

## **Anhang – Regulierungsvorschlag für Lootboxen**

### **§ 14b JuSchG neu**

#### **(1) Definition**

<sup>1</sup> Virtuelle Beuteboxen (Lootboxen) sind virtuelle Spielinhalte, die von Spielern innerhalb eines Videospieles entgeltlich erworben werden können (In-Game-Kauf) und die mit zufälligen, nicht durch den Spieler beeinflussbaren, virtuellen (Spiel-)Gegenständen, Belohnungen, Boni oder sonstigen Spielvorteilen befüllt sein können, welche im weiteren Spielverlauf vom Spieler eingesetzt werden können. <sup>2</sup> Lootboxen, die nicht entgeltlich erworben werden können und die der Spieler im Spielverlauf erlangen kann, sind keine Lootboxen im Sinne des Satzes 1.

#### **(2) Geltung für Trägermedien und Telemedien**

Die nachfolgenden Bestimmungen gelten für Lootboxen in Spielen auf Trägermedien und Telemedien.

#### **(3) Registrierung**

<sup>1</sup> Spiele, die Lootboxen beinhalten, müssen eine Registrierung des Spielers mit einem Spielkonto bei dem Konsolenhersteller oder bei dem Spieleanbieter im Internet vorsehen. <sup>2</sup> Bei der Registrierung sind Angaben zu Vornamen, Nachnamen, Geburtsnamen, Geburtsdatum, Geburtsort und Wohnsitz zu machen. <sup>3</sup> Bei der Registrierung ist ein individuelles monatliches Einzahlungslimit anzugeben; darüber hinaus kann ein individuelles monatliches Verfügungslimit angegeben werden. <sup>4</sup> Einzahlungen des Spielers müssen auf dem Spielkonto unmittelbar nach Eingang der Zahlung gutgeschrieben werden. <sup>5</sup> Auf dem Spielkonto werden die für die Spielteilnahme zur Verfügung stehenden Beträge erfasst. <sup>6</sup> Die Beträge sind in Euro und Cent auszuweisen. <sup>7</sup> Das Einzahlungslimit und Verfügungslimit darf im vorgesehenen Zeitraum nur einmalig erhöht werden; eine Herabsetzung des Einzahlungslimits ist jederzeit möglich. <sup>8</sup> Bei der Registrierung kann eine individuelle, monatliche maximale Anzahl von Erwerbsvorgängen von Lootboxen festgelegt werden. <sup>9</sup> Spielern, für die keine Registrierung und keine Festlegung eines Einzahlungslimits erfolgt, dürfen Spielinhalte nicht zugänglich gemacht werden. <sup>10</sup> Spielern, die das siebente Lebensjahr nicht vollendet haben, können die Spielinhalte ohne Lootboxen bereitgestellt werden. <sup>11</sup> Spätestens mit Abschluss der Registrierung sind Spieler auf die mit Lootboxen verbundenen Gefahren hinzuweisen und über Suchtrisiken und die Möglichkeit der Beratung und Therapie durch gut sichtbare Hinweise aufzuklären. <sup>12</sup> Dabei ist auf eine Telefonberatung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung mit bundesweit einheitlicher Telefonnummer, die eigens für Lootboxen eingerichtet wird und deren Bereitstellung und Betrieb durch die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung von den Spieleherstellern, die in ihren Spielen Lootboxen verwenden, zu finanzieren ist, und auf anbieterunabhängige Hilfeangebote besonders hinzuweisen. <sup>13</sup> Die für die Registrierung erhobenen personenbezogenen Daten dürfen ausschließlich verarbeitet werden, soweit dies zur Registrierung des Spielers oder zur Vertragserfüllung erforderlich ist. <sup>14</sup> Eine darüber hinaus gehende Verarbeitung der Daten ist unzulässig. <sup>15</sup> Die Regelungen der Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen

Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung) sowie des Bundesdatenschutzgesetzes bleiben unberührt.

