

Forum-Gewerberecht | Spielrecht | Beuteboxen: Spieleentwickler fordern Selbstregulierung

Autor	Beitrag
<p>schindel 04.12.2018 11:50</p>	<p>Die International Game Developers Association (IDGA) ruft zu einem brancheneinheitlichen Umgang mit Beuteboxen auf. Dazu werden drei konkrete Schritte vorgeschlagen, mit denen sich die Branche selbst regulieren und damit einer staatlichen Intervention entgehen soll.</p> <p>Mit dem Aufruf reagiert die IDGA auf die wachsende Aufmerksamkeit, die Beutebox-Systemen zu Teil wird. In Belgien und den Niederlanden wurde nach Untersuchungen festgestellt, dass die Mechaniken unter die lokalen Glücksspiel-Gesetze fallen, in anderen Staaten zumindest ihr Gefahrenpotential festgestellt. Wissenschaftliche Untersuchungen liefern diesen Einschätzungen dabei ein Fundament.</p> <p>Sorge um lukrative Zusatzverkäufe ist Antrieb</p> <p>Zuletzt hatten 15 zumeist europäische Glücksspiel-Behörden in einer gemeinsamen Erklärung Untersuchungen angekündigt. Nachdem nun auch die US-Amerikanische Federal Trade Commission bekannt gegeben hat, Lootboxen unter die Lupe nehmen zu wollen, will die IDGA jetzt offenbar einer befürchteten, sich ausbreitenden Regulierungswelle die Grundlage entziehen. Diese kann, befürchtet der Verband, potentiell strenge Regeln etablieren und das lukrative Geschäft mit den Zusatzkäufen gänzlich zu Nichte machen oder stark einschränken.</p> <p>Die Anzahl der Untersuchungen sei ein „Weckruf“, schreibt die Organisation, die offenkundig befürchtet, dass der Branche droht, den Gang der Ereignisse nicht länger beeinflussen zu können. Als Glücksspiel werden die Boxen aber nicht bezeichnet, Videospiele würden lediglich drohen, potentiell unter Glücksspiel-Gesetze zu fallen. Ihnen würde wegen „ihrer immersiven Natur“ mit Untersuchungen, Sorge und Kontrolle begegnet.</p> <p>Drei Forderungen</p> <p>Vorgeschlagen werden drei Säulen, mit denen der größten Kritik an den Beutekisten begegnet werden soll. Zunächst solle sich die Branche dazu verpflichten, Lootboxen nicht an Kinder zu verkaufen, schreibt die IGDA. Wie bereits bei einigen Spielen, die sich an chinesische Lootbox-Gesetze halten, wird angedacht, die Chancen auf verschiedene Belohnungen offen zu legen. Entwickler haben bei einer solchen Formulierung immer noch die Wahl, Gegenstandsklassen anzugeben, das heißt nur grobe Informationen auszugeben. Schließlich soll als dritte und letzte Komponente eine Aufklärungskampagne gestartet werden, die das Wissen um Kontrolloptionen für Eltern steigert.</p> <p>https://www.computerbase.de/2018-12/beuteboxen-selbstregulierung/</p>

Autor	Beitrag
<p>Jannes 05.12.2018 11:23</p>	<p>Hallo liebe Freunde aus der Exekutive,</p> <p>seit Jahren lese ich hier vieles zum Thema Glücksspiel und Spielrecht. Sinnvolles und oft auch weniger Sinnvolles.</p> <p>Jetzt habe ich mir mal Gedanken gemacht, was die Menschen an diese obskuren Geldspielautomaten treibt? So banal es klingt, wird der Hauptgrund der Reiz am Spiel und genauer der Reiz am Spiel um einen Einsatz sein. Haben Sie schon mal versucht Poker oder Black Jack ohne Einsatz zu spielen? Also so richtig über einen langen Zeitraum? Entsetzlich langweilig. Ohne einen Einsatz funktioniert das überhaupt nicht. Das liegt auch daran, dass Poker und Black Jack selbst eigentlich entsetzlich langweilige Spiele sind.</p> <p>Mal versucht Bridge oder Whist nur um Punkte zu spielen? Ja, das funktioniert überraschenderweise! Es sind halt interessante, ja geradezu geistreiche Spiele.</p> <p>Nun ein anderer Blickwinkel, eine Zeitreise ein paar Jahrzehnte zurück: Man sitzt gelangweilt zu Hause, es gibt ja nur drei Fernsehprogramme. Man hat aber Lust auf Unterhaltung, Lust auf Spiel. Da schaut man mal in seiner Stammkneipe um die Ecke vorbei. Ach wie schön, da sitzen ja vier Männer und spielen Schafkopf. Man schaut ein Viertelstündchen zu und fragt dann höflich, ob man mitspielen darf. Prompt die Antwort „Setz Dich dazu, so haben wir immer einen Brunskarter und der Tisch läuft ohne Pause weiter“. Man spielt mit und hat sofort drei wichtige Aspekte: 1. Man spielt ein intelligentes Spiel zum Mitdenken 2. Man verzoct keine Unsummen, sondern vielleicht pro Spiel 10 oder 20 Pfennig, der Abend kostet vielleicht 5 Mark (Man kann sogar mit der gleichen Wahrscheinlichkeit auch was gewinnen. Niemand bekommt eine „Gebühr“ für das Anbieten des Spiels). 3. Man hat soziale Kontakte. Echte Menschen! Vielleicht wird sogar noch zusammen etwas gegessen.</p> <p>Daher meine Aufforderung an die Politik: Bekämpft Spielsucht! Beendet das Kneipensterben! Die Gaststätte muss wie in Irland das Wohnzimmer des kleinen Mannes sein! Fördert das intelligente Karten spielen. Organisiert Turniere. Macht vielleicht ein kleines Schulfach draus. Rettet lokale Kultur!</p> <p>Ihr Menschen in der Pfalz und in Bayern, spielt Schafkopf, Ihr in Norddeutschland spielt Doppelkopf. Ihr Österreicher, spielt Euren Tarock und Ihr in Paderborn, spielt Euer Sechsendsechzig!</p>
<p>BE-DE 06.12.2018 10:00</p>	<p>:moin: :moin: von der D...</p> <p>:applaus: :applaus: :applaus:</p>

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge: