

# Jusletter

## Lootboxen und Skin Gambling im Schweizer Glücksspielrecht

**Autoren/Autorinnen:** Andreas Glarner / Alexandra Körner / Carlo Schmid

**Beitragsart:** Beiträge

**Rechtsgebiete:** Informatik und Recht

**Zitiervorschlag:** Andreas Glarner / Alexandra Körner / Carlo Schmid, Lootboxen und Skin Gambling im Schweizer Glücksspielrecht, in: Jusletter 21. Januar 2019

*Der Verkauf von Lootboxen in Videospiele und der Einsatz von virtuellen Währungen und sogenannten «Skins» für Online Gambling und Betting sind aufgrund ihres allfälligen Glücksspielcharakters zunehmend in den Fokus von Aufsichtsbehörden auf der ganzen Welt gerückt. Der vorliegende Artikel untersucht die Eigenschaften von Lootboxen und Skin-Gambling und deren Einordnung im neuen schweizerischen Glücksspielrecht.*

### Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Definitionen und Merkmale
  - 2.1. Skins
  - 2.2. Lootboxen
  - 2.3. Skin Gambling
3. Rechtliche Rahmenbedingungen für das Glücksspielrecht in der Schweiz seit dem 1. Januar 2019
  - 3.1. Das neue Geldspielgesetz
  - 3.2. Definition von «Geldspielen»
    - 3.2.1. Definition der Lotterien und Sportwetten
    - 3.2.2. Definition der Geschicklichkeitsspiele
    - 3.2.3. Definition der Spielbankenspiele
4. Rechtliche Analyse
  - 4.1. Lootboxen
    - 4.1.1. Einsatz
    - 4.1.2. Zufall
    - 4.1.3. Gewinn oder geldwerter Vorteil
  - 4.2. Skin Gambling
    - 4.2.1. Einsatz
    - 4.2.2. Vorliegen eines Spielbankenspiels oder einer (Sport-)wette
    - 4.2.3. Durchführung von Online Spielbankenspielen und (Sport-)wetten
5. Fazit

### 1. Einleitung

- [Rz 1] Videospiele erfreuen sich seit Jahren grosser Beliebtheit, vor allem bei jungen Menschen. In den letzten Jahren wurden sie nicht nur technisch verbessert, sondern auch um spezielle Features erweitert, wie z.B. um die Möglichkeit, bestimmte In-Game-Features wie Waffen oder Skins (siehe Ziff. 2.1) durch den Erwerb von sogenannten Lootboxen (siehe Ziff. 2.2) zu erhalten. Die Inhalte dieser Lootboxen oder anderer virtueller Güter können weiter (ausserhalb des Spiels) als Einsatz bei Online-(Sport-)wetten genutzt werden (Skin Gambling). Ein riesiger Markt für das Wetten mit Skins ist seither entstanden, in dem immense Summen an Geld ausgegeben werden. Bereits 2016 sollen gut 5 Milliarden USD in Skins auf Wettseiten eingesetzt worden sein.<sup>1</sup>
- [Rz 2] Belgien und die Niederlande haben kürzlich bestimmte Arten von Lootboxen in Videospiele als Glücksspiel qualifiziert.<sup>2</sup> Als Folge davon sind Hersteller von Videospiele in jenen Ländern gezwungen, diese Features aus ihren Spielen zu entfernen. Inzwischen haben Glücksspielbehörden aus der ganzen Welt eine gemeinsame Erklärung unterzeichnet und damit begonnen, nicht nur Lootboxen, sondern auch andere Features innerhalb von Videospiele genauer unter die Lupe zu nehmen.<sup>3</sup> Auch in den USA wurde bei einer Anhörung des Senats am 27. November 2018 angekündigt, das Thema Glücksspiel in Games zu untersuchen.

