

Verbot von Glücksspiel in Videospiele - Unterhaltungssoftware monetarisierungs Gesetz

Beschluss vom 04.08.2024

Letze Änderung am --

Die Jusos Bochum setzen sich in den SPD-Strukturen sowie in den weiteren Juso-Strukturen dafür ein, dass auf den entsprechenden legislativen Ebenen ein Gesetz auf den Weg gebracht wird, welches die Monetarisierung von Unterhaltungssoftware in folgenden Punkten reguliert:

1. Erkaufbare, zufallsbasierte Mechaniken zur Freischaltung neuer Spielinhalte, umgangssprachlich Lootbox, sollen nicht mehr möglich sein.
2. Die sachgrundlose zeitliche Begrenzung vom Erwerb digitaler Inhalte soll nicht mehr möglich sein.
3. Ziel muss es sein, nicht die Spiele an sich zu verbieten, sondern nur unlautere, für den Konsumenten schädliche Monetarisierungsmechaniken und diese gegen dem Konsumenten gegenüber faire Monetarisierungsmechaniken auszutauschen..

Begründung:

Lootboxen sind Glücksspiel. Sie bieten ein zufälliges Belohnungssystem, bei dem Spielende Geld ausgeben, ohne zu wissen, welche Belohnung sie erhalten werden. Dies kann zu ähnlichem Suchtverhalten führen wie beim Glücksspiel. Kinder und Jugendliche sind besonders anfällig für die psychologischen Mechanismen, die hinter Lootboxen stecken. Der Zugang zu solchen Mechanismen sehen wir daher als unverantwortlich und schädlich.

Lootboxen können dazu führen, dass Spielende erhebliche Summen Geld ausgeben, oft stehen diese ausgegebenen Summen in keiner Relation mehr zum tatsächlichen Wert des erkauften zufälligen Inhalts.

Der Großteil der Spiele, die sich über Lootboxen finanzieren, generiert ihr Einkommen über sogenannte Wale. Spielende, die besonders viel Geld für Lootboxen ausgeben, weil sie bestimmte oder alle Inhalte des Spiels unbedingt haben wollen. Dieses Phänomen ist den Entwicklungsstudios und den Vertriebskonzernen bekannt und wird bei der Monetarisierungsstrategie fest eingeplant. Besonders besorgniserregend ist, wenn einige Spielende, die süchtig nach dem Öffnen von Lootboxen werden, ihre finanziellen Mittel erschöpfen und sich in finanzielle Schwierigkeiten bringen.

Der Einsatz von Lootboxen kann das Spielerlebnis negativ beeinflussen, da sie oft so gestaltet sind, dass Spielende ständig dazu ermutigt werden, zusätzliche Käufe zu tätigen. Dies kann zu einem "Pay-to-Win"-Modell führen, bei dem Spieler, die mehr Geld ausgeben, signifikante Vorteile gegenüber denen haben, die das nicht tun. Lootboxen zerstören Fairness für die Spielenden als auch die künstlerische Freiheit für Entwicklerstudios.

Einige Länder, wie Belgien und die Niederlande, haben bereits Maßnahmen ergriffen, um Lootboxen zu regulieren, da sie dort bereits als eine Form des Glücksspiels angesehen werden. Diese Präzedenzfälle zeigen, dass es möglich und sinnvoll ist, regulatorische Maßnahmen zu ergreifen, um Spielende zu schützen.