

Florian Furger

## **Das Bundesgesetz über Geldspiele und dessen Umsetzung in Videospiele**

### **Die Problematik von digitalen Wertgegenständen wie Lootboxen und Skin Gambling in Videospiele und dessen Parallelität zu Geldspielen**

---

Lootboxen in Videospiele und das Skin Gambling stellen wachsende Trends in der Videospieleindustrie dar. Gleichzeitig weisen sie auch einige Parallelen zum «klassischen» Glücksspiel auf und geraten somit immer mehr in den Fokus von Behörden auf der ganzen Welt. In der Schweiz existiert noch keine offizielle Rechtsprechung zu diesem Thema. Gemäss Analyse fallen jedoch Lootboxen in gewissen Videospiele, je nach deren Ausgestaltung und Umfeld, unter das Geldspielgesetz (BGS) und müssten daher mit Inkrafttreten der Art. 86-93 BGS per 1. Juli 2019 in der Schweiz gesperrt werden.

---

Beitragsart: Wirtschaftsregulierung  
Region: Schweiz  
Rechtsgebiete: Wirtschaftsregulierung

Zitiervorschlag: Florian Furger, Das Bundesgesetz über Geldspiele und dessen Umsetzung in Videospiele, in: Jusletter IT 5. Dezember 2019

## Inhaltsübersicht

1. Einleitung
2. Definitionen
  - 2.1. Begrifflichkeiten im Geldspielgesetz
  - 2.2. Lootbox
  - 2.3. Skins
  - 2.4. Skin-Handel
  - 2.5. Skin Gambling
  - 2.6. Counter-Strike: Global Offensive
3. Digitale Wertgegenstände in Videospiele
  - 3.1. Allgemeines
  - 3.2. Der Spielehersteller/-vertreiber Valve Corporation
  - 3.3. Steam als Anbieterplattform
  - 3.4. Communitymarkt von Steam
  - 3.5. AGB von Steam
4. Bundesgesetz über Geldspiele und Online-Geldspiele
  - 4.1. Das neue BGS
  - 4.2. SBG und LG vs. neues BGS
  - 4.3. Online Geldspiele
5. BGS und mögliche Konflikte mit digitalen Wertgegenständen
  - 5.1. BGS und Lootboxen – eine rechtliche Analyse
    - 5.1.1. Allgemeine Problematik
    - 5.1.2. Sind Lootboxen als Geldspiel im Sinne von Art. 3 lit. a BGS zu qualifizieren?
    - 5.1.3. Fallen Lootboxen im Spiel CS: GO unter das BGS?
    - 5.1.4. Beispiele von Lootboxen und Skins in der Videospieleindustrie ausserhalb der Spielplattform Steam
    - 5.1.5. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzung in der Schweiz
    - 5.1.6. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzungen in anderen Ländern
  - 5.2. BGS und Skin Gambling eine rechtliche Analyse
    - 5.2.1. Allgemeine Problematik
    - 5.2.2. Ist Skin Gambling als Geldspiel im Sinne von Art. 3 lit. a BGS zu qualifizieren?
    - 5.2.3. Problematik der Schnittstelle von Systemintern zu Systemextern
    - 5.2.4. Massnahmen von Valve
    - 5.2.5. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzung in der Schweiz
    - 5.2.6. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzungen in anderen Ländern
6. Gesetzeskonforme Umsetzungsvorschläge
  - 6.1. Lootboxen gesetzeskonform nach dem neuen BGS implementieren
  - 6.2. Skin-Gambling gesetzeskonform nach dem neuen BGS umsetzen
7. Fazit und Ausblick

## 1. Einleitung

[1] Am 10. Juni 2018 hat das Schweizer Stimmvolk mit 72.9 % der Stimmen das neue Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz, BGS) an der Urne angenommen. Das Gesetz setzt den Verfassungsartikel über die Geldspiele (Art. 106 BV) um und soll die bis dahin bestehenden zwei Gesetze und Verordnungen über den Geldspielbereich, d.h. das alte Bundesgesetz über die Lotterien und die gewerbmässigen Wetten (Lotteriegesezt, LG) und das alte Bundesgesetz über Glückspiele und Spielbanken (Spielbankengesetz, SBG), vereinen und zusätzlich neu entstande-

ne Bereiche abdecken.<sup>1</sup> Dies betrifft vor allem das Gebiet von Online-Spielen, in welchem nicht bewilligte Spielangebote gesperrt werden sollen und nur noch schweizerische Spielbanken mit zugehöriger Konzession die bewilligungspflichtigen Online-Spiele durchführen dürfen. Dies war bis anhin nicht der Fall, denn es herrschte ein generelles Verbot von Online-Spielbankenspielen gemäss Art. 5 SBG.<sup>2</sup>

[2] Das neue BGS ist seit dem 1. Januar 2019 in Kraft. Per 1. Juli 2019 treten zusätzlich die Artikel 86-93 nBGS in Kraft, welche sich mit der Einschränkung des Zugangs von nicht bewilligten Online-Spielangeboten befassen. Bei diesen Artikeln liegt die Vermutung nahe, dass der Gesetzgeber primär an klassisches Geldspiel im Internet gedacht hat. Es stellt sich jedoch auch die Frage, was mit digitalen Wertgegenständen in Videospiele wie Lootboxen (elektronische Schatzkisten, welche Gegenstände enthalten die einen Wert besitzen) oder dem Skin Gambling (Einsetzen von digitalen Wertgegenständen als Ersatz für Geld auf bestimmten Wettseiten) geschehen wird. Zurzeit ist nicht klar, inwieweit diese als eine Form des Online-Geldspiels betrachtet werden und damit unter das BGS fallen oder ob sie nicht vom neuen Geldspielgesetz tangiert werden. Genau mit dieser Frage befasst sich der vorliegende Beitrag. Ziel ist es dabei am Ende aus rechtlicher Sicht eine Vorhersage zu treffen, ob ab 1. Juli 2019 Lootboxen/Skin Gambling und damit auch elementare Teile verschiedener Online-Spiele aus der Schweiz verschwinden werden oder nicht. Sprich sind Lootboxen und das Skin Gambling in der Schweiz legal?

[3] Zunächst werden in dem Beitrag die wichtigsten Begrifflichkeiten rund um Lootboxen, Skin Gambling und das neue Bundesgesetz über Geldspiele erläutert. Anschliessend werden die Systeme der Internet-Anbieterplattform für Computerspiele «Steam» resp. deren Inhaber Valve Corporation aufgezeigt und welche spezifischen Herausforderungen sich für diesen ergeben könnten. Danach wird das BGS genauer analysiert, um die Intention des Gesetzgebers zu verstehen, damit diese dann möglichst gut auf die vorliegende Situation angewendet werden kann. Darauf folgend findet die rechtliche Analyse bezüglich der möglichen Hauptproblematiken im Bereich der Lootboxen und des Skin Gamblings statt. Dies zudem mit einem Blick auf das Ausland und deren zuständigen Behörden. Zuletzt werden gesetzeskonforme Umsetzungsvorschläge für Spieleentwickler aufgezeigt und ein Fazit zum gesamten Thema gegeben.

[4] Als praktisches Beispiel für Lootboxen und Skin Gambling wird jeweils das Trendvideospiel Counter-Strike: Global Offensive und dessen Systeme innerhalb und ausserhalb der Spielplattform Steam verwendet.

## **2. Definitionen**

### **2.1. Begrifflichkeiten im Geldspielgesetz**

[5] Innerhalb des BGS werden unter Art. 3 verschiedene Begrifflichkeiten definiert und genauer ausgeführt. Die für diesen Beitrag relevanten sind der Überbegriff der Geldspiele (Art. 3 lit. a BGS), die Lotterien (Art. 3 lit. b BGS), die Sportwetten, insofern E-Sports als Sport im engeren Sinn gewertet wird (Art. 3 lit. c BGS), die Geschicklichkeitsspiele (Art. 3 lit. d BGS), die Grossspiele (Art. 3 lit. e BGS), Kleinspiele (Art. 3 lit. f BGS) und Spielbankenspiele (Art. 3 lit. g BGS).

---

<sup>1</sup> BUNDESAMT FÜR JUSTIZ, Verordnungen zum Geldspielgesetz Erläuterungen vom 22. Oktober 2018, S. 3.

<sup>2</sup> BUNDESAMT FÜR JUSTIZ, Verordnungen zum Geldspielgesetz Erläuterungen vom 22. Oktober 2018, S. 27.

- Als ein *Geldspiel* definiert ist gemäss Wortlaut von Art. 3 lit. a BGS ein Spiel, bei welchem gegen Leistung eines geldwerten Einsatzes oder bei Abschluss eines Rechtsgeschäfts ein Geldgewinn oder ein anderer geldwerter Vorteil in Aussicht gestellt wird. Dieser Definition entsprechend muss bei einem Geldspiel a) eine Partei einen geldwerten Einsatz erbringen, d.h. Geld oder etwas anbieten, das in Geld umgewandelt werden kann resp. einen Vorteil hat der mit Geld erkaufte werden kann, oder b) ein Rechtsgeschäft abgeschlossen werden, bei dem ein Geldgewinn oder ein geldwerter Vorteil in Aussicht gestellt wird. Offen bleibt dabei was ein Spiel genau bedeutet. Es ist aber anzunehmen, dass es sich nur um ein Spiel handelt, wenn es ein Glücks-, Zufalls- oder Geschicklichkeitselement beinhaltet.<sup>3</sup> Glück ist dabei insofern zu definieren, dass der Spieler keinen Einfluss auf den Ausgang des Spiels hat. Nicht relevant dabei ist die Tatsache ob bereits im Voraus bekannt ist, ob der Spieler gewinnen wird oder nicht.
- Die *Lotterie* definiert der Gesetzgeber in Art. 3 lit. b BGS als ein Geldspiel, welches einer unbegrenzten oder hohen Anzahl von Personen offensteht. Dabei muss das Ergebnis für alle Teilnehmenden durch dieselbe Zufallsziehung oder ähnliche Prozedur ermittelt werden. Beispiele dafür sind Rubellose und die bekannten Spiele wie «Swiss Lotto» und «Euro-Millions».<sup>4</sup>
- *Sportwetten* werden nach Art. 3 lit. c BGS als Geldspiele bezeichnet, bei welchen der Gewinn abhängig ist von der korrekten Vorhersage des Ablaufs oder Ausgangs eines Sportereignisses. Speziell an diesem Spiel ist, dass weder der Veranstalter noch die Teilnehmer das Ergebnis im Voraus wissen können. Als bekannteste Beispiele gilt das Angebot von Swisslos mit ihrem Angebot von Sporttip, mit welchem man auf die Ausgänge von Tennis und Fussballspielen wetten kann.<sup>5</sup>
- Als letzte Spielform werden die *Geschicklichkeitsspiele* in Art. 3 lit. d BGS definiert. Diese unterscheiden sie sich von den obigen Spielformen, indem der Gewinn des Spiels massgeblich abhängig ist vom Geschick der Spielenden. Geschick wird dabei in Art. 2 VGS wie folgt definiert: geschicktere Spieler können mehr gewinnen als andere und die Spieler haben dabei mehrere Optionen zur Beeinflussung des Spielverlaufs. Darunter sind heutzutage mehrheitlich Timing basierte Spiele zu verstehen.<sup>6</sup>
- Zuletzt werden in Art. 3 lit. g BGS noch die *Spielbankenspiele* genauer beschrieben. Diese stehen im Unterschied zu Lotterien nur einer begrenzten Anzahl Personen offen. Diese Grenze liegt nach Art. 3 VGS bei höchstens 1'000 Spielern gleichzeitig, an derselben Spieleinheit mit gleichem Entscheid, mit Ausnahme von Jackpots. Nicht enthalten in Spielbankenspielen sind Sportwetten, Geschicklichkeitsspiele und Kleinspiele.

---

<sup>3</sup> GLARNER, KÖRNER, SCHMID, Rz 24.

<sup>4</sup> COMLOT, Lotterien.

<sup>5</sup> COMLOT, Sportwetten.

<sup>6</sup> COMLOT, Geschicklichkeitsspiele.

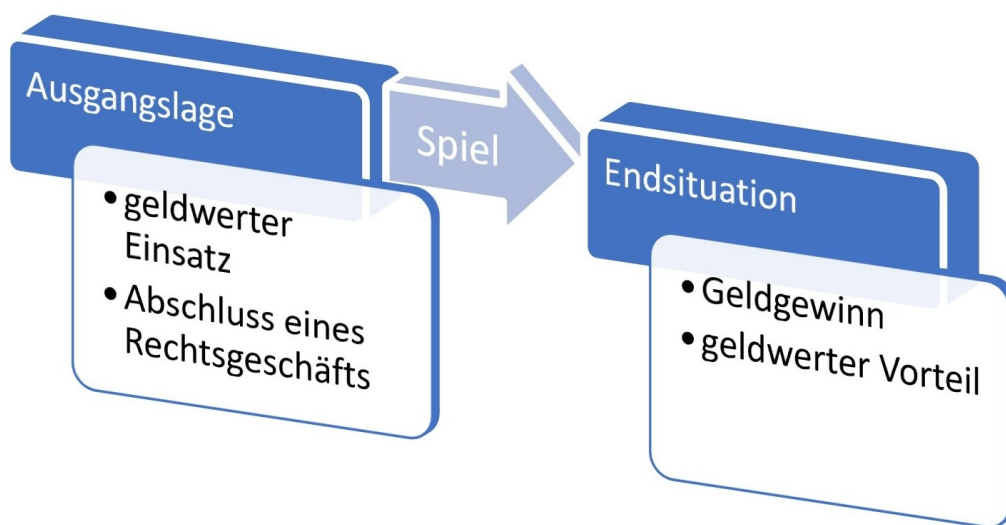


Abbildung 1: Definition eines Geldspiels in seiner Grundgestaltung

## 2.2. Lootbox

[6] Der Begriff Lootbox setzt sich zusammen aus den englischen Wörtern «loot», welches für Beutegegenstände in Computerspielen steht, und «box» für Kiste. Unter dem Begriff Lootbox ist demzufolge eine Schatzkiste für digitale Wertgegenstände zu verstehen (siehe Abbildung 2). Aus einer Lootbox kann man per Zufall einen der darin enthaltenen, in der Regel im Voraus nicht im Detail bekannten Items/Skins gewinnen.<sup>7</sup> Es ist somit sozusagen ein Spiel innerhalb eines anderen Spiels. Eine Lootbox erhält ein Spieler entweder wenn er eine spezielle Aufgabe erfüllt hat, per Zufall oder er kann sie sich auch gegen Echtgeld kaufen. Im Spiel CS: GO<sup>8</sup> treffen die beiden letzteren Varianten zu. Der Spieler kann selbst entscheiden, ob er die Lootbox öffnen oder ungeöffnet und damit mit nicht genau bekanntem Inhalt auf dem Markt verkaufen möchte.

---

<sup>7</sup> NETHERLANDS GAMING AUTHORITY, Study into lootboxes A treasure or a burden?, S. 2.

<sup>8</sup> Siehe Kapitel 2.6 Counter-Strike: Global Offensive.