## 2. Definitionen und Merkmale

### 2.1. Skins

- [Rz 3] Skins sind virtuelle Güter (nicht-physische Objekte und Geld), die für das Gameplay in Videospiele verwendet werden. Sie sind meist kosmetischer Natur (Waffen- oder Kostümentwürfe) und haben daher keinen direkten Einfluss auf die Leistungen der Spieler und die Endergebnisse des Spiels. In einigen Videospiele können Skins auch spezielle Fähigkeiten für Charaktere/Avatare beinhalten, die von Spielern angewendet werden können. In solchen Fällen können Skins einen Einfluss auf die Leistungen der Spieler haben.
- [Rz 4] Spieler können keine Skins erstellen, sondern sie aus verschiedenen Online-Shops auswählen und erwerben. Für jede Spielkonsole gibt es einen eigenen Online-Shop, der ähnlich wie ein App-Store funktioniert und Skins für eine Vielzahl von Spielen anbietet. Der Wert jeder Skin basiert auf ihrer Beliebtheit. Die von den Spielern im Laufe der Zeit gesammelten Skins werden online in ihrem Konto gespeichert. Skins können mit Spielgeld oder direkt mit echtem Geld gekauft werden. In einigen Fällen können Skins auch während des Spiels gewonnen werden, nachdem bestimmte Anforderungen erfüllt oder ein computergenerierter Gegner besiegt wurde.
- [Rz 5] Es gibt zahlreiche offizielle, d.h. durch die Game-Hersteller betriebene Plattformen, auf denen Skins gekauft und verkauft werden können. Die bekannteste ist der «Steam Community Market», der es den Nutzern ermöglicht, ihre Skins verschiedener Videospiele (zu den Bekanntesten gehören u.a. Counter Strike: Global Offensive, Dota 2 oder Team Fortress 2) untereinander und mit dem Anbieter zu tauschen. Auf dem Steam Community Market ist es nicht möglich, Skins für Geld weiter zu verkaufen. Auf anderen, nicht durch die Game-Hersteller betriebenen Handelsplattformen (wie z.B. skinsmarket, opskins, gameflip, bitskins, skins.cash,

stonefire, Amazon usw.) besteht jedoch die Möglichkeit, Skins gegen Geld oder z.T. auch gegen Kryptowährungen zu tauschen.

## 2.2. Lootboxen

[Rz 6] Eine Lootbox ist eine virtuelle «Box», d.h. eine Kiste, die man innerhalb eines Videospiele freischalten, finden oder kaufen kann, um eine zufällige Auswahl bestimmter Objekte (Skins, Avatare, Waffen o.ä.) zu erhalten. Lootboxen können einfache Anpassungsoptionen für den Avatar oder Charakter eines Spielers bis hin zu verbesserter Ausrüstung wie Waffen oder Rüstungen enthalten.

[Rz 7] Lootboxen können auf verschiedene Weise erworben werden. In einigen Fällen können sie entweder zufällig gefunden oder nach Erfüllung bestimmter Aufgaben im Spiel gewonnen werden, in anderen Fällen müssen sie entweder mit echtem Geld (Star Wars Battlefront II, Counter Strike: Global Offensive) oder mit Spielgeld (FIFA, Fortnite) gekauft werden. Lootboxen werden seit längerer Zeit kritisiert, da sie Pay-to-win Systeme ankurbeln und aus Free-to-play Spielen zahlungspflichtige Spiele machen können.

## 2.3. Skin Gambling

[Rz 8] Skin Gambling bezeichnet die Verwendung von Skins als virtuelle Währung, um auf das Ergebnis von (Sport-)ereignissen (z.B. E-Sportereignisse) zu wetten oder um sie als Einsatz für andere Online-Spiele zu verwenden.

[Rz 9] Es gibt zahlreiche Plattformen, die es den Besitzern von Skins ermöglichen, Skins als Einsatz für Wetten auf E-Sportereignisse und -turniere genauso zu verwenden wie für Wetten auf ein Fußball-, Basketball-, Baseball- oder Hockeyspiel. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Websites (wie z.B. skins.casino, gamdom.com, csgoempire.com, csgofast123.com usw.), auf denen traditionelle Casinospiele mit dem Einsatz von Skins gespielt werden können. In solchen Fällen übertragen die Spieler ihre Skins von ihrem Spielerkonto auf die jeweilige Gambling-Website. Für den Fall, dass der Spieler gewinnt, werden die Gewinne in Form von zusätzlichen Skins ausgezahlt, die der Spieler dann «abheben» und in Geld umwandeln resp. wieder in einem Videogame einsetzen kann. Die Gambling-Websites werden i.d.R. nicht vom Videogame-Hersteller betrieben, sondern von Dritten. Sie sind jedoch über eine Schnittstelle mit den Videogames verbunden.

