedarf.

Die GRÜNE JUGEND fordert daher:

- eine Kennzeichnungspflicht für Videospiele, die Mikrotransaktionen beinhalten

- eine Altersfreigabe von 18 Jahren für sämtliche Titel, die nicht-kosmetische Mikrotransaktionen für einen Online-Modus anbieten (was Singleplayer-AddOns ausnehmen und den Verkauf rein kosmetischer Inhalte weiterhin auch an Minderjährige ermöglichen würde, solange dieser nicht durch Lootboxen erfolgt)

- ein temporäres Verbot von Lootboxen, mindestens bis diese durch den Glücksspielstaatsvertrag oder das Strafrecht eindeutig kategorisiert wurden

## Begründung

Erfolgt mündlich.