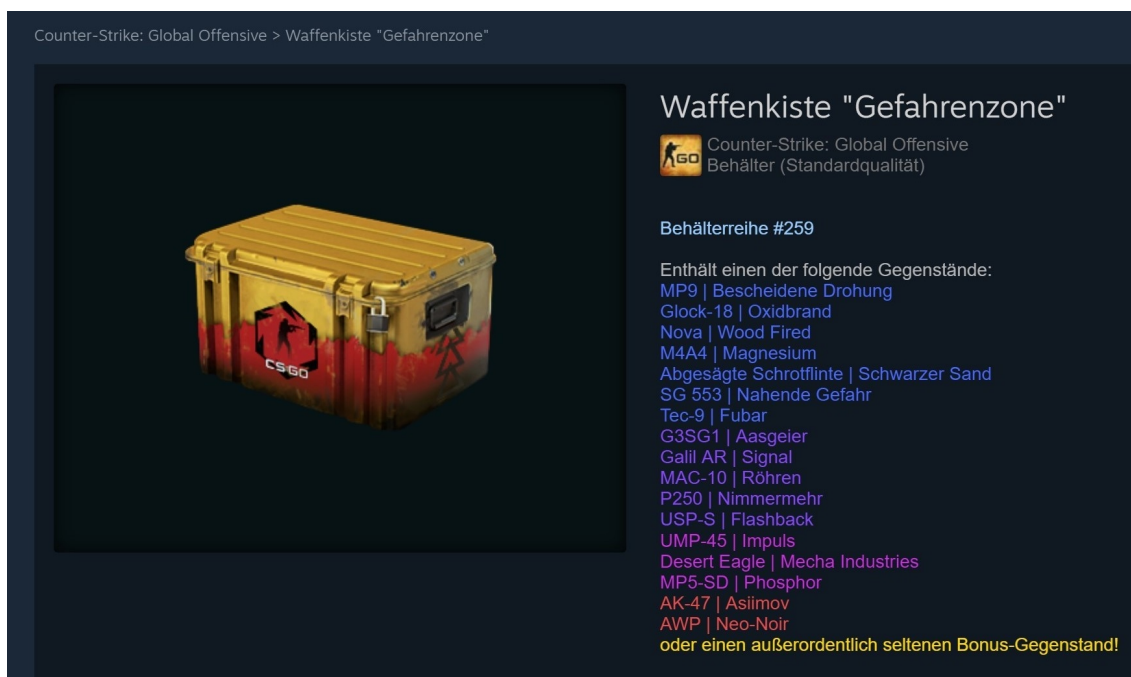


Abbildung 2: Beispiel einer Lootbox im Spiel CS: GO



Abbildung 3: Beispiel eines Schlüssels im Spiel CS: GO

[7] Um eine Lootbox öffnen zu können, muss der Spieler in manchen Fällen noch einen Schlüssel (siehe Abbildung 3) kaufen, welcher nur vom Spielhersteller selbst gegen Bezahlung erworben werden kann. Im Spiel CS: GO wird ein Schlüssel zum Beispiel für rund CHF 2.50 angeboten. Der Betrag, den der Spieler für einen Schlüssel ausgibt, ist meist ein Weg der Spielehersteller dem Spiel einen zusätzlichen Inhalt zu geben oder aber auch um ein Gratisspiel über kleinere Geldbeträge, zu einem versteckten kostenpflichtigen Spiel zu machen. Dies ohne dass der Nutzer sich dessen bewusst wird.<sup>9</sup> Dieses System nennt sich «Microtransactions» und ist heutzutage eine der grössten Geldeinnahmequellen für Videospieleentwickler.<sup>10</sup> Nach dem Kauf/Erhalt einer Lootbox und eines entsprechenden Schlüssels kann der Spieler die Kiste, welche ihn nun am Beispiel CS: GO mindestens CHF 2.50 gekostet hat, öffnen und hat die Chance einen Skin im Wert zwischen CHF 0.03 und 400 zu gewinnen, welcher danach seinem Inventar hinzugefügt wird. Welcher Skin sich innerhalb einer Kiste befindet, hängt von der Art der Kiste ab. In Abbildung 2 sind in den Farben von Blau = normal, bis Gelb = sehr selten, die möglichen Items aufgelistet, welche sich in der Lootbox befinden können. Welches dieser Items aber genau darin enthalten ist, d.h. was man dann wirklich gewinnt, wird man erst nach dem Öffnen erfahren. Die Firma Valve Corporation musste kürzlich durch eine Gesetzesänderung in China<sup>11</sup> für ihr Spiel CS: GO die Häufigkeiten pro Seltenheitsstufe veröffentlichen. Dadurch wurde bekannt, dass die Chance einen Skin/Item der Stufe Blau mit einem Marktwert zwischen CHF 0.03-0.20 zu erhalten und damit einen «Verlust» von mindestens CHF 2.30 zu erleiden, bei rund 80% liegt. Die Chance wenigstens etwas Gewinn zu machen liegt bei ungefähr 4% und Skins auf der Stufe Gelb erhält man mit einer Wahrscheinlichkeit von nur 0.26%.<sup>12</sup> Somit stehen die Chancen für die Nutzer relativ schlecht durch dem Kauf einer Lootbox resp. eines Schlüssels und dem entsprechenden Öffnen einen Profit zu machen. In anderen Worten muss man Glück haben, um einen Gewinn machen zu können.

### 2.3. Skins

[8] Beim Begriff Skin, handelt es sich um einen nicht physischen, einzigartigen, aber unendlich oft vom Hersteller des Spiels vervielfachbaren Gegenstand. Dieser kann gehandelt und verkauft werden und weist daher einen gewissen monetären Geldwert auf, sprich es handelt sich um einen digitalen Wertgegenstand. Der Wert des Gegenstandes hängt im Beispiel von CS: GO von der Seltenheit im Spiel ab und wie sich diese entwickelt. In der Praxis liegt der Wert eines Skins wie bereits vorne erwähnt meist im Bereich zwischen CHF 0.03 und 400. In seltenen Fällen kann der Wert eines einzigartigen Skins aber auf über CHF 25'000 steigen. Es gilt dabei das aus der Volkswirtschaftslehre bekannte Prinzip von Angebot und Nachfrage. Dies ist in Abbildung 5 gut zu erkennen, in welcher Angebote von Käufern den Offerten der Verkäufer gegenüberstehen und der Verlauf des Preises eines Gegenstands innerhalb des letzten Monats aufgezeigt wird.

---

<sup>9</sup> Siehe TOMI, S. 21 ff.

<sup>10</sup> Nach TOMI, S. 18.

<sup>11</sup> Vgl. ZHUGEEX.

<sup>12</sup> VALVE, Bekanntmachung der Wahrscheinlichkeit und des Ergebnisses zufällig ausgewählter CSGO-Artikel als Reaktion auf die politischen Anforderungen des Kulturministeriums.



Abbildung 4: Beispiel eines Skins für die Waffe AK-47 (Wert von ca. CHF 3)

[9] Ergänzend zu bemerken ist, dass der Skin selbst nur in den seltensten Fällen einen Einfluss auf das Spiel und dessen Geschehen hat. Sprich er ist nur von kosmetischer Natur, um den Charakter oder die Waffe zu verschönern, mit welcher man spielt.<sup>13</sup> Ein Spieler kann dabei Skins wie oben genannt aus Lootboxen gewinnen oder auf dem Spiel-internen Markt<sup>14</sup> resp. von externen Anbietern, wie zum Beispiel Bitskins<sup>15</sup> oder von anderen Spielern gegen Echtgeld erwerben.

[10] Die Skins, welche ein Spieler erwirbt, werden im Inventar des jeweiligen Spielers gespeichert und können so im Spiel benutzt, gesammelt oder getauscht werden. Zusätzlich ermöglicht das Anbieten von Skins zum Verkauf auf dem internen Markt oder über externe Seiten, dass man den Wert der Skins steigert und somit Gewinne erzielen kann. Diese Gewinne, kann man wiederum in teurere, seltenere oder schöner aussehendere Skins investieren. Ebenso kann man, wenn der Gegenstand auf externen Webseiten an andere Spieler verkauft wird, sich den Kaufbetrag direkt z.B. auf sein PayPal Konto überweisen lassen.<sup>16</sup> Man kann Skins daher auch als eine Art von virtueller Währung sehen.

---

<sup>13</sup> Vgl. HASKELL, S. 126.

<sup>14</sup> Steam Communitymarkt mehr dazu in Kapitel 3.4.

<sup>15</sup> BITSKINS 2019, The Honest CS: GO Marketplace.

<sup>16</sup> Dazu HARDENSTEIN, S. 121 f.



## 2.4. Skin-Handel

[11] Benutzer von der Spielplattform Steam können sich gegenseitig Handelsangebote zusenden. Diese Angebote können gekaufte Spiele sein, welche noch nicht vom Spieler eingelöst worden sind oder auch Skins/Gegenstände, welche einen gewissen Wert aufweisen. Der Empfänger des Angebots kann darauffolgend selbst entscheiden, ob er das ihm präsentierte Angebot annimmt, es verändert oder es komplett ablehnt. Sobald beide Parteien mit den im Tausch enthaltenen Gegenständen zufrieden sind, kann der Handel akzeptiert werden und die Gegenstände werden danach vom System in das Inventar der jeweiligen anderen Person übertragen. Meist wird gehandelt um einen kleinen Gewinn zu erreichen oder auch um durch das Verwenden verschiedener Skins rein optisch Abwechslung in sein Spiel zu bringen. Die Eigenschaft des Skin-Handels ist von elementarer Bedeutung für das Skin Gambling von externen Anbietern. Nur wenn Skins handelbar sind, haben sie auch einen bestimmten Wert (siehe vorne stehende Ausführungen zu «Angebot & Nachfrage»). Skin-Gambling Seiten benutzen meist Bots, von einem Computerprogramm gesteuerte Einheiten die Spieler imitieren, welche automatisch mit Skins handeln und diese, sobald sie in dessen Inventar sind, auf der Webseite zum Handel/Wetten/Verkaufen anbieten.<sup>17</sup>

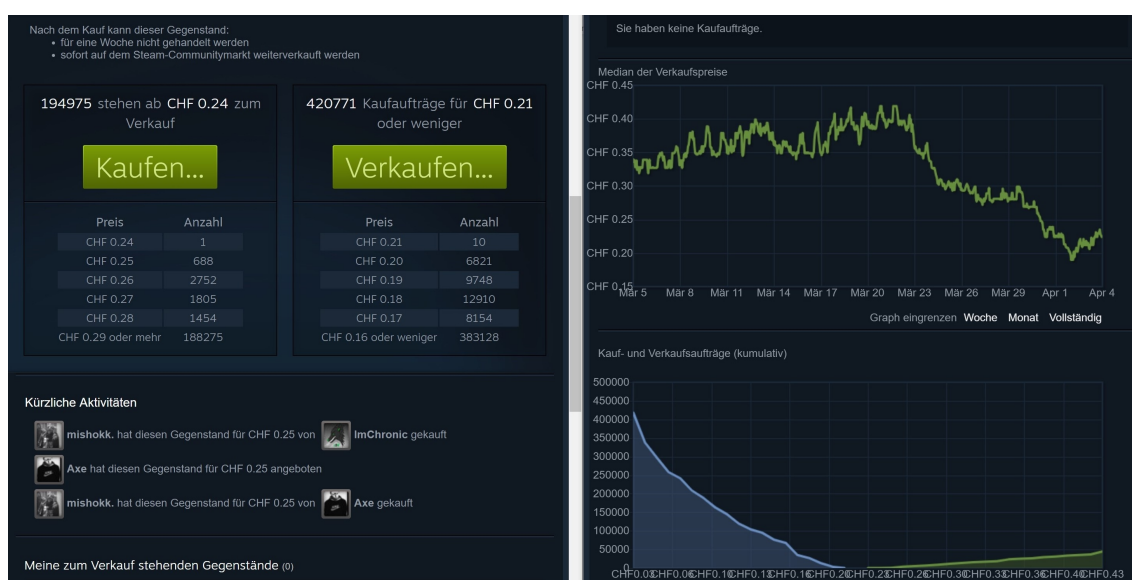


Abbildung 5: Entwicklung des Preises für eine Lootbox

## 2.5. Skin Gambling

[12] Neben dem Handel/Tausch von Skins gibt es auch noch das Skin Gambling. Darunter versteht man das Einsetzen von Skins quasi als virtuelle Währung und damit als Ersatz für Geld auf bestimmten Wettseiten. Innerhalb der Spieleplattform Steam<sup>18</sup> ist Skin Gambling nicht möglich. Daher beschränkt sich dieses auf externe Anbieter mit ihren Webseiten.

<sup>17</sup> Mehr dazu in Kapitel 5.2.

<sup>18</sup> Siehe Kapitel 3.3.

[13] Auf solchen Webseiten kann man mittels Skins auf verschiedene Events wetten, beispielsweise welches Team das Spiel zweier bekannten Mannschaften im E-Sports gewinnt.<sup>19</sup> Des Weiteren gibt es Webseiten, welche Spiele anbieten, die sehr an Tischspiele erinnern, welche man in Casinos sieht. Sei dies ein Jackpotsystem, wo Spieler direkt gegeneinander mit ihren Skins/Items spielen und derjenige mit mehr Einsatz die höheren Chancen hat, alles zu gewinnen.<sup>20</sup>

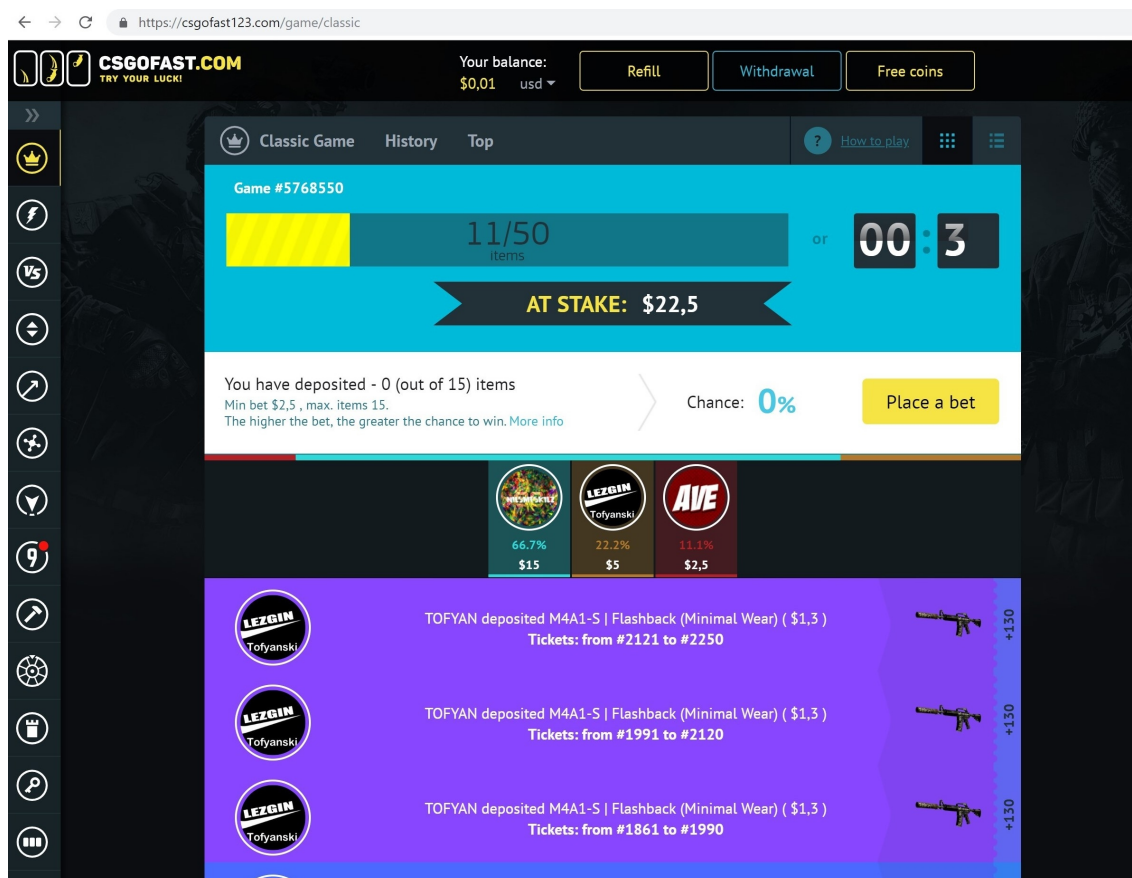


Abbildung 6: CS: GO Gambling Webseite «CSGO Fast», auf welcher man mit Skins verschiedene Spiele wie Jackpot, Crash oder Slots spielen kann.

