

## **I1 Schutz von Videospiele:innen vor ausbeuterischen Geschäftspraktiken**

Gremium: Jusos UHK  
Beschlussdatum: 09.05.2023

### **Antragstext**

- 1 Die Jusos Thüringen fordern die Regulierung und Bekämpfung bestimmter  
2 Geschäftsmodelle im  
3 Zusammenhang mit Mikrotransaktionen (im Spiel für echtes Geld erwerbbare  
4 Inhalte), die in vielen Videospiele anzutreffen sind:  
5 1. Verbot von Pay-To-Win-Mechanismen in Videospiele  
6 2. Glücksspielartige Lootboxen dürfen nicht für Minderjährige zugänglich sein  
7 3. Verpflichtung, beim Verkauf von glücksspielartigen Lootboxen zum Suchtrisiko  
8 zu informieren  
9 4. Verpflichtung für Publisher und Entwicklerstudios, eine Möglichkeit  
10 einzurichten, als Spieler:in selbst Lootboxen und andere Mikrotransaktionen von  
11 Vornherein abzustellen  
12 5. Preistransparenz: Bei einer Mikrotransaktion muss der echte Preis in Euro  
13 angegeben sein, nicht nur der Preis in einer fiktiven spielinternen Währung

### **Begründung**

Mit der Regulierung und Bekämpfung der folgenden Mechanismen wollen wir uns in Videospiele für Gerechtigkeit einsetzen und Spieler:innen vor Suchtrisiken und hohen und intransparenten Ausgaben schützen.

Pay-To-Win bedeutet, dass Vorteile im Spiel nur gegen Euro zu erhalten sind, bspw. eine stärkere Waffe als die Gegner:in. Das konterkariert die Chancengleichheit. Es sollte um das Talent gehen, nicht um den finanziellen Einsatz.

Bei Lootboxen kauft die Spieler:in keinen konkreten Artikel, sondern eine „Wundertüte“, die den gewünschten oder einen wertlosen Inhalt haben kann. Dieses Prinzip ist mindestens glücksspielartig, wenn nicht Glücksspiel, aber nicht als Glücksspiel reguliert, weil es keinen Totalverlust gibt. Es kommt auch in Spielen vor, die sich an Kinder richten (bspw. FIFA Ultimate Team: Die Videospiele:in kauft ein Paket, in dem sich Spieler:innen von Champions League-Siegern oder Drittliga-Absteigern befinden können). Die Beschränkung des Zugriffes Minderjähriger kann bspw. über USK 18-Einstufung des Spiels oder Einbau anderer Schranken, die den Zugang Minderjähriger verhindern, erfolgen.

Für eine Mikrotransaktion ist häufig nicht der tatsächliche Preis in Euro angegeben, sondern eine fiktive spielinterne Währung, die zuerst gegen Euro gekauft werden muss. Die intransparente Umrechnung verschleiert die tatsächlichen Kosten und verleitet zu unbeabsichtigt hohen Ausgaben. Beispiele für diese Verschleierung sind der Verkauf von Kristallen, Edelsteinen oder Goldmünzen, die häufig nur in

Paketen bestimmter Größe zu kaufen sind.