BIU
Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.
Charlottenstr. 62
10117 Berlin
Telefon: 030 2408779-0
Fax: 030 2408779-11
E-Mail: office@biu-online.de
www.biu-online.de

Stellungnahme

Gesetzesentwurf der Bundesregierung, Entwurf eines Kleinanlegerschutzgesetzes, BT-Drs.: 18/3994

11. März 2015

In der Vergangenheit kam es im Bereich des grauen Kapitalmarktes immer wieder zu teils gravierenden Schädigungen von Kleinanlegern. Vor diesem Hintergrund halten wir das Bestreben der Bundesregierung, hier stärker regulierend tätig zu werden, für schlüssig. Transparenz ist die Grundlage dafür, dass Verbraucher souveräne Anlageentscheidungen treffen können. Zugleich ist es erklärtes Ziel der Bundesregierung, alternative Finanzierungsquellen wie Venture Capital, Crowdinvesting und Crowdfunding attraktiver zu gestalten. Der nun vorliegende Gesetzesentwurf versucht beiden Zielen gerecht zu werden. Damit insbesondere Start-ups sowie kleine und mittlere Unternehmen nicht ungewollt durch den Gesetzesentwurf unverhältnismäßig behindert und benachteiligt werden, sind im Rahmen des Gesetzgebungsprozesses noch Änderungen erforderlich.

Für Start-ups aus der Computer- und Videospielbranche sind Crowdinvesting, in erster Linie jedoch Crowdfunding und hier insbesondere das sogenannte reward-based Crowdfunding, zu wichtigen Finanzierungsinstrumenten geworden. Neben dem monetären Aspekt steht beim reward-based Crowdfunding für das Unternehmen immer auch der Austausch mit den künftigen Kunden, deren Bindung an ein Spiele-Projekt sowie die Einbindung ihrer Kreativität in das Spiele-Projekt im Fokus. Reward-based Crowdfunding ist eine neue, vor allem intrinsisch und ideell motivierte Form des digitalen Investments. Als „reward“ bzw. „Belohnung“ wird den Unterstützern beim reward-based Crowdfunding beispielsweise das Auftauchen als „Avatar“ in einem Videospiel, die Nennung im Abspann oder die Lieferung einer exklusiven Sonderedition des Computerspiels versprochen. Eine derart enge Einbindung der Kunden im Rahmen der Crowdfunding-Phase leistet einen wesentlichen Beitrag zum Erfolg eines Projektes. Während bei klassischen Finanzmarktprodukten für den Investor/Kunden die sichere Geldanlage oder die Höhe der versprochenen Rendite im Vordergrund stehen, steht beim reward-based Crowdfunding das Interesse an der Realisierung eines Projektes im Vordergrund. Für die Kultur- und Kreativbranche und hier insbesondere die Computer- und Videospielbranche ist die besonders enge Kundenbindung und der Wunsch der Crowd gemeinsam eine Idee Wirklichkeit werden zu lassen, die maßgebliche Motivation. Als Gegenleistung für den erbrachten finanziellen Beitrag stehen andere Werte im Vordergrund als eine schlichte Verzinsung oder eine monetäre Beteiligung am Unternehmenserfolg.

Trotz deutlicher Konkretisierung im Gesetzesentwurf im Vergleich zum Referentenentwurf sehen wir auch in dem nun vorliegenden Entwurf nach wie vor die erhebliche Gefahr, die deutsche Computer- und Videospielbranche in ihrer Finanzausstattung, Dynamik und Innovationskraft auszubremsen. Damit neue Formen der Unterstützung auch weiterhin

rechtssicher möglich und attraktiv bleiben sowie zugleich Innovationen nicht ausgebremst werden, sind aus der Sicht der Computer- und Videospielbranche die folgenden Änderungen im Rahmen des Gesetzgebungsprozesses angeraten.

1. Klarstellung des Umfangs des neuen § 2a Befreiungen für Schwarmfinanzierungen Vermögensanlagegesetz (VermAnlG)

Die grundsätzliche Intention des Gesetzesentwurfs, Ausnahmen für Finanzierungen aus der Crowd zu schaffen, ist zu begrüßen. Der Gesetzesentwurf versäumt es jedoch zu definieren, was unter den Begriff der „Schwarmfinanzierung" zu fassen ist. Ebenso fehlt eine Abgrenzung zwischen Crowdinvesting und Crowdfunding genauso wie eine Unterscheidung zwischen dem sogenannten equity-based Crowdfunding, dem lending-based Crowdfunding und dem reward-based Crowdfunding. Insbesondere sollte klargestellt werden, dass das reward-based Crowdfunding von § 1 Abs. 2 Ziffer 7 VermAnlG als Anlage, die „im Austausch für die zeitweise Überlassung von Geld einen vermögenswerten auf Barausgleich gerichteten Anspruch vermittelt", nicht erfasst wird. Ist es die Intention des Gesetzgebers, dass reward-based Crowdfunding von §1 Abs.2 Ziffer 7 erfasst wird, muss klargestellt werden, dass es dann auch unter die Ausnahmeregelung des § 2a VermAnlG fällt. Ohne eine derartige Klarstellung zwängt der Gesetzentwurf das reward-based Crowdfunding in eine Logik der Finanzmarktregulierung, ohne dabei dem Charakter dieser Form des Crowdfundings hinreichend gerecht zu werden. Es muss davon ausgegangen werden, dass ohne eine derartige Klarstellung das reward-based Crowdfunding in Deutschland faktisch stark ausgebremst wird, obschon es zu den wichtigsten Varianten des Crowdfundings gehört.

