

Strategie Mikrotransaktionen : *policy brief*

Empfehlungen von Schweizer Expertinnen und Experten zuhanden der Mitglieder der Kommission für Wissenschaft, Bildung und Kultur (WBK-N).

Aus der Perspektive der öffentlichen Gesundheit und um negative Auswirkungen zu minimieren, die bestimmte Praktiken im Zusammenhang mit Mikrotransaktionen haben, schlägt die Expertengruppe eine Reihe von Massnahmen vor, die folgende Ziele verfolgen:

- Verbesserung der Information der Verbraucherinnen und Verbraucher, Vermeidung der Risiken des unlauteren Wettbewerbs und Förderung der Transparenz.
- Praktiken zur Förderung von impulsiven und ungeplanten Käufen bei Spielerinnen und Spielern einschränken.
- Minderjährige und vulnerable Personen wirksam schützen

Hintergrund : GREAA, FRC und der Fachverband Sucht haben eine Gruppe von Expertinnen und Experten aus den Bereichen Videospiele, Psychologie, Suchtforschung und -prävention, Sozialarbeit, Technologierecht und Verbraucherschutz zusammengebracht, um eine Reihe von Empfehlungen zu erarbeiten, die auf dem Wissen der Expertinnen und Experten, den verfügbaren wissenschaftlichen Daten und den bestehenden internationalen Regelungen in diesem Bereich basieren. Diese Empfehlungen zeigen die Prioritäten für die gesetzliche Regelung von Mikrotransaktionen auf.

Videospiele: Seit den 2000er Jahren haben die allmähliche Abkehr von physischen Datenträgern und das Aufkommen von Online-Plattformen wie Google Play Store, Steam oder Apple App Store neue Geschäftsmodelle entwickelt, darunter das sogenannte *Freemium*-Modell (oder *Free2Play*). Dieses basiert auf einem Videospiel-Produkt, das beim Herunterladen kostenlos ist, aber kostenpflichtige Elemente enthält.

Mikrotransaktionen: Zahlungen innerhalb eines Videospieles, mit denen kosmetische oder spielmechanische Verbesserungen erworben oder freigeschaltet werden können. Mikrotransaktionen sind mittlerweile das vorherrschende Geschäftsmodell für Handyspiele und sind auch bei Konsolen- und Computerspielen für den Massenmarkt sehr präsent. Sie allein erwirtschafteten im Jahr 2021 in der Videospielebranche 32,7 Milliarden Franken bei einem Gesamtumsatz von 171 Milliarden Franken (oder 19,1%).

Hauptprobleme: In Ermangelung eines gesetzlichen Rahmens setzen die meisten Videospielhersteller aufdringliche Praktiken ein, die auf der Manipulation von Nutzerdaten (*data manipulation*) beruhen, um ihre Einnahmen zu steigern. Eine beträchtliche Anzahl von Videospielen manipuliert die Konsumentinnen und Konsumenten, um sie zum Ausgeben von teilweise beträchtlichen Summen zu bewegen.

Die Expertengruppe hat folgende Hauptprobleme identifiziert:

- Erschwerte Preisangabe durch die Vervielfältigung und das Nebeneinander verschiedener Arten von virtuellen In-Game-Währungen
- Unklare Natur und Funktionen des Endprodukts: Trügerische Informationen, die zur Tötigung von Mikrotransaktionen anregen können
- Fehlen eines Warenkorbs: Ein einziger Klick genügt, um eine Mikrotransaktion zu tätigen. Diese kann unbegrenzt wiederholt werden, ohne Kontrolle und ohne Möglichkeit, die Mikrotransaktion rückgängig zu machen.
- Nutzung von Daten durch *Mikro-Targeting*, um z.B. die Preise für zum Kauf angebotene Waren zu individualisieren.
- Fehlen spezifischer Massnahmen zum Schutz von Minderjährigen

Empfehlungen

1) **Bessere Information und Transparenz, Einschränkung unlauterer Praktiken**

Die Konsumentinnen und Konsumenten müssen bessere, leicht zugängliche Informationen über die digitalen Güter erhalten, die sie innerhalb des Spiels über Mikrotransaktionen erwerben.

- Alle Preise müssen zu jedem Zeitpunkt des Kaufprozesses auch in Schweizer Franken angegeben werden, auch wenn das Game/ die App eine spezifische Währung verwendet.
- Bei dynamischer oder benutzerdefinierter Preisfestlegung: Es muss ein Referenzpreis angegeben werden.
- Bei *Lootboxen*: Die Gewinnwahrscheinlichkeiten müssen klar ersichtlich angezeigt werden.

2) **Praktiken einschränken, die darauf abzielen, impulsive und nicht vorhergesehene Käufe zu tätigen.**

Mikrotransaktionen können missbräuchliche Systeme beinhalten, die die Verbraucherinnen und Verbraucher zu einem Kauf drängen oder sogar manipulieren.

- Jede Zahlung muss eine Bestätigung derselben in mehreren Schritten erfordern (Einführung eines Warenkorbs).
- Das Versenden von Benachrichtigungen (innerhalb und ausserhalb des Spiels), die auf kostenpflichtige Elemente im Spiel hinweisen sollen, muss geregelt werden.
- Die Verbraucher müssen die Möglichkeit haben, Selbstbeschränkungen für ihre Ausgaben festzulegen, wie dies im Bereich der Online-Glücksspiele der Fall ist
- Die im Videospiel ausgegebene Gesamtsumme muss leicht zugänglich sein.
- Innerhalb des Spiels erworbene digitale Güter müssen innerhalb eines bestimmten Zeitraums zurückerstattet werden können (Rückgaberichtlinien)

3) **Wirksamer Schutz von Minderjährigen und vulnerablen Personen.**

Vulnerable Personen, insbesondere Minderjährige, sind besonders gefährdet, eine unkontrollierte Praxis zu entwickeln. Das Hauptrisiko ist die Verschuldung.

- Einführung einer standardmässig aktivierten elterlichen Kontrolle.
- Einführung von monatlichen Ausgabenlimits nach einer Altersskala, wie in Deutschland diskutiert (MIRPPU; Maximum Individual Revenue Per Paying User per month).

Expertengruppe

Joël Billieux, Prof. für klinische Psychologie und Psychopathologie an der Universität Lausanne, Experte bei der WHO für Fragen der öffentlichen Gesundheit im Zusammenhang mit der Nutzung von ICT.

Pascal Favrod-Coune, Rechtsanwalt, Spezialist für Technologie- und IT-Recht

Jean Busché, Verantwortlicher Wirtschaft & ICT, Westschweizer Konsumentenverband FRC

Vincent Béguin, Sozialarbeiter, Mitglied der *Gaming Federation*

Niels Weber, Psychologe-Psychotherapeut, spezialisiert auf Onlineabhängigkeiten, Präsident der *Gaming Federation*

Cédric Stortz, Projektleiter Verhaltenssuchte, Fachverband Sucht

Natacha Cattin, Leiterin Prävention für Glücks-, und Videospiele, Verein Rien Ne Va Plus, Genf

Camille Robert, Ko-Generalsekretärin des GREAA