

17.01

Abgeordnete Eva Maria Holzleitner, BSc (SPÖ): Sehr geehrter Herr Präsident! Herr Minister! Werte Kolleginnen und Kollegen! Liebe Zuseherinnen und Zuseher! SpielerInnenschutz ist ein wirklich ernstes Thema, und das Suchtverhalten wird heutzutage nicht mehr nur im Casino an Automaten gefördert und ausgelöst, sondern auch schon auf der Couch, bei der Fahrt mit der U-Bahn, quasi überall. Warum? – Weil es Lootboxen gibt, die beispielsweise in Apps auf Handys auszulösen sind. Ich denke da an „Coin Master“, „Fortnite“ und „Clash of Clans“.

Auch in Österreich ist dieses Thema aktueller denn je, denn bis vor Kurzem hatten wir einen Kollegen in unserer Mitte, der davon sehr stark betroffen war und diese App- und Handygame-Rechnungen via Parteikreditkarte abgerechnet hat. Die Freiheitliche Partei kann vermutlich ein Klagelied davon singen, wie sehr dieses Suchtpotenzial ins Geld gehen kann. *(Beifall bei der SPÖ und bei Abgeordneten der Grünen. – Zwischenruf des Abg. Hafenecker.)*

Schon in der letzten Gesetzgebungsperiode war uns dieses Thema ein sehr wichtiges Anliegen, weshalb wir auch einen Antrag eingebracht haben. Bei dessen Zuweisung an den Finanzausschuss hat es ein wirklich breites Commitment gegeben, dass es da eine rasche Klärung und einfach ein Setzen von Taten braucht. Für die SPÖ bringe ich deswegen auch diesen Antrag aktualisiert erneut zur Behandlung im Finanzausschuss ein, weil wir wirklich Lösungen für dieses Problem der Lootboxen brauchen.

Ich habe es schon vor einem Jahr erklärt, aber ich bin mir sicher, dass es einige vergessen haben: Was sind Lootboxen eigentlich? – Es sind sogenannte Beutekisten, weitverbreitete Spielmechanismen in Computerspielen und Apps, ursprünglich dazu gemacht, SpielerInnen mit kleinen kosmetischen Gegenständen zu belohnen. In den letzten Jahren hat sich das aber ziemlich zum versteckten Glücksspiel weiterentwickelt, das ganz speziell vor allem auch an Jugendliche und Kinder gerichtet ist.

Lootboxen können käuflich erworben werden, und das Öffnen ist meistens von akustischen und visuellen Effekten begleitet, wie man es eben aus dem Casino kennt, von einem einarmigen Banditen zum Beispiel. Das löst bei Spielerinnen und Spielern eben exakt dieselben psychologischen Effekte aus, die das Belohnungszentrum im Gehirn aktivieren und anregen, und gerade das macht es eben so verheerend.

Die Mischung aus Glücksspiel und Gaming ist aufgrund des hohen Suchtpotenzials und der oft nicht genügend gekennzeichneten Kosten speziell für Kinder und Jugendliche gefährlich und kann zur Kostenfalle werden. Aus diesem Grund haben mehrere Länder diesbezüglich schon Regelungen gefunden. Vorreiter innerhalb der EU ist bei-

spielsweise Belgien, dessen Glücksspielbehörde sogar sagt, dass es wirklich ein Verbot von Lootboxen braucht.

Auch Österreich muss sich endlich stärker mit diesem Thema auseinandersetzen, beschäftigen und präventive aufklärende Angebote schaffen, aber wir müssen auch über andere gesetzliche Regelungen wirklich nachdenken. Es braucht klare Beratungsangebote und Informationen, nicht nur für Kinder und Jugendliche, sondern auch für Erwachsene, für Eltern, und es braucht eine eindeutige Kennzeichnung, wenn nicht sogar ein Verbot dieses Glücksspiels. Das Handeln sollte, wie gesagt, relativ rasch passieren. Auch außerhalb der EU gibt es schon Beispiele. China hat sich zum Beispiel dazu verpflichtet, die statistischen Gewinnchancen und auch die möglichen Preise offenzulegen.

Eine weitere große Schwierigkeit bei diesem Thema, auch das habe ich im letzten Jahr mitbekommen, ist die Beweislast der monetären Transaktionen mit Kreditkarten beispielsweise der Eltern. Ich habe unzählige E-Mails, Anrufe et cetera von Erwachsenen, von Erziehungsberechtigten bekommen, die Beträge auf ihren Kreditkartenabrechnungen gehabt haben, beginnend bei 10 Euro bis zu wirklich sehr hohen Beträgen, und das einfach nicht gewusst haben und auch die Problematik dieses Themas nicht im Kopf gehabt haben.

Das ist ein Thema, das in der letzten Zeit eine so starke mediale Präsenz gehabt hat, dass auch das „Neo Magazin Royale“ mit Jan Böhmermann das beispielsweise thematisiert hat, gerade das Spiel „Coin Master“, weil auch Influencerinnen, Influencer und Promis dafür werben, dass man da irgendwie bunte Schweindln draufdrucken kann, dann etwas zahlt und es dann ein ganz tolles Gadget gibt. Das ist wirklich ein Problem.

Auch in Österreich berichten Medien wirklich regelmäßig darüber. Ich glaube, „Der Standard“ und „Profil“ haben monatlich Artikel zu diesem Thema. Auch Deutschland will sich dessen annehmen, nur wir schlafen da wieder und machen einfach nichts, und das macht mich wirklich schon ein bissl fertig. Es gibt so viele verschiedene Möglichkeiten, hier Regelungen zu finden; Kollege Krainer hat beispielsweise schon eine Enquete-Kommission angesprochen. Ich glaube, auch das wäre eine Möglichkeit, das zu thematisieren.

Das Glücksspiel ist im 21. Jahrhundert angekommen, unsere Regelungen aber noch nicht. Deswegen ist es unsere Pflicht, nachzuschärfen und anzupassen. Auch Lootboxen müssen da einen Platz finden: Sie müssen geregelt und klar eingegrenzt werden – zum Schutz von Kindern und Jugendlichen. Nehmen wir uns doch ein Beispiel an Bel-

gien, Deutschland et cetera, die da schon tätig werden! – Danke. *(Beifall bei der SPÖ und bei Abgeordneten der Grünen.)*

17.07

Präsident Mag. Wolfgang Sobotka: Nächste Rednerin ist Frau Abgeordnete Belakowitsch. – Bitte.