V-03 Stop Killing Games: Schutz von digitalen Spielen und Inhalten durch digitales Eigentum

Antragsteller*in: Liliane Viola Pollmann (KV Wuppertal)
Tagesordnungspunkt: V TOP 10 - Verschiedenes (1/2)

Antragstext

Wir setzen uns dafür ein, dass wir bei digitalen Videospielen (Games) und deren Inhalten weg von Lizenzmodellen und hin zu geeintem, digitalem Eigentum kommen. Wir schützen Games als Kulturgut: Die Lebenswelten von Gamer*innen dürfen nicht einfach durch Serverabschaltungen ausgelöscht und unzugänglich gemacht werden. Im Kampf um diese Fragen unterstützen wir die Initiative „Stop Killing Games“, in der sich Gamer*innen weltweit engagieren.

Denn unsere Welt wird unausweichlich digitaler. Während heutzutage schon viele PCs keine Laufwerke mehr haben, werden auch die kommenden Konsolengenerationen vermutlich keine physischen Datenträger mehr haben. Gaming-Communities weltweit machen sich zunehmend Sorgen um willkürliche Abschaltungen von Zugängen zu den Inhalten, die sie gekauft haben. Die plötzlichen, frühen Serverabschaltungen von “The Crew” sorgten für weitreichendes Entsetzen und waren der Auslöser für die Gründung der ersten globalen gamespolitischen Bewegung „Stop Killing Games”, die weltweit viel Zuspruch und Rückenwind gefunden hat.

Bündnis90/Die Grünen erkennen die Bedeutung dieser Fragen an und stellen sich an die Seite der Gamer*innen, die um die von ihnen gekauften Inhalte und damit verbundenen Erinnerungen schützen.

Für Games ermöglichen, was andere Medien schon können: Weg von Lizenzen, hin zu digitalem Eigentum

- Wir setzen uns dafür ein, digitale Spiele und deren Inhalte von plattformgebundenen Lizenzsystemen zu lösen und stattdessen digitales, übertragbares, plattformunabhängiges Eigentum bzw. temporären oder geteilten Besitz (bei Abo, Verleih, Family-Sharing, private Leihe…) technisch wie regulatorisch zu ermöglichen.
    - Publisher werden nicht dazu verpflichtet, ihre Games anders zu vertreiben (z.B. keine Pflicht zur Interoperabilität, Plattformübertragbarkeit), sollen aber niedrigschwellige Möglichkeiten dazu bekommen. Die Entscheidungsmacht fließt zunehmend von den Plattformen wie Steam zu den Publishern bzw. Entwickler*innen selbst.
    - Games im Eigentum oder Besitz sollen nicht von Plattform oder Publisher/Entwickler*innen entzogen werden dürfen bzw. müssen nutzbar bleiben, sofern es kein moderativer Eingriff (z.B. toxisches oder gefährliches Kommunikationsverhalten, Hacking) für ein Online-Spiel ist.

    - Privates Verleihen bzw. Verleih durch Bibliotheken sollte explizit ermöglicht werden (siehe Virtual Game Card Lending, Nintendo Switch). Ob und in welcher Form digitale Spiele und deren Inhalte weiter verkaufbar sein sollen, müsste behandelt werden, sobald sich Gamesbranche auf ein System für digitales Eigentum geeinigt hat.

    - Gamer*nnen und die Gamesbranche bringen verschiedene Kompetenzen und Perspektiven mit, die den Prozess zur Ausarbeitung von digitalem Eigentum zu einem Leuchtturmprojekt für andere Medien wie Film, Musik und Bücher machen können.

Anschluss an die weltweite Bewegung Stop Killing Games: Gamer*innen dabei unterstützen, ihre Games zu behalten und weiterspielen zu können

- Wir wollen das erfolgreiche Transparenzgesetz aus Kalifornien für den deutsch-europäischen Markt adaptieren. In Kalifornien ist bereits ein Gesetz für digitale Käufe geschaffen, wodurch Konsument*innen ein Klagerecht bekommen, wenn digitale Plattformen wie Steam irreführend oder nicht transparent genug kommunizieren, dass nur jederzeit widerrufbare Lizenzen verkauft werden.

