



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

Der Schutz von Minderjährigen im Zusammenhang mit Filmen und Videospiele ist angesichts der starken und schnellen Veränderungen in der digitalen Welt und der Vielfalt der Anbieter eine komplexe Aufgabe. Daher begrüsst die EKSΝ das Gesetz zum Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG), das Kinder und Jugendliche wirksam vor unangemessenen Inhalten schützt und deren Auswirkungen kontrollieren soll.

Aus Sicht der EKSΝ gehört zum Schutz von Minderjährigen auch die Regulierung von videospiele-spezifischen Komponenten, welche gesundheits- oder entwicklungsgefährdende Verhaltensweisen auslösen können. Vor diesem Hintergrund bedauert es die EKSΝ, dass im Rahmen des JSFVG die so genannten Mikrotransaktionen nicht reguliert werden. In Bezug auf den Jugendschutz wäre dies jedoch wichtig, da diese finanzielle Schwierigkeiten sowie eine Normalisierung des Geldspiels, insbesondere bei Jugendlichen, nach sich ziehen können.

Die Verordnung über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVV) stellt daher eine Chance dar, die für den Jugendschutz wichtige Regulierungslücke zu schliessen.

### Regulierung von Mikrotransaktionen

Suchtexpert:innen haben wiederholt aufgezeigt, dass der Kontakt von Jugendlichen mit Mikrotransaktionen, insbesondere wenn sie häufig damit in Berührung kommen, nicht ohne Risiken ist: Mikrotransaktionen, die viele Mechanismen des Geldspiels übernehmen, normalisieren und gewöhnen Kinder und Jugendliche an das Geldspiel<sup>1</sup>. Studien haben zudem einen signifikanten Zusammenhang zwischen der Praxis des Kaufs von Lootboxen, einer gängigen Form von Mikrotransaktionen mit zufälligen Inhalten, und der Neigung, ein:e risikoreiche:r oder problematische:r Geldspieler:in zu sein, aufgezeigt<sup>2,3</sup>. Hervorzuheben sind hier insbesondere lösungsresistente Verstärkerpläne<sup>4</sup>, die ähnlich wie ein «Jackpot» bei einem Geldspielautomaten tief in die Erinnerungsspuren der konsumierenden Person abgespeichert werden.

Auf dieser Grundlage schlägt die EKSΝ vor, Art. 7 Abs. 2 der Verordnung wie folgt zu erweitern:

Als für Minderjährige ungeeignet gelten insbesondere Inhalte, die übermässige Gewalt oder explizite sexuelle Handlungen darstellen **sowie die Gesundheit und die Entwicklung schädigendes Verhalten fördern.**

---

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

<sup>2</sup> S. Kristiansen et M.C. Severin, « Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey », Addict Behav. vol. 103, April 2020, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254>

<sup>3</sup> S.T. Spicer, C. Fullwood, J. Close, L.L. Nicklin, J.Lloyd et H. Lloyd, « Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis” », Addict Behav. vol. 131, 2022,

<sup>4</sup> Unter lösungsresistenten Verstärkerplänen sind insbesondere intermittierender Verstärkungen gemeint. Darunter versteht sich eine nur gelegentliche, zufällige Verstärkung einer Reaktion (z.B: Mikrotransaktionen: durch den Kauf einer Lootbox eine zufällige Belohnung erhalten). Dadurch wird die intrinsische Motivation gestärkt und „Durststrecken“ durch die Hoffnung einer Wiederholung der Verstärkung länger ertragen.