# 3. Rechtliche Rahmenbedingungen für das Glücksspielrecht in der Schweiz seit dem 1. Januar 2019

## 3.1. Das neue Geldspielgesetz

[Rz 10] Am 1. Januar 2019 ist das neue Bundesgesetz über Geldspiele (BGS), welches in der Volksabstimmung vom 10. Juni 2018 vom Schweizer Stimmvolk angenommen worden ist, in Kraft getreten. Es konsolidiert die ehemaligen Gesetze über Casinospiele, Wetten und Lotterien in einem einzigen Gesetz.

[Rz 11] Mit der Einführung des BGS wurde das bis Ende 2018 bestehende Online-Glücksspiel-Verbot durch ein System ersetzt, das die Durchführung von Online-Geldspielen auf der Basis einer Lizenz erlaubt. Dieses Privileg ist jedoch nur Inhabern einer Lizenz für landgestützte Casinos gewährt. Der Zugang von Schweizer Spielern zu Websites ausländischer Spiel- und Wettanbieter kann von den Schweizer Behörden gesperrt werden (IP-Blocking) und der Anbieter auf eine öffentliche schwarze Liste gesetzt werden.

### **3.2. Definition von «Geldspielen»**

[Rz 12] Gemäss Art. 3 lit. a BGS gelten als «Geldspiele» Spiele, bei denen gegen Leistung eines geldwerten Einsatzes oder bei Abschluss eines Rechtsgeschäfts ein Geldgewinn oder ein anderer geldwerter Vorteil in Aussicht steht. Beide Elemente, die Zahlung eines Einsatzes und der in Aussicht gestellte Gewinn, müssen kumulativ vorliegen und aus Geld oder einem Geldsurrogat (Investition und andere Vorteile im Wert des Geldes) bestehen.<sup>4</sup>

[Rz 13] Der Wortlaut von Art. 3 lit. a BGS führt im Gegensatz zur ursprünglichen, bis Ende 2018 bestehenden Regelung kein Zufalls- oder Glückselement mehr auf, welches ein Spiel erst zu einem konzessionspflichtigen Spiel macht. Der Grund für das Fehlen der Voraussetzung des Glückselements lässt sich den Materialien zum BGS nicht entnehmen. Die Botschaft zum BGS verdeutlicht jedoch, dass sich zumindest die Abgrenzung zwischen Spielbankenspielen (Art. 3 lit. g BGS) und Geschicklichkeitsspielen (Art. 3 lit. d BGS), welche Unterarten der Geldspiele darstellen, nach wie vor aus dem Glücks- bzw. Geschicklichkeitselement ergibt.<sup>5</sup>

[Rz 14] Das Wort «Spiel» ist im BGS nicht definiert. Gemäss der hier vertretenen Interpretation des BGS wollte der Gesetzgeber den Anwendungsbereich des Geldspielgesetzes gegenüber der heutigen Regelung nicht ausweiten und hat entsprechend die grundsätzliche Unterscheidung zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspiel aufrechterhalten. Entsprechend qualifiziert ein Spiel nur dann als Spiel im Sinne des BGS, wenn es entweder ein Glücks- oder ein Geschicklichkeitselement enthält. Dieses Verständnis steht auch im Einklang mit den Unterkategorien der Geldspiele im BGS: Wie unter der bis Ende 2018 bestehenden Gesetzgebung unterscheidet das BGS zwischen Spielbanken- und Geschicklichkeitsspielen (neben Lotterien und (Sport-)wetten).

