

An abstract graphic on the left side of the slide, consisting of white lines and circles on a blue gradient background, resembling a circuit board or a stylized tree structure.

# VIDEOSPIELE ALS GESCHÄFT

ANTI-CONSUMER-PRAKTIKEN UND DIE VIDEOSPIELINDUSTRIE

# GLIEDERUNG

## 1. Begriffe

1. Videospiel - Computerspiel
2. Anti-Consumer

## 2. Geschäftspraktiken

1. Pre-Order
2. Early Access
3. Microtransactions und Free-To-Play
4. Lootbox

# BEGRIFF VIDEOSPIEL

„elektronisches Spiel, das über einen Monitor läuft und in das der Spieler über eine Tastatur, einen Joystick oder mithilfe einer Maus eingreift.“ – Duden

“an electronic game in which players control images on a video screen”  
– Merriam-Webster

“A game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a monitor or other display.” – Oxford Dictionary

# BEGRIFF ANTI-CONSUMER

1. not favorable to consumers
2. improperly favoring the interests of businesses over the interests of consumers

- Merriam Webster

# PRE-ORDER

ist die Bestellung (und Bezahlung!) eines Produktes, welches noch nicht veröffentlicht wurde.

- Ursprünglich zur besseren Abschätzung des Bedarfs für Händler
- Garantie zur Erhaltung des Produktes am Release-Tag für Verbraucher

# PRE ORDER ANREIZE – DEVIL MAY CRY 5

Pre-Order Bonus:

- 5 alternative Kostüme für Charaktere

Pre-Order Deluxe Version:

- 100.000 Spielwährung



# EARLY ACCESS

ist ein Finanzierungsmodell, bei welchem ein Videospiel vom Verbraucher käuflich erworben werden kann, bevor dieses fertiggestellt ist.

# ENTWICKLUNG VON DAYZ



- August 2012: Beginn der Entwicklung von DayZ durch Bohemia Interactive
- Dezember 2013: Veröffentlichung des Spiels im frühen Alpha-Stadium auf Steam
- Über 1 Million Downloads im ersten Monat
- August 2014: Ankündigung für die PS4
- Dezember 2014: Leitender Entwickler Dean Hall verlässt das Studio

# ENTWICKLUNG VON DAYZ

- Juni 2015: Ankündigung für die Xbox One
- November 2017: Ankündigung, dass das Spiel 2018 in die Beta-Phase eintritt
- Mai 2018: Creative Director Brian Hicks verlässt das Unternehmen
- Dezember 2018: DayZ wird veröffentlicht



# MICROTRANSACTIONS

sind ein Geschäftsmodell, bei welchem Verbraucher virtuelle Güter eines Videospiele gegen Zahlung von Echtgeld erwerben können.

Virtuelle Güter:

„Dies sind gestalterische Elemente, die in der computergenerierten virtuellen Umgebung wahrnehmbar sind und innerhalb dieser Umgebung real existierende Gegenstände repräsentieren.“ – Deutscher Bundestag





WEEKLY ITEMS

6d 23h 57m 56s



TWICE-WEEKLY ITEMS

3d 23h 57m 56s



DAILY ITEMS

23h 57m 56s



RARE RETICLE

OPEN DOT

Custom Reticle that can be equipped on the Reflex.

OPTIC  
Reflex

# FREE TO PLAY

ist ein Geschäftsmodell, bei welchem ein Videospiel kostenlos angeboten wird

- enthält in der Regel Microtransactions...
  - um kosmetische Änderungen an Avataren zu ermöglichen
  - um Werbung zu entfernen
  - um Wartezeit zu überbrücken
  - um sich Spielvorteile zu beschaffen (Pay-to-Win)

# LOOTBOX

ist eine Menge von zufällig bestimmten virtuellen Gütern eines Videospiele, die erspielt werden kann, aber auch mit Spielwährung oder Echtgeld bezahlbar ist.



# LOOTBOX

- wird mit Glücksspiel verglichen
- In vielen asiatischen Ländern unter Glücksspielgesetzen reguliert
- In Europa in zahlreichen Ländern diskutiert
- bisher nur in Belgien Maßnahmen ergriffen für Lootboxes in FIFA 18, Overwatch, and Counter-Strike: Global Offensive
- Aufruf zum europaweiten Verbot durch Belgiens Justizminister Geens

# DISKUSSIONSFRAGEN

Inwiefern stellen die vorgestellten Geschäftspraktiken der Videospielindustrie Anti-Consumer-Verhalten dar?

Sind die dargestellten Praktiken moralisch verwerflich? Welche?

Sollte dagegen vorgegangen werden?/ Kann dagegen vorgegangen werden?

# QUELLEN

- Plunkett, L. (2015, 25. Juni). Stop Preordering Video Games. Abgerufen von <https://kotaku.com/stop-preordering-video-games-1713802537> (Stand: 14. Mai 2019)
- Reed, C. & Sitzes, J. (2019, 8. März). Guide To Devil May Cry 5's Best Pre-Order Bonuses For Xbox One, PS4, PC. Abgerufen von <https://www.gamespot.com/articles/guide-to-devil-may-cry-5s-best-pre-order-bonuses-f/1100-6461934/> (Stand: 14. Mai 2019)
- Günsch, M. (2018, 14. Dezember). DayZ 1.0: Survival-Game verlässt Early Access nach 5 Jahren. Abgerufen von <https://www.computerbase.de/2018-12/dayz-1.0-release-early-access-ende/> (Stand: 14. Mai 2019)
- Virtuelle Güter bei Computerspielen: Begriff, rechtlicher Hintergrund und wirtschaftliche Bedeutung. (2011, 20. September). Abgerufen von <https://www.bundestag.de/resource/blob/412052/a2ff34407556f84c8b5a31e90db0df8c/WD-10-085-11-pdf-data.pdf> (Stand: 14. Mai 2019)
- Purchase, R. (2014, 2. Januar). DayZ week-one sales rocket past 400,000. Abgerufen von <https://www.eurogamer.net/articles/2014-01-02-dayz-week-one-sales-rocket-past-400-000> (Stand: 14. Mai 2019)

# QUELLEN

- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. *Gaming Law Review*, 22(1), 52-54.
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2(8), 530.
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PloS one*, 13(11), e0206767.