

Stellungnahme

Änderung des NetzDG

Bundratsinitiative der Länder Niedersachsen und Mecklenburg-Vorpommern

Berlin, den 18. Februar 2020

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

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Maren Schulz
Leiterin
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.schulz@game.de

Dr. Christian-Henner Hentsch
Leiter Recht & Regulierung

T +49 30 2408779-22
henner.hentsch@game.de

Stellungnahme: Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetze (NetzDG) durch die Bundesratsinitiative der Länder Niedersachsen und Mecklenburg-Vorpommern

Mit einem Gesetzesantrag der Länder Niedersachsen und Mecklenburg-Vorpommern vom 7. Februar 2020 soll das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) auf „Spieleplattformen“ ausgeweitet werden sowie eine Identifizierungspflicht für Soziale Netzwerke und Anbieter von Spieleplattformen eingeführt werden.¹ Der game – Verband der deutschen Games-Branche kritisiert die Ausweitung als weder sachgemäß noch verhältnismäßig. Die Umsetzung wird nicht zum Ziel beitragen, Hasskriminalität im Internet zu bekämpfen.

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.

A. Allgemein

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. Games werden von allen Teilen der Gesellschaft genutzt und werden – ebenso wie andere Medien – auch von Extremisten, Fanatikern, Rechtsradikalen und Antisemiten genutzt. Die Games-Branche lehnt solches Gedankengut und erst recht in diesem Zusammenhang stehende Taten ab und distanziert sich deutlich davon.

¹ Der Gesetzesentwurf (Drucksache 70/20) ist abrufbar unter <http://dipbt.bundestag.de/dip21/brd/2020/0070-20.pdf>, letzter Zugriff am 11.02.2020.

I. Definition von Spieleplattformen

Das NetzDG soll durch den Gesetzesantrag um „Spieleplattformen“ erweitert werden. Unklar bleibt, wie der Begriff durch die Antragssteller verstanden wird. Die Bundesregierung definiert Spieleplattformen wie folgt:

„Spieleplattformen sind Software- oder Hardwarelösungen, über die Spiele gekauft und organisiert werden. Sie bieten die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu vernetzen, zu kommunizieren und gemeinsame Multiplayer-Partien zu organisieren.“²

Hauptzweck von Spieleplattformen sind demnach der Kauf von Spielen und die übersichtliche Darstellung der individuell erworbenen Spieletitel. Möglich sind Bewertungs- und Kommentarbereiche, wie allgemein aus Online-Shops bekannt. Sie bieten den potenziellen Käufern von Spieletiteln eine verbraucherfreundliche Möglichkeit, sich über die angebotenen Titel zu informieren und auszutauschen. Spieleplattformen sind also keine Spiele. Die Spiele selbst werden über die Spiele-Plattformen nur installiert und/oder gestartet, direkt gespielt werden kann auf Spieleplattformen üblicherweise nicht. Um auch auf anderem Weg gekaufte Spiele (beispielsweise im Versandhandel oder in Fachgeschäften) spielen zu können, wird die Registrierung auf einer Spieleplattform teilweise vorausgesetzt. Weiterhin existiert auf vielen Spieleplattformen die Möglichkeit, sich mit anderen Spielerinnen und Spielern zu vernetzen, um gemeinsam zu spielen. Üblicherweise kann die Kontaktaufnahme auf Spieleplattformen über die Nutzerkennung oder separat von der Spieleplattform im Spiel selbst erfolgen. Die Kommunikationsmöglichkeiten sind im Vergleich zu spezialisierten Messengern wie Discord sehr rudimentär. Die Kommunikationsfunktion kann eingeschränkt oder vollständig deaktiviert werden.

II. Weitere Plattformvarianten und bereits existierende Rechtsgrundlagen

Darüber hinaus existieren Community-Plattformen, die sich nicht von klassischen Internet-Foren oder anderen digitalen Kommunikations-Plattformen unterscheiden und teilweise an Spieleplattformen angedockt sind. Problematische Inhalte können dort bereits heute unter mehrere gesetzliche Regelungen fallen. Entsprechend § 10 Telemediengesetz haften Betreiber, wenn sie auf Rechtsverletzungen hingewiesen werden und nicht unmittelbar handeln („Notice & Take down“). Gemeldete Inhalte werden daher kurzfristig gelöscht.³

² Siehe dazu Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP (Drucksache 19/15582), <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/162/1916275.pdf>, abgerufen am 11.02.2020.

³ Beispiel: Meldung vom 27.01.2020, „Die Medienanstalt Hamburg/Schleswig Holstein hat 219 Steam-Profile mit verfassungswidrigen Symbolen gemeldet. Die Inhalte wurden gelöscht“, <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Steam-Medienanstalt-meldet-219-Profile-mit-Nazi-Symbolen-4646466.html>, abgerufen am 13.02.2020.

Für alle Telemedien gilt zudem der Rundfunkstaatsvertrag, der Möglichkeiten für eine Sperranordnung gibt. Die in der Begründung des Gesetzesantrags suggerierte fehlende Möglichkeit, hier gegen Täterinnen und Täter vorgehen zu können, ist tatsächlich bereits vorhanden und wird angewandt. Ein zusätzlicher spezifischer Regulierungs-Bedarf für Spieleplattformen ergibt sich daher nicht.

