

29.10.2020

## Kleine Anfrage 4639

des Abgeordneten Dr. Dennis Maelzer SPD

### **Sind Lootboxen in Handy- und Konsolenspielen aus Sicht der Landesregierung Verführung zum Gewinnspiel oder ein vorbildliches Geschäftsmodell?**

Die Games-Welt ist für zahlreiche Betreiber inzwischen ein einträgliches Geschäft. In Handy-, Computer- und Konsolenspielen sind so genannte Lootboxen mittlerweile weit verbreitet. In diesen Belohnungsboxen gibt es Gegenstände oder Fähigkeiten, die dem Spielfortschritt dienen. Oftmals können sie von den Nutzern käuflich erworben werden. Was man erhält, gleicht dabei einem Glücksspiel. Ob das gewünschte „Item“ tatsächlich in der Box ist, erfahren die Nutzer erst nach dem Kauf. Dadurch wird ein Anreiz gesetzt, immer weitere Boxen zu erwerben, ohne die Sicherheit zu haben, tatsächlich das erhoffte zu erhalten. Der Mechanismus ist mit Gewinnspielen vergleichbar, für die es in den deutschen Bundesländern, gesetzliche Regulierungen gibt. Lootboxen gibt es auch in Spielen, die ausdrücklich für Kinder und Jugendliche angeboten werden. Damit sind auch Fragen des Jugendschutzes berührt. In Belgien sind Lootboxen seit 2019 verboten. Für den Gründerpreis NRW 2020 ist ein Unternehmen nominiert, dessen Geschäftsmodell im Wesentlichen auf solchen „Beute-Kisten“ basiert. Über die insgesamt zehn Nominierten sagte FDP-Wirtschaftsminister Prof. Pinkwart: „Diese guten Beispiele ermuntern gerade in schwierigen Zeiten dazu, den eigenen Ideen zu folgen und den Weg in die Selbstständigkeit zu gehen. Die Auszeichnung gibt uns die Gelegenheit, diesen Gründergeist zu feiern.“

Vor diesem Hintergrund frage ich die Landesregierung:

1. Inwieweit stellen aus Sicht der Landesregierung gewinnspielähnliche Formen wie Lootboxen im Bereich Games ein beispielhaftes Geschäftsmodell dar?
2. Welche Erkenntnisse hat die Landesregierung, inwieweit Kosten in Zusammenhang mit Games einen Faktor beim Thema Überschuldung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen darstellen?
3. Welche gesetzlichen Regulierungen des Geschäftsmodells „Lootboxen“ sind der Landesregierung in Ländern innerhalb der Europäischen Union bekannt?
4. Sieht die Landesregierung einen Regulierungsbedarf bei gewinnspielähnlichen Formaten im Bereich Games?

5. Wie will die Landesregierung eine Jugendgefährdung durch Spielsucht und Abzocke im Games-Bereich verhindern?

Dr. Dennis Maelzer