#### **3.2.1. Definition der Lotterien und Sportwetten**

[Rz 15] Als Lotterien gemäss BGS gelten Geldspiele, die von einer unbegrenzten oder zumindest einer hohen Anzahl von Personen gespielt werden können und bei denen das Ergebnis durch ein und dieselbe zufällige Ziehung oder durch ein ähnliches Verfahren bestimmt wird (Art. 3 lit. b BGS).

[Rz 16] Sportwetten werden als Geldspiele definiert, bei denen der Preis von der korrekten Vorhersage des Verlaufs oder des Ergebnisses einer Sportveranstaltung abhängt (Art. 3 lit. c BGS). Der Begriff «Sportereignis» ist eng zu verstehen. Als solche gelten nur Veranstaltungen, die direkt Teil eines (legalen) Sportwettbewerbs sind.<sup>6</sup>

#### **3.2.2. Definition der Geschicklichkeitsspiele**

- [Rz 17] Geschicklichkeitsspiele werden im BGS als Geldspiele definiert, bei denen der Spielgewinn ganz oder überwiegend von der Geschicklichkeit der Spielerin oder des Spielers abhängt (Art. 3 lit. d BGS). Geschicklichkeitsspiele, die automatisiert, interkantonal oder online durchgeführt werden, gehören neu zur Kategorie der Grossspiele (Art. 3 lit. e BGS). Die Durchführung von Grossspielen setzt eine Veranstalter- und eine Spielbewilligung der Comlot voraus (Art. 21 bzw. 24 BGS).
- [Rz 18] Vom Anwendungsbereich des BGS ausgenommen sind einzig Geschicklichkeitsspiele zur Verkaufsförderung, von denen keine Gefahr von exzessivem Geldspiel ausgeht und bei denen die Teilnahme einzig über den Kauf von Waren oder Dienstleistungen zu marktkonformen Preisen erfolgt (Art. 2 Abs. 2 lit. d und e BGS) oder Geschicklichkeitsspiele, die weder automatisiert noch interkantonal oder online durchgeführt werden (Art. 2 Abs. 2 lit. b BGS).

### 3.2.3. Definition der Spielbankenspiele

- [Rz 19] Gemäss Art. 3 lit. g BGS sind Spielbankenspiele diejenigen Geldspiele, die einer eng begrenzten Anzahl Personen offenstehen, wobei Sportwetten, Geschicklichkeitsspiele und Kleinspiele ausgenommen sind. Die Geldspielverordnung präzisiert hierzu in Art. 3, dass höchstens 1000 Spielerinnen und Spieler gleichzeitig an demselben Spielbankenspiel teilnehmen dürfen (dies gilt nicht für Jackpots). Gleichzeitig bedeutet dabei nicht, dass alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer zur gleichen Zeit spielen, sondern bezieht sich auf die Anzahl Spielerinnen und Spieler, die an einer Spieleinheit teilnehmen, d.h. für die der Spielentscheid gleichzeitig fällt.<sup>7</sup>

## 4. Rechtliche Analyse

### 4.1. Lootboxen

#### 4.1.1. Einsatz

- [Rz 20] Ob eine Lootbox als Geldspiel gilt und damit unter die seit Januar 2019 geltende Gaming-Regulierung fällt, hängt entscheidend von ihrer Ausgestaltung und der Form ihres Erwerbs ab.
- [Rz 21] Lootboxen, die durch Leistung (z.B. durch das Erledigen bestimmter Missionen in einem Videospiel) oder durch Zufall unentgeltlich erlangt werden, verlangen keinen Einsatz i.S.v. Art. 3 lit. a BGS. Sie unterliegen deshalb nicht der Geldspielgesetzgebung.
- [Rz 22] Für den Fall hingegen, dass Lootboxen gegen Echtgeld erworben werden, ist das Kriterium des Einsatzes erfüllt. Auch der Einsatz von virtuellem Geld/Spielgeld zum Kauf einer Lootbox kann nach der Praxis der Eidgenössischen Spielbankenkommission (ESBK) als Einsatz qualifiziert werden. Dies zumindest in jenen Fällen, in welchen das «Spielgeld» mit Echtgeld erworben wurde.

