

Eine Frage der Verantwortung

Ethische Perspektiven auf die gesetzliche
Regulierung von Lootboxen in Videospielen



Lootboxen und ihre Risiken

Lootboxen: virtuelle Behälter in Videospiele, die zufällige Spielinhalte (Spielgegenstände, Statusboni, In-Game-Währung) enthalten



Problem: Klare statistische Korrelation zwischen Lootbox-Käufen und problematischem Glücksspielverhalten

Frage: Wer ist für die Prävention problematischen Glücksspielverhaltens verantwortlich (zu machen)?

Rechtlicher Status Quo



Vergleich mit anderen
süchtigmachenden und
entwicklungsgefährdenden
Substanzen

Hersteller zum Übernehmen
präventiver Maßnahmen
verpflichtet

Rechtlicher Status Quo



Publisher *nicht* zum
Übernehmen präventiver
Maßnahmen verpflichtet

Verantwortung zur Prävention
obliegt Erziehungsberechtigten

Ethische Perspektivierung

Verantwortung setzt
Können voraus



Verursacherprinzip der
Verantwortung



Schlussfolgerungen & Ausblicke

Beobachtung: Aus ethischer Perspektive äußerst fragwürdig, Verantwortung zur Prävention primär auf Erziehungsberechtigte abzuladen

Frage: Wäre es nicht doch angemessener, die Entwickler von Videospielen mit Lootboxen stärker in die Verantwortung zu nehmen?

Transparenz bei In-Game-Ausgaben & Monatliche Limits



Gesundheitliche Warnhinweise



Bedienen an Instrumenten, die aus Glücksspielrecht bekannt sind