- Wir setzen uns dafür ein, Lösungen für sogenannte End-of-Life-Pläne zu finden, also jene Pläne, die bei Serverabschaltungen eintreten, die dauerhaftes Offline-Spielen bei Singleplayer-Spielen bzw. self-hosted oder lokale Server bei Multiplayer-Spielen ermöglichen.

- Als die Europäische Kommission im Juni 2026 als Antwort auf die EBI Stop Destroying Videogames bekannt gegeben hat, dass sie keine gesetzliche Verpflichtung für Spielehersteller einführen wird, digitale Videospiele nach dem Ende ihres kommerziellen Supports dauerhaft spielbar zu halten, ist viel Vertrauen innerhalb der Gaming-Communities verloren gegangen. Die Antwort ergab sich vermutlich durch zu enge und einseitige Absprachen mit Interessensvertretungen großer Publisher. Wir nehmen den Auftrag an, das Vertrauen wieder herzustellen und unterstützen als Bündnis90/Die Grünen die Anliegen der Initiative Stop Killing Games bzw. die EBI Stop Destroying Videogames.

- Der Bundesvorstand wird dazu aufgefordert, dieses Thema und folgerichtig auch die Perspektiven von Gamer*innen in der Öffentlichkeitsarbeit aufzugreifen.

Games als Kulturgut schützen und zivilgesellschaftliche Nutzung ermöglichen

- Wir achten im Prozess um digitales Eigentum auf die Perspektiven aus der Spielforschung (Game Studies), insbesondere auch die Konservierung von

digitalen Spielen inklusive des Zugangs zu bestimmten Versionen von Spielen zu Forschungszwecken, akademischer und musealer Nutzung.

- Die gesellschaftlichen Potentiale von digitalen Spielen erkennen wir an und achten insbesondere darauf, dass durch die Transformation ins Digital-Only dritte Orte wie Gaming-Spaces in Bibliotheken und das Ausleihen von digitalen Spielen und Inhalten erhalten bleiben.

- Die Nutzung von Games in öffentlichen Einrichtungen und Organisationen (z.B. Gaming-Hubs in Schulen oder Hochschulen) wurde durch privatkontengebundene Digital-Only-Modelle schwerer einzurichten als das Einkaufen und Verteilen von physischen Datenträgern, daher achten wir bei der Gestaltung von digitalem Eigentum von Spielen auch auf den Hintergrund des Einsatzes in diesen Organisationen.

Einfache Sprache

Schutz von digitalen Spielen

Wir wollen digitales Eigentum für Spiele. Spiele sollen nicht nur geliehen sein. Gamer und Gamerinnen sollen ihre Spiele behalten. Serverabschaltungen sollen Spiele nicht löschen. Wir unterstützen die Bewegung Stop Killing Games.

Warum digitales Eigentum wichtig ist

Viele Computer haben keine Laufwerke mehr. Spiele kommen ohne Datenträger. Gamer sorgen sich um ihre gekauften Spiele. Serverabschaltungen machen Spiele unspielbar. Stop Killing Games kämpft dagegen.

Was wir fordern

Spiele sollen nicht an eine Plattform gebunden sein. Spiele sollen übertragbar sein. Publisher sollen Spiele besser verteilen können. Spiele dürfen nicht einfach gelöscht werden. Verleihen von Spielen soll erlaubt sein.

Spiele sollen auch von Bibliotheken verliehen werden. Der Weiterverkauf von Spielen soll später geregelt werden. Gamer und Spielebranche arbeiten zusammen. Das soll auch für Filme, Musik und Bücher gelten.

Unterstützung für Gamer und Gamerinnen

Wir wollen ein Gesetz wie in Kalifornien. Das Gesetz schützt Käufer von digitalen Spielen. Käufer bekommen ein Klagerecht bei Problemen. Wir wollen Pläne gegen Serverabschaltungen. So kann man Spiele auch offline spielen.

Die Europäische Kommission sagt nein zu einem Gesetz für Spielehersteller. Das Gesetz sollte Spiele nach dem Verkauf spielbar halten. Viele Spieler und Spielerinnen sind enttäuscht. Die Kommission hat mit großen Firmen gesprochen. Wir wollen das Vertrauen wieder aufbauen.

Wir unterstützen die Gruppe Stop Killing Games. Wir wollen, dass Spiele besser geschützt werden. Der Bundesvorstand soll das Thema bekannt machen. Er soll auch die Meinung von Spielern und Spielerinnen zeigen.