- [Rz 23] In der Schweiz spielt – im Gegensatz zum deutschen Glücksspielrecht – die Höhe des Einsatzes keine Rolle für die Frage, ob ein Einsatz vorliegt oder nicht. Auch wenn eine Lootbox

nur CHF 1 kostet, liegt ein Einsatz vor.

#### 4.1.2. Zufall

[Rz 24] Um als Geldspiel im Sinne des BGS zu gelten, muss die Lootbox ein Spiel darstellen: Nach der hier vertretenen Ansicht muss deshalb der Inhalt der Box entweder durch Glück (resp. Zufall) oder aber durch Geschicklichkeit bestimmt werden. Spieler haben üblicherweise keinen Einfluss auf den Inhalt einer Lootbox, sondern dieser wird durch Zufall bestimmt. Das Glückselement in Bezug auf den Inhalt der Lootboxen dürfte somit in aller Regel erfüllt sein. Das Element der Geschicklichkeit wäre beispielsweise dann erfüllt, wenn ein geschickterer Spieler eine Lootbox mit «wertvollerem» Inhalt erlangen könnte.

#### 4.1.3. Gewinn oder geldwerter Vorteil

[Rz 25] Um als Geldspiel zu qualifizieren, muss der Spieler die Möglichkeit haben, einen Preis zu gewinnen, der einem Geldgewinn oder einem anderen finanziellen Vorteil entspricht (Art. 3 lit. a BGS). Die Begriffe «Gewinn» und «geldwerter Vorteil» sind im BGS nicht definiert. Nach dem allgemeinen Verständnis handelt es sich bei Gewinnen um die positive Differenz zwischen dem Bruttoerlös und dem Einsatz. Ein geldwerter Vorteil besteht darin, dass der Spieler einen gewissen «Vorteil», d.h. mehr erlangen kann, als er eingesetzt hat.

[Rz 26] Es stellt sich die Frage, ob die Skins, Waffen oder Avatare, die man aus Lootboxen erhält, als finanzieller Gewinn oder als anderer geldwerter Vorteil i.S. von Art. 3 lit. a BGS qualifizieren.

[Rz 27] Bei der Beurteilung, ob ein Gewinn resp. geldwerter Vorteil durch die Lootboxen erlangt wird, ist grundsätzlich zu unterscheiden, ob der Inhalt der Lootboxen ausschliesslich innerhalb des Spiels einen Wert aufweist, oder ob dieser auch ausserhalb des Spiels Verwendung findet. Soweit der Inhalt nur innerhalb des Spiels nutzbar ist, gilt was folgt:

- **Nicht im Spiel käuflicher Inhalt:** Bei einer reinen Verwendungsmöglichkeit der Lootbox-Inhalte im Spiel (z.B. für bessere Gewinnchancen oder um die eigene Spielstärke zu verbessern) ist, sofern die Inhalte im Spiel anderweitig nicht käuflich erworben werden können, u.E. nicht von einem Gewinn oder geldwerten Vorteil auszugehen.
- **Im Spiel käuflicher Inhalt:** Soweit die Inhalte der Lootbox dem Wert des Kaufpreises entsprechen, liegt mangels wirtschaftlichem Vorteil kein Gewinn bzw. geldwerter Vorteil vor. Dies wäre z.B. dann der Fall, wenn eine Lootbox für CHF 5 gekauft würde und die darin enthaltenen Waffen oder Skins für denselben Preis auch im Store zum Spiel gekauft werden könnten. Hätte der Spieler mit dem Kauf einer Lootbox aber die Chance, einen Inhalt zu Vorzugskonditionen zu erwerben, so dürfte das Kriterium des geldwerten Vorteils erfüllt sein.