#### **(4) Identifizierung und Authentifizierung**

<sup>1</sup> Zahlungsmechanismen müssen mindestens eine Zweifaktor-Authentifizierung mittels Redirect-Verfahren vorsehen. <sup>2</sup> Die bei der Registrierung gemachten Angaben sind durch Identifizierung und Authentifizierung zu überprüfen. <sup>3</sup> Die Überprüfung hat durch geeignete und zuverlässige Verfahren zu erfolgen. <sup>4</sup> Kann die Richtigkeit der Angaben des Spielers im Rahmen der Überprüfung nach Satz 2 nicht festgestellt werden, hat der Spieleanbieter den Spieler zur Korrektur der Angaben oder zum Nachweis der Richtigkeit der Angaben aufzufordern. <sup>5</sup> Die Richtigkeit korrigierter Angaben ist durch den Spieleanbieter zu überprüfen; Sätze 2 und 4 gelten entsprechend.

#### **(5) Ausgestaltung**

<sup>1</sup> Das Angebot und die Ausgestaltung von Lootboxen dürfen den Erfordernissen des Jugendschutzes nicht zuwiderlaufen. <sup>2</sup> Das Angebot und die Ausgestaltung von Lootboxen dürfen nicht als durch den Spieler beeinflussbar und der Erwerb von Lootboxen darf nicht als zwingende Lösung für den Spielfortschritt dargestellt werden. <sup>3</sup> Die Standardeinstellungen innerhalb des Spiels dürfen keinen Erwerb von Spielinhalten in Form von Lootboxen vorsehen. <sup>4</sup> Zufallsgeneratoren die bei der Befüllung von Lootboxen eingesetzt werden, sind vor ihrem erstmaligen Einsatz und danach, mindestens jedoch einmal im Jahr auf Kosten des Spieleanbieters von einer von diesem unabhängigen sachverständigen Stelle, die von der nach Abs. 10 zuständigen Behörde zu bestimmen ist, auf ihre ordnungsgemäße Funktion zu überprüfen.<sup>5</sup> Das Ergebnis ist der nach Abs. 10 zuständigen Behörde unverzüglich mitzuteilen.

#### **(6) Werbung**

<sup>1</sup> Werbung für Lootboxen gegenüber Minderjährigen ist unzulässig. <sup>2</sup> Unentgeltliche Angebote von Lootboxen dürfen gegenüber Minderjährigen nicht beworben werden. <sup>3</sup> Unentgeltliche Angebote von Lootboxen dürfen sich nicht an Spieler richten, die das siebente Lebensjahr nicht vollendet haben.

#### **(7) Pflichthinweise**

<sup>1</sup> Bevor der Erwerbsvorgang abgeschlossen wird, sind Spieler auf die Zufälligkeit der Befüllung der Lootboxen und die Wahrscheinlichkeiten der Befüllung mit den zur Befüllung vorgesehenen Gegenständen hinzuweisen. <sup>2</sup> Auf den Preis ist in Euro und Cent hinzuweisen; dabei ist auch auf die Summe der in den letzten 30 Tagen für den Erwerb von Lootboxen aufgewendeten Beträge in Euro und Cent hinzuweisen. <sup>3</sup> Während des Erwerbsvorganges dürfen keine Hinweise auf weitere Erwerbsmöglichkeiten von Lootboxen oder möglicherweise in Lootboxen

enthaltene virtuellen Gegenstände angezeigt werden. <sup>4</sup> Besondere Suchtanreize durch schnelle Wiederholungen von Erwerbsvorgängen sind unzulässig.

### **(8) Kennzeichnung**

<sup>1</sup> Spiele auf Trägermedien, die Lootboxen enthalten, sind entsprechend zu kennzeichnen. <sup>2</sup> Auf die Kennzeichnung ist auf dem Spiel und der Hülle mit einem deutlich sichtbaren Zeichen hinzuweisen. <sup>3</sup> Spieleanbieter und Plattformanbieter, deren Angebot Spiele mit Lootboxen in Telemedien umfasst, müssen auf eine vorhandene Kennzeichnung in ihrem Angebot deutlich hinweisen.

### **(9) Verordnungsermächtigung**

<sup>1</sup> Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend wird ermächtigt, durch Rechtsverordnung ohne Zustimmung des Bundesrates Näheres über die Registrierung, das Angebot und die Ausgestaltung von Lootboxen, die Pflichthinweise und die Kennzeichnung zu regeln. <sup>2</sup> Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend kann die Ermächtigung nach Satz 1 durch Rechtsverordnung, die nicht der Zustimmung des Bundesrates bedarf, auf die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz übertragen.

### **(10) Zuständigkeit**

Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz stellt die Einhaltung dieser Vorschriften sicher.

\*\*\*\*\*