

Stellungnahme

**zum Entwurf eines Staatsvertrags zur Neuregulierung des
Glücksspielwesens in Deutschland
(Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrag – GlüNeuRStV) vom 17./18.
Januar 2020**

Berlin, den 18. Februar 2020

**game – Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Dr. Christian-Henner Hentsch
Leiter Recht &
Regulierung
T +49 30 2408779-22
henner.hentsch@game.de

Maren Schulz
Leiterin Politische
Kommunikation
T +49 30 2408779-15
maren.schulz@game.de

Stellungnahme zum Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrag (GlüNeuRStV-E)

Die Staats- und Senatskanzleien der Länder haben sich bei einer Sonderkonferenz am 17./18. Januar 2020 auf eine Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland verständigt. Die Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen hat mit Schreiben vom 21. Januar 2020 eine Verbändeanhörung durchgeführt und die Möglichkeit gegeben, Stellungnahmen abzugeben. Der jetzt neu geschlossene Glücksspiel-Staatsvertrag adressiert eindeutig die Glücksspielindustrie. Der game – Verband der Deutschen Games-Branche sieht sich daher von diesem Staatsvertrag nicht betroffen, möchte aber die Gelegenheit nutzen, sich deutlich von der Glücksspiel-Branche abgrenzen. Zwischen beiden Wirtschaftsbereichen verläuft eine klare Linie. Anders als bei Games steht bei Glücksspielen der potenzielle Gewinn von Geld oder anderen Wertgegenständen im Mittelpunkt. Die deutlichen Unterschiede zeigen sich aber nicht nur bei den Inhalten. Auch anhand der Akteure wird schnell deutlich, dass es sich um zwei eigenständige Wirtschaftszweige ohne Überschneidungen handelt. Folgerichtig können im game als Verband der deutschen Games-Branche nur Unternehmen und Institutionen aus dem Games-Bereich Mitglied sein oder werden.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Unsere Games bereichern das Leben aller Menschen. Daher ist es unsere Mission, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

Games sind eine der innovativsten kulturellen Ausdrucksformen und als Kulturgut anerkannt. Ihre Technologien und Mechanismen finden heute weit über den Kultur- und Unterhaltungssektor hinaus Anwendung in Gesellschaft und Wirtschaft, von der Automobilindustrie bis hin zum Bereich Bildung- und Ausbildung oder dem Gesundheitswesen. Rund die Hälfte aller Deutschland spielen Computer- und Videospiele – ganz unabhängig von Alter und Geschlecht. Spielerinnen machen dabei rund die Hälfte (48 Prozent) aus, der Altersschnitt beträgt 36,4 Jahre. Gespielt wird mit Spiele-Apps auf dem Weg zur Arbeit in der U-Bahn, gemeinsam mit Familie und Freunden auf der Spielekonsole vor dem Fernseher oder online am PC im Team. Die Vielfalt an Games reicht von Sportsimulationen über Action-Titel bis zu komplexen Strategiespielen.

A. Definition Glückspiel

Die Beibehaltung der bisherigen Glücksspiel-Definition in § 3 GlüNeuRStV-E ist zu begrüßen. Sofern Glücksspiel-Mechaniken in Computerspielen eingesetzt werden, die die Voraussetzungen der Glücksspieldefinition erfüllen, unterliegen sie selbstverständlich dieser Regulierung. Eine pauschale Einbeziehung von Geschäftsmodellen der Games-Branche verbietet sich jedenfalls. Im Übrigen steht bei fast allen Computerspielen die Geschicklichkeit im Vordergrund („Skill Games“), denn der Ausgang des Spiels hängt gerade nicht vom Zufall ab – für Esport gilt das natürlich ganz besonders.

B. Keine Ausweitung der Definition eines Sportereignisses auf Esport

Esports boomt, der digitale Wettstreit begeistert Millionen Menschen und wächst weltweit rasant. Wie kaum eine andere Disziplin hat sich der digitale Wettkampf in den vergangenen Jahren aus der Nische-zu einem Massenphänomen entwickelt. War er Ende der 1990er Jahre noch vorwiegend Insidern bekannt, werden die Wettkämpfe heute von einem Millionenpublikum per Livestream und in ausverkauften Stadien verfolgt. Die Basis von eSports bilden Computer- und Videospiele, die wettkampfmäßig von Einzelspielern und Teams gespielt werden können.

Eine Ausweitung der Definition des „Sportereignisses“ in § 3 Abs. 1 GlüNeuRStV-E auf Esport sieht die Games-Branche kritisch. Wir setzen uns dafür ein, dass die Rahmenbedingung für Esport in Deutschland verbessert werden. Eine pauschale Ausweitung der Regeln für Sport auf den Esport ist dafür nicht nötig und auch eine Gleichstellung bei Sportwetten wird abgelehnt.

