



Petition 75283

Jugendschutz - Jugendschutzrechtliche Regelungen im Hinblick auf Videospiele mit einer zufallsgenerierten Auswahl von virtuellen Gegenständen

Text der Petition	<p>Der Deutsche Bundestag möge im Zuge des Jugend- und Konsumentenschutzes beschließen, dass in Videospiele (mobil, Virtual Reality, PC, Konsolen, etc.) glücksspielartige Zufallssysteme zur Gewinnausschüttung (Kosmetisch, Booster, Spielvorteile, etc.) an Spieler für reales Geld oder über den Umweg einer virtuellen, für reales Geld erhältlichen, Währung als Glücksspiel betrachtet und reguliert werden.</p>
Begründung	<p>Die Videospieleindustrie verdient mit sogenannten "Lootboxes" an unerfahrenen, jungen und/oder suchtgefährdeten Spielern zu Lasten der finanziellen und mentalen Situation dieser Spieler über unreguliertes Glücksspiel Geld. "Lootboxes" sind zu öffnende "Kästen", "Packs", o.Ä. die eine zufällige Auswahl an kosmetischen oder spielentscheidenden Gegenständen für den Spieler beinhalten. Die Inhalte sind dann oft zum größten Teil wertlos für den Spieler (z.B. wegen Duplikaten oder nutzlosen, kosmetischen Füllinhalten) und können nicht weiter veräußert, oder wiederverwertet werden.</p> <p>Diese sind in der Regel entweder gegen direkte Zahlungen an den Publisher/Entwickler/Marktplatz erhältlich, oder nach Konversion direkter Zahlungen in eine digitale Währung mit dieser Währung käuflich.</p> <p>Hierbei sind weder Gewinnchancen der einzelnen Elemente bekannt, Hinweise auf die Suchtgefährdung durch Glücksspiel, noch eine entsprechende Altersregulierung aufgrund des beinhalteten Glücksspiels ausgewiesen. Gerade im Markt für "Mobile-Games" (Smartphone, Tablet) wird mit entsprechender grafischer Aufbereitung und thematischer Ausrichtung gezielt nach unmündigen Spielern gesucht.</p> <p>Beim Öffnen dieser "Lootboxes" oder ähnlicher Zufallssysteme, werden Animationen und Audiosignale verwendet, die direkt das Belohnungszentrum des Spielers ansprechen sollen, um weitere Käufe zu forcieren. Darüber hinaus sind Spiele in aller Regel so konzipiert, dass sie ohne den Zukauf solcher Extras kaum (oder nicht wettbewerbsfähig im Vergleich zu anderen, zahlenden Spielern) spielbar sind.</p> <p>Der Begriff des "Wals", der in der Videospieleindustrie geläufig ist, ist hier sehr bezeichnend für die Mentalität hinter solchen Systemen. Als Wale (oder Delphine) werden jene Spieler bezeichnet, die mehrere tausend €/€ in derartige Systeme stecken. Diese Spieler sind, ebenso wie andere Spielsüchtige, Opfer der beschriebenen Taktiken und keine wohlhabenden Gönner.</p>

Etwaige Vorstöße zur Regulierung dieser Praktiken gibt es sowohl im internationalen Ausland (z.B. China) als auch innerhalb der EU (z.B. Belgien).

Aus Gründen des Jugend- und Konsumentenschutzes muss der Gesetzgeber hier tätig werden.