

1 **Antrag-Nummer:** 2

2 **Antragsteller\*in:** Geschäftsführender Vorstand der Jusos Bochum

3 **Unterstützer\*innen:** Jörg Reismann, Julia Schuler, Vince Schlinkmann, Diego Pala

4 **Betreff:** Verbot von Glücksspiel in Videospiele - Unterhaltungssoftware monetarisierungs Gesetz

5 **Die Unterbezirkskonferenz möge beschließen:**

6  
7 Dass sich die Jusos Bochum in den SPD-Strukturen so wie den weiteren Juso Strukturen, dafür  
8 einsetzen, dass auf den entsprechenden legislativen Ebenen ein Gesetz auf den Weg gebracht wird,  
9 welches die Monetarisierung von Unterhaltungssoftware in folgenden Punkten reguliert:

- 10  
11 1. Erkaufbare zufallsbasierte Mechaniken zur Freischaltung neuer Spielinhalte,  
12 umgangssprachlich Lootbox, sollen nicht mehr möglich sein.  
13 2. Die sachgrundlose zeitliche Begrenzung vom Erwerb digitaler Inhalte soll nicht mehr möglich  
14 sein.  
15 3. Ziel muss es sein, nicht die Spiele an sich zu verbieten, sondern nur unlautere, für den  
16 Konsumenten schädliche Monetarisierungsmechaniken und diese gegen, dem Konsumenten  
17 gegenüber fairen Monetarisierungsmechaniken auszutauschen.

18  
19  
20  
21 Begründung:

22  
23 Lootboxen sind Glücksspiel. Sie bieten ein zufälliges Belohnungssystem, bei dem Spielende  
24 Geld ausgeben, ohne zu wissen, welche Belohnung sie erhalten werden. Dies kann zu  
25 ähnlichem Suchtverhalten führen wie beim Glücksspiel. Kinder und Jugendliche sind  
26 besonders anfällig für die psychologischen Mechanismen, die hinter Lootboxen stecken. Der  
27 Zugang zu solchen Mechanismen sehen wir daher als unverantwortlich und schädlich.

28  
29 Lootboxen können dazu führen, dass Spielende erhebliche Summen Geld ausgeben, oft  
30 stehen diese ausgegebenen Summen in keiner Relation mehr zum tatsächlichen Wert des  
31 erkauften zufälligen Inhalts.

32  
33 Der Großteil der Spiele, die sich über Lootboxen finanzieren, generiert ihr Einkommen  
34 über sogenannte Wale. Spielende, die besonders viel Geld für Lootboxen ausgeben, weil  
35 sie bestimmte oder alle Inhalte des Spiels unbedingt haben wollen. Dieses Phänomen ist  
36 den Entwicklungsstudios und den Vertriebskonzernen bekannt und wird bei der  
37 Monetarisierungsstrategie fest eingeplant.

38 Besonders besorgniserregend ist, wenn einige Spielende, die süchtig nach dem Öffnen von  
39 Lootboxen werden, ihre finanziellen Mittel erschöpfen und sich in finanzielle  
40 Schwierigkeiten bringen.

41  
42  
43 Der Einsatz von Lootboxen kann das Spielerlebnis negativ beeinflussen, da sie oft so  
44 gestaltet sind, dass Spielende ständig dazu ermutigt werden, zusätzliche Käufe zu tätigen.  
45 Dies kann zu einem "Pay-to-Win"-Modell führen, bei dem Spieler, die mehr Geld ausgeben,  
46 signifikante Vorteile gegenüber denen haben, die das nicht tun. Lootboxen zerstören  
47 Fairness für die Spielenden als auch die künstlerische Freiheit für Entwicklerstudios.

48

49  
50  
51  
52  
53  
54  
55

Einige Länder, wie Belgien und die Niederlande, haben bereits Maßnahmen ergriffen, um Lootboxen zu regulieren, da sie dort bereits als eine Form des Glücksspiels angesehen werden. Diese Präzedenzfälle zeigen, dass es möglich und sinnvoll ist, regulatorische Maßnahmen zu ergreifen, um Spielende zu schützen.

**Antrag**      **angenommen**     

**abgelehnt**     

**überwiesen an**