[14] Oder in einem Roulettesystem, bei welchem man wie beim klassischen Roulette aus dem Casino auf Zahlen oder Farben setzen kann, einfach nicht mit Chips, sondern mit Skins welche zuvor in Münzen umgewandelt wurden.<sup>21</sup> Die Auszahlung im Falle eines Gewinnes erfolgt dann auch wieder über Skins, welche per Handel zurück in das Inventar der Spieler gelangen. Skin Gambling ist bei weitem kein Nischenmarkt mehr. Insgesamt lag im Jahr 2016 der Wert aller Skins, mit welchen auf Webseiten gespielt worden ist bei rund 5.5 Mrd. US-Dollar.<sup>22</sup>

<sup>19</sup> Dazu HARDENSTEIN, S. 124 f.

<sup>20</sup> Dazu Abbildung 6.

<sup>21</sup> Dazu Abbildung 7.

<sup>22</sup> Nach HASKELL, S. 144.

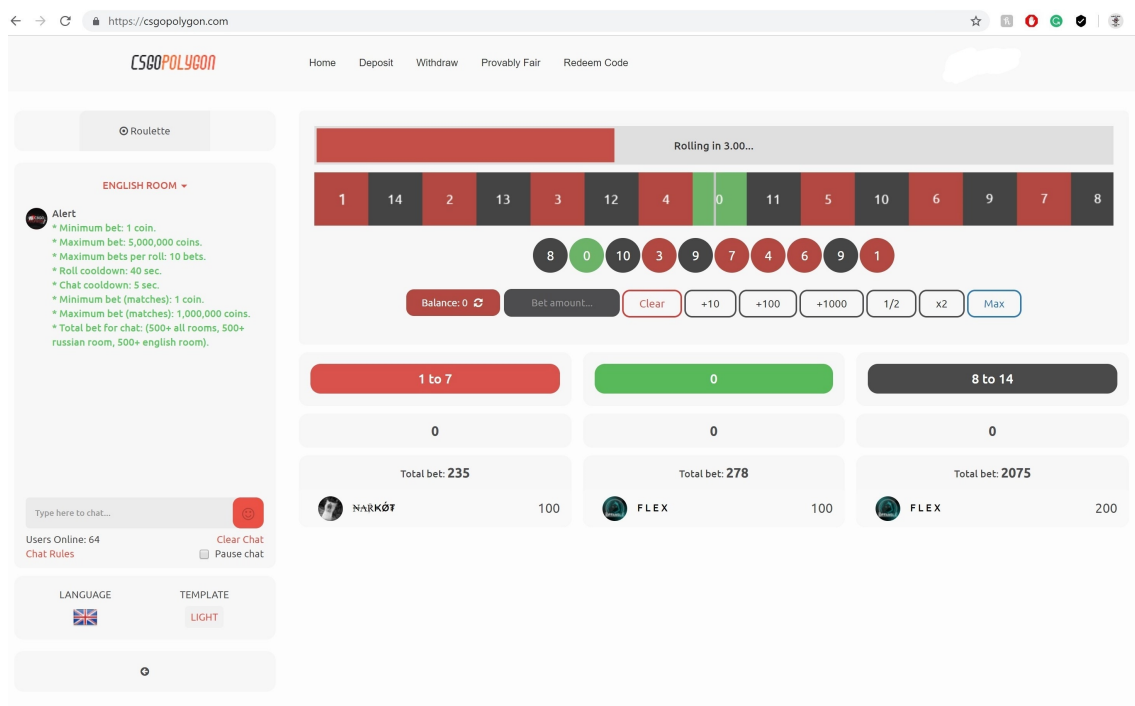


Abbildung 7: CS: GO Gambling Webseite «CSGO Polygon», auf welcher man das bekannte Casinospiele Roulette mit Skins spielen kann.

## 2.6. Counter-Strike: Global Offensive

[15] Unter dem Begriff Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) verbirgt sich eines der erfolgreichsten Computerspiele. Es handelt sich dabei laut Hersteller, Valve Corporation<sup>23</sup>, um ein teambasiertes Action-First-Person-Shooter-Spiel, kurz FPS (umgangssprachlich auch Ego-Shooter genannt) welches im Jahr 2012 auf den Markt gekommen ist.<sup>24</sup> Heute ist CS: GO eines der meistgespielten Spiele unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen, mit durchschnittlich rund 20 Mio. unterschiedlichen Personen pro Monat, die das Spiel benutzen und permanent ca. 500'000 aktiven Spielern pro Minute.<sup>25</sup> Vor 2018 war das Spiel für ungefähr CHF 15 erhältlich. Seit knapp einem Jahr ist es kostenlos für jeden Nutzer herunterlad- und spielbar. Ziel bei diesem Videospiel ist es, als Team gegen ein anderes Team anzutreten und dieses in unterschiedlichen Modi zu besiegen. Man gewinnt eine Runde, wenn man das komplette gegnerische Team eliminiert hat oder eine Bombe entschärft werden konnte oder es die Gegner nicht schafften die Bombe in der vorgegebenen Zeit zu platzieren. Das Team, welches zuerst 16 Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel. Am Ende eines Spiels hat man eine kleine Chance einen Skin (siehe 2.3) oder eine Lootbox (siehe 2.2) zu erhalten. Die Verknüpfung von über das Spiel gewonnen Artikeln in Geld ist äusserst relevant für diesen Beitrag. Deswegen wird das Spiel CS: GO in diesem Beitrag als Beispiel für das Aufzeigen möglicher Konflikte mit dem BGS verwendet.

<sup>23</sup> Dazu Kapitel 3.2.

<sup>24</sup> VALVE, Counter-Strike: Global Offensive.

<sup>25</sup> VALVE, Steam- & Spielstatistiken.

### **3. Digitale Wertgegenstände in Videospiele**

#### **3.1. Allgemeines**

[16] Wie bereits in den Definitionen erklärt, handelt es sich bei Skins um digitale Wertgegenstände, welche aus einem Videospiele stammen. Digitale Wertgegenstände sind Skins deshalb, weil man sie ohne grössere Hürden direkt in reales Geld umwandeln kann und sie dabei einen konkreten Marktwert besitzen. Dies sowohl innerhalb von Steam, auf dem Communitymarkt, oder auch auf externen Webseiten, welche einen Wechsel in reales Geld vornehmen können. Skins können auf der Plattform eines Spielanbieters gesammelt werden und auch mit anderen Nutzern gehandelt werden. Dies funktioniert, weil der Anbieter auf seiner Plattform für jeden Spieler ein individuelles Inventar führt und dies vom Spieler mit Gegenständen gefüllt werden kann. Damit solche Gegenstände einen realen Wert erhalten, müssen die Benutzer die Gegenstände untereinander tauschen können und es muss ein Markt bestehen, auf welchem die Items ihren Wert über Angebot und Nachfrage erhalten.<sup>26</sup> Am Beispiel von CS: GO heisst die spielinterne Handelsplattform «Steam». Inhaber/Betreiber der Handelsplattform Steam ist die Firma Valve Corporation. Deshalb werden im Folgenden die Firma Valve Corporation und die Konzepte vom Handel der Skins, welche aus Lootboxen gewonnen werden können, über die Handelsplattform Steam genauer dargestellt.

#### **3.2. Der Spielehersteller/-vertreiber Valve Corporation**

[17] Die Firma Valve Corporation ist ein US-amerikanisches Softwareunternehmen, welches sich mittlerweile auf den Vertrieb von Spielen spezialisiert hat und nur noch nebenbei eigene Spiele erstellt. Nach der Veröffentlichung ihres ersten Spiele Hits «Half-Life» im Jahr 1998, wuchs die Firma rasant und programmierte weitere Spiele. Bis zum heutigen Tag sind es über 28 verschiedene Videospiele, unter ihnen einige der grössten Hits in der Spielindustrie wie CS: GO, Dota, Team Fortress 2, Half-Life 2 und Portal 2. Im Jahr 2003 veröffentlichte Valve ihre eigene Videospieleplattform unter dem Namen «Steam». Seit dessen Veröffentlichung ist Steam zur grössten Anbieterplattform von Spielen auf Computern geworden.<sup>27</sup> Seit Kurzem vertreibt Valve auch ihre eigenen Elektronikgeräte wie Game Controller<sup>28</sup>, virtuelle Realitätsbrillen<sup>29</sup> und ihre eigene Spielkonsole SteamLink.<sup>30</sup> Valve ist ein in Privatbesitz befindliches Unternehmen und stellt selbst keine Zahlen zur Bewertung des Unternehmens zur Verfügung. Durch die Berechnung über den Gründer und CEO von Valve, Gabe Newell, der zu den 400 reichsten Menschen der Welt gehört und heute ein geschätztes Vermögen von USD 4.1 Mrd. hat<sup>31</sup> und über 50% von Valve besitzt, ist Valve also sicherlich um einiges mehr wert als USD 8 Mrd. Dabei ist ein Betrag von über USD 40 Mrd. anzunehmen.

---

<sup>26</sup> Dazu Kapitel 2.3, 2.4.

<sup>27</sup> VALVE, At Valve we make games, Steam, and hardware.

<sup>28</sup> VALVE, Steam Controller.

<sup>29</sup> VALVE, HTC Vive.

<sup>30</sup> VALVE, Steam Link.

<sup>31</sup> FORBES, #529 Gabe Newell.

### 3.3. Steam als Anbieterplattform

[18] Wie bereits im vorherigen Kapitel erwähnt, handelt es sich bei Steam um eine Spieleplattform, welche von Valve im Jahr 2003 programmiert und veröffentlicht worden ist. Heute zählt Steam ca. 125 Millionen registrierte Benutzer, von welchen immer rund 14 Millionen das Programm auf ihrem Computer geöffnet haben. Zudem sind nach Daten von Valve jederzeit ca. vier Millionen Menschen in einem Spiel aktiv, welches über die Plattform vertrieben wird.<sup>32</sup> Unter diesen vier Mio. Spielern spielen aktuell rund 500'000 Personen das Spiel CS: GO, welches zur Veranschaulichung dieses Beitrags dient.<sup>33</sup> Auf der Plattform selbst werden verschiedene Videospiele von den jeweiligen Herstellern direkt und in digitaler Form angeboten. Es kann daher mit Fug und Recht gesagt werden, dass Steam das iTunes der Computervideospiele ist.<sup>34</sup> Nach erfolgter Registrierung auf Steam erhält jeder Nutzer seine eigene Profilseite, die er im Rahmen des Programmes selbst einrichten kann. Auf jener Seite befinden sich auch die auf Steam gekauften Spiele, Skins und Errungenschaften, welche der Spieler in Spielen erreicht hat. Zusätzlich befindet sich auf Steam eine Community Seite. Auf dieser Seite können sich Nutzer über aktuelle Spiele austauschen, selbst Inhalte für Spiele erstellen und dort präsentieren, Gegenstände wie Skins handeln und auch verkaufen z.B. über den Communitymarkt. Die Community Seite und der Communitymarkt ist für jeden Benutzer zugänglich und die Community selbst ist auch etwas, das Steam von anderen Videospieleanbieter-Plattformen unterscheidet.

### 3.4. Communitymarkt von Steam

[19] Jeder der einen Steam Account besitzt und irgendwann mindestens CHF 5 auf der Plattform für ein Videospiele ausgegeben hat, kann sich auf dem Communitymarkt aktiv beteiligen. Auf diesem Markt kann man mit dem Steam-Guthaben Gegenstände von anderen Nutzern kaufen, aber auch seine eigenen Gegenstände zum Verkauf anbieten.<sup>35</sup> Den Preis, den man für einen Gegenstand haben möchte, kann dabei jeder selbst bestimmen. Je nach Preis, wird der Gegenstand nicht sehr schnell oder gar nicht verkauft. Das ganze System ist vergleichbar mit einem Online-Verkaufsportal wie Ricardo oder Amazon. Dabei sind die Gegenstände nach Spiel, Art des Gegenstands und verlangtem Wert geordnet.

[20] Hat der Benutzer einen ganz bestimmten Wunsch für ein Item, welches er gerne kaufen möchte, so kann er dieses im Communitymarkt suchen. Für jeden verfügbaren Gegenstand (Bsp. siehe Abb. 8) sieht er in einem Graph auch für welchen Preis im Schnitt der Gegenstand zu welcher Zeit verkauft worden ist resp. angeboten wird. Empfindet der Benutzer den Preis für angemessen, kann er den Gegenstand (im Beispiel ein Skin) über die Schaltfläche «Jetzt Kaufen» erwerben. Nach dem Klick kommt noch einmal eine Darstellung des aktuellen Preises, den man für den Skin ausgeben wird und wieviel davon der Verkäufer, beziehungsweise die Plattform oder das Spiel erhalten werden. Im Fall von CS: GO Skins sind dies 15% des Verkaufspreises welche direkt an Valve gehen, welcher ja gleichzeitig Hersteller des Spiels und Inhaber von Steam ist. Nach erfolgreichem Kauf geht der Gegenstand in das Inventar des Käufers über und kann im

---

<sup>32</sup> VALVE, At Valve we make games, Steam, and hardware.

<sup>33</sup> Aktuell bedeutet an dieser Stelle: Donnerstag 04.04.2019 um 15:00 CEST.

<sup>34</sup> FORBES, #529 Gabe Newell.

<sup>35</sup> VALVE, Communitymarkt.

Spiel verwenden werden. Alternativ kann versucht werden, den Skin mit Gewinn umzuwandeln, sei dies über Handeln oder durch Skin Gambling.

The image shows two parts of the Steam Community Market interface. On the left, the product page for the 'M4A4 | Schrei' skin is displayed. It includes the item name, a description, and a 'Zustand: Einsatzprobt' label. On the right, a line graph shows the 'Median der Verkaufspreise' (Median of selling prices) for this skin from May 2012 to April 2013. A significant price spike is visible in late February 2013, reaching a peak of CHF 1237.59. Below the graph, there are search filters and a list of offers, with 2670 offers available for CHF 714.88 or less. The current offer shown is for CHF 825.93.

The image shows the 'ARTIKEL KAUFEN' (Purchase Item) confirmation screen. It displays the item name 'M4A4 | Schrei' and the seller 'CRIMSON'. The price is listed as CHF 718.20. Below this, a summary table shows the total price including taxes and fees.

NAME	VERKÄUFER	PREIS
M4A4   Schrei Counter-Strike: Global Offensive	CRIMSON	CHF 718.20
Zwischensumme:		CHF 718.20
Gebühr für Counter-Strike: Global Offensive (10.0 %):		CHF 71.82
Steam-Transaktionsgebühr (5.0 %):		CHF 35.91
Gebühren werden von Valve Corporation erhoben		
Gesamt:		CHF 825.93

Abbildung 8: Der Skin einer Waffe im Spiel CS: GO. Der Wert des Skins beläuft sich auf ungefähr 720 CHF. Auf der rechten Seite ist dabei ein Preisdiagramm über die Zeit dargestellt.

### 3.5. AGB von Steam

[21] Um das ganze System zu verstehen sind die Rahmenbedingungen und die AGB von Steam von essenzieller Bedeutung. In Bezug auf das Skin-Gambling und das Handeln mit Skins erwähnt

die Steam Abonnementsvereinbarung<sup>36</sup> einige für diesen Beitrag wichtige Inhalte. Gemäss Abs. 1 der AGB ist es jeder Person, welche das 13. Altersjahr zurückgelegt hat erlaubt, einen Steam-Benutzeraccount zu erstellen und zu besitzen. Über diesen Benutzeraccount hat der User Zugriff auf das gesamte Steam-Netzwerk, welches den Communitymarkt, aber auch den Skin-Handel und den Handel von virtuellen Gegenständen beinhaltet. Dies ergibt sich aus Abs. 1 lit. B der AGB von Steam.

