

# D-4

**Titel** Lootboxen transparenter machen!  
**AntragstellerInnen** Heilbronn  
**Zur Weiterleitung an** SPD-Landesparteitag, SPD Landtagsfraktion

angenommen  mit Änderungen angenommen  abgelehnt

---

1 Die Videospiele-Industrie machte im Jahre 2016 in Deutschland beinahe 3 Milliarden Euro Umsatz. Das ist fast  
2 drei Mal so viel, wie an deutschen Kinokassen umgesetzt wird und es scheint so, als würde der Umsatz weiter  
3 steigen. Besonders auffallend ist dabei, wie sich diese Zahl zusammensetzt. Während die klassischen Berei-  
4 che, wie der reine Verkauf von Videospielen und Konsolen stagniert, scheint eine Art von Produkten immer  
5 mehr Geld einzuspielen: Mikrotransaktionen auch als In-Game-Käufe (Käufe, innerhalb des eigentlichen Spiels)  
6 bekannt.

7 Während Mikrotransaktionen vor wenigen Jahren noch speziell bei Free-To-Play-Spielen (Kostenlose Spiele),  
8 vor allem Handy-Spielen, vertreten waren, sind sie heute ein Massenphänomen. Selbst bei Vollpreistiteln mit  
9 Preisen von über 60 Euro, werden Lootboxen (Virtuelle Kisten, die ein zufälliges virtuelles Objekt beinhalten)  
10 oder ähnliche Produkte angeboten. So kommt es, dass der Umsatz, welcher durch Mikrotransaktionen erwirt-  
11 schaftet wird sich von 2013 bis 2016 verdreifacht hat.

12 Besonders kritisch zu betrachtet ist, dass durch Mikrotransaktionen kaufbare virtuelle Gegenstände oftmals  
13 weniger als einen Euro kosten. Somit sind sie für Kinder und Jugendliche mit eigenem Taschengeld leicht zu-  
14 gänglich. Gleichzeitig versprechen Lootboxen oder ähnliche Produkte immer einen garantierten Gewinn. Bei  
15 diesem handelt es sich um einen oder mehrere Gegenstände aus einer großen Anzahl an virtuellen Gegen-  
16 ständen, welche jeweils mehr oder weniger "wert" sind. Dabei kann es sich einerseits um den Wert innerhalb  
17 des Spiels und andererseits den Wert beim Wiederverkauf beziehungsweise Tauschens mit anderen Spielern  
18 handeln. Somit versprechen Lootboxen oder ähnliche Produkte den Reiz, einen besonders wertvollen Gegen-  
19 stand zu bekommen, obwohl die tatsächliche Wahrscheinlichkeit dazu minimal ist.

20 Mikrotransaktionen sind ein legitimer Weg für Videospielehersteller\*innen um Geld zu verdienen. Trotzdem  
21 müssen gerade Jugendliche und ihre Eltern besser über ihre wirklichen Gewinnchancen und die Risiken, welche  
22 mit Mikrotransaktionen verbunden sind, aufgeklärt werden.

23 Deshalb fordern wir:

24 • Eine Veröffentlichungspflicht für Anbieter von Mikrotransaktionen für die Gewinnchancen beim Kauf von  
25 Lootboxen oder ähnlichen Produkten. Diese soll grundlegend die Wahrscheinlichkeit, ein gewisses Item zu  
26 erhalten, leicht verständlich, für jedes Items auflisten. Ab einer gewissen Zahl an unterschiedlichen Gegen-  
27 ständen, welche potentiell in einer Lootbox oder einem ähnlichen Produkt enthalten sind, kann auch nach  
28 Kategorien, wie Seltenheitsgrade, aufgelistet werden.

29 • Diese Übersicht soll durch das Bundesministerium für Justiz und Verbraucherschutz (BMJV) geprüft und in  
30 einer Datenbank über die Homepage des BMJV einsichtbar sein.

31 • Diese Übersicht muss innerhalb des Spiels ersichtlich und leicht zugänglich sein. Vor der Möglichkeit zum  
32 Kauf von Mikrotransaktionen muss der Anwender bestätigen, dass er diese gelesen und verstanden hat.

33

34 **Begründung**

35 Erfolgt mündlich.