[Rz 28] Ein Gewinn oder geldwerter Vorteil könnte aber auch vorliegen, wenn Lootbox-Inhalte einen Anspruch auf Umwandlung in echtes Geld gewähren. Auch die Tauschmöglichkeit, z.B. wenn das Spiel die Möglichkeit bietet, die Inhalte von Lootboxen anderen Spielern gegen Geld zu verkaufen, könnte als Entgeltlichkeit qualifiziert werden. Hier ist die Erzielung eines Gewinns

oder geldwerten Vorteils jedoch nicht direkt Folge des Kaufs einer Lootbox, sondern des Weiterverkaufs oder Tauschs an andere Spieler. Ein direkter Kausalzusammenhang zwischen dem geleisteten Einsatz und dem Gewinn ist nicht gegeben. Dieser Kausalzusammenhang zwischen Einsatz und Gewinn ist jedoch im schweizerischen Recht weder nach geltender, noch nach zukünftiger Regelung nötig, damit ein Spiel als Geldspiel qualifiziert wird. Er würde jedoch den Anwendungsbereich der Glücksspielgesetzgebung sinnvoll eingrenzen. Im vorliegenden Fall würde er ausschliessen, dass Lootboxen, deren Inhalte erst in einem zweiten Schritt zu geldwerten Vorteilen führen, als Geldspiel qualifiziert werden können.

[Rz 29] Bisher ermöglichen vor allem externe, d.h. nicht von den Game-Herstellern betriebene Handelsplattformen (wie skinsmarket, opskins, gameflip, bitskins, skins.cash, stonefire, Amazon usw., siehe oben) den direkten Handel mit Skins und anderen Inhalten von Lootboxen gegen echtes Geld. Durch die Schnittstellen ermöglichen die Game-Hersteller aber ihren Spielern, ihre Skins auf diese externen Handelsplattformen auszulagern. Nach der Rechtsprechung des Bundesgerichts wird das Handeln Dritter dem Spielbetreiber aber nur dann zugerechnet, wenn dieser wusste oder wissen musste, dass von den Dritten ein Gewinn ausbezahlt wird oder ein anderer geldwerter Vorteil in Aussicht gestellt wird.<sup>8</sup> Dieses Kriterium könnte beim Zurverfügungstellen von Schnittstellen bereits erfüllt sein, auch wenn Game-Hersteller den Verkauf von virtuellen Gegenständen aus dem Spiel auf Drittanbieterplattformen in ihren AGB verbieten.

[Rz 30] Sollten Lootboxen z.B. virtuelle Währungen enthalten, mit denen wiederum weitere Lootboxen oder Skins erworben werden können, läge nach der Auffassung der ESBK ebenfalls ein geldwerter Vorteil vor, da es dem Spieler erspart bleibt, weitere Lootboxen gegen Geld zu kaufen.

[Rz 31] Zusammenfassend kann somit festgehalten werden, dass auch in Bezug auf das Erfordernis des Gewinns bzw. des geldwerten Vorteils die Ausgestaltung der Lootbox entscheidend ist.

## **4.2. Skin Gambling**

### **4.2.1. Einsatz**

[Rz 32] Beim Skin Gambling werden Online Casinospiele gespielt oder Wetten abgeschlossen, wobei der Einsatz nicht in Geld, sondern in Skins besteht (vgl. oben).

[Rz 33] Verwendet ein Spieler Skins für Online Casinospiele oder Wetten, welche er in einem Videogame ohne den Einsatz von Echt- oder Spielgeld erspielt oder gewonnen hat, stellen die Skins u.E. keinen geldwerten Einsatz im Sinne des BGS dar. Skins, welche in einem Spiel gegen Geld erworben werden und anschliessend (innerhalb oder ausserhalb des Spiels) als Einsatz für Sportwetten oder Online Casino Spiele verwendet werden, können hingegen unter den Begriff des Einsatzes fallen.

### **4.2.2. Vorliegen eines Spielbankenspiels oder einer (Sport-)wette**

- [Rz 34] Je nach Ausgestaltung des Spiels, an dem ein Spieler durch den Einsatz einer Skin teilnimmt, handelt es sich dabei um ein Spielbankenspiel, eine Lotterie, ein Geschicklichkeitsspiel oder eine (Sport-)wette. In Bezug auf Sportwetten stellt sich die Frage, ob E-Sportereignisse unter den Begriff «Sportereignis» i.S.v. Art. 3 lit. c BGS fallen. Dies dürfte voraussichtlich bejaht werden.
- [Rz 35] Allen diesen Spielarten ist gemein, dass sie gemäss BGS zu ihrer Durchführung eine Lizenz benötigen und dass sie nicht an Minderjährige angeboten werden dürfen.

