



18.3570 Motion

## Dem Missbrauch von geldspielähnlichen Mikrotransaktionen in Videospielen vorbeugen

Eingereicht von:

Bendahan Samuel

Sozialdemokratische Fraktion

Sozialdemokratische Partei der Schweiz



Einreichungsdatum: 14.06.2018

Eingereicht im: Nationalrat

Stand der Beratung: Erledigt

### Eingereichter Text

Der Bundesrat wird beauftragt, eine Regelung der Verwendung von Mikrotransaktionen mit realem Geld in Videospielen vorzuschlagen, unabhängig davon, auf welcher Plattform solche Spiele stattfinden. Im Besonderen wird der Bundesrat beauftragt zu bestimmen, welche Arten von Mikrotransaktionen den Geldspielen ähnlich sind und als solche reguliert werden müssen, und damit den Schutz der Spielerinnen und Spieler, insbesondere Minderjähriger, zu garantieren.

Die folgenden Praktiken sind besonders problematisch und rufen deshalb nach einer Regulierung:

1. Mikrotransaktionen mit realem Geld, die der Spielerin oder dem Spieler einen Spielvorteil verschaffen, bei denen die Belohnung jedoch vom Zufall abhängt.
2. Mikrotransaktionssysteme, die so konzipiert sind, dass sie bei den Spielerinnen und Spielern ein Suchtverhalten generieren.
3. Mikrotransaktionen, die speziell auf Minderjährige ausgerichtet sind.

### Begründung

Zahlreiche Videospiele, konzipiert für Mobilgeräte, Spielkonsolen oder PC, umfassen, manchmal zusätzlich zu einem ohnehin schon hohen Anschaffungspreis, ein System von Mikrotransaktionen. In sogenannten "Free to play"-Modellen kann ein solches System das einzige Mittel sein, um mit dem Spiel Gewinn zu machen, in anderen Fällen handelt es sich um zusätzliche Einnahmequellen.

Solche Mikrotransaktionen erlauben es Spielerinnen und Spielern, die bereit sind, reales Geld einzusetzen, einen Spielvorteil zu erlangen. Die Spielmodelle sind hinsichtlich der Geldspielsuchtgefahr unterschiedlich problematisch. In zahlreichen Fällen wurden sogenannte "Lootbox"-Systeme eingeführt. Bei dieser Art von Transaktionen zahlen die Spielerinnen und Spieler einen Betrag – der oftmals ziemlich hoch ist – und werden nach dem Zufallsprinzip belohnt. In bestimmten Fällen haben diese Belohnungen nach dem Zufallsprinzip einen Einfluss auf die Art der Spielerfahrung der Spielerinnen und Spieler, oder sie verschaffen ihnen einen Spielvorteil gegenüber Mitspielerinnen und Mitspielern. Dies kann zu Suchtverhalten führen, ganz besonders bei Minderjährigen, die dann bereit sind, beträchtliche Summen auszugeben mit dem Ziel, das – virtuelle – Objekt ihrer Begierde zu erlangen.

Einige Praktiken zeigen Ähnlichkeiten mit Geldspielen, weshalb einige Länder den Weg eingeschlagen haben, die Spielerinnen und Spieler, besonders die minderjährigen, vor den Risiken solcher Praktiken in Videospiele zu schützen.

### Stellungnahme des Bundesrates vom 29.08.2018

Bereits seit einigen Jahren können in gewissen Spielen Mikrotransaktionen getätigkt werden. Im Bereich der Videospiele hat dieses Phänomen in letzter Zeit eine rasante Entwicklung erfahren. Jugendliche sind von



dieser Praxis und der damit verbundenen Sucht- und Verschuldungsgefahr besonders betroffen. Das Phänomen wird von den Geldspielaufsichtsbehörden in der Schweiz und im Ausland genau beobachtet.

Mikrotransaktionen in Spielen können grundsätzlich unter die Geldspielgesetzgebung fallen. Gemäss dem an der Volksabstimmung vom 10. Juni 2018 angenommenen neuen Geldspielgesetz (BGS; BBI 2017 6245) ist dies dann der Fall, wenn Mikrotransaktionen die Definitionsmerkmale eines Geldspiels nach Artikel 3 Buchstabe a BGS erfüllen. Diese Prüfung obliegt den Geldspielaufsichtsbehörden (Eidgenössische Spielbankenkommission und interkantonale Behörde). Wenn eine Mikrotransaktion als Geldspiel qualifiziert wird, dann muss sie die Anforderungen der Geldspielgesetzgebung erfüllen. Insbesondere muss für die Durchführung des Spiels eine Bewilligung eingeholt werden. Zudem müssen die Vorgaben zum Schutz der Spielerinnen und Spieler und namentlich der Minderjährigen eingehalten werden.

Nach Ansicht des Bundesrates wäre es nicht angemessen, darüber hinaus abstrakt zu regeln, ob und unter welchen Voraussetzungen das Geldspielgesetz auf die Mikrotransaktionen anwendbar ist. Denn dieser Bereich entwickelt sich rasch weiter: Heute haben Mikrotransaktionen bestimmte Formen. Morgen weisen sie vielleicht andere Merkmale auf, die eine erneute Beurteilung, ob es sich um Geldspiele handelt, nötig machen. Es ist deshalb sinnvoll, die Qualifikation den Aufsichtsbehörden zu überlassen. Diese kennen die Praxis und können auf die technischen Entwicklungen reagieren.

In Bezug auf die Geldspielgesetzgebung sind deshalb keine gesetzgeberischen Massnahmen nötig.

Was die Mikrotransaktionen betrifft, die nicht in den Geltungsbereich der Geldspielgesetzgebung fallen, erscheint ein Eingriff des Gesetzgebers unter einem anderen Aspekt – zum Schutz der jungen Spielerinnen und Spieler – zum heutigen Zeitpunkt verfrüht. Der Bundesrat verfolgt die Situation jedoch aufmerksam und wird bei Bedarf angemessene Massnahmen ergreifen.

## Antrag des Bundesrates vom 29.08.2018

Der Bundesrat beantragt die Ablehnung der Motion.

### Chronologie

19.06.2020 Abgeschrieben, weil nicht innert zwei Jahren abschliessend im Rat behandelt

### Zuständigkeiten

#### Zuständige Behörde

Justiz- und Polizeidepartement (EJPD)

### Weitere Informationen

#### Erstbehandelnder Rat

Nationalrat

#### Mitunterzeichnende (25)

Barrile Angelo, Birrer-Heimo, Prisca, Carobbio Gusetti Marina, Crottaz Brigitte, Fehlmann Rielle Laurence, Feri Yvonne, Friedl Claudia, Gysi Barbara, Hadorn Philipp, Jans Beat, Kiener Nellen Margret, Leutenegger Oberholzer Susanne, Marra Ada, Marti Min Li, Munz Martina, Naef Martin, Nordmann Roger, Nussbaumer Eric, Ruiz Rebecca Ana, Schneider Schüttel Ursula, Semadeni Silva, Sommaruga Carlo, Wasserfallen Flavia, Wermuth Cédric, Wüthrich Adrian



## Links