[22] Ein weiterer relevanter Abschnitt befindet sich in Abs. 3 lit. C der AGB. Dort geht es um das Steam Wallet. Jedem Benutzer ist ein eigenes Konto zugeordnet, mit welchem er Zahlungen auf dem Communitymarkt oder im Store von Steam tätigen kann. Dazu muss der Benutzer das Wallet aufladen und kann dann von dort aus Zahlungen/Handel tätigen. Die AGB beschreiben ausdrücklich, dass es sich dabei nur um ein Prepaid-Guthaben handelt. Zusätzlich wird erwähnt, dass «Gelder, die in eine Steam-Börse eingezahlt werden, weder erstattungsfähig noch übertragbar sind. In der Steam-Börse vorhandene Beträge stellen keinen rechtlich anerkannten Vermögenswert dar und haben ausserhalb von Steam keinen Wert»<sup>37</sup>. Somit kann das Guthaben auf dem Steam-Konto nicht ausbezahlt werden und es können gemäss AGB von Steam nur Käufe von Hardware oder Spielen innerhalb von Steam getätigt werden. Es stellt sich natürlich hier die Frage, ob das Steam-Wallet und somit alles was auf der Plattform ist, wirklich keinen Wert hat. Diese Frage wird in Kapitel 5.1 genauer behandelt.

[23] Ein zusätzlich relevantes Element, welches in den AGB beschrieben wird, sind die Handels- und Verkaufsgeschäfte zwischen Steam-Nutzern. Entsprechende Aussagen dazu sind unter Abs. 3 lit. D der AGB zu finden. Demnach ist es Valve erlaubt, Gebühren auf den Verkauf von Skins zu erheben (was sie es aktuell mit bis zu 15%<sup>38</sup> auch tun) und zusätzlich steht in Art. 2 lit. A der AGB, dass man als Benutzer keinerlei Eigentumsrechte an den Gegenständen hat, welche auf dem Communitymarkt gehandelt oder verkauft werden. Es handle sich dabei nämlich nur um ein Lizenzrecht für die Nutzung der Skins. Des Weiteren lehnt Steam alle Arten von Übertragungen von Items und dessen Nutzungslizenz ausserhalb des Steam Netzwerkes strikt ab und übernimmt keine Haftung. Zuletzt verbietet Steam gemäss Art. 4 der AGB jegliche Nutzung von Bots und anderen Automatisierungsprogrammen, sei dies für private oder kommerzielle Zwecke. Diesem Verbot von Bots entsprechend, behält sich Valve vor diese zu bannen, was den Verlust der Fähigkeit mit anderen zu interagieren zur Folge hat. Demnach verlieren alle Skins und Spiele, welche sich auf dem Account befinden, ihren Wert und werden nutzlos.

## **4. Bundesgesetz über Geldspiele und Online-Geldspiele**

### **4.1. Das neue BGS**

[24] Auf der Basis des erneuerten Art. 106 BV<sup>39</sup>, welcher am 11. März 2012 an der Urne von dem Schweizer Stimmvolk und den Ständen angenommen worden ist, entwickelte das Parlament einen Entwurf zur Zusammenführung des Spielbankengesetzes (SBG) und des Lotteriegengesetzes

---

<sup>36</sup> VALVE, Steam-Nutzungsvertrag.

<sup>37</sup> VALE, Steam® Abonnementsvereinbarung, Abs. 3 lit. c.

<sup>38</sup> Siehe Kapitel 3.4.

<sup>39</sup> Bundesbeschluss über die Regelung der Geldspiele zugunsten gemeinnütziger Zwecke, BBl 2011 7401.

(LG). Daraus entstand das Bundesgesetz über Geldspiele (BGS). Dieses ist zusammen mit den entsprechenden Verordnungen per 1. Januar 2019 in Kraft getreten, wobei Art. 86-93 BGS, welches sich mit der Einschränkung des Zugangs von nicht bewilligten Online-Spielangeboten befasst, erst per 1. Juli 2019 Gültigkeit erlangt.<sup>40</sup> Bei der Entwicklung des BGS wurde mehrheitlich auf die Praxis und die bisherigen Regelungen geachtet. Demzufolge stimmen die meisten neuen Regelungen mit den alten überein.<sup>41</sup> Beim Zusammenführen wurde das BGS jedoch noch um einige Punkte ergänzt und verändert, sodass das Gesetz auch im Zeitalter des Internets sehr gut anwendbar, brauchbar und somit modernisiert bleibt.

## 4.2. SBG und LG vs. neues BGS

[25] Das BGS enthält sehr viele Bestimmungen, welche seine Vorgängerversionen bereits gekannt haben. Dies zum Beispiel im Bereich der Unterscheidung der verschiedenen Spiele. Dabei wurde wohl der Begriff «Glücksspiele» durch «Geldspiele» ausgetauscht, aber die Definitionen und Differenzierungen zwischen den verschiedenen Spielarten sind gleichgeblieben. Auch andere Elemente sind im Grundsatz übernommen worden.

[26] Das neue, zusammengeführte Bundesgesetz ist jedoch um einen für diesen Beitrag speziellen wichtigen Punkt ergänzt worden. Die Regelung des Verbots von Online-Spielbankenspielen, welche nach Art. 5 SBG noch galt, wurde gestrichen. Neu sind daher Spielbankenspiele (Art. 5-20 BGS) und Grossspiele (Art. 21-31 BGS) unter gewissen Bedingung erlaubt. Regelungen in diesem Bereich sind verstärkt oder aber auch neu definiert worden z.B. mit Sperren von nicht bewilligten Onlinespielangeboten (Art. 86 BGS). Zusätzlich ergänzt worden ist dabei der Schutz der Spieler und Spielerinnen vor Spielsucht mit Vorgaben über die Sperrung von Personen nach Art. 80 BGS, welche zuvor nur in Casinos gegolten haben und nun auf das Online-Spiel übertragen worden sind.<sup>42</sup>

[27] Ein weiterer Punkt, welcher neu dem BGS hinzugeführt wurde, sind die Bestimmungen bei der Abgabe von Lotterien und Sportwetten an Dritte, welche gemäss Art. 33 Abs. 2 BGS gemeinnützige Zwecke verfolgen müssen. Neu müssen auch Gewinne aus Lotterien und Sportwetten meist bis zum Betrag von einer Million Franken nicht mehr versteuert werden.<sup>43</sup> Die beiden letztgenannten Neuerungen im BGS sind jedoch für den vorliegenden Beitrag nicht von weiterer Relevanz.

## 4.3. Online Geldspiele

[28] Wie erwähnt regelt das BGS auch Online-Geldspiele, welche nun von Schweizer Spielbanken mit bestimmter Konzession angeboten werden können (Art. 5 Abs. 2 BGS). Die Spielbanken dürfen diese Spiele jedoch erst ab dem 1. Juli 2019 anbieten, denn auf diesen Zeitpunkt hin läuft die Antragsfrist für die Bewilligungen der zugehörigen Konzessionen ab und gleichzeitig tritt Kapi-

---

<sup>40</sup> Siehe Kapitel 4.3.

<sup>41</sup> Botschaft vom 21. Oktober 2015 zum Geldspielgesetz, BBI 2015 8388 f.

<sup>42</sup> Die Vorgaben vom Bund und Massnahmen von den Anbietern werden in Kapitel 4.3 genauerer erläutert.

<sup>43</sup> Botschaft vom 21. Oktober 2015 zum Geldspielgesetz, BBI 2015 8389.



tel 7 nBGS mit den zusätzlichen Artikeln 86-93 über die Einschränkung des Zugangs zu in der Schweiz nicht bewilligten Online-Spielangeboten in Kraft.

[29] Nach Art. 86 Abs. 1 nBGS werden alle in der Schweiz nicht bewilligten Geldspiele welche Online geführt werden gesperrt. Um dies zu verhindern, muss der Betreiber eine Konzession/Bewilligung der Stufe A oder B vom Bundesrat einholen, welche das Onlinegeldspiel beinhaltet. Konzessionen der Stufe A (Grand Casino) werden an die grossen Casinos (zurzeit acht in der Schweiz) vergeben. Bei der B-Konzession können nach Art. 6 Abs. 2 BGS die Anzahl der Spiele und die Höhe der Gewinne eingeschränkt werden. Eine Konzession für die Durchführung von Online-Spielbankenspielen kann gemäss Art. 9 BGS erteilt werden, wenn die Voraussetzungen von Art. 8 Abs. 1 lit. a Ziff. 1-4 und lit. b-d erfüllt sind. Art. 8 Abs. 1 lit. a Ziff. 1-4 und lit. b-d BGS verlangen unter anderem das Vorhandensein einer Aktiengesellschaft (AG) nach schweizerischem Recht, eines Sozial- und Sicherheitskonzepts, die Offenlegung der Geldströme und den guten Ruf der Betreiber. Als AG nach schweizerischem Recht gilt eine Aktiengesellschaft, die nach Art. 626 OR gegründet worden ist. Demnach kann der Sitz frei, jedoch innerhalb der Schweiz gewählt werden.<sup>44</sup> Einen guten Ruf hat nach Art. 8 VGS derjenige, der u.a. nicht vom Spiel gesperrt ist und niemals nicht bewilligte Geldspiele durchgeführt hat. Zusätzlich muss jeder Spieler, welcher an Onlinespielen teilnehmen möchte gemäss Art. 47 Abs. 1 VGS ein Spielerkonto beim Veranstalter besitzen, welches nach Art. 48 VGS im Minimum die Angaben über Nachnamen sowie Vorname, Alter und den Wohnsitz/Aufenthaltort beinhaltet. Die Veranstalterin, sprich die Spielbank welche das Spiel online anbietet, ist gemäss Art. 49 VGS zusätzlich zur Überprüfung der Identität mittels Kopie eines amtlichen Ausweises oder anderer gleichwertiger Mittel verpflichtet. Zudem ist die Veranstalterin gemäss Art. 47 Abs. 3 lit. c VGS zur Überprüfung angehalten, ob beim Spieler eine Spielsperre in der Schweiz nach Art. 80 BGS vorliegt. Durch die Überprüfung der Identität nach Art. 49 VGS und der Spielsperre nach Art. 80 BGS wird gewährleistet, dass nur Personen, welche kein Sucht-/Spielproblem in der Schweiz haben, auch zum Teilnehmen an Online-Geldspielen zugelassen werden. Dies erhöht den Schutz vor Spielsucht im Online-Bereich und strukturiert das System gewissermassen. Zudem verlangt Art. 47 Abs. 3 lit. a VGS die Volljährigkeit zur Eröffnung eines Spielerkontos.

[30] Ob die oben aufgeführten Vorgaben des BGS zu Online-Geldspielen mit digitalen Wertgegenständen wie Lootboxen und dem Skin Gambling in Videospiele erfüllt sind resp. erfüllt werden können, wird in Kapitel 5 im Detail diskutiert. Dasselbe gilt für die Frage, ob Plattformen zum Handel von digitalen Wertgegenständen wie Lootboxen und Skin Gambling in Videospiele ohne Konzession aus der Schweiz per 1. Juli 2019 verschwinden werden oder nicht.

## **5. BGS und mögliche Konflikte mit digitalen Wertgegenständen**

### **5.1. BGS und Lootboxen – eine rechtliche Analyse**

#### **5.1.1. Allgemeine Problematik**

[31] Im folgenden Kapitel wird die Frage diskutiert, ob ein Konflikt zwischen dem Bundesgesetz über Geldspiele und den in Kapitel 2.2 beschriebenen Lootboxen existiert. Sollte nämlich ein Konflikt bestehen und Lootboxen unter das Geldspielgesetz fallen, so könnte dies weitreichende

---

<sup>44</sup> Vgl. BSK OR II-SCHENKER, Art. 626, N 5.

Folgen für die Videospieleindustrie in der Schweiz haben. Da Lootboxen bereits grundsätzlich eine gewisse Parallelität zu Glücksspielen aufweisen und auch online stattfinden, müssten diese in der Folge per 1. Juli 2019 aus der Schweiz entfernt werden, sofern die Betreiber keine Konzession besitzen. Dies weil das BGS neu im Speziellen auch das Online-Geldspiel reguliert.

### 5.1.2. Sind Lootboxen als Geldspiel im Sinne von Art. 3 lit. a BGS zu qualifizieren?

[32] Wie bereits dargestellt, wird per 1. Juli 2019 BGS mit den Art. 86-93 in Kraft treten. Dem Wortlaut von Art. 86 Abs. 1 nBGS entsprechend wird jegliches online durchgeführte Geldspiel gesperrt, sofern dies nicht bewilligt ist. Aus dieser Formulierung lassen sich verschiedene Vorgaben lesen, welche erfüllt sein müssen, damit der entsprechende Artikel anwendbar ist. Zum einen ist dies i) das Kriterium des Durchführungsortes, welcher online sein muss. Zum andern sind dies ii) die Teilgehälter des Geldspiels, welche bereits in Kapitel 2.1 genauer definiert worden sind. Darin enthalten sind die Teilgehälter iia) eines Spiels, iib) des geldwerten Einsatzes oder Abschluss eines Rechtsgeschäfts und iic) von möglichen Gewinnen beziehungsweise einem geldwerten Vorteil, welcher sich erspielen lässt. Diese Vorgaben müssen kumulativ erfüllt sein, damit eine Lootbox als Geldspiel zu qualifizieren ist.

[33] Grundsätzlich ist das Kriterium i) des online durchgeführten Spiels bei jeder Lootbox in jedem Videospiele gegeben, da es sich um virtuell generierte Items/Skins handelt, welche online, irgendwo von einem Server erstellt werden. Ebenso weist jede Lootbox die Eigenschaft des Spiels gemäss iia) auf, denn ihr Inhalt bestimmt sich nach dem Zufallsprinzip. Wie erwähnt ist es dem Spieler vor dem Öffnen der Lootbox nicht bekannt, was sich darin befindet resp. was er daraus erhalten wird. Falls das Item, welches man erhalten könnte, bereits im Voraus wissen würde, stellt es gemäss der hier vertretenen Meinung keine Lootbox dar, sondern eher einen Direktkauf. Das Kriterium iib) des geldwerten Einsatzes, hängt massgebend von der Art und Weise ab, wie der Spieler die Lootbox erhält und ob er zusätzlich Geld aufwenden muss, beispielsweise für einen Schlüssel<sup>45</sup>, um diese öffnen zu können. Deswegen muss an dieser Stelle von Spiel zu Spiel unterschieden werden. Dasselbe gilt auch für iic) den Gewinn oder geldwerten Vorteil. Dabei kommt es massgebend darauf an, ob das Item oder der Skin einen monetären Gegenwert hat und aus dem Spiel heraus gegen Echtgeld verkauft werden kann. Es kommt hingegen nicht darauf an, ob dies auf der zugehörigen Plattform selbst oder durch Dritte welche einen «Cash-Out»-Service anbieten stattfindet. Zusätzlich genügt die Fahrlässigkeit des Spielherstellers, welcher hätte annehmen können, dass es einen Geldwert der Gegenstände gibt.<sup>46</sup> Somit bleibt die Verantwortlichkeit in diesem Zusammenhang am Spielehersteller/-vertreiber Valve hängen, wenn er genauere Kenntnis haben sollte, dass Skins gegen Geld verkauft werden können. Davon ist im vorliegenden Fall klar auszugehen, da Valve bereits früher vereinzelte, jedoch unvollständige Aktionen im Zusammenhang mit der Einschränkung des Handels unternommen hat. Gemäss Art. 130 BGS genügt auch bereits das Zurverfügungstellen von technischen Mitteln, um Geldspiel zu ermöglichen. Zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang jedoch, dass verschiedene Auffassungen in der Lehre existieren, was ein Geldspiel ist und was nicht. Gemäss der Gesetzgebung aus den USA kann kein Geldspiel stattfinden, wenn die Gegenstände keinen Wert gegen aussen haben und nicht aus dem

---

<sup>45</sup> Vgl. Kapitel 2.2.

<sup>46</sup> Dazu BGer 6B\_466/2011 vom 16. März 2012 E. 4.3.1, (Textstelle nicht in BGE 138 IV 106 erwähnt).