#### 4.2.3. Durchführung von Online Spielbankenspielen und (Sport-)wetten

- [Rz 36] Ob für Spielbankenspiele oder Wetten Skins oder Echtgeld als Einsatz verwendet werden, spielt für die Definition der Casinospiele und Online Wetten keine Rolle (vgl. Art. 3 lit. c und g BGS). Die Durchführung bzw. Organisation von Online Sportwetten oder Casinospielen ist heute in der Schweiz verboten und benötigt in Zukunft eine Lizenz. Schweizer Anbieter von Online Sportwetten oder Online Casino Games ohne Lizenz, bei welchen mit Echtgeld oder Skins gewettet und gespielt werden kann, können somit in der Schweiz (straf-)rechtlich verfolgt werden. Seit Januar 2019 können die schweizerischen Behörden zudem die Websites ausländischer Anbieter für Schweizer Spieler gemäss Art. 86 BGS sperren lassen und die Anbieter auf eine öffentliche Sperrliste setzen (Art. 87 BGS). Die Teilnahme an solchen Spielen ist und bleibt für den Spieler aber straflos.

## 5. Fazit

- [Rz 37] **Lootboxen** haben je nach Art des Erwerbs und ihrer Ausgestaltung Ähnlichkeiten mit einem traditionellen Glücksspiel oder einem Geschicklichkeitsspiel. Entscheidend für die Frage, ob das Anbieten von Lootboxen unter das Geldspielgesetz fällt, ist jedoch, wie die Lootbox erlangt wird und ob der Inhalt einer Lootbox einen Gewinn oder geldwerten Vorteil darstellt. Auch die Möglichkeit, die Inhalte von Lootboxen gegen echtes Geld oder andere geldwerte Vorteile einzutauschen, ist für die Qualifikation relevant.
- [Rz 38] Soweit Lootboxen als Geldspiel qualifizieren, dürften sie nach der neuen Geldspielgesetzgebung in der Schweiz nur noch von Schweizer Casinos mit einer Online-Lizenz angeboten werden. Die Lootbox-Funktion ausländischer Game-Hersteller müsste ab dem 1. Januar 2019 für in der Schweiz ansässige Spieler gesperrt werden. Es ist jedoch unklar, wie eine solche Sperrung technisch umgesetzt werden kann, da Lootboxen ein «Spiel im Spiel» sind und sich nicht ohne weiteres entfernen oder abschalten lassen. Einige Game-Hersteller haben bereits auf die Untersuchungen ausländischer Behörden (siehe Einleitung) reagiert und die Mechanik von Lootboxen angepasst: Im Game «Dota 2» von Valve werden die Chancen, eine Box (in Dota 2 sog. «Drop») mit höherer Seltenheit zu erhalten, vor dem Kauf der Box angezeigt.
- [Rz 39] **Skin Gambling** unter Verwendung von mit Echtgeld oder Spielgeld erworbener Skins dürfte hingegen als Gambling i.S. der Geldspielregulierung qualifiziert werden, sofern es sich bei den Spielen um Spielbankenspiele, Lotterien, Geschicklichkeitsspiele oder (Sport-)wetten im Sinne der Regulierung handelt. Das Anbieten von Online Wetten und Glücksspielen war bis Ende 2018 in der Schweiz verboten. Seit Januar 2019 und dem Inkrafttreten des BGS ist es den

lizenzieren Schweizer Anbietern vorbehalten, das Angebot darf sich jedoch nach wie vor nicht an Minderjährige richten.

