Antrag U03: Lootbox, Gatcha und co. – Verstecktem Glücksspiel in Videogames den Kampf ansagen

Laufende Nummer: 79

Antragsteller*in:	Jusos Frankfurt
Status:	zugelassen
Sachgebiet:	U - Umwelt-, Klima- & Verbraucherschutz

Weiterleitung: Bezirksparteitag der SPD Hessen-Süd, Juso-Bundeskongress

Die Bezirkskonferenz möge beschließen:

Die Mandatsträger*innen der SPD-Bundestagsfraktion und der SPD-Fraktion im europäischen Parlament werden beauftragt, sich auf nationaler beziehungsweise europäischer Ebene für eine strengere Regulierung von Lootboxen, Item-Lotterien und Gacha-Systemen in Videospielen einzusetzen. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche vor den Risiken einer potenziellen Glücksspielsucht zu schützen und eine rechtliche Grundlage zu schaffen, die Transparenz und Konsumentenschutz in diesem Bereich gewährleistet.

Videospiele sind längst Teil des Alltags vieler Menschen. Besonders bei Kindern und Jugendlichen sind sie beliebt. Doch während Videospiele für viele kreative, soziale und unterhaltsame Freizeitbeschäftigung sind, verbirgt sich hinter einigen Spielmechaniken eine oft unterschätzte Gefahr: Lootboxen, Item-Lotterien und Gacha-Systeme haben sich in vielen Games etabliert und stellen faktisch eine Form von Glücksspiel dar. Sie verführen Spieler*innen dazu, mit echtem Geld virtuelle Belohnungen zu erwerben, deren Inhalt rein zufällig ist und in einigen Fällen Vorteile im Spiel bringt. Diese Mechaniken basieren auf psychologischen Prinzipien, die ähnliche Suchtmechanismen wie klassisches Glücksspiel auslösen können – mit weitreichenden Folgen. Gerade Kinder und Jugendliche weisen ein erhöhtes Suchtrisiko auf.

Die bestehenden rechtlichen Regelungen in Deutschland greifen in diesem Bereich bisher nicht ausreichend. Lootboxen und vergleichbare Systeme werden noch immer nicht als Glücksspiel klassifiziert, obwohl sie ähnliche Risiken bergen. Gleichzeitig fehlt es an Transparenz und Schutzmechanismen, die Spieler*innen – und besonders Minderjährige – vor diesen Praktiken schützen könnten. Umso dringlicher ist es, eine klare Regulierung zu schaffen, die die Rechte von Konsument*innen stärkt und insbesondere junge Menschen vor der Gefahr einer Glücksspielsucht bewahrt.

Daher fordern wir:

- **Die klare Einstufung und Regulierung von Lootboxen als Glücksspiel:** Lootboxen, Gacha-Systeme und ähnliche Mechaniken sollen rechtlich als Glücksspiel eingestuft werden, wenn:
  - Haftung der Publisher: Sollte ein von Dritten betriebener Server Glücksspielmechanismen einführen, haftet der Publisher für Verstöße gegen geltendes Recht, wenn er keine ausreichenden Maßnahmen ergreift, um diese Praktiken zu verhindern.

  - Meldepflicht für Serverbetreiber: Betreiber von Drittservern, die Monetarisierungsmechanismen verwenden, müssen diese beim Publisher anzeigen und genehmigen lassen.
  - Die Sperrung von Servern, die gegen diese Richtlinien verstoßen.
  - Die Möglichkeit, rechtliche Schritte gegen Betreiber von Servern einzuleiten, die Glücksspielmechanismen implementieren.
- **Eine Transparenzpflicht für Entwicklerstudios:** Entwickler*innen und Publisher sollen verpflichtet werden, die Wahrscheinlichkeiten für jeden potenziellen Gewinn einer Lootbox oder eines Gacha-Systems offen und leicht zugänglich darzulegen. Diese Wahrscheinlichkeiten müssen vor dem Kauf deutlich sichtbar angezeigt werden.
- **Das Verbot von manipulativen Designs:** Jegliche Gestaltung von Lootboxen und Gacha-Systemen, die nachweislich darauf abzielt, durch psychologische Tricks (z. B. "Knapp-daneben"-Effekte, zeitlich begrenzte Angebote oder aggressive Werbung) den Kaufanreiz zu steigern, ist zu untersagen.
- **Eine Erweiterung des Jugendschutzgesetzes:** Das Jugendschutzgesetz soll dahingehend erweitert werden, dass Spiele mit Lootboxen und ähnlichen Mechaniken automatisch eine Alterseinstufung von 18 Jahren erhalten.
- **Die Förderung von Aufklärung und Prävention:** Die Bundesregierung soll Programme fördern, die Kinder, Jugendliche und Eltern über die Risiken von Lootboxen und ähnlichen Mechaniken aufklären. Auch Lehrer*innen und pädagogische Fachkräfte sollen im Bereich der Suchtprävention entsprechend geschult werden, um über diese Themen informieren und sensibilisieren zu können.