System herausgenommen (sprich: kein Cash-out möglich) werden können.<sup>47</sup> Es existieren jedoch auch Meinungen, welche die Lootbox als Geldspiel werten, selbst wenn der Gegenstand nicht verkauft werden kann und nur innerhalb des Spiels einen Wert hat. Dies weil durch das Öffnen einer Lootbox ein geldwerter Vorteil entstehen kann.<sup>48</sup> Natürlich ist dies auch der Fall, wenn die Eigenschaft des erhaltenen Items nur kosmetischer Natur ist, das Item aber auch anderweitig gekauft werden könnte. Somit erhofft sich der Spieler einen Vorteil, indem er nicht den «normalen» Kaufpreis bezahlen muss wie jeder andere, sondern es aus dem Spiel heraus zu besseren Konditionen erhalten kann.<sup>49</sup>

[34] Zusammenfassend hängt es daher vom jeweiligen Spiel und vom Umfeld ab, in welchem die Lootbox und Skins verwendet werden, ob eine Lootbox als Geldspiel zu qualifizieren ist. Deshalb werden in den folgenden Kapiteln einige der meistgespielten Spiele mit Lootboxen vorgestellt und entsprechend analysiert.

### 5.1.3. Fallen Lootboxen im Spiel CS: GO unter das BGS?

[35] Das in diesem Beitrag verwendete Beispiel Counter Strike: Global Offensive verwendet wie oben aufgezeigt Lootboxen, welche dem Spieler sowohl durch das Spielen geschenkt werden oder aber auch durch den Spieler gekauft werden können. In jedem Fall benötigt der Spieler jedoch einen Schlüssel, um die Lootbox öffnen zu können. Da ein Schlüssel im Spiel CS: GO immer Geld kostet, bedeutet dies, dass ein geldwerter Einsatz immer gegeben ist. Das Glück beim Öffnen einer solchen Lootbox liegt darin, dass der Spieler keinen Einfluss auf den Skin hat, welchen er erhalten wird. Zusätzlich muss noch erwähnt werden, dass für den Spieler nicht bekannt ist, ob bereits für alle Kisten die entsprechenden Items vordefiniert sind oder sich dies erst im Moment des Öffnens entscheidet. Wäre der Inhalt der Lootbox nämlich bereits immer schon vordefiniert, so würde das Element des Glücks, Zufalls oder der Geschicklichkeit nicht mehr vorhanden sein, so wäre die Lootbox nicht mehr als Geldspiel zu qualifizieren. Die Realisierung eines Gewinnes oder auch geldwerter Vorteile durch den Verkauf des erhaltenen Skins auf dem Communitymarkt und die damit verbundenen Überweisung des Gelds auf das Konto von Steam wird wohl innerhalb der AGB von Steam gemäss Kapitel 3.5 wegbedungen, da nach Abs. 3 lit. c der Nutzungsvereinbarung alles, was sich innerhalb des Steam-Umfeldes befindet, keinen Wert gegen aussen besitzt. Doch dieses Element kann und muss sogar infrage gestellt werden und der in den AGB vertretenen Meinung dieser Klausel steht einiges entgegen. Denn zum einen kann man mit dem Guthaben auf dem Konto von Steam auf der Plattform selbst verschiedene Videospiele kaufen, welche man sonst in einem normalen Laden gegen Bargeld beziehen müsste und zum anderen verkauft Valve über seine Spieleplattform Steam auch physische Gegenstände wie Game Controller oder virtuelle Realitätsbrillen und funktioniert dabei wie ein Webshop. Somit scheint es irrelevant, inwiefern dem Guthaben auf Steam selbst, laut Valve AGB kein Geldwert zugerechnet wird, denn das Guthaben funktioniert wie eine PrePaid Kreditkarte oder ein PayPal Konto. Bei Steam ist man einzig insofern limitiert, als dass das Geld und die Gegenstände auf dem Spielekonto gemäss den AGB

---

<sup>47</sup> Siehe SCHWIDDESEN/KARIUS, a.a.O., S. 33.

<sup>48</sup> Vgl. GLARNER, KRÖNER, SCHMID, a.a.O., Rz 25 ff.

<sup>49</sup> Dies wäre beispielsweise der Fall, wenn der Spieler einen Skin im spielinternen Shop für den Preis von 10 CHF kaufen könnte, er aber über eine Lootbox, die ihn zum Öffnen nur 2.50 CHF kostet, die Chance auf denselben Skin hat. Somit läge der geldwerte Vorteil, falls er den Skin erhalten sollte, bei 7.50 CHF.

nicht direkt von Valve ausbezahlt werden können. Allerdings stimmt auch das mit der nicht möglichen Auszahlung nur zum Teil. Denn es ist durchaus möglich die Skins oder auch das Geld, welches sich auf dem Konto bei Steam befindet auf externen Seiten gegen Echtgeld zu verkaufen. Ein Beispiel dazu wäre die Webseite Bitskins, welche bereits in Kapitel 2.3 kurz erwähnt worden ist. Durch den Handel innerhalb von Steam kann jeder Spieler einer anderen Person seine Skins zusenden. Dies funktioniert bei externen Seiten so, dass man mit automatisierten Bots handelt und denen die Items «schenkt». Sobald der Bot den Skin in seinem Inventar hat, wird er auf der Webseite aufgeschaltet, auf welcher andere Personen genau diesen Skin kaufen können. Sobald der Skin über den Bot verkauft worden ist, erhält der Verkäufer von der Webseite den Betrag via PayPal auf sein Konto gutgeschrieben und der Skin wechselt den Besitzer. Über diesen Weg kann das gesamte Guthaben bei Steam, mit ein paar Abzügen von der Verkaufsplattform, in echtes, reales Geld umgewandelt und frei von der Plattform für andere Zwecke verwendet werden. Damit ist der Geldgewinn für CS:GO-Lootboxen auf Steam zu bejahen.

[36] Zusammengefasst gilt: Das Öffnen von Lootboxen im Spiel CS: GO fällt, unter den Umständen wie es zurzeit ist, unter das BGS, denn das Öffnen von Lootboxen wird online durchgeführt, beinhaltet die Elemente eines Spiels, des Glücks, des benötigten geldwerten Einsatz und ergibt mögliche Gewinne resp. geldwerte Vorteile. Somit sind alle Kriterien von Art. 3 lit. a BGS erfüllt und Lootboxen müssen als Online-Geldspiel qualifiziert werden. Dementsprechend sind Lootboxen im Spiel CS: GO, falls keine entsprechende Konzession vorliegt resp. erlangt wird, per 1. Juli 2019 nicht mehr legal in der Schweiz und müssten gemäss Art. 86 Abs. 1 BGS gesperrt werden.<sup>50</sup> Um eine solche Konzession zu erhalten müsste Valve diese beim Bund beantragen. Wie jedoch bereits dargestellt, müsste es sich beim Antragsteller um eine AG nach schweizerischem Recht handeln und Valve hat gemäss aktueller Firmenbeschreibung keine Niederlassung in der Schweiz. Ebenso werden Benutzer von Steam zumindest aktuell beim Anlegen eines Kontos weder wie in Art. 49 VGS verlangt auf die Identität überprüft, noch wird, zumindest gemäss meinem Kenntnisstand, wie in Art. 47 Abs. 3 lit. c VGS festgelegt kontrolliert, ob beim Spieler eine Spielersperre nach Art. 80 BGS in der Schweiz vorliegt. Zusätzlich verlangt Art. 47 Abs. 3 lit. a VGS die Volljährigkeit zur Eröffnung eines Spielerkontos für Online-Geldspiele, wohingegen die Eröffnung eines Benutzeraccounts bei Steam bereits ab dem 13. Altersjahr möglich ist. Somit wird es für Valve schwierig bis nahezu unmöglich werden eine entsprechende Konzession zu erhalten.

#### **5.1.4. Beispiele von Lootboxen und Skins in der Videospiegelindustrie ausserhalb der Spielplattform Steam**

[37] Selbstverständlich gibt es in der Videospiegelindustrie nicht nur die eine Lootbox und das eine Spiel. Daher gilt es immer genau zu analysieren und nicht alles gleich einzustufen. Wie bereits klargestellt, kommt es darauf an ob das Kriterium von Art. 3 lit. a BGS mit dem Spiel, dem geldwerten Einsatz und dem Gewinn, welcher auch von geldwerter Bedeutung sein muss, erfüllt ist oder nicht.

[38] Anhand des in diesem Beitrag verwendeten Beispiels CS: GO konnte sehr gut diskutiert werden, inwiefern diese Kriterien erfüllt sind oder nicht. Gemäss oben aufgeführter Auslegung könnten die Lootboxen im Spiel CS: GO gemäss Art. 86 BGS per 1. Juli 2019 in der Schweiz

---

<sup>50</sup> Dasselbe gilt für Lootboxen im Spiel Dota 2 welches auch über die Plattform Steam angeboten wird und dadurch das gleiche Umfeld mit dem Handel und dem Communitymarkt wie CS: GO besitzt.

gesperrt werden, sofern keine Konzession vorliegt. Lootboxen müssten daher dann aus CS: GO in der Schweiz verschwinden oder anders gestaltet werden. Wie genau dies umgesetzt werden wird, bleibt dem Hersteller überlassen, sofern er nicht möchte, dass CS: GO als Ganzes in der Schweiz gesperrt wird.

[39] Auf der anderen Seite gibt es auch andere Beispiele von Videospiele auf dem Markt, welche das System von Lootboxen nutzen, jedoch bezüglich der Umgebung einen anderen Ansatz haben als Valve durch Steam oder eine andere Umsetzung anwenden. Eines dieser Spiele ist z.B. Overwatch<sup>51</sup> von Blizzard. Overwatch besitzt zwar im Grundsatz das gleiche System mit Lootboxen und Skins wie CS: GO, jedoch kann man diese Skins nicht handeln und es gibt auch keinen Markt, wo man sich die Skins sonst kaufen könnte. Des Weiteren benötigen die Lootboxen auch keinen Schlüssel, um diese zu öffnen und man bekommt sie vom Spiel durch das aktive Spielen geschenkt. Sofern man nicht mehr Lootboxen öffnen möchte, als man vom Spiel geschenkt bekommt, fehlt es am Geldwert des Einsatzes. Somit fallen die Lootboxen im Spiel Overwatch, die nicht aktiv gegen Geld gekauft worden sind, nicht unter das BGS. Für den Fall, dass man sich Lootboxen dennoch kauft, ist wohl das Element des geldwerten Einsatzes gegeben, da man im spielinternen Markt 5 Boxen für rund CHF 5 kaufen kann.<sup>52</sup> Um das Öffnen der Lootbox als Geldspiel nach Art. 3 lit. a BGS einzustufen, muss jedoch zusätzlich auch ein Geldgewinn oder ein anderer geldwerter Vorteil erlangt werden können. Dies ist im Fall von Lootboxen in Overwatch nicht gegeben. Die Skins und die Materialien, welche in den Lootboxen enthalten sind, können weder für den Kauf von zusätzlichen Kisten verwendet werden, noch können die erhaltenen Skins auf einem Markt erworben oder verkauft werden. Zusätzlich ist im Spiel Overwatch auch nicht bekannt, dass sehr seltene Skins den Wert des Benutzeraccounts steigern würden und somit durch einen Verkauf des Accounts Gewinn erzielt werden könnte. Daher gilt, dass Lootboxen im Spiel Overwatch nicht unter das BGS fallen und sollten somit gemäss der hier vertretenen Meinung per 1. Juli 2019 nicht aus der Schweiz verschwinden.<sup>53</sup>

[40] Ein anderes Spiel, welches im Fokus bei vielen jüngeren Personen steht, ist das Spiel League of Legends<sup>54</sup>. Es handelt sich hierbei ähnlich wie bei CS: GO auch um eines der meistgespielten Spiele auf der Welt mit bereits über 100 Millionen Spieler pro Monat im Jahr 2016. Wie die Zahl heute aussieht ist nicht bekannt. Aber nach Spekulationen wird sie um einiges höher sein.<sup>55</sup> Beim Spiel League of Legends gelten die gleichen Voraussetzungen wie bei Overwatch. Solange sich der Spieler nicht aktiv Lootboxen kauft, kann es nicht als Geldspiel gemäss Art. 3 lit. a BGS qualifiziert werden, da der geldwerte Einsatz fehlt. Jedoch kann man auch Kisten mit realem Geld im Shop erwerben. Somit ist der geldwerte Einsatz in diesem Fall gemäss Art. 3 lit. a BGS gegeben. An dieser Stelle beginnen sich die Möglichkeiten bei League of Legends zu denjenigen bei Overwatch zu unterscheiden. Denn in League of Legends können Skins auch in einem Markt vom Hersteller direkt erworben werden. Sprich man könnte sich den Gegenstand auch direkt kaufen, ohne auf sein Glück mit dem Zufall beim Öffnen der Lootbox hoffen zu müssen. Das Kriterium des geldwerten Vorteils gemäss Artikel 3 lit. a BGS ist gemäss gewissen Meinungen<sup>56</sup> auch dann

---

<sup>51</sup> BLIZZARD ENTERTAINMENT, Overwatch.

<sup>52</sup> BLIZZARD ENTERTAINMENT, Overwatch: Loot Boxes.

<sup>53</sup> Gleiches gilt für andere Spiele wie Apex Legends und Call of Duty welche dasselbe System haben.

<sup>54</sup> League of Legends, <https://play.euw.leagueoflegends.com>.

<sup>55</sup> Dazu KOLLAR.

<sup>56</sup> Vgl. GLARNER, KRÖNER, SCHMID, a.a.O., Rz 25 ff.

erfüllt, wenn sich der Spieler den Skin zu günstigeren Konditionen wie andere Spieler erwerben kann. Dies wäre in diesem Fall gegeben und folgt man der Meinung, so könnten die Lootboxen innerhalb des Spiels von League of Legends als Geldspiel gemäss Art. 3 lit. a BGS betrachtet werden. Würde man die Praxis nur darauf richten, dass der Gegenstand einen absoluten Geldwert haben muss, würde die Lootbox im Spiel League of Legends nicht unter Art. 3 lit. a BGS fallen.

[41] Ein Aspekt, welcher eine zusätzliche Differenzierung aufzeigt liegt in der Definition des Geldwertes. Was sich nämlich auf einem Account von League of Legends befindet, kann nicht mehr von diesem entfernt oder gehandelt werden. Das heisst, dass die Skins fest an den Account gebunden sind und somit kein wirklicher Marktwert bezüglich der einzelnen Skins existiert, welche aus der Lootbox oder dem Shop stammen. Hierbei gibt es jedoch eine Ausnahme, welche aber nur in äussersten speziellen Fällen zutrifft. So könnte der Benutzer, der auf seinem Account einen sehr seltenen Skin besitzt, den kompletten Account gewinnbringend auf anderen Plattformen wie eBay verkaufen. Zusammenfassend gilt, dass je nach Meinung oder Praxis über den geldwerten Vorteil, die von Art. 3 lit. a BGS vorgegebenen Merkmale bezüglich des Geldspiels beim Spiel League of Legends und deren Lootboxen erfüllt sind oder nicht. Wird der Account jedoch mit einem seltenen Skin, welcher nur aus Lootboxen gewonnen werden kann, verkauft, so wäre der hier vertretenen Meinung gemäss dem Kriterium Art. 3 lit. a BGS wieder erfüllt. Wenn man in diesem Zusammenhang die Praxis in den anderen Staaten<sup>57</sup> als Referenz zum Treffen einer Vorhersage für die Schweiz nimmt, so fehlt den Lootboxen von League of Legends das Kriterium des geldwerten Vorteils und diese sollten daher per 1. Juli 2019 in der Schweiz nicht gesperrt werden.