2. Anhebung der Bagatellgrenze für Schrifterfordernis

Eine Besonderheit des Crowdfundings und Crowdinvestings ist, dass dieses online stattfindet. Über das Internet erreichen die Finanzierungsuchenden ihre potentiellen Funder/Investoren, beide Seiten schätzen das Internet als Medium und Ort des Abschlusses der Vereinbarung. Durch das Unterschriftserfordernis nach § 15 Abs. 3 VermAnlG wird hier jedoch ein Medienbruch erzwungen, der insbesondere für die Computer- und Videospielbranche nicht zu vertreten ist. Diese Form der Regulierung geht an den Bedürfnissen einer digitalen Gesellschaft vorbei. Die in § 2a Abs. 2 Satz 2 vorgesehene Bagatellgrenze in Höhe von 250 Euro ist deutlich zu niedrig angesetzt und geht an den Bedürfnissen von Fundern und Unternehmen

gleichermaßen vorbei. Eine Anhebung der Bagatellgrenze auf mindestens 1.000 Euro pro Anlage wäre deutlich sachgerechter. Es erscheint völlig unverhältnismäßig, dass beim Onlineshopping zu Recht mit wenigen Klicks deutlich höhere Summen problemlos ausgegeben werden können, für die Beteiligung an einem Crowdfunding-Projekt jedoch eine Unterschrift erforderlich sein soll.

3. Zeitgemäße Werbemöglichkeiten für Crowdinvesting und Crowdfunding erhalten

Insbesondere für unabhängige Entwickler von Computer- und Videospielen, sogenannte Indie-Entwickler, und für Start-ups, deren finanzielle Spielräume begrenzt sind, ist es erforderlich, dort auf sich und ihre Crowdfunding-Projekte aufmerksam zu machen, wo die Nutzer des Mediums sind. Dies können soziale Netzwerke oder auch fachspezifische Webseiten und Blogs sein. Es wird sich dabei in aller Regel nicht um Presseerzeugnisse oder Medien handeln, „deren Schwerpunkt zumindest gelegentlich auch auf die Darstellung von wirtschaftlichen Sachverhalten liegt“. Die in § 12 Abs. 1 VermAnlG vorgesehene starke Werbebeschränkung geht an den Bedürfnissen von Initiatoren von Crowdfunding-Projekten und den Wünschen der Funder/Investoren vorbei und würde diesen Projekten nahezu jede Möglichkeit der Bekanntmachung entziehen. In die Ausnahmen für Schwarmfinanzierungen nach § 2a Abs. 1 VermAnlG sollte daher unbedingt auch die Werbebeschränkung nach § 12 Abs. 1 VermAnlG aufgenommen werden. Es muss Unternehmen möglich bleiben, auch in den Medien auf sich aufmerksam zu machen, in denen sie sich bewegen. Hierzu zählen beispielsweise soziale Netzwerke und Branchenmedien.

4. Anhebung der Höchstsumme für Ausnahme von der Prospektpflicht

Die Limitierung der Höchstsumme im Rahmen der Crowdfunding-Ausnahme von der Prospektpflicht nach § 2a Abs. 1 VermAnlG auf eine maximale Investitionssumme von einer Million Euro ist bereits im europäischen Vergleich deutlich zu niedrig angesetzt. Eine Anhebung des Maximalbetrages beispielsweise auf das Niveau in Großbritannien, von fünf Millionen Pfund, ist sowohl unter verbraucherschutzpolitischen als auch wettbewerbspolitischen Aspekten angeraten.

In der Digitalen Agenda der Bundesregierung heißt es ausdrücklich, dass die junge digitale Wirtschaft durch „die Verbesserung der Finanzierungsbedingungen für Startups durch international wettbewerbsfähige Rahmenbedingungen für Wagniskapital und Crowd-Investments“ unterstützt werden soll. Insbesondere für Deutschland, das zwar ein wichtiger Absatzmarkt, aber ein international wenig relevanter Produktionsstandort für Computer- und Videospiele ist, sind alternative Finanzierungsformen von besonderer Bedeutung. Insbesondere kleine und junge Entwicklerteams nutzen diese Formen der Finanzierung, da die Möglichkeiten zur Finanzierung durch öffentliche Fördermaßnahmen und den Kapitalmarkt begrenzt sind. Im Interesse einer vitalen deutschen Computer- und Videospielbranche, die insbesondere auch für Indie-Entwickler und Start-Ups optimale Wachstumsbedingungen bietet, sollte der Gesetzesentwurf eines Kleinanlegerschutzgesetzes zwingend in den genannten Punkten überarbeitet werden.

Informationen zum BIU

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospielindustrie. Seine 21 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist beispielsweise Veranstalter der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.