Für Plattformen auf denen User Spiele-Videos, insbesondere sogenannte „Let´s Plays“ aber auch Videos mit Inhalten ohne konkreten Bezug zu einem Game z.B. Kochen, Politik etc. hochladen und anschauen, sind als Videoportal zu betrachten und nicht als Spiel oder Spiele-Plattform.

B. Ausweitung des NetzDG auf Spieleplattformen

I. Kompatibilität des Netz DG mit Kommunikationsmittel auf Spieleplattformen

Das Ziel des NetzDG ist es, spezifische rechtswidrige Inhalte in der öffentlichen digitalen Kommunikation in Sozialen Netzwerken schnell zu beseitigen. Plattformen, die lediglich Individualkommunikation ermöglichen oder für die Verbreitung spezifischer Inhalte vorgesehen sind, müssen mit Blick auf das Post- und Fernmeldegeheimnis und den Datenschutz davon ausgenommen sein.

Im Gegensatz zu Sozialen Netzwerken sind Kommunikationsmittel in Games Mittel zum Spielzweck, nicht Kern der Nutzung. Sie bleiben durch viele Nutzerinnen und Nutzer ungenutzt oder vollständig deaktiviert. Die Chat-Funktionen in Online-Spielen – ob gesprochen oder geschrieben – dienen den Spieler-Teams zur Absprache und damit der Individualkommunikation. Sie finden über Texteingabe oder auch via Headset und Sprach-Chat statt. Diese Chats sind im Vergleich zu anderen Kommunikationstools wie Messenger-Diensten oder Online-Foren aufgrund ihrer Funktionsweise ungeeignet für eine weite Verbreitung von Inhalten jeglicher Art oder einen Austausch, der über das parallele Spielgeschehen hinausgeht. Die Anzahl der Nutzer einer Spieleplattform kann daher auch keine Maßzahl für eine potenzielle Reichweite der Inhalte dienen. Eine Übertragung der für Soziale Netzwerke vorgesehene Bagatellschwelle ist also sachfremd. Die gesprochenen oder geschriebenen Inhalte sind nur über kurze Zeiträume überhaupt verfügbar und weil die Anzahl derjenigen, denen sie überhaupt zur Kenntnis gelangen können, überschaubar gering ist. Kommunikation in Games eignet sich daher auch nicht für die Kommunikation über und Verbreitung von extremistischen Inhalten.

II. Messenger-Funktionen auf Spieleplattformen

Wie in der Begründung des Antrags beschrieben, zielt die Ausweitung des NetzDG auf Spiele-Plattformen (zur unklaren Definition s.o.) primär auf „Messenger-Funktionen“, die auf Spiele-

Plattformen jedoch untypisch sind, und so denn solche existieren, das NetzDG entweder schon greift oder andere gesetzliche Grundlagen bereits ausreichend Möglichkeiten bieten. Eine spezifische Ausweitung des NetzDG greift daher fehl. Sollte die Ausweitung sich auf die Messenger-Funktion in Spielen selbst beziehen, wäre sie weder sachgemäß noch verhältnismäßig. Die Kommunikation dort basiert auf Chats und ist daher flüchtig und nur kurze Zeit einem begrenzten Teilnehmerkreis zugänglich. Sie sollte ebenso wie Messaging-Dienste oder sonstige Chats außerhalb von Spieleplattformen ausgenommen bleiben. Anderenfalls würde der Anwendungsbereich des NetzDG auf Individualkommunikation ausgeweitet, deren Schutz besonderen Verfassungsrang hat und entsprechend der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts nicht oder nur bei Gefahr für überragend wichtige Rechtsgüter und mit richterlicher Anordnung zulässig wäre. Bei problematischen Einzelfällen sollte Gebrauch von den Instrumentarien beispielsweise des Telemediengesetzes oder des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags gemacht werden, mit dem schon heute Landesmedienanstalten gegen Verstöße vorgehen können. Für eine weitergehende Inhaltskontrolle und Medienregulierung fehlt dem Bund auch die verfassungsrechtliche Kompetenz.

III. Hasskriminalität in Spielen und auf Spieleplattformen? – Kommunikationsform und Inhalte

Die Anbieter von Spielen geben den Spielern umfangreiche Nutzungs- und Verhaltensregeln vor. Verstöße gegen diese werden umgehend geahndet, etwa durch Community-Manager und Support-Teams. Meldefunktionen ermöglichen es, auf Spielerinnen und Spieler, die gegen Regeln oder Gesetze verstoßen, hinzuweisen. Anstößige oder rechtswidrige Profilnamen, Profilbilder oder Chat-Nachrichten werden je nach Spiel und Plattform zusätzlich automatisch gefiltert. Accounts werden bei (wiederholten) Verstößen gesperrt.