#### **5.1.5. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzung in der Schweiz**

[42] Da das neue Bundesgesetz über Geldspiele erst seit dem 1. Januar 2019 in Kraft ist, gibt es noch keine Umsetzungen von Videospieleherstellern, sich der neuen Gesetzeslage in der Schweiz anzupassen. Um eine Vorhersage treffen zu können, wie sich die Spielhersteller verhalten werden, falls ihre Lootboxen per 1. Juli 2019 in der Schweiz nicht mehr erlaubt sein sollten, kann man einen Blick ins Ausland werfen und die dortigen Entwicklungen auf die Schweiz übertragen. Dies deshalb, da weder die Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) noch Valve bisher den Anschein gemacht haben den rechtlichen Konflikt zu lösen. Denn das Entfernen der Lootboxen aus den Spielen möchte keiner der Spielhersteller und zudem ist es sehr kompliziert, dies nur für gewisse Region umzusetzen, da es sich bei Lootboxen um ein «Spiel innerhalb eines Spiels» handelt. Das komplette Spiel für eine gesamte Region zu sperren, hätte wohl einige Konsequenzen für die Hersteller und ist daher kaum zu erwarten.

#### **5.1.6. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzungen in anderen Ländern**

[43] Vorweg zu erwähnen ist, dass jedes der folgenden Länder ein eigenes Gesetz bezüglich dem Geldspiel besitzt und deshalb auch unterschiedliche Entscheide gefällt worden sind.

[44] Ebenso gibt es aktuell in einigen Ländern Untersuchungen und Abklärungen, ob und inwiefern Lootboxen unter das jeweilige Geldspielgesetz des Landes fallen. In Deutschland und Japan laufen zurzeit verschiedene solche Untersuchungen. In Deutschland hat dabei die Kommission

---

<sup>57</sup> Siehe Kapitel 5.1.6.

für Jugendmedienschutz in einer Pressemitteilung erklärt, dass im Einzelfall entschieden werden muss.<sup>58</sup>

[45] Die Länder Grossbritannien, Frankreich, die Vereinigten Staaten von Amerika und Schweden haben sich bereits zu Lootboxen ausgesprochen und diese im Allgemeinen nicht als Geldspiel eingestuft. So hat zum Beispiel Frankreich erklärt, dass die Hürde mit der zusätzlichen Schnittstelle einer Drittperson für den «Cash-Out» zu hoch sei um dies als Geldspiel zu qualifizieren.<sup>59</sup> Daher sei das dortige Geldspielgesetz nicht direkt anwendbar. Man werde die Situation aber weiter beobachten. Zusätzlich wurde darauf aufmerksam gemacht, dass sich die Anbieter in einem Graubereich befinden und es wird gewarnt vor der Zugänglichkeit für minderjährige Personen zum Spiel.<sup>60</sup> Dies tat auch die Gambling Commission in Grossbritannien. Nach ihrer Umfrage haben rund 31% der 11-16-Jährigen bereits Lootboxen gegen echtes Geld geöffnet um in-game Gegenstände wie Skins zu erhalten. Daher hat auch Grossbritannien erklärt, dass es die Entwicklung im Auge behalten werde.<sup>61</sup> In den Vereinigten Staaten von Amerika sind derweil verschiedene Gerichtsverfahren durchgeführt worden. Demnach ist das Risiko eine Lootbox als Geldspiel einzustufen relativ gering.<sup>62</sup> Die Ausnahme ist, wenn es sich dabei um Gegenstände handelt, welche sonst bereits irgendwo mit echtem Geld gekauft werden können. Denn so könnte ein gewisses Risiko bestehen.<sup>63</sup> Da sich die aufgeführten Staaten gegen die Einstufung der Lootbox als Geldspiel ausgesprochen haben und sich in diesen Staaten ein Grossteil des Marktes für Online-Spiele befindet, hat sich daraus auch keine generelle Änderung in der Szene ergeben. Dennoch muss gesagt werden, dass viele der Länder, die Lootboxen im Allgemeinen nicht als Geldspiel eingestuft haben oder sich noch nicht dazu geäußert haben, die Entwicklung von Lootboxen und deren Handel weiterhin im Auge behalten und bei Verstössen Massnahmen ergreifen werden. Somit ist die Lage auch in diesen Ländern allgemein sehr ungewiss und es ist kaum vorherzusagen, was in Zukunft passieren wird.

[46] Für die Vorhersage einer möglichen Entwicklung und Umsetzung in der Schweiz sind jedoch vor allem die Länder interessant, in welchen Lootboxen bereits verboten worden sind. Denn wie bereits in diesem Beitrag diskutiert, werden gemäss der hier vertretenen Ansicht gewisse Lootboxen vermutlich als Geldspiel nach schweizerischem Recht qualifiziert werden und demnach ohne entsprechende Konzession per 1. Juli 2019 gesperrt werden müssen. So ist z.B. in Polen entschieden worden, dass Lootboxen als Geldspiel gemäss dem dortigen Spielgesetz zu qualifizieren sind. Dies weil Lootboxen per Definition simple Slot-Maschinen seien, welche gewerbsmässig gebraucht würden. Jedoch sind aktuell in Polen noch keine Bemühungen von der zuständigen Behörde unternommen worden, das demzufolge illegale Glücksspiel mit Lootboxen zu verbieten.<sup>64</sup> In den Länder China, Belgien und Niederlande wurden Lootboxen bereits als Geldspiel qualifiziert und Massnahmen eingeleitet. Wie bereits erwähnt, müssen die Spielentwickler in China per Gesetz die genauen Wahrscheinlichkeiten offenlegen, um Lootboxen legal zu gestalten. Dies wäre jedoch keine gangbare Option für die Schweiz, denn es bleibt der Spiel-/Glückscharakter beste-

---

<sup>58</sup> KOMMISSION FÜR JUGENDMEDIENSCHUTZ.

<sup>59</sup> AUTORITÉ DE RÉGULATION DE JEUX EN LINGE, S. 5.

<sup>60</sup> AUTORITÉ DE RÉGULATION DE JEUX EN LINGE, S. 5.

<sup>61</sup> GAMBLING COMMISSION, Young People and Gambling.

<sup>62</sup> SCHWIDDESEN/KARIUS, a.a.O., S. 28 ff.

<sup>63</sup> Vgl. UNITED STATES COURT OF APPEALS FOR THE NINTH CIRCUIT, S. 9.

<sup>64</sup> Siehe SCHWIDDESEN/KARIUS, a.a.O., S. 38 ff.

hen, ob die Wahrscheinlichkeiten dem Spieler bekannt sind oder nicht. Interessant sind auch die Entwicklungen in Belgien<sup>65</sup> und den Niederlanden. Grundsätzlich stuften beide Länder Lootboxen als nicht kompatibel mit deren Geldspielgesetzen ein und erklärten sie als illegal. So zwangen sie die Spielentwickler zu sofortigen Handlungen. Ebenso sprachen sich Belgien und die Niederlande für ein EU-weites Verbot von Lootboxen aus.<sup>66</sup> Dies ist besonders interessant für einen Vergleich mit der Schweiz, da nach dem niederländischen Recht auch eine Lizenz benötigt wird, um Online-Geldspiel anbieten zu dürfen. Explizit genannt wird dabei auch das hier als Beispiel verwendete Spiel CS: GO, in welchem die Lootboxen gemäss der hier vertretenen Meinung unter Art. 3 lit. a BGS fallen und demzufolge ohne vorliegende Bewilligung ab dem 1. Juli 2019 gemäss Art. 86 BGS gesperrt werden müssten. Als Konsequenz des Verbotes der Gesetzgeber in Belgien und den Niederlanden, stellte der Spielhersteller Valve das Videospiel CS: GO so um, dass Spieler aus diesen Ländern keine Lootboxen mehr öffnen können. Zusätzlich programmierte Valve das Spiel Dota 2 so um, dass die Spieler aus den Niederlanden vor dem Kauf der Kiste genau sehen, was sie beim Öffnen erhalten werden. Dies betrifft das exakte Item und nicht mehr nur eine Auswahl. Zusätzlich stellten sie das Handelssystem für diese Länder um und zeitweise konnten Spieler dort nicht mehr Handeln und keine Items mehr auf dem Communitymarkt verkaufen.<sup>67</sup> Dasselbe tat Valve erst kürzlich auch in Frankreich als eine provisorische Massnahme um sicherzugehen, keine Gesetze zu verletzen.<sup>68</sup>

## 5.2. BGS und Skin Gambling eine rechtliche Analyse

### 5.2.1. Allgemeine Problematik

[47] Wie bereits erwähnt, handelt es sich beim Skin Gambling um das Einsetzen von Skins, welche man in einem Spiel erhalten, gekauft oder via Lootbox bekommen hat, um sie in einem Online-Spiel zu vervielfachen. Dazu kann man die Skins wiederum wie beim Verkauf mit einem Bot gegen reales Geld handeln. Der Bot registriert die Gegenstände und zeigt sie auf der Webseite in seinem Inventar. Danach kann man wie in einem Casino auf verschiedene Spiele setzen und je nach Glück oder Pech gewinnen oder verlieren. Die Problematik liegt hier primär dabei, dass es in der Schweiz, falls Skin-Gambling-Geldspiel sein sollte, schon bisher nicht erlaubt war. Zusätzlich besteht ein Problem darin, dass es für den Anbieter, in diesem Fall Valve mit dem Spiel CS: GO, fast unmöglich ist das ganze Skin Gambling so zu überwachen, dass es gesetzeskonform vonstattengehen kann. Denn sofern Valve den Handel von Items und Skins beibehalten möchte, wird es stets externe Anbieter geben, welche das System von Valve ausnutzen und es somit missbrauchen werden. Und natürlich hat Valve ein relativ grosses Interesse daran, zumindest den Skin-Handel aufrecht zu erhalten. Dies aus dem Grund, dass Valve bei jedem Verkauf auf dem Communitymarkt mitverdient<sup>69</sup> und die Skins nur durch die Funktion des Handels einen Wert erhalten.

---

<sup>65</sup> Siehe GEENS.

<sup>66</sup> NETHERLANDS GAMING AUTHORITY, Certain loot boxes contravene gaming laws, S. 1 f.

<sup>67</sup> VALVE, Release Notes for 7/11/2018.

<sup>68</sup> VALVE, Release Notes for 9/30/2019.

<sup>69</sup> Vgl. Kapitel 3.4.



### 5.2.2. Ist Skin Gambling als Geldspiel im Sinne von Art. 3 lit. a BGS zu qualifizieren?

[48] Um ein Spiel als Geldspiel zu qualifizieren, werden die Vorgaben benötigt, wie in Kapitel 5.1.2 bereits bei Lootboxen aufgeführt worden ist. Für Skin Gambling zusätzlich noch von Bedeutung ist die Art des Spiels. Gemäss Art. 3 BGS gibt es Spielbankenspiele, Sportwetten, Geschicklichkeitsspiele oder Sportwetten. Für eine rechtliche Analyse hingegen ist dies jedoch nicht von grosser Relevanz, da alle diese Spiele sowohl offline als auch online eine Konzession oder Lizenz benötigen, um durchgeführt werden zu dürfen. Dabei sind, wie bei Lootboxen aufgeführt, die Kriterien des Spiels, des geldwerten Einsatzes und des Geldgewinns oder anderer geldwerter Vorteile nötig, um es als Geldspiel gemäss Art. 3 lit. a BGS zu qualifizieren. Es ist verblüffend, wie sehr die in Kapitel 2.4 für das Skin Gambling genannten Internetseiten CSGO Fast oder CS-GO Lounge allgemeinen Wett-/Spielseiten ähneln, auf welchen mit realem Geld gespielt wird.<sup>70</sup> Der einzige Unterschied dabei ist, dass man bei CSGO Fast oder CSGO Lounge die Skins setzt, welche man in seinem Steam-Inventar hat und bei den anderen Seiten Geld setzt, welches direkt von der Bankkarte abgebucht wird. In Analogie zum klassischen Geldspiel ist anzunehmen, dass der Spieler keinen Einfluss auf den Ausgang des Spiels hat. Es wird im Hintergrund mit einem Programm gearbeitet, welches zufällig Gewinne ausschüttet. Gemäss Art. 3 lit. a BGS muss der Einsatz von monetärer Herkunft sein um als Geldspiel qualifiziert werden zu können. Demnach fallen Skins, welche man durch das Spiel gratis bekommen hat, nicht unter den Begriff des geldwerten Einsatzes, da niemals dafür Geld ausgegeben worden ist. Skin Gambling mit diesen Skins ist somit nicht als Geldspiel zu werten. Stammt ein Skin oder Item hingegen aus einer Lootbox, direkt vom Communitymarkt oder ist der Skin von einer externen Seite gekauft worden, so handelt es sich um einen monetären Einsatz nach Art. 3 lit. a BGS. Dies aufgrund dessen, dass Skins einen Marktwert haben und jederzeit über externe Seiten oder den Communitymarkt gegen Geld eingetauscht werden können. Eine Unterscheidung nach der Art des Erhalts der Skins ist jedoch faktisch eine Unmöglichkeit, da die Skins vermischt werden können. Zu gewinnen gibt es auf den Skin-Gambling-Webseiten wieder mehr Skins oder gar andere Sachen, wie eine Auszahlung von Geld z.B. über PayPal. Somit ist die Vorgabe des geldwerten Gewinns auch gegeben und das Skin Gambling beim Vorliegen eines geldwerten Einsatzes als Geldspiel zu qualifizieren. Damit ergibt sich aus der Analyse, dass Skin Gambling zumindest beim Einsatz von Skins mit einem Wert in der Schweiz nicht erlaubt ist. Dies war auch bereits bis Dezember 2018 nach dem alten Art. 5 SBG so.<sup>71</sup> Per 1. Juli 2019 wäre Skin Gambling nur Schweizer Anbietern mit zugehöriger Konzession vorbehalten und andere Anbieter müssen gesperrt werden.<sup>72</sup> Es ist anzunehmen, dass kaum eine der Online-Skin-Gamblingseiten eine Konzession erhalten wird, da die notwendigen Vorgaben dazu nicht erfüllt werden, wie zum Beispiel den besonders guten Ruf oder das Bestehen einer schweizerischen Aktiengesellschaft, welche bereits in Kapitel 4.3 genauer erläutert worden ist. Ebenso müssten auch hier die Benutzer der Skin-Gamblingseiten beim Anlegen eines Kontos wie in Art. 49 VGS verlangt auf ihre Identität überprüft werden und gemäss Art. 47 Abs. 3 lit. c VGS müsste auch kontrolliert werden, ob beim Spieler eine Spielsperre nach Art. 80 BGS in der

---

<sup>70</sup> Weitere Webseiten sind unter diesem Link erreichbar: <https://csbets.org/>.

<sup>71</sup> Was jedoch anscheinend nicht sehr konsequent durchgesetzt wurde, denn man hat sowohl früher als auch heute immer noch Zugriff auf diese Seiten und kann darauf mit Skins oder anderen Items, welche einen Wertbesitzen über Umwege um Geld spielen.

<sup>72</sup> Aktuelle Sperrliste der ESBK: <https://www.esbk.admin.ch/dam/data/esbk/illegalenspiel/zugangssperren/sperrliste-dfi.pdf>.

Schweiz vorliegt. Zusätzlich verlangt Art. 47 Abs. 3 lit. a VGS die Volljährigkeit zur Eröffnung eines Spielerkontos für Online-Geldspiele.

