I1 Schutz von Videospieler:innen vor ausbeuterischen Geschäftspraktiken

Gremium: Jusos UHK
Beschlussdatum: 09.05.2023

Antragstext

Die Jusos Thüringen fordern die Regulierung und Bekämpfung bestimmter Geschäftsmodelle im Zusammenhang mit Mikrotransaktionen (im Spiel für echtes Geld erwerbbare Inhalte), die in vielen Videospielen anzutreffen sind:

1. Verbot von Pay-To-Win-Mechanismen in Videospielen
2. Glücksspielartige Lootboxen dürfen nicht für Minderjährige zugänglich sein
3. Verpflichtung, beim Verkauf von glücksspielartigen Lootboxen zum Suchtrisiko zu informieren
4. Verpflichtung für Publisher und Entwicklerstudios, eine Möglichkeit einzurichten, als Spieler:in selbst Lootboxen und andere Mikrotransaktionen von Vornherein abzustellen
5. Preistransparenz: Bei einer Mikrotransaktion muss der echte Preis in Euro angegeben sein, nicht nur der Preis in einer fiktiven spielinternen Währung

Begründung

Mit der Regulierung und Bekämpfung der folgenden Mechanismen wollen wir uns in Videospielen 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 Videospieler: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.