

Antrag 2020/S/1
Jusos Rheinland-Pfalz**Empfehlung der Antragskommission**
Annahme**Kein Bezahlen per SMS als Grundeinstellung!**

1 Wir fordern, dass bei allen Mobilfunkverträ-
2 gen, die in Deutschland abgeschlossen wer-
3 den, das Bezahlen per SMS zuerst deakti-
4 viert sein soll und, will man per SMS bezah-
5 len, diese Option erst beim Vertragsanbie-
6 ter aktiviert werden muss. Dazu kann bei-
7 spielsweise die Onlineplattform des Tarif-
8 anbieters dienen.
9 Außerdem soll sich künftig beim aktivier-
10 ten Bezahlen per SMS eine Benachrichti-
11 gung für die Nutzerinnen und Nutzer öff-
12 nen, welche angibt, wie viel Geld in dem ak-
13 tuellen Monat schon mit dieser Bezahlme-
14 thode verausgabt wurde.

15

16 Begründung

17 Fast jeder, der ein Smartphone besitzt, hat
18 sich auch ein sogenanntes Mobile Game
19 heruntergeladen. Es ist ein kleiner ange-
20 nehmer Zeitvertreib in der U-Bahn, wäh-
21 rend der Werbepause beim Fernsehen oder
22 im Wartezimmer beim Arzt. Das Beste
23 daran: Die meisten Mobile Games sind
24 erst einmal gratis. Der Download kostet
25 nichts. Aber um im Spiel erfolgreich zu sein,
26 kann man echtes Geld ausgeben. Beim so-
27 genannten Pay-to-Win-Prinzip kaufen sich
28 die Mitspieler einen Vorteil im Spiel, dies
29 kann beispielsweise mehr Energie oder ei-
30 ne bessere Ausrüstung sein. Ein Milliarden-
31 geschäft. Die Branche macht mittlerwei-
32 le mehr Umsatz als mit klassischen PC-
33 Spielen, so hat beispielsweise "Pokémon
34 GO" in den ersten 32 Tagen mehr als 200
35 Millionen Dollar an Einnahmen verzeich-
36 nen können.

37 Der Branche wird vorgeworfen, dass es sich
38 beim Pay-to-Win-Prinzip mehr um eine Ab-
39 zocke als ein legitimes Geschäftsmodell
40 handelt, welche auf den Schultern suchtan-
41 fälliger Menschen lastet - unserer Meinung
42 nach ein legitimer Vorwurf.

43 Nicht ohne Grund wird aktuell darüber dis-
44 kutiert, ob sogenannte Lootboxen künf-
45 tig als Glücksspiel einzustufen und dem-
46 entsprechend nicht für minderjährige Nut-
47 zer*innen geeignet sind und Spiele mit
48 Lootboxen stärker reguliert werden müs-
49 sen. Belgien stuft solche Lootboxen bei-
50 spielsweise schon als Glücksspiel ein.

51 Das Milliardengeschäft mit "kostenlosen"
52 Spielen zu regulieren gestaltet sich schwie-
53 rig. Ein naheliegender Weg, die negativen
54 Folgen des Wachstums dieser Branche ein-
55 zugrenzen, besteht unserer Meinung nach
56 in stärkerer individueller Kontrolle über die
57 persönlichen Ausgaben, weshalb wir uns
58 für höhere Hürden und mehr Transparenz
59 beim Bezahlen per SMS einsetzen. Durch
60 das bewusste aktivieren der Bezahlopti-
61 on wird insbesondere jungen Nutzer*in-
62 nen bewusst gemacht, dass sie dabei sind,
63 "echtes" Geld auszugeben. Man hört häu-
64 fig von Kindern, welche in einem Monat
65 600€ oder mehr für Pay-to-Win-Spiele aus-
66 geben, da ihnen nicht bewusst ist, dass es
67 sich tatsächlich um "echtes" Geld handelt
68 - bis die Eltern die Handyrechnung erhal-
69 ten. Aber auch Erwachsenen oder Jugendli-
70 chen kann diese Einstellung helfen: Versu-
71 chen sie sich von ihrer Spielsucht zu befrei-
72 en, kann das bewusste Deaktivieren oder
73 "Deaktiv-lassen" dabei helfen, von solchen
74 Spielen loszukommen.

75 Durch die Benachrichtigung, wie viel Geld
76 man per Bezahlen per SMS ausgegeben hat,

77 sehen Menschen, welche drohen, in eine
78 Spielsucht zu verfallen, dass es sich nicht
79 lediglich um “mal fünf Euro” handelt, son-
80 dern sich im Laufe des Monats zu hohen
81 Beträgen aufsummieren kann. Sieht man,
82 dass man doch mehr als “mal fünf Euro”
83 ausgegeben hat, hilft es, sich über das eige-
84 ne Konsumverhalten bei Handyspielen Ge-
85 danken zu machen und nicht so schnell in
86 eine Spielsucht zu verfallen.

87 Bekannt wurde der Fall eines 19-jährigen,
88 welcher 10.000€ in Mikrotransaktionen
89 für solche Pay-to-win-Spiele ausgegeben
90 hat und sich, als er dieses Problem bei
91 sich selbst erkannt hat, seitdem öffentlich
92 gegen Mikrotransaktionen ausspricht: “Es
93 gibt keine Gesetze, die unsere Jüngsten
94 schützen. Sagt Nein zu unregulierten Mi-
95 krotransaktionen. Es ist nicht nur ein ein-
96 maliger Kauf. Das ist es nie!”