

18.19

**Abgeordnete Martina Kaufmann, MMSc BA** (ÖVP): Sehr geehrte Frau Präsidentin! Sehr geehrte Frau Bundesministerin! Werte Kolleginnen und Kollegen! Liebe Zuseherinnen und Zuhörer auf der Galerie! Lootboxen: ein Thema, das wahrscheinlich auch viele von Ihnen hier herinnen betrifft. Sie wissen wahrscheinlich nur noch nicht, was Lootboxen sind. Lootboxen kommen in Computerspielen vor. Übrigens spielen 4,9 Millionen Menschen in Österreich mehrmals in einem Monat am Computer oder am Handy diese Spiele; und da gibt es Spiele, in denen diese Lootboxen vorkommen. Diese Lootboxen beinhalten Items, die man gewinnen kann, die man als Anreiz bekommt, die man in manchen Spielen auch käuflich erwerben kann und die in anderen Spielen einfach unabhängig vom Fortkommen im Computerspiel zu haben sind.

Ich möchte mich bei Frau Kollegin Holzleitner für diesen wichtigen Antrag, den sie hier eingebracht hat und den wir auch schon im Ausschuss länger diskutiert haben, bedanken, denn es handelt sich dabei wirklich um ein Thema, mit dem wir uns auseinandersetzen sollten, denn selbst wenn Sie oder zum Beispiel auch ich als komplette Computerspiel-Verweigerin nicht davon betroffen sind, sind es wahrscheinlich unsere Kinder, Nichten, Neffen, die durchaus mit diesen Computerspielen in Berührung kommen.

Im Antrag wird auch erwähnt, dass es wichtig ist, Aufklärung zu betreiben. – Ja, absolut! Es ist auch unbedingt wichtig, Computerspiele zu kennzeichnen, die diese Lootboxen beinhalten. Österreich ist da schon in der Vergangenheit sehr, sehr aktiv gewesen. Wir haben uns zum Beispiel auch in der Thematik der Kennzeichnung eingebracht – bei Handyspielen wird teilweise schon gekennzeichnet, bei Computerspielen noch nicht –, damit es bei diesen Game-Einkäufen ein eigenes Symbol gibt, mit dem diese Spiele dann gekennzeichnet werden.

Auch das BMF hat dieses Thema als solches erkannt und hat bereits mit 15 Staaten beziehungsweise Organisationen eine Deklaration unterfertigt, um aufzuzeigen, wie wichtig dieses Thema ist und dass man sich damit auseinandersetzen muss. Belgien und die Niederlande haben eine Studie dazu gemacht und Computerspiele untersucht. Die Erkenntnis aus dieser Studie ist: Manche Computerspiele beinhalten diese Lootboxen, andere wiederum nicht.

Wir haben, wie gesagt, im Ausschuss sehr, sehr lange darüber gesprochen und die unterschiedlichen Aspekte, wie das in Computerspielen vorkommen kann, diskutiert. – Heute und zum jetzigen Zeitpunkt ist noch nicht klar, ob das ein Thema des Konsumentenschutzes ist, ob es ein Thema des Jugendschutzes ist oder ob es ein Thema

des Glücksspiels ist. Im Ausschuss haben wir einstimmig den Antrag beschlossen, dem Nationalratspräsidenten die Zuweisung dieses Entschließungsantrages an den Finanzausschuss zu empfehlen. – Danke. (*Beifall bei ÖVP und FPÖ.*)

18.22

**Präsidentin Doris Bures:** Als nächste Rednerin zu Wort gemeldet: Frau Abgeordnete Eva Maria Holzleitner. – Bitte, Frau Abgeordnete.