

Antrag 2024/B/4**Jusos RLP****Empfehlung der Antragskommission****Überweisen an: Landtagsfraktion****Verbot von In-App-Käufen in Spielen als Form des Glücksspiels für Personen unter 18 Jahren**

1 Wir fordern ein Verbot von In-App-Käufen
2 in Spielen, die Glücksspielmechanismen
3 enthalten. Spiele, die solche Mechanismen
4 nutzen, dürfen nicht vermarktet werden. Es
5 müssen klare und transparente Richtlinien
6 für Spieleentwickler*innen und Plattform-
7 betreiber*innen eingeführt werden, um die
8 Einhaltung des Verbots zu gewährleisten.

9
10 Zur Durchsetzung dieses Verbots fordern
11 wir:

12
13 - Eine gesetzliche Regelung, die den Ver-
14 kauf und die Nutzung von In-App-Käufen
15 mit Glücksspielelementen untersagt.

16
17 - Strenge Kontrollen und Sanktionen für
18 Verstöße gegen diese Regelung.

19
20 - Die Einrichtung einer unabhängigen Kon-
21 trollinstanz, die die Einhaltung dieser Vor-
22 schriften überwacht und bei Verstößen ein-
23 schreitet.

24
25 - Aufklärungskampagnen für Eltern und Er-
26 ziehungsberechtigte über die Risiken von
27 In- App-Käufen.

28
29 **Begründung**

30 In den letzten Jahren hat sich das Ge-
31 schäftsmodell vieler Spieleentwickler von
32 einem einmaligen Kaufpreis hin zu so-
33 genannten "Free-to-Play"-Modellen verla-
34 gert. Dabei sind die Spiele selbst kosten-
35 los, bieten jedoch zahlreiche In-App-Käufe
36 an, die oft notwendig sind, um im Spiel

37 voranzukommen oder bestimmte Vorteile
38 zu erlangen. Diese In-App-Käufe beinhal-
39 ten häufig Mechanismen, die als eine Form
40 des Glücksspiels betrachtet, werden kön-
41 nen, wie zum Beispiel "Lootboxen" oder an-
42 dere zufallsbasierte Belohnungssysteme.
43 Diese Glücksspielelemente in Spielen kön-
44 nen ein erhebliches Suchtpotenzial ber-
45 gen, insbesondere für Minderjährige. Da
46 die psychologischen Mechanismen, die bei
47 Glücksspielen greifen, gezielt ausgenutzt
48 werden, um die Spielerinnen und Spieler zu
49 wiederholten Käufen zu verleiten, entsteht
50 eine erhebliche finanzielle Belastung und
51 eine Gefahr der Spielsucht. Diese Mecha-
52 nismen sorgen dafür, dass die Grenzen zwi-
53 schen Glücksspiel und Spiel verschwinden.
54 Kinder und Jugendliche werden so schon
55 geprägt für Glücksspiel und sehen später
56 viel weniger die Gefahren darin.
57 Der Schutz von Minderjährigen vor sol-
58 chen Gefahren vor den Gefahren des
59 Glücksspiels und der Spielsucht ist eine
60 gesellschaftliche Verantwortung und muss
61 oberste Priorität haben. In-App-Käufe mit
62 Glücksspielelementen stellen eine ernst-
63 hafte Bedrohung dar, die wir nicht länger
64 ignorieren dürfen. Ein Verbot solcher Prak-
65 tiken für Minderjährige ist ein wichtiger
66 Schritt, um die psychische und finanzielle
67 Gesundheit der jungen Generation zu
68 sichern und sie vor Ausbeutung durch
69 diese Geschäftspraktiken zu schützen.