IV. Erfüllungsaufwand für die Wirtschaft

Zum Inhalt des Gesetzesantrags oder über alternative Lösungsmöglichkeiten hat es keinen Austausch der Länder Niedersachsen und Mecklenburg-Vorpommern mit der Games-Branche gegeben. Entsprechend kann der Erfüllungsaufwand für die Wirtschaft im Antrag nicht ermittelt werden. Da die individuelle Kommunikation nicht der Hauptzweck der Angebote ist, ist damit zu rechnen, dass Anbieter die Kommunikationsmöglichkeiten einschränken oder deaktivieren. Die Spielerinnen und Spieler würden damit gezwungen werden auf Angebote von Drittanbietern auszuweichen, die nicht unter der Kontrolle und etablierten Sanktionsmöglichkeiten (z.B. Filter, Warnung, Sperre) der Anbieter von Spieleplattformen und Games stehen.

V. NetzDG ist kein effektives Mittel gegen Extremisten

Statt mit der Ausweitung des NetzDG auf eine Scheinlösung zu setzen, müssen die Strafverfolgungsbehörden besser ausgestattet und das Personal gezielter geschult werden. Aktuell wird der Kontakt mit Strafverfolgungsbehörden als zu langsam beschrieben, außerdem fehlt oftmals grundlegende technische und digitale Expertise. Ziel muss es sein, dass die Strafverfolgungsbehörden schnell und effektiv auf Hinweise und Anzeigen bei Delikten auf sämtlichen Online-Plattformen reagieren können. Außerdem muss der grenzübergreifende Austausch von Strafverfolgungsbehörden besser organisiert werden.

C. Einführung einer Identifizierungspflicht

I. Allgemein

Mit der im Antrag geforderten Identifizierungspflicht müssen Anbieter von Sozialen Netzwerke und von Spieleplattformen mit mehr als zwei Millionen inländischen Nutzern die Namen und die Anschrift ihrer Nutzer verifizieren. Die Verifizierung kann per amtlichen Ausweis, elektronischem Identitätsnachweis beziehungsweise mit einer qualifizierten elektronischen Signatur oder einem anerkannten elektronischen Identifizierungssystem erfolgen (beispielsweise Postident-Verfahren). Bislang ist für die Nutzung von Spieleplattformen deren primärer Zweck, wie oben beschrieben, der entgeltliche oder kostenfreie Erwerb von Spielen ist, eine Registrierung nötig, bei der keine Identifizierung vorgesehen ist. Die bei der Registrierung hinterlegten Daten werden vor allem für die Kaufabwicklung benötigt, sofern Zahlungen über die Plattformen getätigt werden.

II. Konsequenzen für Anbieter von Computer- und Videospiele

Die Games-Branche ist von einer sehr heterogenen Angebotsstruktur bei Spieleplattformen geprägt. Insbesondere PC-Spiele können auf mehr als einer Plattform oder auf einer Vielzahl an Plattformen angeboten werden. Üblicherweise sind die Spielerinnen und Spieler daher bei mehreren Spieleplattformen registriert. Eine Identifizierungspflicht wäre für die Konsumenten mit einem hohen Aufwand verbunden und unverhältnismäßig. Damit werden die Markteintrittsbarrieren für neue Spieleplattformen stark erhöht, da die Nutzerinnen und Nutzer neue Angebote nicht ohne großen Registrierungsaufwand ausprobieren können. Die derzeit für Verbraucherinnen und Verbraucher sehr vorteilhaften Marktstruktur mit vielen Anbietern würde durch eine Identifizierungspflicht erheblich leiden.

Des Weiteren führt die Identifikationspflicht dazu, dass Kinder- und Jugendliche die Plattformen nicht mehr nutzen können. In der Regel besitzen in Deutschland Personen erst ab 16 Jahren einen Personalausweis, der allerdings für die Identifizierung nötig wäre. Damit sind Spielerinnen und Spieler effektiv davon ausgeschlossen, viele altersgerechte Spiele spielen zu können, da in vielen Fällen die Registrierung unabhängig vom Kauf auf einer Spieleplattform

obligatorisch ist (siehe A. I). Problematisch kann die Identifizierungspflicht auch für Personen sein, die in Deutschland leben, aber eine Staatsangehörigkeit eines anderen Landes besitzen. Im Ergebnis kann dieser Ausschluss zu einem Anstieg der Nutzung illegaler Plattformen und der Piraterie führen. Auch wäre die Inselflösung eines Registrierungszwangs in einem einzigen Land durch einen VPN-Zugang vergleichsweise leicht zu umgehen. Insbesondere Extremisten und anderen Tätern ist das technische Know-how zuzutrauen, den Identifizierungszwang auf diesem Weg zu umgehen. Zudem würde die Nachverfolgbarkeit durch Strafverfolgungsbehörden schwieriger werden, die bislang über die IP-Adresse möglich ist. Zusammenfassend wird eine Identifizierungspflicht dazu führen, den Markt für Computer- und Videospiele in Deutschland nachhaltig zu schädigen: Die Bildung von Monopolstrukturen auf dem Markt der Spieleplattformen wird unterstützt und ein großer Teil der Spielerschaft davon ausgeschlossen, die Plattformen zu nutzen, ohne dass Extremisten von der Nutzung abgehalten werden können.