
3744/A(E) XXVII. GP

Eingebracht am 24.11.2023

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

ENTSCHLIESSUNGSANTRAG

der Abgeordneten **Ulrike Fischer, Peter Weidinger** Kolleginnen und Kollegen
betreffend „**Prüfung eines Maßnahmenpakets gegen problematische Praktiken bei Online-Games**“

BEGRÜNDUNG

Online-Gaming, vor allem App-basiertes Mobile Gaming, spielt im Leben vieler Kinder und Jugendlicher eine immer größere Rolle. Seit einiger Zeit ist zu beobachten, dass in vielen Spielen sogenannte „In-Game-Käufe“ angeboten werden. Dabei werden Nutzer:innen während eines Spiels regelmäßig animiert, neue Spielfunktionen einzukaufen, um beispielsweise bessere oder schnellere Spielerfolge zu ermöglichen.

Oft finden solche Käufe in Echtgeld statt, obwohl der Preis im Spiel vermehrt in virtuellen Phantasiewährungen angegeben wird. Insbesondere für Kinder und Jugendliche ist es dabei beinahe unmöglich einen tatsächlichen Überblick über die bereits investierte Gesamtsumme zu behalten. In vielen Fällen führte das zu bösen Überraschungen bei der nächsten Abrechnung bis hin zu erheblichen Verschuldungen. Auch das Phänomen von „Lootboxen“ (auch „Mysteryboxen“ oder „Beuteboxen“ genannt) spielt zunehmend eine Rolle. Dabei wird ein virtueller Behälter in einem Computerspiel erworben, der eine zufällige Sammlung bestimmter Items (zB Charaktere, Waffen oder andere, für das jeweilige Spiel nützliche Gegenstände) enthält. Neben der fehlenden Kostenkontrolle besteht auch keine Möglichkeit realistisch einzuschätzen, wie hoch die Gewinnwahrscheinlichkeit beim Kauf einer solchen Lootbox ist, sprich wie hoch die Chance einzuschätzen ist, dass sich zB ein besonders begehrter Spielcharakter in einer solchen Box befindet.

In-Game-Käufe können aus den oben genannten Gründen aus konsumentenpolitischer Sicht mitunter ein Problem darstellen. Die Gaming-Industrie arbeitet mit Marketingmethoden, um Nutzer:innen zu Käufen zu animieren. Der Umstand, dass das Zielpublikum vermehrt Kinder und Jugendliche sind, verschärft die Situation, da sie zumeist aufgrund von wirtschaftlicher Unerfahrenheit besonders vulnerabel und anfällig für diverse Marketingmaßnahmen sind. Aus diesen Grund stellen die unterfertigen Abgeordneten folgenden

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

Entschließungsantrag

Der Bundesminister für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz wird ersucht, die derzeit gängigen Geschäftsmodelle der Gaming-Anbieter zu analysieren und dabei allenfalls problematische Praktiken wie Kostenfallen, Abos, dark patterns, In-Game-Währungen etc - insbesondere für die Zielgruppe der Minderjährigen – zu identifizieren und in der Folge useradäquate Praxistipps für Kinder und Jugendliche, Eltern und Pädagog:innen auszuarbeiten und zur Verfügung zu stellen, sowie nach Darstellung des bestehenden anwendbaren rechtlichen Rahmens erforderlichenfalls sonstige mögliche Maßnahmen zu analysieren.

In formeller Hinsicht wird die Zuweisung an den Ausschuss für Konsumentenschutz vorgeschlagen