Die zunehmende Popularität von Plattformen wie Minecraft, Roblox oder ähnlichen Videospielen hat darüber hinaus dazu geführt, dass von Dritten betriebene Server oft Mechanismen anbieten, die nicht im Einklang mit geltendem Recht stehen. Eine Regulierung findet hier in den meisten Fällen kaum bis gar nicht statt. Besonders problematisch sind Glücksspielpraktiken wie kostenpflichtige Item-Lotterien oder Belohnungssysteme, bei denen Spielinhalte mit echtem Geld erworben werden müssen und die Chancen auf seltene Gegenstände zufallsbasiert sind.

Obwohl die Publisher diese Systeme nicht direkt betreiben, ermöglichen sie mit ihren Plattformen die technische Grundlage dafür. Ohne klare Regulierung entsteht ein rechtsfreier Raum, in dem illegales Glücksspiel besonders Kinder und Jugendliche gefährdet. Um dies zu verhindern, müssen die Publisher in die Verantwortung genommen werden, ihre Plattformen aktiv zu überwachen und gegen Missbrauch durch Dritte vorzugehen.

Daher fordern wir:

- **Sanktionen bei Missbrauch der Plattform:** Publisher müssen verpflichtet werden, klare Richtlinien zu veröffentlichen und durchzusetzen, um sicherzustellen, dass von Dritten betriebene Server keine Glücksspielmechanismen enthalten. Dazu gehören:
  - Die Sperrung von Servern, die gegen diese Richtlinien verstoßen.
  - Die Möglichkeit, rechtliche Schritte gegen Betreiber von Servern einzuleiten, die Glücksspielmechanismen implementieren.

- **Eine Kompetenzerweiterung der Kontrollbehörden:** Nationale Kontrollbehörden, wie beispielsweise die Glücksspielaufsichtsbehörden, sollen mit den nötigen Mitteln ausgestattet werden, um auch die Nutzung von Videospielplattformen durch Dritte für illegale Glücksspielpraktiken effektiv verfolgen zu können. Dies schließt die Zusammenarbeit mit den Publishern und Serverbetreibern ein, um Verstöße zu identifizieren und zu ahnden.

Videospiele sind ein wichtiger Bestandteil der Freizeitgestaltung vieler Menschen, gerade auch von Kindern und Jugendlichen. Damit sie nicht zur Gefahr für die mentale Gesundheit und den Geldbeutel werden, ist eine striktere Regulierung notwendig. Wir setzen uns mit diesem Antrag dafür ein, dass der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Glücksspielsucht und finanzieller Ausbeutung in der digitalen Welt sichergestellt wird.

Begründung

Mündlich.

Antrag U03-Ä01

Laufende Nummer: 92 • Änderungsantrag zu U03

Antragsteller*in:	Philipp Kreß (Jusos Frankfurt)
Status:	zugelassen
Sachgebiet:	U - Umwelt-, Klima- & Verbraucherschutz

Zeile 32 - 49

- ~~der Erwerb von Lootboxen durch Echtgeld oder Währung, die mit Echtgeld erworben wurde, erfolgt und~~
- ~~die Inhalte der Boxen zufällig sind und den Spieler*innen vor dem Erwerb nicht bekannt sind.~~
- ~~Monitoring-Verpflichtung: Publisher müssen Mechanismen einführen, um Aktivitäten auf durch Dritte betriebenen Servern zu überwachen, die in Zusammenhang mit Lootbox-ähnlichen Glücksspielsystemen oder kostenpflichtigen Item-Lotterien stehen.~~
- ~~Haftung der Publisher: Sollte ein von Dritten betriebener Server Glücksspielmechanismen einführen, haftet der Publisher für Verstöße gegen geltendes Recht, wenn er keine ausreichenden Maßnahmen ergreift, um diese Praktiken zu verhindern.~~
- ~~Meldepflicht für Serverbetreiber: Betreiber von Drittservern, die Monetarisierungsmechanismen verwenden, müssen diese beim Publisher anzeigen und genehmigen lassen.~~
- ~~Die Sperrung von Servern, die gegen diese Richtlinien verstoßen.~~
- ~~Die Möglichkeit, rechtliche Schritte gegen Betreiber von Servern einzuleiten, die Glücksspielmechanismen implementieren.~~
- der Erwerb von Lootboxen durch Echtgeld oder Währung, die mit Echtgeld erworben wurde, erfolgt und
- die Inhalte der Boxen zufällig sind und den Spieler*innen vor dem Erwerb nicht bekannt sind.
- Monitoring-Verpflichtung: Publisher müssen Mechanismen einführen, um Aktivitäten auf durch Dritte betriebenen Servern zu überwachen, die in Zusammenhang mit Lootbox-ähnlichen Glücksspielsystemen oder kostenpflichtigen Item-Lotterien stehen.