### 5.2.3. Problematik der Schnittstelle von Systemintern zu Systemextern

[49] Die spielexternen Webseiten, welche das Skin Gambling betreiben, haben in der Regel nicht viel mit der Plattform Steam zu tun und sind als externe und abgetrennte Unternehmen zu betrachten. Sie nutzen dabei einzig den von Valve auf Steam implementierten Handel mit Items. Somit sind sie separat von Valve zu betrachten. Dennoch dürften diese wie bereits diskutiert, nur mit gültiger Konzession als Anbieter von Online-Geldspielen in der Schweiz operieren. Da in diesem Beitrag Steam im Fokus steht, wird im Folgenden deren Problematik genauer dargestellt. Nach Art. 130 Abs. 1 lit. b BGS genügt das vorsätzliche Zurverfügungstellen der technischen Mittel an Anbieter, welche keine Konzession oder Bewilligung in der Schweiz haben, zur Erfüllung des Tatbestandes des Verbrechens und Vergehens gemäss Art. 130 BGS. Eine Verletzung dieses Straftatbestandes kann eine Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder eine Geldstrafe zu Folge haben. Als qualifizierte Form gilt dabei die gewerbsmässige Begehung der Tat, welche mit einer Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit einer Geldstrafe von nicht unter 180 Tagessätzen geahndet wird.<sup>73</sup> Valve ist jedoch höchst wahrscheinlich nicht von diesem Straftatbestand betroffen. Denn der Gesetzgeber wollte mit der Bestimmung Hersteller, Vertriebshändler und Lieferanten von Spielautomaten und Systemen einschränken, welche direkt zum illegalen Geldspiel genutzt werden.<sup>74</sup> Valve stellt hier höchstens teilweise das Umfeld zu Verfügung, welches von Externen entgegen den AGB von Steam und somit ohne deren Zustimmung genutzt wird. Anders sieht dies bei den Anbietern von Geldspielen auf Skin-Gambling-Webseiten und dessen Programmierern aus. Diese müssen durchaus mit einer Bestrafung nach Art. 130 Abs. 1 lit. a BGS rechnen. Einige von diesen Webseiten/Programmierern sind gemäss Definition Art. 5 BGS Anbieter von Spielbankenspielen, welche online durchgeführt werden. Denn wie gesehen, kann man auf verschiedenen Internetseiten mit seinen Skins an Geldspielen teilnehmen, wie beispielsweise Jackpots und Roulette. Da Valve aber wie bereits erwähnt nicht direkt involviert ist, bietet dies einige Schwierigkeiten für die Kontrolle von Spielseiten. Zudem ist es vielfach schwer zu eruieren, wer genau hinter den Webseiten steckt. Somit gibt es kaum eine Chance zu kontrollieren, ob die Spiele nur schon fair ablaufen oder alles nur vorgegaukelt wird und man somit immer/meist verliert.<sup>75</sup>

[50] Daher könnte man neben den Betreibern der Spielseiten auch Valve als Schnittstelle angehen. Denn gemäss Art. 130 Abs. 1 lit. b BGS liegt es auch an Valve die nötigen Massnahmen zu treffen, um das Skin Gambling einzudämmen und zu verhindern. Dies müsste aus der Sicht von Valve natürlich ohne Folgen für die Spieler und deren durchaus wertvollen Skins geschehen. Denn ein kompletter Handelsbann für alle Skins würde die Preise auf dem Communitymarkt sehr stark sinken lassen und das Interesse an den Spielen würde deutlich sinken. An so einer Situation hätte Valve sicherlich kein Interesse, da sie ja wie bekannt aus Kapitel 3.4 an jedem Verkauf rund 15% mitverdienen, ohne dafür etwas Reales zur Verfügung gestellt zu haben. Somit wird im Folgenden

---

<sup>73</sup> Auf eine komplette ausführliche Prüfung des Straftatbestandes wird indes verzichtet. Da es kein zentraler Bestandteil dieses Beitrags darstellt.

<sup>74</sup> Botschaft vom 21. Oktober 2015 zum Geldspielgesetz, BBI 2015 8387, 8499 f. Abs. 1 Bst. b.

<sup>75</sup> Siehe SCHWIDDESEN/KARIUS, a.a.O., S. 22 ff.

auf einige der bereits ergriffenen Massnahmen eingegangen, welche nicht zum definitiven Aus für die Online-Spielseiten mit Skins führen müssen.

#### 5.2.4. Massnahmen von Valve

[51] Valve als Anbieter des Spiels CS: GO und Betreiber der Plattform Steam, mit den zugehörigen Systemen wie Skin Handel, weiss um die Problematik mit Geldspielen Bescheid und unternahm während der letzten drei Jahren immer wieder wichtige Schritte, um zumindest das offensichtlich illegale Online-Geldspiel und den Missbrauch ihrer Plattform zu verhindern. Dies jedoch bisher nur mit mässigem Erfolg.

[52] Zum einen wurde Valve im Jahr 2016 von der State of Washington Gambling Commission dazu angehalten möglichst alles zu tun, um das Skin Gambling und deren Bots zu stoppen.<sup>76</sup> Dies tat Valve auch und führte einen Handelsbann für alle Skins des Spiels CS: GO ein.<sup>77</sup> Von diesem Moment an konnte jeder Gegenstand nur 1 Mal pro Woche mit anderen Personen gehandelt werden und danach war er wieder für eine Woche blockiert. Diese Aktion hatte zur Folge, dass die Spielseiten sehr viel weniger Rotationen von Skins hatten, da sie immer blockiert waren. Dies hinderte aber die meisten Seiten nicht und sie bezahlten letzten Endes das Geld, für den Wert der gewonnen Skins aus und man konnte es so weiterverwenden.

[53] Wie bereits in Kapitel 3.5 dargestellt, behält sich Valve über die AGB vor, jegliche Accounts, welche von oder mithilfe von Bots betrieben werden, jederzeit bannen zu dürfen, sofern diese keine Bewilligung zum Betreiben dieser Bots haben. Gemäss Valve selbst haben diese Seiten nichts mit Valve zu tun und sind nicht erlaubt. Nach der Rüge der State of Washington Gambling Commission aus dem Jahr 2016 versandte Valve Briefe und hielt die Betreiber von Online-Skin-Gambling-Webseiten dazu an, jegliche verbotene Tätigkeiten einzustellen. Nötigenfalls würde Valve Massnahmen gegen diesen Missbrauch ergreifen.<sup>78</sup> Als diese nicht darauf reagierten, bannte Valve deren Bots und somit auch alle Skins, welche sich bei diesen befanden. Dies führte dazu, dass viele Nutzer ihre Skins und somit Geld verloren. Beispielsweise wurde durch den Bann der Bots einer Seite Names OPskins, ein Wert von rund CHF 2 Millionen in Skins gebannt und für immer aus dem Spiel genommen.<sup>79,80</sup> Die Anbieter der Skin Gambling Seiten erstellten jedoch rasch wieder neue Accounts und fingen von neuem an und das Spiel wiederholte sich wieder von vorne, ohne grossen Erfolg für Valve das Geldspiel mit Skins zu unterbinden.

[54] Somit hat Valve bereits einiges unternommen, ohne die Spieler allzu sehr zu schädigen. Denn ein Verlust von allen Skins würde sowohl für die Spieler als auch für Valve grosse finanzielle Einbussen haben. Es bleibt abzuwarten, was Valve noch unternehmen wird oder muss, um das Geldspiel mit Skins weiter einzudämmen oder sogar ganz zu verhindern. Dies vor allem aus dem Grund, dass am 3. April 2019 eine Klage von Quinault Indian Nation, Betreiber von verschiedenen Casinos in den USA, gegen Valve eingereicht worden ist. Ziel dieser Klage ist es, das Glückspiel mit Skins zu unterbinden und zu verhindern, dass Valve noch mehr von den Prei-

---

<sup>76</sup> STATE OF WASHINGTON GAMBLING COMMISSION.

<sup>77</sup> VALVE, Adjustments to maps and trade.

<sup>78</sup> VALVE, In-game item trading update.

<sup>79</sup> Diese Zahl lässt sich berechnen, indem man alle 2884 Bots der Seite, welche sich in einer Gruppe auf Steam befinden, nimmt und deren Inventare mit den Skins und deren Marktwert zusammenzählt.

<sup>80</sup> Official group of OPskins bots, <https://steamcommunity.com/groups/opskins-bots>.

sen der Skins, etc. profitiert.<sup>81</sup> Die Klage ist zurzeit noch beim Superior Court for the State of Washington hängig und ein Entscheid bleibt abzuwarten.

[55] Ergänzend sei auch erwähnt, dass sich eine zusätzliche Problematik dadurch ergibt, dass nicht nur handlungsfähige Personen nach Art. 12 ZGB Zugriff auf den Skins Handel und das Skin Gambling haben, sondern z.B. auch solche, die noch nicht 18 Jahre alt sind. Dieser Schnittpunkt, muss zwingend in Zukunft angegangen werden. Aktuell wird nämlich noch nicht wie in Art. 49 VGS verlangt nach einem amtlichen Dokument oder einer Bestätigung des Alters gefragt, wenn man mit Skins auf dem Spiel CS: GO handelt. Somit kann im Prinzip jeder, der gemäss den AGB von Steam mindestens 13 Jahre alt ist, mit seinen Skins an Online Geldspielen teilnehmen. Dies kann ein hohes Suchtpotential hervorrufen und die Spieler dazu veranlassen, mit immer mehr Einsatz zu spielen, obwohl sie es sich nicht leisten können.<sup>82</sup> Gemäss einer Statistik der Gambling Commission spielten im Jahr 2018 rund 14% aller 11-16-jährigen in Grossbritannien irgendwo bereits ein Glücksspiel. 11% dieser Gruppe haben In-game-Gegenstände wie Skins dazu benutzt.<sup>83</sup> Dies ist eine sehr beachtliche Zahl und es gilt darauf zu achten, dass jüngere Spieler keinen Zugriff auf solche Seiten haben. Die Gefahr ist gross, dass jüngere Spieler so schnell ihr Geld verspielen, von welchem man annehmen muss, dass sie nicht sehr viel besitzen, und so in Schulden fallen können. Zusätzlich besteht auch ein höheres Risiko spielsüchtig zu werden, da meist kein Bezug zu Geld da ist.

#### **5.2.5. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzung in der Schweiz**

[56] Grundsätzlich wurde bisher, wie bereits erwähnt, in der Schweiz bisher nichts gegen diese Skin-Gambling-Webseiten unternommen, welche ganz offensichtlich in den allermeisten Fällen Spielbankenspiele, Lotterien und Geschicklichkeitsspiele, im Sinne von Art. 3 BGS, im Online-Bereich durchführen. Jedoch hat die ESBK mit der Sperrung von ersten Anbietern von nicht bewilligten Online-Spielangebote begonnen.<sup>84</sup> Darunter sind zurzeit aber wie vermutet noch keine der Webseiten vertreten, welche Skin Gambling anbieten.

#### **5.2.6. Aktuelle Rechtsprechung/Umsetzungen in anderen Ländern**

[57] In anderen Ländern wurden teilweise die grössten Webseiten geblockt (siehe auch Kapitel 5.1.6) oder es wurde den Benutzern von Steam nicht mehr erlaubt, ihre Skins und Gegenstände mit anderen Benutzern/Bots zu handeln. Dies verhinderte jegliches Nachaussentreten der Skins und blockierte das System, welches von den Gambling-Webseiten genutzt wurde. Zum Leid der Benutzer aus den betroffenen Ländern, welche den gesamten Wert ihrer Skins verloren haben, da diese gemäss den AGB von Steam nicht rückerstattungsfähig sind.

[58] Eine andere Herangehensweise verfolgt das Gambling Regulators European Forum, ein Zusammenschluss von 16 Ländern, inklusive der USA. Dieses hat beschlossen, dass eine klare Grenze gezogen werden und den Spielherstellern eine deutliche Richtlinie gegeben werden muss. Da-

---

<sup>81</sup> Siehe QUINAULT INDIAN NATION.

<sup>82</sup> Vgl. BAILEY ET AL., a.a.O., S. 146.

<sup>83</sup> Nach GAMBLING COMMISSION, Children are experiencing gambling without understanding the consequences.

<sup>84</sup> Aktuelle Sperrliste der ESBK: <https://www.esbk.admin.ch/dam/data/esbk/illegalspiel/zugangssperren/sperrliste-dfi.pdf>.

zu sind nun Untersuchungen eingeleitet worden, um die verschwimmenden Grenzen zwischen dem Videospiele selbst und dem Geldspiel wieder aufzudecken und in Zukunft deutlicher regulieren zu können.<sup>85</sup>

## 6. Gesetzeskonforme Umsetzungsvorschläge

### 6.1. Lootboxen gesetzeskonform nach dem neuen BGS implementieren

[59] Lootboxen existieren bereits in sehr vielen Videospiele. Jedoch sind diese nicht immer gesetzeskonform ausgestaltet und würden daher von den neu per 1. Juli 2019 in Kraft tretenden Art. 86-93 BGS tangiert werden. Wie aufgezeigt, kommt es dabei auf die Umsetzung der Lootbox innerhalb des Spiels und den Wert der Skins/Items ausserhalb des Spiels an. Um eine mit BGS und VGS konforme Umsetzung zu gewährleisten, muss eines der in Art. 3 BGS vorgegebenen Elementen des Geldspiels fehlen. Dies sind die Elemente des Spiels, des geldwerten Einsatzes und möglicher Gewinne beziehungsweise eines geldwerten Vorteils, welcher erspielt werden kann.

[60] Eine Lootbox in einem Spiel ist zum Beispiel gesetzeskonform, wenn der Spieler die Lootbox gratis erhält und diese auch ohne Schlüssel und somit ohne Gebühren öffnen kann. Somit fehlt das Element des geldwerten Einsatzes und es ist nicht mehr relevant, ob der Skin einen Geldwert besitzt oder nicht. Eine andere Umsetzungsmöglichkeit ist es, wenn die Skins, welche man aus einer Lootbox erhält, an den Account des Spielers gebunden werden und der Verkauf des Accounts durch Sicherheiten wie die Verknüpfung mit der Handynummer ausgeschlossen wird.<sup>86</sup> Die Umsetzung, wie sie in den Niederlanden bereits stattgefunden hat<sup>87</sup>, mit dem Anzeigen des Skins, welchen man zu 100% sicher erhalten wird, wenn man die Kiste kauft und öffnet, ist in der Schweiz auch gut denkbar. Denn dabei wird der Spiel- und Glückscharakter des Geldspiels genommen und somit wird das BGS nicht mehr verletzt. Eine weitere Option wäre es, dass jedes Item/Skin mit einem gewissen Vorteil im Spiel verbunden wird. Dies im Sinne von einem Bonus welcher dem Spieler beispielsweise als Erfahrungspunkte zugeteilt werden, was ihm dann wiederum im Spiel einen kleinen Vorteil gegenüber anderen verschafft. Somit würde kein Konflikt mehr bestehen, da sich der Spieler für das Geld etwas direkt gekauft hat und er diesen Bonus auf jeden Fall erhalten würde. Dadurch fiel das Element des Spiels dahin. Jedoch ginge dabei der Free-To-Play-Charakter des Spiels verloren und die Spieler mit mehr Geld hätten einen massiven Vorteil.

[61] In Spielen wie CS: GO, welche bereits Jahre auf dem Markt sind und sich eine komplette Marktwirtschaft darum herum entwickelt hat, wird die Realisation einer der obigen Vorschläge sehr kompliziert werden und einige Spieler sehr hart treffen, welche viel Geld in Skins oder andere Gegenstände investiert haben. Denn eine logische Konsequenz wäre es, wenn Lootboxen beispielsweise nichts mehr kosten würden, um diese zu öffnen. Dadurch würde der Preis aller Items schwinden und irgendwann würden diese keinen Wert mehr besitzen.

---

<sup>85</sup> GAMBLING COMMISSION, Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming.

<sup>86</sup> Die Verknüpfung von Accounts mit Mobiltelefonnummern ist indes keine Seltenheit mehr und einige Spiele verlangen dies sogar, um überhaupt einen Account besitzen zu dürfen.

<sup>87</sup> Siehe Kapitel 5.1.6.