Bei Esport-Turnieren stehen die Produkte von Publishern wie nirgendwo sonst im Mittelpunkt. Die Spiele werden damit in einem attraktiven Umfeld platziert. Abstrahleffekte auf andere Produkte durch Werbung und Sponsoring sind grundsätzlich erwünscht, umstrittene Werbepartner können sich jedoch auch negativ auf die Wahrnehmung der Games-Marken auswirken. Aufgrund dieser Überlegungen und um die Kontrolle über das Werbeumfeld zu behalten, schließen Publisher in Nutzungsverträgen mit Turnierveranstaltern meist bestimmte Werbung und in vielen Fällen auch Glücksspiel im Umfeld von Esport-Turnieren aus. Insbesondere in den Guidelines zur unentgeltlichen Nutzung bei kleineren Esport-Turnieren werden Glücksspiel, Wetten oder Lotterien vielfach sogar explizit ausgeschlossen und verboten. Eine Ergänzung des § 3 Abs. 1 GlüNeuRStV-E um Esport ist dafür nicht notwendig und lehnen wir ab, da insgesamt das Interesse an einer Ausrichtung von Turnieren ohne Glücksspiel und Sportwetten aus den oben dargestellten Gründen überwiegt.¹

¹ Bei Spielen, in deren Umfeld Glücksspiel und Sportwetten nicht ausgeschlossen werden, gehen Esport-Veranstalter und Esport-Teams teilweise schon Partnerschaften und Sponsoring mit Anbietern aus dem Sportwettbereich ein.

Online-Wettangebote auf Esport-Ereignisse und sonstige Aktivitäten im Esport-Wetten-Bereich werden von den Publishern durch AGB gegenüber den Spielern und ansonsten im Rahmen des Lizenzvertrags teils explizit ausgeschlossen. Eine Öffnung durch eine pauschale Gleichstellung von Esport mit Sport im GlüNeuRStV ist daher deutlich abzulehnen.

C. Sperrmaßnahmen gegen unerlaubte Glücksspielangebote

Die Games-Branche begrüßt die in § 9 Abs. 1 Nr. 5 GlüNeuRStV-E vorgesehene Möglichkeit der Glücksspielaufsicht, Maßnahmen zur Sperrung unerlaubter Glücksspielangebote zu ergreifen. Diese Möglichkeit sollte auch auf die zu Recht nach § 5 Abs. 7 GlüNeuRStV-E verbotene Werbung für unerlaubtes Glücksspiel ausgedehnt werden.

Nach dem Wortlaut der Vorschrift können Sperranordnungen nur im Hinblick auf unerlaubte Glücksspielangebote ergehen. Rechteinhaber beobachten jedoch, dass strukturell rechtswidrige Angebote im Internet, die beispielsweise massenhaft illegal Filme und Serien öffentlich zugänglich machen, häufig in großem Ausmaß auch mit Werbung für unerlaubtes Glücksspiel versehen sind.² Die Konsumenten derart strukturell rechtswidriger Angebote sind besonders häufig Kinder und Jugendliche, welche in besonderem Maße vor Werbung für unerlaubtes Glücksspiel zu schützen sind.

Erst durch die vorgeschlagene Berücksichtigung von Werbung für unerlaubtes Glücksspiel wird sich unerlaubtes Glücksspiel effektiv zurückdrängen lassen. Damit wird auch einem Grundanliegen des GlüNeuRStV-E Rechnung getragen, der Werbung für unerlaubte Glücksspielangebote grundsätzlich verbietet (§ 5 Abs. 7 GlüNeuRStV-E) und auch in § 9 Abs. 1 Satz 2 GlüNeuRStV-E explizit vorsieht, dass es Aufgabe der Glücksspielaufsicht ist, darauf hinzuwirken, dass unerlaubtes Glücksspiel und die Werbung hierfür unterbleiben.

Wünschenswert wäre auch eine Regelung, die Glücksspielanbietern ausdrücklich verbietet, auf strukturell rechtswidrigen Websites Werbung für Glücksspiel zu schalten. Eine derartige Regelung empfiehlt sich umso mehr mit Blick auf die Bedeutung, die Werbung für Glücksspiel bei der Finanzierung strukturell rechtswidriger Websites spielt. Keine andere Branche trägt stärker zur Finanzierung derartiger Websites bei.

² Siehe <https://www.white-bullet.com/q2-report>: "Der Glücksspielsektor ist nach wie vor der größte Sektor, der auf IP-rechtsverletzenden Websites zu finden ist, wobei 63% aller Markenwerbekampagnen von Glücksspielmarken stammen. Im ersten Quartal 2018 lag diese Zahl bei 60%."