

21.33

Abgeordnete Mag. Maria Smodics-Neumann (ÖVP): Herr Präsident! Geschätzter Herr Bundesminister! Geschätzte Frau Bundesminister! Ich möchte das Thema Lootboxen vielleicht noch ein bisschen einfacher besprechen, da ich zu der Generation gehöre, die definitiv nicht mit Games aufgewachsen ist und eine natürliche Scheu davor hat, die aber die jüngeren Generationen selbstverständlich nicht mehr hat. Babyboomer und Generation X, zu der ich gehöre, kennen diese Art von Spielen natürlich nicht. *(Abg. Holzleitner: Doch, H.-C. Strache war betroffen, es geht durch alle Generationen! – Zwischenrufe bei FPÖ und Grünen.)* – Liebe Frau Holzleitner, wenn Sie jetzt zum 27. Mal H.-C. Strache hereinrufen, dann mag das sein. *(Abg. Holzleitner: Ja, es ist ein generationenübergreifendes Problem!)* – Vielleicht kann sich Frau Holzleitner nach mir zu Wort melden, und um das aufzulösen: Ich bin nicht darauf hereingefallen, ich bin sozusagen nicht damit aufgewachsen. *(Abg. Holzleitner: Gut so!)* Was auch immer jeder in jedem Alter tut, kann er ja machen. Dabei ist allerdings der große Unterschied *(Abg. Krainer: Donkey Kong, Tacotronic haben wir schon in der Schule gespielt!)*, dass Erwachsene einen anderen Zugang und vielleicht ein anderes Wissen oder einen anderen Horizont zu diesem Thema haben als Kinder.

In-Game-Käufe kann man folgendermaßen beschreiben: Man hat einen Charakter und kann den noch zusätzlich ausrüsten, damit man im Wettbewerb vielleicht stärker ist. Viel tückischer sind die soeben genannten Lootboxen, Mysteryboxen, Beuteboxen. Vielleicht kann ich es so vergleichen: In meiner Kindheit hat es die Überraschungstüte gegeben, die hat man am Kalvarienbergmarkt um 1 Schilling gekauft. Meine Mama hat immer gesagt: Da ist eh nur Klumpert drin, trotzdem war der Reiz für mich unwahrscheinlich groß; die Enttäuschung, wenn ich sie aufgemacht habe, genauso; trotzdem war dieser Reiz nie weg. Der einzige Unterschied war: Um diese Überraschungstüte zu kaufen, musste die Mama *(Abg. Wurm: Das mussten wir mit Bargeld bezahlen ...!)* – lieber Herr Wurm, lassen Sie mich ausreden, aber Sie können gerne meine Geschichte erzählen, wenn es Ihnen ein Bedürfnis ist! *(Zwischenruf der Abg. Fischer)* – in ihre Geldbörse greifen und diesen Schilling herausnehmen *(Abg.*

Wurm: *Genau!*), und uns beiden war bewusst, dass wir einen Kauf tätigen. Bei diesen Onlinegames ist es eben nicht so, weil die Kreditkartendaten hinterlegt sind. (*Abg. Wurm: Eben, sage ich ja!*) – Herr Wurm will jetzt zum dritten Mal meine Rede übernehmen (*Zwischenruf der Abg. Steinacker*), Wahnsinn, ich glaube, wir gehen nachher auf einen Kaffee, dann können wir uns austauschen, dann kann ich vielleicht fertig sprechen. (*Abg. Wurm: Danke!*) – Das ist reizend von Ihnen. (*Abg. Locker: Kaffee um die Zeit?! – Zwischenruf bei der SPÖ.*)

Ich bin sehr, sehr froh, dass wir mit diesem Antrag zwei Dinge erledigen. Zum einen: Danke, Herr Bundesminister, für die wirklich umfassende Analyse, weil ich diesbezüglich Frau Kollegin Neßler recht gebe. Es ist unglaublich wichtig, auch präventiv tätig zu sein – das heißt, Pädagog:innen, Eltern und Kindern vorab die richtigen Informationen zu geben, um gar nicht in diese Fallen zu tappen. (*Zwischenruf bei der SPÖ.*)

Zum anderen geht es darum, die rechtlichen Möglichkeiten zu prüfen, um ein ordentliches rechtliches Maßnahmenwerk für den Konsumentenschutz auf den Weg zu bringen. – Danke, Herr Bundesminister. (*Beifall bei ÖVP und Grünen.*)

21.36