

21.29

**Abgeordnete Barbara Neßler** (Grüne): Herr Präsident! Geschätzte Mitglieder der Bundesregierung! Liebe Kollegen, Kolleginnen! Liebe Zuseher und Zuseherinnen! Lootboxen: Es klingt eigentlich ganz harmlos, aber was konkret ist das, was sind eigentlich diese Lootboxen? Darüber haben wir bisher zu wenig gesprochen, denn ich glaube, die meisten haben vor dieser Debatte hier herinnen noch nie etwas davon gehört. (Abg. **Holzleitner**: Doch, weil wir sie in der letzten Legislaturperiode schon ....!) H.-C. Strache und den meisten Gamern und Gamerinnen werden sie ein Begriff sein.

Es handelt sich um so eine Art Beutekiste in Videospiele, die man erwerben kann und die per Zufallsgenerator ausgewählte Gegenstände beinhaltet, von schöneren Outfits für Spielerinnen und Spieler über Waffen bis hin zu virtuellen Ausrüstungen – also quer durch die Bank. Mit dem Kauf dieser Kisten kommt man im Spiel schneller voran oder hat man einen Vorteil gegenüber den Mitspielern und Mitspielerinnen. Das klingt alles nicht wirklich problematisch, oder?

Für die Spielentwickler ist der Verkauf dieser virtuellen Überraschungskisten ein Milliardengeschäft: 2020 wurden damit weltweit rund 14 Milliarden Euro umgesetzt, mittlerweile sind es natürlich deutlich mehr. Es wurde schon angesprochen, dass Lootboxen mit den enthaltenen Goodies psychologisch wie ein Glücksspiel wirken. Sie sprechen direkt das Belohnungssystem im Hirn an, und somit haben die Boxen einen enormen Suchtfaktor, der zu einem krankhaften Kaufverhalten führen kann. Das kann also mit einem Glücksspielsüchtigen verglichen werden, der einfach ohne Kontrolle einen Geldschein nach dem anderen in den Spielautomaten steckt. Genauso kaufen auch Gamer und Gamerinnen eine Lootbox nach der anderen. Bezahlt wird oft mit virtueller Währung oder automatisch über die Kreditkarte, zum Teil werden Hunderte oder Tausende Euro dafür ausgegeben.

Sie sehen, Lootbox ist eine schon sehr lange unterschätzte Gefahr – vor allem für junge Menschen, vor allem für unsere Kinder, denn das Risiko für junge

Menschen ist sehr hoch. Sie werden durch manipulative Tricks dazu verleitet, unkontrolliert echtes Geld auszugeben, und sie sind schon sehr früh mit glücksspielähnlichen Vorgängen konfrontiert. Niemand würde auf die Idee kommen, einem Kind eine Brieftasche in die Hand zu drücken und es vor den Spielautomaten zu setzen – das ist logischerweise auch verboten. Genau darum sind wir gefordert, zum Schutz der Kinder rechtliche Möglichkeiten zur Reglementierung dieses versteckten Glücksspiels zu suchen, und zwar hauptsächlich auf EU-Ebene.

Mit diesem Entschließungsantrag setzen wir heute einen wichtigen Schritt in die richtige Richtung. *(Ruf bei der SPÖ: Super!)* Mit einer Studie sollen die Gefahren – vor allem für Minderjährige – *(Abg. Holzleitner: ... Ausbildungen ...!)* umfassend untersucht werden. Es soll auch ein Praxisleitfaden für Kinder, Jugendliche, Eltern *(Abg. Wurm: Ein Meilenstein, Barbara, ein Meilenstein!)*, Lehrer und Lehrerinnen erstellt werden – Kollege Wurm, horch zu, dann weißt du, worum es geht –, damit man für die Gefahr sensibilisieren kann. *(Abg. Wurm: Ah, ah so!)* Natürlich sind wir nicht zu Ende gelangt, aber es geht *(Abg. Wurm: 2020! 2020, Barbara ... 2024 ...!)* in die richtige Richtung – und ich bin sehr froh, dass wir jetzt eine Regierung haben, die sich endlich dieses Themas auch annimmt. – Danke schön. *(Beifall bei den Grünen und bei Abgeordneten der ÖVP.)*

21.33

**Präsident Mag. Wolfgang Sobotka:** Zu Wort gelangt Frau Abgeordnete Smodics-Neumann. – Bitte sehr.