

# Stellungnahme der SIEA zu Mikrotransaktionen, Lootboxen, Skin-Gambling und eSports in der Schweizer Videospiegelbranche

## Mikrotransaktionen

Mikrotransaktionen sind ein Standardprozess in der heutigen digitalen Welt. Es handelt sich um eine Zahlungsmethode für kleine Geldbeträge, die vor allem beim Kauf von "Paid Content", also digitalen Gütern wie Musik, Filmen und Zeitungsartikeln, vorkommt. Diese Mikrotransaktionen in Videospiele gibt es schon seit über einem Jahrzehnt. Sie können von Saison-Abos bis hin zu neuen Charakteren, Outfits, Ingame-Währung, Extraleben, Boosts für neue Level und Lootboxen reichen.

Die Videospiegelindustrie ist der Transparenz gegenüber den Verbrauchern verpflichtet. Spiele, die Mikrotransaktionen enthalten, sind durch den PEGI-Standard eindeutig als solche gekennzeichnet.

Mit den Funktionen der elterlichen Kontrolle können die Ausgaben für Spiele begrenzt werden. Diese Werkzeuge sind einfach zu bedienen und einzurichten. Die Kindersicherung ist für Microsoft Xbox, Windows PC, Sony PlayStation, Nintendo Switch und Google Play (Android) Konsolen verfügbar:

<https://play-smart.ch/pegi/>

## Lootboxen

Im April 2020 führte PEGI eine spezielle Erklärung ein, um über das Vorhandensein von bezahlten Zufallsinhalten (auch bekannt als Lootboxen) in einem Videospiegel zu informieren. Dies informiert den Verbraucher zusätzlich zum In-Game-Kaufdeskriptor vor dem Kauf darüber, dass das betreffende Videospiegel die Möglichkeit bietet, kostenpflichtige Zufallsinhalte zu erwerben.

Um die Transparenz weiter zu unterstützen, wenn ein In-Game-Kauf bezahlte Zufallsinhalte beinhaltet, haben sich Publisher und Plattformen im August 2019 branchenweit verpflichtet, die Wahrscheinlichkeit des Erhalts von bezahlten Zufallsinhalten aus einer Lootbox zu veröffentlichen.

Lootboxen sind optionale Käufe in Videospiele. Die Spieler erwerben sie zu ihrem eigenen Vergnügen. Mit dem Kauf von Lootboxen ist kein Geld zu verdienen. Sie sind daher keine Glücks- und Geldspiele. Darüber hinaus erhält der Spieler, wie bei Sammelkarten (Panini, Magic, Pokemon, etc.), mit jedem Kauf einen Gegenstand, der sein Spielerlebnis verbessert.

Hier ist ein Beispiel für eine von Microsoft Games entwickelte Lootbox-Richtlinie:

<https://www.xbox.com/de-de/community/for-everyone/responsible-gaming/loot-boxes/?source=lp>

## Skin Gambling

Schliesslich sprechen sich die SIEA und ihre Mitglieder entschieden gegen "Skin Gambling"-Praktiken aus, die darin bestehen, in Videospiele gewonnene Inhalte über unregulierte Plattformen Dritter weiterzuverkaufen.

### **Klassifikation von Esports in einem geldspielrechtlichen Kontext**

Die SIEA und der Schweizer Esports Verband SESF weist eine Klassifikation von jeglichen Esports-Aktivitäten als Geschicklichkeitsspiele im geldspielrechtlichen Sinne klar zurück. Der softwarebasierte Wettkampf, ausgetragen in Turnieren, Cups, Einzelevents oder auch Ligastrukturen ist in seiner Natur als sport-kompetitive Tätigkeit zu betrachten. Die bisherige Nicht-Anerkennung von Esports als klassischen Sport durch das BASPO, begründet entlang von sportförderrechtlichen Aspekten wie der Bewegungsförderung, rechtfertigt im Umkehrschluss nicht eine Klassifikation als Geschicklichkeitsspiel im geldspielrechtlichen Sinne.

Eine Regulierung, resp. eine Bewilligungspflicht oder Lizenzierung von Esport-Events durch Behörden wie die Gespa ist aus der Sicht des Verbands weder zielführend, noch wird dies dem Kern des Schweizer Esports gerecht. Davon auszunehmen sind natürlich nachgelagerte Aktivitäten, wie z.B. Wetten auf den Ausgang von Esports-Wettkämpfen.

Die SIEA leistet seit der Gründung im Jahr 2003 wichtige Informations- und Präventionsarbeit und kooperiert mit Eltern und Fachleuten sowie Organisationen und Behörden, wie auch die neuste Initiative PlaySmart ([www.play-smart.ch](http://www.play-smart.ch)) zeigt.

Maur, 5. Juni 2021