



## **Antrag: Evaluation von Pay-To-Win und Glücksspielsimulationen im eSport**

Antragsnummer: 19/002

Antragssteller/innen: Präsidium, ratiopharm ulm eSports

Eingangsdatum des Antrags: 25. November 2019

### 1 Antragstext:

2 Die Mitgliederversammlung möge beschließen:

3 Wir betrachten bestimmte Fälle und Diskussionen um Pay-to-Win und Glücksspiel in Vi-  
4 deospielen mit Sorge. Im Wettbewerb unumgängliche Pay-to-Win-Mechaniken, die bei  
5 Kauf von In-Game-Items oder Lootboxen den Nutzer/innen Vorteile im Spielablauf schaf-  
6 fen sowie simuliertes Glücksspiel in Videospiele mit eSport-Nutzung könnten als Gefähr-  
7 dung von sportlicher Integrität und hinderlich im Schutz von eSport-Athlet/innen einge-  
8 stuft werden.

9 Wir setzen uns dafür ein, dass die Diskussion um Lootboxen und simuliertes Glücksspiel  
10 differenziert und unter Einbeziehung aller davon berührten Parteien geführt wird, sowie  
11 zur Bereitstellung von zusätzlichen Informationsmaterialien für Spieler und Erziehungsbe-  
12 rechtigte. Videospiele im eSport sollen einen fairen Wettbewerb auf Augenhöhe erlauben.

13 Der Verband veröffentlicht diese Erklärung zur Kenntnisnahme auf seiner Webseite und  
14 bringt sich in die Diskussion auf allen Ebenen weiterhin ein.

15

### 16 Begründung:

17 In einzelnen Videospiele werden Monetarisierungsmechaniken verwendet, die auf den  
18 Grundlagen der Gestaltung von Glücksspielen aufbauen oder ganz offen simulierte  
19 Glücksspiele einbauen, die sich nicht zwangsläufig aus dem Spielnarrativ ergeben. Darun-  
20 ter sind auch Spiele, die im eSport-Bereich genutzt werden und für den Erwerb von Items  
21 und Spielfiguren mit besseren Spielwerten werben. Das Angebot von In-Game-Käufen  
22 und insbesondere kosmetische Änderungen (z.B. Skins) sind hingegen unproblematisch  
23 als Bestandteil einer zeitgemäßen Videospielevermarktung zu sehen, solange sie nicht über



24 simuliertes Glücksspiel erlangt werden müssen. Sie sind Teil einer digitalen Fankultur und  
25 digitalem Merchandise.

26 Im Mittelpunkt steht die Integrität des Spielbetriebs. Spieler/innen müssen mit den glei-  
27 chen Startbedingungen in den Wettbewerb starten können, das gilt auch für die Quali-  
28 kationsformate. Entwickler und Publisher haben eine Verantwortung gegenüber den Milli-  
29 onen von Nutzer/innen, dafür angemessene Rahmenbedingungen zu schaffen. Es darf  
30 nicht auf reiner Zufälligkeit und Glück basieren, mit welchen Investitionen ein Spieler in  
31 die jeweilige Season starten muss. Fairness beinhaltet gleiche Rahmenbedingungen für  
32 alle - die Ausgaben im Spiel dürfen nicht im Verdacht stehen, über die Platzierung des  
33 Spielers entscheiden.

34 Die Diskussion ist differenziert und zielgenau zu führen. Die fachliche und sachliche Tren-  
35 nung zwischen Gaming, Gambling (und ggf. Sportwetten) sollte durch alle Akteure veran-  
36 wortungsvoll beachtet werden. Es geht nicht um die Dämonisierung eines Geschäftsmo-  
37 dells, sondern um die Herstellung von vernünftigen Standards zum Wohle der Nutzer/in-  
38 nen unter Berücksichtigung der verschiedenen Aspekte der Diskussion. Spiele mit simu-  
39 liertem Glücksspiel schaffen aus Sicht der Antragssteller eine Normalisierung von Gamb-  
40 ling durch niedrigschwellige Angebote. In eSport-Titeln eingebunden, beschädigen solche  
41 Spielelemente unsere Community. Die Auseinandersetzung der USK mit „NBA 2K20“ und  
42 den bisher nicht ausreichenden Leitkriterien zur Prüfung im JuSchG ist zu begrüßen. In  
43 der genaueren Betrachtung stellt sich außerdem dar, dass die hohen Lizenzgebühren des  
44 traditionellen Sports durch den erzeugten Umsatzdruck mitursächlich für die besonders in  
45 den Sportspielen verbreiteten Mechaniken sind.