

Eidgenössisches Departement des Innern  
Bundesamt für Sozialversicherungen  
Herr Stéphane Rossini  
Direktor des BSV

Lausanne und Zürich, 12. September 2023

## **Stellungnahme zur Vernehmlassung der Verordnung über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVV)**

---

Sehr geehrter Herr Rossini

Der Fachverband Sucht (FS) und der Groupement romand d'études des addictions (GREA) vertreten die im Suchtbereich tätigen Fachleute und -Organisationen in der Deutsch- und Westschweiz. Wir danken Ihnen für die Möglichkeit, Ihnen mit diesem Schreiben unsere Bemerkungen zur Vernehmlassung der Verordnung über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVV) zu übermitteln.

### **Ein ernüchterndes Gesetz, eine dementsprechende Verordnung**

Während des parlamentarischen Prozesses zur Verabschiedung des Gesetzes über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG) haben sich der GREA, der Fachverband Sucht und andere im Bereich des Jugendschutzes tätige Partnerorganisationen dafür eingesetzt, dass das neue Gesetz die Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen, die Beteiligung von Jugendschutzexpert:innen an der Ausarbeitung künftiger Richtlinien sowie eine erstmalige Regulierung von Mikrotransaktionen im Kontext der elterlichen Kontrolle umfasst.

Suchtexpert:innen haben wiederholt aufgezeigt, dass der Kontakt von Jugendlichen mit Mikrotransaktionen nicht ohne Risiken ist: Mikrotransaktionen – die viele Mechanismen aus dem Bereich des Geldspiels übernehmen – normalisieren und gewöhnen Kinder und Jugendliche an das Geldspiel<sup>1</sup>. Die bei Kindern äusserst beliebte Spieleplattform Roblox etwa ist in den USA von einer Sammelklage betroffen, weil sie Minderjährige zum Geldspiel verleitet<sup>2</sup>. Studien haben zudem einen signifikanten Zusammenhang zwischen der Praxis des Kaufs von Lootboxen, einer gängigen Form von Mikrotransaktionen, und der Neigung, ein:e

---

<sup>1</sup> Siehe z.B. Lischer, S.; Jeannot, E.; Brülisauer, L.; Weber, N.; Khazaal, Y.; Bendahan, S.; Simon, O. Response to the Regulation of Video Games under the Youth Media Protection Act: A Public Health Perspective. Int. J. Environ. Res. Public Health 2022, 19, 9320. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159320>.

<sup>2</sup> A. Defer. « Roblox visé par une class action en matière de jeux d'argent et de hasard pour les enfants ». L'usine digitale, 21. August 2023 [online] <https://www.usine-digitale.fr/article/roblox-vise-par-une-class-action-en-matiere-de-jeux-d-argent-et-de-hasard-a-destination-des-enfants.N2161902>.

risikoreiche:r oder problematische:r Geldspieler:in zu sein, aufgezeigt<sup>34</sup>. Darüber hinaus zeigt eine in diesem Jahr vom GREA und Sucht Schweiz veröffentlichte Studie, dass der häufige Kauf von Lootboxen bei mehr als 35% der betroffenen Spieler:innen mit finanziellen Schwierigkeiten aufgrund des Geldspiels verbunden ist<sup>5</sup>. Anzumerken ist, dass Mikrotransaktionen kein Randphänomen sind, sondern das vorherrschende Geschäftsmodell in der Videospiegelindustrie: 2018 erwirtschafteten Mikrotransaktionen mit über 87 Milliarden US-Dollar mehr als 80% der weltweiten Einnahmen der Branche<sup>6</sup>. Die grosse Mehrheit der aktuell populären Videospiele ist um Mikrotransaktionen herum aufgebaut und beeinflusst damit sogar die Art und Weise des Spielens (das *Gameplay*).

Das Fehlen von Gesetzen rund um Mikrotransaktionen, insbesondere in Bezug auf den Jugendschutz, ist sehr bedauerlich, da diese finanzielle Schwierigkeiten sowie eine Normalisierung des Geldspiels, insbesondere bei Jugendlichen, nach sich ziehen. Es sei daran erinnert, dass Geldspiel ein hohes Suchtrisiko darstellt und dass sich in der Schweiz der Anteil der Online-Spieler:innen mit riskantem oder problematischem Spielverhalten innerhalb von vier Jahren von 2,5% im Jahr 2018 auf 5% im Jahr 2022 verdoppelt hat<sup>7</sup>.

Die Weigerung des Parlaments, die Frage der Mikrotransaktionen, trotz des Bestrebens im Nationalrat, in das JSFVG aufzunehmen, wurde daher von unserer Koalition (neben GREA und FS u.a. die Stiftung für Konsumentenschutz, die Schweizerische Arbeitsgemeinschaft der Jugendverbände (SAJV), Pro Juventute, Kinderschutz Schweiz und das Blaue Kreuz Schweiz), zutiefst bedauert<sup>8</sup>. Damit hat die Schweiz eine Chance verpasst, ihre Vorschriften auf den neuesten Stand zu bringen, um ihre Jugend vor Auswüchsen der weltweit führenden Unterhaltungsindustrie (weltweit nahm die Gamingbranche 2022 schätzungsweise 201 Milliarden Euro ein<sup>9</sup>) wirksam zu schützen.