[62] Die Vorgehensweise Skins noch auf dem spielinternen Markt zuzulassen und deren Handel nicht mehr zu erlauben, ist bei Spielen zu empfehlen, bei denen die Hersteller ein Lootboxsystem beibehalten wollen. Denn so würden die Preise einigermassen stabil bleiben, denn der spielexterne Handel wäre nur in den Regionen verboten welche die Lootbox als Geldspiel qualifiziert haben. Alternative wäre eine Möglichkeit bereits vor dem Kauf einer Lootbox anzuzeigen, was man erhalten wird und so der Lootbox den Spielcharakter zu nehmen. Offen hierbei bleibt jedoch inwiefern dies für den Hersteller interessant wäre. Denn dies würde sicherlich zu einigen Umsatzeinbussen führen, da weniger Spieler sich Lootboxen kaufen würden, wenn sie sähen, dass sie dabei mit grosser Wahrscheinlichkeit Geld verlieren würden.

## **6.2. Skin-Gambling gesetzeskonform nach dem neuen BGS umsetzen**

[63] Wie oben aufgezeigt, ist das Skin-Gambling mit Skins aus Videospiele wie CS: GO welche einen monetären Geldwert besitzen ein sehr brisantes Thema. Gemäss Art. 5 BGS muss man eine Konzession besitzen, um Geldspiele online durchführen zu dürfen.

[64] Skins können als eine Art von elektronischer Währung gesehen werden, welche sich entwickeln kann. Würde sich ein Anbieter von Online-Geldspielen finden lassen, welcher eine Konzession vom Bundesrat erhalten hat und Skins als eine Währung akzeptieren würde, so kann Skin Gambling durchaus gesetzeskonform durchgeführt werden. Dies jedoch unter dem Vorbehalt, dass der Anbieter das BGS und VGS und die damit verbundenen Vorgaben, welche die Anlegung eines Spielerkontos gemäss Art. 47 VGS verlangt und die damit verbundene Überprüfung von Alter, Wohnort, etc. beinhaltet. Somit kann auch sichergestellt werden, dass keine minderjährigen Personen, welche bereits mit 13 Jahren Zugriff auf alle Inhalte von Steam erhalten, mit den Skins spielen könnten. Diese Variante, mit dem Zusammenschluss von einem Anbieter mit Konzession und einem anderen Anbieter, welcher Skins als Geldersatz akzeptiert, erscheint aktuell jedoch als sehr unwahrscheinlich.

[65] Kommt den Skins ein monetärer Geldwert zu, wie dies bei CS: GO der Fall ist, so ist das Skin Gambling in der Schweiz nicht (mehr) erlaubt. Dies wurde bereits in Kapitel 5.2.2 aufgezeigt. Die Situation ändert sich jedoch, sobald den Skins kein Geldwert mehr zukommt und sie gratis an die Spieler abgegeben werden, sei dies aufgrund spielerischer Leistungen oder durch Glück. Zusätzlich dürfte aber auch kein Gewinn mehr ausbezahlt werden, welcher einen Geldwert bedeutet. Die Umsetzung könnte in diesem Fall so aussehen, dass man seine Skins in einem Spiel setzen und mit Glück durch das Spiel mehr Skins oder schönere gewinnen könnte. Dabei müsste lediglich sichergestellt werden, dass den Skins kein Wert zukommt, welcher in Echtgeld umgewandelt werden kann und die Skins innerhalb des Spiels bleiben. Somit würde kein Konflikt mehr mit dem BGS bestehen. Es stellt sich jedoch die Frage, welchen Anreiz es für Anbieter dieser Funktion haben würde, da diese dabei kein Geld mehr verdienen könnten.

## **7. Fazit und Ausblick**

[66] Wie in diesem Beitrag aufgezeigt wurde, sind Themen wie Lootboxen und Skin-Gambling sehr aktuelle Themen, wobei einige Fragen im Zusammenhang mit dem neuen BGS aufgeworfen werden. Da dies ein Thema ist, welches vor allem jüngere Generationen betrifft, welche mit Videospiele gross geworden sind, existiert in der Schweiz noch keine offizielle Meinung zum

Thema und was mit diesen Elementen in den Videospiele nach dem Verbot geschehen wird. Klar ist, dass ab diesem Zeitpunkt das Anbieten von Online-Geldspielen nach dem Bundesgesetz über Geldspiele einzig schweizerischen Anbietern mit zugehöriger Konzession vorbehalten bleibt.

[67] In diesem Beitrag wurde aufgezeigt, dass Lootboxen mit Gegenständen/Skins, welche man daraus erhalten kann je nach ihrer Ausgestaltung und Umfeld ein Geldspiel sein können. Im Speziellen das Spiel CS: GO und dessen Lootboxen erfüllen die Elemente des BGS um als Geldspiel qualifiziert zu werden. Hersteller von Videospiele wie CS: GO und innerhalb dessen Umfelds, wie dies von Valve mit Steam gestellt wird, müssen sich gemäss der hier vertretenen Meinung Gedanken machen, wie sie sich per 1. Juli 2019 verhalten und ihre Lootboxen gesetzeskonform ausgestalten sollen. Was genau mit Lootboxen geschehen wird, kann an dieser Stelle nicht zu 100% vorhergesagt werden. Jedoch erscheint nach der hier vertretenen Meinung das System am wahrscheinlichsten, welches bereits in Belgien und den Niederlanden umgesetzt worden ist. Dies würde eine Restriktion des Handels und des Kaufs von Lootboxen und Skins beinhalten und das Anzeigen der Skins, welchen man erhält, falls man eine Lootbox kauft und auch öffnet. Aktuell gibt es diesbezüglich noch keine öffentliche Regelung von der Spielbankenkommission und es bleibt abzuwarten wie sich dies in Zukunft von offizieller Seite entwickeln wird.

[68] Zum Thema des Skin-Gambling wurde in diesem Beitrag festgestellt, dass gemäss dem neuen BGS alle Online-Geldspiele, welche ohne Bewilligung durchgeführt werden, in der Schweiz nicht legal sind. Da die Skins und Items in vielen Fällen als Ersatz für normales Geld auf solchen Webseiten gebraucht werden, ist diese Parallele gegeben. Eine Umsetzung, um Skin Gambling legal zu machen, wäre Skins zu verwenden, welche keinen monetären Wert haben oder dass sich Anbieter aus der Schweiz, welche eine Konzession für das Online-Geldspiel haben, Skins als virtuelle Währung ansehen würden. Dies erscheint jedoch als sehr unwahrscheinlich und deswegen wird erwartet, dass die Skin-Gambling-Webseiten von Zeit zu Zeit immer mehr aus der Schweiz verschwinden und für die Schweizer Endnutzer geblockt werden. Dies bezüglich ist noch keine Webseite, welche Skin Gambling anbietet, geblockt worden. Jedoch hat die ESBK begonnen die grössten und bekanntesten Anbieter von klassischem Online-Geldspiel zu sperren und allenfalls werden Skin-Gambling-Webseiten noch folgen.

[69] Eine offene Frage, welche an dieser Stelle bestehen bleibt, ist das Thema des Jugendschutzes im Bereich von Online-Videospiele und dessen Umfeld. Dies trotz den Regelungen im neuen BGS welches das Anlegen eines Kontos für jeden Benutzer verlangt. In den Bereichen wie Lootboxen und Skin-Gambling, aber auch bei Microtransactions sind bisher keine wirksamen Mechanismen zum Jugendschutz eingebaut. Zusätzlich gilt es an einigen Stellen zu sagen, dass gewisse Animationen, Effekte etc. bewusst darauf ausgelegt sind, besonders Kinder und Jugendliche anzusprechen und diese zu animieren Geld auszugeben. Dies in Spielen, welche meist gratis sind und nur Skins beinhalten, welche das Aussehen des Spielcharakters ändern. Dabei merkt man in der Regel gar nicht, wie viel Geld man bereits für ein «Gratisspiel» ausgegeben hat. Es wäre hierbei wünschenswert, dass ein Mechanismus eingeführt werden würde, welcher das Ganze limitiert und regelt. Spannend wäre auch die Frage bezüglich der Legalität von Animationen, die explizit auf Kinder ausgerichtet sind, um Ausgaben in einem Videospiele hervorzurufen, wobei etwas verkauft wird, was grundsätzlich keinen realen Wert hat.

---

FLORIAN FURGER studiert im vorletzten Semester der Bachelorausbildung in Rechtswissenschaften an der Universität St. Gallen (HSG).

Der Autor bedankt sich für sehr wertvolle Hinweise während der Ausarbeitung des Artikels durch Herrn Dr. Simon Planzer (PLANZER LAW Universität St.Gallen). Die im Artikel vertretenen Meinungen geben jedoch ausschliesslich die Rechtsauffassung des Autors wieder.

Diese juristische Seminararbeit wurde im Anschluss des schweizweit ersten LegalTech-Kurses unter der Leitung von Herrn Franz Kummer im Frühjahr 2019 an der Universität St. Gallen (HSG) verfasst.

---

### **Literaturverzeichnis**

Anmerkung: Alle Quellen aus dem Internet wurden zuletzt am 27. Mai 2019 abgerufen.

BAILEY PHOEBE E./GONSALVEZ CRAIG J./MAIUOLO MICHELLE/LEON TARREN/BENEDECK GÜLTEN, The age-related positivity effect in electronic gambling, in: Experimental Aging Research, Aufl. 44/2, London, 2018.

BITSKINS 2019, The Honest CS: GO Marketplace, <https://bitskins.com>.

BLIZZARD ENTERTAINMENT, Overwatch, <https://playoverwatch.com/>.

BLIZZARD ENTERTAINMENT, Overwatch: Loot Boxes, <https://us.shop.battle.net/en-gb/product/overwatch-loot-box>.

COMLOT, Geschicklichkeitsspiele, <https://www.comlot.ch/de/geldspiele-in-der-schweiz/geschicklichkeits-spiele>.

COMLOT, Lotterien, <https://www.comlot.ch/de/geldspiele-in-der-schweiz/lotterien>.

COMLOT, Sportwetten, <https://www.comlot.ch/de/geldspiele-in-der-schweiz/sportwetten>.

FORBES, #529 Gabe Newell, 2019, <https://www.forbes.com/profile/gabe-newell/>.

GEENS KOEN, Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving, <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving-vom-25.04.2018>.

GLARNER ANDREAS/KÖRNER ALEXANDRA/SCHMID CARLO, Lootboxen und Skin Gambling im Schweizer Glücksspielrecht, in: Jusletter 21. Januar 2019.

HARDENSTEIN TAYLOR STANTON, Skins in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling, in: UNLV Gaming Law Journal, Las Vegas, 7 Aufl., 2017.

HASKELL JOHN VROOMAN, More than Just Skin(s) in the Game: How one digital video game item is being used for unregulated gambling purposes online, in: Journal of High Technology Law, Aufl. 18/1, Boston, 2017.

KOLLAR PHIL, The past, present and future of league of legends studio riot games, <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>.

KOMMISSION FÜR JUGENDMEDIENSCHUTZ (KJM), Play to win: Jugendschutz bei Loot-boxen, <https://www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/meldung/news/play-to-win-jugendschutz-bei-lootboxen/>, vom 23.03.2018.



QUINAULT INDIAN NATION, Quinault Indian Nation v. Valve Corporation; complaint for damages, <https://de.scribd.com/document/406030967/Quinault-v-Valve>.

SCHENKER FRANZ, Kommentar zu Art. 626 OR, in: Honsell Heinrich/Vogt Nedim Peter/Watter Rolf (Hrsg.), Art. 530-964 OR. Obligationenrecht II. Basler Kommentar, 5. Auflage, 2016.

SCHWIDDESSEN SEBASTIAN/ KARIUS PHILIPP, Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective, in: Interactive Entertainment Law Review, London, Aufl. 1, 2018.

STATE OF WASHINGTON GAMBLING COMMISSION, Washington State Gambling Commission letter to Valve's Gabe Newell, <https://de.scribd.com/document/326551896/Washington-State-Gambling-Commission-letter-to-Valve-s-Gabe-Newell>.

SUMPER MARTIN, ZECHNER LILY, Lootboxen (virtuelle Schatzkisten) in Online-Videospielen aus der Sicht des Glücksspielrechts, 2019, [https://static.uni-graz.at/fileadmin/rewi-institute/Finanzrecht/Publikationen/RdW\\_2019\\_02\\_097.pdf](https://static.uni-graz.at/fileadmin/rewi-institute/Finanzrecht/Publikationen/RdW_2019_02_097.pdf).

TOMI NENAD ZORAN, Economic Model of Microtransactions in Video Games, in Journal of Economic Science Research, Singapore, Aufl. 1, 2018.

UNITED STATES COURT OF APPEALS FOR THE NINTH CIRCUIT, Kater v. Churchill Downs Incorporated, March 28, 2018, D.C. No. 2:15-cv-00612-MJP.

VALVE, Adjustments to maps and trade, <https://blog.counter-strike.net/index.php/2018/03/20308/>.

VALVE, At Valve we make games, Steam, and hardware., <https://www.valvesoftware.com/de/about>.

VALVE, Bekanntmachung der Wahrscheinlichkeit und des Ergebnisses zufällig ausgewählter CSGO-Artikel als Reaktion auf die politischen Anforderungen des Kulturministeriums, <https://www.csgo.com.cn/news/gamebroad/20170911/206155.shtml>.

VALVE, Communitymarkt, <https://steamcommunity.com/market/>.

VALVE, Counter- Strike: Global Offensive, [https://store.steampowered.com/app/730/Counter-Strike\\_Global\\_Offensive/](https://store.steampowered.com/app/730/Counter-Strike_Global_Offensive/).

VALVE, HTC Vive, [https://store.steampowered.com/app/358040/HTC\\_Vive/](https://store.steampowered.com/app/358040/HTC_Vive/).

VALVE, In-game item trading update, <https://store.steampowered.com/news/22883/>.

VALVE, Release Notes for 7/11/2018, <https://blog.counter-strike.net/index.php/2018/07/20618/>.

VALVE, Release Notes for 9/30/2019, <https://blog.counter-strike.net/index.php/2019/09/25667/>.

VALVE, Steam- & Spielstatistiken, <https://store.steampowered.com/stats/>.

VALVE, Steam Controller, [https://store.steampowered.com/app/353370/Steam\\_Controller/](https://store.steampowered.com/app/353370/Steam_Controller/).

VALVE, Steam Link, [https://store.steampowered.com/app/353380/Steam\\_Link/](https://store.steampowered.com/app/353380/Steam_Link/).

VALVE, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/#1](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/#1).

ZHUGEEX, China's New Online Gaming Regulations, <https://zhugeex.com/2016/12/chinas-new-online-gaming-regulations/>.

### **Materialienverzeichnis**

AUTORITÉ DE RÉGULATION DE JEUX EN LINGE (ARJEL), Rapport d'activité 2017-2018, <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2017.pdf>.

Botschaft zum Geldspielgesetz vom 21. Oktober 2015, BBl 2015 8387.

BUNDESAMT FÜR JUSTIZ (BJ), Verordnungen zum Geldspielgesetz Erläuterungen vom 22. Oktober 2018, Bern, 2018.

Bundesbeschluss über die Regelung der Geldspiele zugunsten gemeinnütziger Zwecke (Gegenentwurf zur Volksinitiative «Für Geldspiele im Dienste des Gemeinwohls»), vom 29. September 2011, BBl 2011 7401 ff.

GAMBLING COMMISSION, Children are experiencing gambling without understanding the consequences, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/news/2017/Children-experiencing-gambling.aspx>.

GAMBLING COMMISSION, Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/International-gaming-and-gambling-declaration-2018.pdf>.

GAMBLING COMMISSION, Young People and Gambling, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Statistics-and-research/Levels-of-participation-and-problem-gambling/Young-persons-survey.aspx>.

Medienmitteilungen, Der Bundesrat, 08.11.2018, Der Bundesrat setzt das Geldspielgesetz auf den 1. Januar 2019 in Kraft.

NETHERLANDS GAMING AUTHORITY, Certain loot boxes contravene gaming laws, Den Haag, 2018.

NETHERLANDS GAMING AUTHORITY, Stuy into loot boxes A treasure or a burden?, Den Haag, 2018.