Spiele als Kulturgut

Wir achten auf die Forschung zu Spielen. Spiele sollen für Forschung und Museen zugänglich bleiben. Wir finden Spiele wichtig für die Gesellschaft. Digitale Spiele sollen in Bibliotheken und anderen Orten bleiben. Das Ausleihen von Spielen soll weiter möglich sein.

Spiele in Schulen und Hochschulen sind wichtig. Digitale Spiele sind schwerer zu nutzen als Spiele auf Datenträgern. Wir wollen, dass digitale Spiele in Schulen und anderen Orten gut nutzbar sind.

Begründung:

Dieser Antrag fordert Hilfe für Gamer und Gamerinnen. Das ist das wichtigste politische Thema für sie. Es gibt eine große Bewegung von Gamer und Gamerinnen weltweit.

Die Bewegung heißt Stop Killing Games. Sie hat 1,3 Millionen Unterschriften in der EU gesammelt. Diese Unterschriften sind für eine Europäische Bürger-Initiative.

Viele Gamer und Gamerinnen kennen die Initiative. Sie finden das Thema wichtig. Auch unser Verein sagt, digitales Eigentum ist sehr wichtig.

Fast jede zweite Person in Deutschland spielt Videospiele. Diese Menschen haben ein Problem. Sie besitzen die Spiele nicht wirklich.

Die EU-Kommission hat die Initiative abgelehnt. Die Kommission hat viele konservative Mitglieder. Das hat das Vertrauen in Parteien und Politik geschwächt.

Wir wollen das Vertrauen wieder aufbauen. Wir wollen die politische Chance nutzen. Das Thema betrifft nicht nur Spiele, sondern alle digitalen Produkte.

Viel Software kauft man nicht mehr. Man kauft oder mietet nur noch Lizenzen. Das ist ein Problem für die meisten digitalen Produkte.

Spiele sind ein gutes Beispiel für digitale Produkte. Andere Branchen können sich daran orientieren. Das macht das Thema wichtig für viele Bereiche.

Niklas Nienaß war Europa-Abgeordneter. Er hat sich 2022 für die Initiative eingesetzt. Das war am Anfang der Bewegung.

Sein Einsatz wurde in unserer Partei nicht bekannt. Das ist schade. Gamer und Gamerinnen sind politisch sehr aktiv.

Studien zeigen, dass Gamer und Gamerinnen Demokratie wichtig finden. Das Thema hat großes Potenzial, viele zu mobilisieren. Gamer und Gamerinnen werden politisch wichtiger.

Wir sind besorgt. Konservative und rechtsextreme Gruppen wollen das Thema für sich nutzen. Sie wollen die politische Arbeit und die Geschichten zu dem Thema bestimmen.

Begründung

Stop Killing Games ist kein Nischenthema. Fast jede zweite Person in Deutschland spielt zumindest gelegentlich Videospiele. Alle diese Menschen sind potenziell betroffen.

Niklas Nienaß, unser ehemaliger MdEP hatte sich bereits 2022, als einer der ersten Europa-Abgeordneten für sie eingesetzt.

https://pixelgruene.de/skg/

weitere Antragsteller*innen

Dustin Eikmeier (KV Berlin-Lichtenberg); Kevin Braband (KV Ostholstein); Daniel Bury (KV Nürnberg-Stadt); Jan Matzoll (KV Recklinghausen); Christopher Dyrlich (KV Recklinghausen); Sebastian Schorre (KV Wuppertal); Lena Marie Bost (KV Wuppertal); Thomas Schäfer (KV München); Evelyn Lou Kirsch (KV Wuppertal); Thomas Minor (KV Dortmund); Matti Stockmann (KV Nürnberg); Nina Wulbrand (KV Recklinghausen); Dennis Nawrot (KV Gelsenkirchen); Patric Lenhart (KV Bonn); Oliver Dirker (KV Lippe); Jana Ketzenberg-Schmid (KV Barnim); Henriette Glocke (KV Nordsachsen); Felix Singer (KV Darmstadt); Max Lissowski (KV Dresden); sowie 92 weitere Antragsteller*innen, die online auf Antragsgrün eingesehen werden können.