Auf dieser Grundlage schlagen wir vor, Art. 7 Abs. 2 der Verordnung wie folgt zu erweitern: Als für Minderjährige ungeeignet gelten insbesondere Inhalte, die übermässige Gewalt oder explizite sexuelle Handlungen darstellen **sowie die Gesundheit und die Entwicklung schädigendes Verhalten fördern**.

---

<sup>3</sup> S. Kristiansen et M.C. Severin, « Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey », *Addict Behav.* vol. 103, April 2020, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254>

<sup>4</sup> S.T. Spicer, C. Fullwood, J. Close, L.L. Nicklin, J.Lloyd et H. Lloyd, « Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis” », *Addict Behav.* vol. 131, 2022, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107327>

<sup>5</sup> H. Kuendig, L. Notari, C. Kurdi. « Loot Boxes ». GREA et Addiction Suisse, Lausanne, 2022. [https://egames-suisse.ch/wp-content/uploads/2022/09/Factsheet\\_LootBoxes\\_31082022.pdf](https://egames-suisse.ch/wp-content/uploads/2022/09/Factsheet_LootBoxes_31082022.pdf)

<sup>6</sup> C. Kurdi. « Marché mondial des jeux vidéo ». GREA, Lausanne, mai 2020. [https://www.grea.ch/sites/default/files/factsheet-marche\\_des\\_jeux\\_video-4p-v2.pdf](https://www.grea.ch/sites/default/files/factsheet-marche_des_jeux_video-4p-v2.pdf)

<sup>7</sup> L. Notari, H. Kuendig, J. Vorlet, K. Salvetti et C. Kurdi. « Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale », GREA et Addiction Suisse, Lausanne, février 2023.

<sup>8</sup> Koalition für einen wirksamen Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele. « Ein erster Schritt zum Schutz von Jugendlichen in den Bereichen Film und Videospiele », *Medienmitteilung*, 30.09.2022, [https://fachverbandsucht.ch/download/1311/220930\\_MM\\_JSFGV\\_Schlussabstimmung.pdf](https://fachverbandsucht.ch/download/1311/220930_MM_JSFGV_Schlussabstimmung.pdf)

<sup>9</sup> <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsatze-in-milliardenhoehe-440882/>

## **Mehr Mittel für die Förderung der Medienkompetenz sowie Prävention (Art. 20)**

Die Ablehnung des Parlaments, Mikrotransaktionen in das neue Gesetz aufzunehmen, wurde u.a. damit begründet, dass diese Frage über die Erziehung von Jugendlichen geregelt werden sollte. Darüber hinaus sieht das Gesetz eine Komponente zur Förderung der Medienkompetenz und zur Prävention vor. Die Plattform «Jugend und Medien» nimmt diese Rolle wahr. Doch obwohl die Verordnung die Plattform «Jugend und Medien» als verantwortliches Organ bezeichnet, das die im Gesetz verankerten Aufgaben zur Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen wahrnimmt, sind leider keine zusätzlichen Ressourcen vorgesehen. In der Praxis wird die Plattform «Jugend und Medien» also mit denselben Mitteln wie bisher mehr Verantwortung übernehmen müssen. Artikel 20 Absatz 1 der Verordnung sieht jedoch u.a. vor, dass die Plattform «Jugend und Medien» der Information und Sensibilisierung der breiten Öffentlichkeit dient.

In Ermangelung einer angemessenen gesetzlichen Regelung, insbesondere in Bezug auf Mikrotransaktionen, fordern wir daher, dass die Verordnung zusätzliche Mittel vorsieht, damit die Plattform «Jugend und Medien» über die notwendigen Ressourcen für ihre neuen Aufgaben verfügt.

## **Die Regulierung ist noch immer unzureichend, um die bevorstehenden Herausforderungen zu bewältigen**

Mit diesem Schreiben möchten wir Ihre Aufmerksamkeit darauf lenken, dass Verbesserungen des gesetzlichen Rahmens notwendig sind, um die aktuellen und zukünftigen Herausforderungen im Bereich der Videospiele anzugehen. Der GREA, der Fachverband Sucht und die Fédération Romande des Consommateurs FRC haben eine Gruppe von Expert:innen auf diesem Gebiet zusammengerufen, deren Arbeit in der Veröffentlichung konkreter Empfehlungen für einen besseren Rahmen für Mikrotransaktionen in Videospiele mündete. Mit den in dem Dokument erwähnten einfachen Massnahmen könnten die Bevölkerung und gefährdete Gruppen, insbesondere Minderjährige, wirksam vor den oben genannten Risiken der Verschuldung und der Sucht geschützt werden. Wir laden Sie herzlich dazu ein, das Dokument<sup>10</sup> zu konsultieren und stehen Ihnen für weitere Fragen gerne zur Verfügung.

Wir danken Ihnen für die Kenntnisnahme unserer Anliegen.

Freundliche Grüsse



Stefanie Knocks  
Generalsekretärin Fachverband Sucht



Camille Robert  
Co-secrétaire générale GREA

---

<sup>10</sup> [https://www.grea.ch/sites/default/files/strategie\\_mikrotransaktionen.pdf](https://www.grea.ch/sites/default/files/strategie_mikrotransaktionen.pdf)