Zeile 81 - 85

- ~~**Verantwortung der Videospiel-Publisher für Dritte:** Videospiel-Publisher sollen gesetzlich dazu verpflichtet werden, sicherzustellen, dass ihre Plattformen (z. B. Minecraft-Server, Roblox-Server, private Server von Mehrspieler-Games, etc.) nicht von Dritten für illegale Glücksspielpraktiken genutzt werden können. Konkret sollen folgende Maßnahmen eingeführt werden:~~
- **Verantwortung der Videospiel-Publisher für Dritte:** Videospiel-Publisher sollen gesetzlich dazu verpflichtet werden, sicherzustellen, dass ihre Plattformen (z. B. Minecraft-Server, Roblox-Server, private Server von Mehrspieler-Games, etc.) nicht von Dritten für illegale Glücksspielpraktiken genutzt werden können. Konkret sollen folgende Maßnahmen eingeführt werden:

- Haftung der Publisher: Sollte ein von Dritten betriebener Server Glücksspielmechanismen einführen, haftet der Publisher für Verstöße gegen geltendes Recht, wenn er keine ausreichenden Maßnahmen ergreift, um diese Praktiken zu verhindern.
- Meldepflicht für Serverbetreiber: Betreiber von Drittservern, die Monetarisierungsmechanismen verwenden, müssen diese beim Publisher anzeigen und genehmigen lassen.

Zeile 86 - 89

- ~~**Sanktionen bei Missbrauch der Plattform:** Publisher müssen verpflichtet werden, klare Richtlinien zu veröffentlichen und durchzusetzen, um sicherzustellen, dass von Dritten betriebene Server keine Glücksspielmechanismen enthalten. Dazu gehören:~~
- **Sanktionen bei Missbrauch der Plattform:** Publisher müssen verpflichtet werden, klare Richtlinien zu veröffentlichen und durchzusetzen, um sicherzustellen, dass von Dritten betriebene Server keine Glücksspielmechanismen enthalten. Dazu gehören:
  - Die Sperrung von Servern, die gegen diese Richtlinien verstoßen.
  - Die Möglichkeit, rechtliche Schritte gegen Betreiber von Servern einzuleiten, die Glücksspielmechanismen implementieren.

Antrag U03-Ä02

Laufende Nummer: 96 • Änderungsantrag zu U03

Antragsteller*in:	Philipp Kreß (Jusos Frankfurt)
Status:	zugelassen
Sachgebiet:	U - Umwelt-, Klima- & Verbraucherschutz

Zeile 36 - 39

- ~~Monitoring-Verpflichtung: Publisher müssen Mechanismen einführen, um Aktivitäten auf durch Dritte betriebenen Servern zu überwachen, die in Zusammenhang mit Lootbox-ähnlichen Glücksspielsystemen oder kostenpflichtigen Item-Lotterien stehen.~~

Zeile 81 - 85

- ~~**Verantwortung der Videospiel-Publisher für Dritte:** Videospiel-Publisher sollen gesetzlich dazu verpflichtet werden, sicherzustellen, dass ihre Plattformen (z. B. Minecraft-Server, Roblox-Server, private Server von Mehrspieler-Games, etc.) nicht von Dritten für illegale Glücksspielpraktiken genutzt werden können. Konkret sollen folgende Maßnahmen eingeführt werden:~~
- **Verantwortung der Videospiel-Publisher für Dritte:** Videospiel-Publisher sollen gesetzlich dazu verpflichtet werden, sicherzustellen, dass ihre Plattformen (z. B. Minecraft-Server, Roblox-Server, private Server von Mehrspieler-Games, etc.) nicht von Dritten für illegale Glücksspielpraktiken genutzt werden können. Konkret sollen folgende Maßnahmen eingeführt werden:
  - Monitoring-Verpflichtung: Publisher müssen Mechanismen einführen, um Aktivitäten auf durch Dritte betriebenen Servern zu überwachen, die in Zusammenhang mit Lootbox-ähnlichen Glücksspielsystemen oder kostenpflichtigen Item-Lotterien stehen.