

---

**151/A(E) XXVII. GP**

---

**Eingebracht am 11.12.2019**

**Dieser Text wurde elektronisch übermittelt. Abweichungen vom Original sind möglich.**

## **Entschließungsantrag**

der Abgeordneten Eva-Maria Holzleitner, BSc  
und Genossinnen und Genossen

**betreffend Lootboxen - Versteckte Gefahr und Suchtpotential in Computerspielen**

"Lootboxen" ("Beutekisten") sind inzwischen weit verbreitete Spielmechaniken in modernen Computerspielen. Ursprünglich dazu gemacht, um Spielerinnen mit kleinen kosmetischen Gegenständen zu belohnen und es entwickelte sich in den letzten Jahren zu verstecktem Glückspiel, das ganz speziell an Jugendliche und Kinder gerichtet ist.

Lootboxen können einerseits käuflich erworben werden, andererseits erhalten junge Spielerinnen diese oft während des Spiels, zum Beispiel für das Beenden eines Levels oder für bestimmte Leistungen im Spiel selbst. Auch außerhalb des Spiels werden Lootboxen ausgegeben, wie z.B. auf Werbeevents. Das Öffnen der Boxen wird durch Audio und visuelle Effekte begleitet, wie man sie normalerweise aus einem Casino kennt, um bei den Spielerinnen die selben psychologischen Effekte zu erzielen, die das Belohnungszentrum im Gehirn aktivieren. Die Krux dabei ist, dass die Lootbox an sich oft kostenlos ist, der virtuelle Schlüssel um diese zu öffnen kostet allerdings Geld.

Verschiedene Länder haben schon unterschiedliche Regelungen getroffen. In China z.B. gibt es die verpflichtende Offenlegung der statistischen Gewinnchancen und der möglichen Preise. Nach diversen medialen Berichterstattungen, unter anderem einem Beitrag in „Neo Magazin Royale“, will sich auch Deutschland der Problematik annehmen und eine gesetzliche Regelung finden. Andere Lösungsansätze sind das Ausweiten des Glückspielverbotes für Minderjährige auf Computerspiele, damit diese Spiele nur noch eine Freigabe ab 18 Jahren erhalten oder eine Tages-, Wochen- oder Monats-Ausgabenhöchstgrenze zu setzen, um Süchtige zu schützen.

Eine Schwierigkeit stellt auch die Beweislast dar, wenn z.B. Kinder und Jugendliche die monetären Transaktionen mit Kreditkarten von Erwachsenen abwickeln. Diese Mischung aus Glückspiel und Gaming ist aufgrund des hohen Suchtpotenzials und der oft nicht genügend gekennzeichneten Kosten (Kostenfalle), besonders für Kinder und Jugendliche gefährlich, weshalb bereits in mehreren europäischen Ländern ein Verbot von Lootboxen im Raum steht. Österreich muss sich hier auch stärker mit diesem Thema beschäftigen und präventive, aufklärende Angebote schaffen.

Die unterzeichneten Abgeordneten stellen daher folgenden

**Entschließungsantrag**

Der Nationalrat wolle beschließen:

"Der Bundesminister für Finanzen wird ersucht in Abstimmung mit der Bundesministerin für Frauen, Familie und Jugend Beratungsangebote und Informationen für Kinder- und Jugendliche, sowie Erziehungsberechtigte zum Thema Lootboxen zu verstärken, um Prävention und Aufklärung zu fördern und klare Kennzeichnungen zu fordern. Der Bundesminister wird außerdem aufgefordert sich für eine rasche EU-weite Lösung und Regelung einzusetzen."

*Zuweisungsvorschlag: Finanzausschuss*