

V-10 Game on für Jugendschutz, Game over für Lootboxen & Pay2Win

Antragsteller*in: Johannes J. A. West
Tagesordnungspunkt: V – Verschiedene Anträge

Antragstext

1 2019 feierte der game, der Dachverband der deutschen Gaming-Industrie, in seinem
2 Jahresreport ein für die Branche erfolgreiches Jahr 2018.

3 Zurecht, gaben doch 35 Prozent der Deutschen an, regelmäßig Videospiele zu
4 spielen, während der Anteil derer, die sie wenigstens gelegentlich konsumierten,
5 sogar bei 42 Prozent lag.

6 Eine erfreuliche Zahl für ein immer noch unterschätztes Kulturgut. Eines jedoch
7 fiel in diesem Jahresbericht recht unangenehm auf:

8 Das in Deutschland im vorausgegangenen Jahr erfolgreichste PC- und Konsolenspiel
9 war die Fußballsimulation FIFA 19. Ein Titel, in dem Entwickler EA Sports
10 Berichten zufolge mit Ingame-Verkäufen ("FIFA-Coins" für den Online-Modus
11 "Ultimate Team") mehr einnahm, als durch den Verkauf des Spiels selbst. Ein
12 Titel, der ohne Altersbeschränkung freigegeben ist.

13 Die Kontroverse um diese Ingame-Verkäufe, besonders aber um sogenannte Lootboxen
14 – bei denen der*die Spieler*in gegen Echtgeldeinsatz die Möglichkeit erhält, ein
15 zufälliges und vor Einsatz nicht einsehbares Ingame-Objekt zu gewinnen und
16 diesen Vorgang beliebig oft wiederholen kann – und Pay2Win-Mechaniken – die
17 gegen Echtgeld Vorteile beim Spielfortschritt anbieten und gerade im Bereich des
18 mobile gamings mittlerweile nahezu den gesamten Umsatz des Branchenzweigs
19 ausmachen – lässt die Gaming-Welt seit Jahren nicht mehr los. Insbesondere
20 deshalb, weil viele dieser Titel eben, wie schon angedeutet, auch Minderjährigen
21 zugänglich sind, die in Deutschland 2018 immerhin etwa ein Viertel der
22 Gesamtzahl der Gamer*innen ausmachten.

23 Ein häufiger Vergleich, der von Befürworter*innen und Branchenangehörigen zur
24 Verteidigung der benannten Mechaniken gezogen wird, sind Überraschungseier und
25 Panini-Sammelbildchen, da diese vermeintlich ebenfalls eine "Belohnung" von
26 "geringem Wert" aus einer "vorgegebenen Auswahl" bieten würden. Dieser Vergleich
27 ist jedoch zumindest insofern hinfällig, als dass der Einfluss der virtuellen
28 Bewerbung von Lootboxen durch Sound- und visuelle Effekte, die das

29 Belohnungszentrum des Gehirns ansprechen sollen, vernachlässigt, sowie die
30 Möglichkeit der aggressiven Bewerbung von Sparpaketen, bei denen gleich mehrere
31 Boxen auf einmal erworben werden sollen, wodurch die Möglichkeit eines immer
32 höheren Einsatzes besteht, sogar völlig ignoriert werden.

33 Expert*innen, in Deutschland insbesondere das Deutsche Zentrum für Suchtfragen,
34 warnen vor dem Suchtpotential, das insbesondere Lootboxen, deren ihnen
35 zugrundeliegende Mechaniken dem Glücksspiel zumindest nicht unähnlich sind, bei
36 Minderjährigen hervorrufen können. Es lässt sich in jedem Fall festhalten, dass
37 Lootboxen in Deutschland bislang kaum bis gar nicht rechtlich reguliert sind,
38 eine Aussage, die sich in ähnlicher Weise auch über den Online-Glücksspielmarkt
39 treffen ließe.

40 Es besteht also dringend politischer Nachbesserungsbedarf.

41 Die GRÜNE JUGEND fordert daher:

42 - eine Kennzeichnungspflicht für Videospiele, die Mikrotransaktionen beinhalten

43 - eine Altersfreigabe von 18 Jahren für sämtliche Titel, die nicht-kosmetische
44 Mikrotransaktionen für einen Online-Modus anbieten (was Singleplayer-AddOns
45 ausnehmen und den Verkauf rein kosmetischer Inhalte weiterhin auch an
46 Minderjährige ermöglichen würde, solange dieser nicht durch Lootboxen erfolgt)

47 - ein temporäres Verbot von Lootboxen, mindestens bis diese durch den
48 Glücksspielstaatsvertrag oder das Strafrecht eindeutig kategorisiert wurden

Begründung

Erfolgt mündlich.