[Rz 40] Skin Gambling und Lootboxen werden in der (ausländischen) Politik insbesondere deshalb kritisiert, da mehrheitlich Jugendliche und Minderjährige Videospiele spielen und das Suchtpotential in dieser Altersklasse besonders hoch ist. Das Suchtpotential von Lootboxen wurde in einer Studie des australischen «Senate Environment and Communications Reference Committees» bereits untersucht und bejaht.<sup>9</sup> Es ist somit zu erwarten, dass die Glücksspielbehörden der verschiedenen Länder versuchen werden, mit den Herstellern von Videospiele zunächst einvernehmliche Lösungen für die Regulierung von Lootboxen zu finden. Andernfalls könnten diese verboten werden. In der Schweiz können Websites nicht lizenzierter Anbieter von Online Sportwetten und Online Casinospielen, welche mit dem Einsatz von Skins gespielt werden können, in Zukunft von den Behörden gesperrt werden.

[Rz 41] Im Zusammenhang mit der Qualifizierung von In-Game-Features wie Lootboxen und Skin Gambling muss aber immer beachtet werden, dass die Eigenschaften und Nutzungsmöglichkeiten von solchen Features je nach Anbieter variieren. Für eine abschliessende Beurteilung ihrer Rechtmässigkeit nach Schweizer Recht müssen ihre spezifischen Merkmale individuell geprüft werden.

---

Dr. ANDREAS GLARNER, LL.M., Legal Partner bei MME, betreut international ausgerichtete Technologie- und Industriebetriebe sowie Internet- und Blockchainunternehmen und verfügt unter anderem über eine breite Erfahrung im Entertainment- und Gamingrecht.

Dr. ALEXANDRA KÖRNER, Senior Legal Associate bei MME, berät in- und ausländische Klienten bei gesellschafts- sowie handelsrechtlichen Fragestellungen. Darüber hinaus verfügt sie über besondere Expertise in Compliance-Fragen des Spielbankenrechts.

CARLO SCHMID ist seit März 2018 Substitut bei MME und hat sich während seiner Substitutenzeit mehrfach und intensiv mit aktuellen Fragen des Spielbankenrechts auseinandergesetzt.

---

1 Vgl. Beitrag von JÜRGEN TSCHIRREN, SRF Digital, vom 29. September 2017

: <https://www.srf.ch/news/schweiz/abstimmungen/abstimmungen/geldspielgesetz/gluecksspiel-jugendliche-verwetten-milliarden-fuer-virtuelle-gegenstaende>.

2 Vgl. Beitrag von DOMINIC REIFSCHLÄGER, vom 26. April

2018: <http://de.krautgaming.com/62523/belgien-und-die-niederlande-erklaren-lootboxen-zum-gluecksspiel/>, zuletzt besucht am 3. Oktober 2018.

3 Vgl. hierzu gemeinsame Erklärung von 16 Glücksspielbehörden vom 17. September

2018: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/International-gaming-and-gambling-declaration-2018.pdf>, zuletzt besucht am 3. Oktober 2018.

4 Botschaft vom 21. Oktober 2015 zum Geldspielgesetz [BBI 2015 8387](#), S. 8435.

5 Botschaft vom 21. Oktober 2015 zum Geldspielgesetz [BBI 2015 8387](#), S. 8438.

6 Botschaft vom 21. Oktober 2015 zum Geldspielgesetz [BBI 2015 8387](#), S. 8437.

- 7 Erläuterungen zu den Verordnungen zum Geldspielgesetz,  
<https://www.bj.admin.ch/bj/de/home/wirtschaft/gesetzgebung/archiv/geldspielgesetz.html>, vom 22. Oktober 2018.
- 8 Urteil des Bundesgerichts [6B\\_466/2011](#) vom 16. März 2012, auszugsweise publiziert in [BGE 138 IV 106](#), nicht publiziert E. 4.3.1.
- 9 Vgl. «Gaming micro-transactions for chance-based items» vom «Senate Environment and Communications References Committee», 26. Juli 2018, abrufbar unter:  
[https://www.aph.gov.au/Parliamentary\\_Business/Committees/Senate/Environment\\_and\\_Communication\\_transactions](https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Senate/Environment_and_Communication_transactions), besucht am 15. Januar 2019.