

Virtuelle Waffen verwandeln junge Computerspieler in Glücksspieler

Der Boom im Profi-Computerspielesegment wird durch
2,3 Milliarden Dollar Onlinewetten befeuert.

Artikel im englischen Original von Joshua Brustein und Eben Novy-Williams | 20. April 2016.¹²

Das Computerspiel Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), bei welchem Teams aus Terroristen und Anti-Terror Einheiten aufeinander schießen und um den Rundensieg kämpfen, hat sich zu einem der beliebtesten Spiele der professionellen E-Sport-Szene³ entwickelt.

Ein US-weites Turnier, welches Anfang April in Columbus, Ohio ausgerichtet wurde, füllte ein Stadion welches normalerweise für NHL-Spiele (National Hockey League) benutzt wird und generierte innerhalb von vier Tagen 71 Millionen Onlinezuschauer⁴. Im Mai werden Veranstalter wie TBS und IMG ihre eigene Liga für CS:GO mit regelmäßiger Übertragung ins Freitag-Abend-Fernsehen eröffnen.



Der aktuelle Erfolg des Computerspiels CS:GO lässt schnell vergessen, dass es sich bei dem Computerspiel nicht sofort um einen Erfolg für den Entwickler und Publisher Valve handelte. Als neuester Teil einer Serie von Counter-Strike Spielen kam CS:GO zu einem Zeitpunkt auf den Markt, an welchem für Computerspieler kein

Mangel an Alternativen herrschte. Erst mit der Einführung dekorativer virtueller Waffen, auch „Skins“ genannt, welche erspielt, gewonnen und für echtes Geld verkauft werden können, begann CS:GO sich zu einem Erfolgsprodukt zu wandeln.

¹ <http://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/>

² Übersetzung und Anmerkungen von Christian Schaack.

³ Die elektronischen Sport-Ligen veranstalten wie die Fußball-Ligen Turniere und Events auf der ganzen Welt.

⁴ Zum Vergleich, das DFB-Pokalspiel 2015 hatte laut Angaben der ARD etwa 12 Millionen TV-Zuschauer.

In-Game-Käufe⁵ sind keine Neuheit im Geschäft mit den Spielen, allerdings war es bis zu diesem Zeitpunkt nicht möglich, virtuelle Gegenstände in echtes Geld zu verwandeln. Innerhalb von nur zwei Jahren nach dem Release (dt.: Veröffentlichung) von CS:GO stieg die Anzahl der Spieler um 1500%. Heute spielen zu jedem Zeitpunkt etwa 380.000 Menschen weltweit den Ego-Shooter Counter-Strike: Global Offensive.

Als die „Skins“⁶ von Valve eingeführt wurden, sprach man seitens des Unternehmens davon, dass der Online-Waffen-Bazar den Spielern „all den Nervenkitzel eines Schwarzmarkthandels ohne das Abhängen in fragwürdigen Warenhäusern und ohne Abgestochen zu werden“ bietet. Zunächst als Scherz gemeint, nimmt die Anlehnung an einen Schwarzmarkt die aktuelle Situation im Internet bereits vorweg.

Man kann durchaus darüber diskutieren, ob kompetitives Computerspielen wirklich ein echter Sport ist. Der E-Sport hat allerdings mit etablierten Sportarten wie z.B. Fußball oder Motorsport eines gemeinsam; Menschen wetten auf den Ausgang. Das Einführen von Waffen-Skins gepaart mit der Möglichkeit, diese auch in echtes Geld umzuwandeln, führte rund um CS:GO zu einem schnell wachsenden Glücksspielmarkt. Die CS:GO-Skins werden von den Spielern für echtes Geld erworben und dann für Wetten auf die Ausgänge, von ins Internet übertragenen CS:GO-Matches, eingesetzt. Darüber hinaus gibt es bereits einen liquiden Markt für die Waffenskins der es schnell und einfach erlaubt, jeden Skin wieder in echtes Geld zu verwandeln. Das Wetten mit Skins ist also vergleichbar einfach und unkompliziert wie das Setzen von echtem Geld.

Die Popularität von CS:GO stieg durch die Etablierung der korrespondierenden Glücksspielmärkte raketenhaft an. Valve hat in den vier Jahren seit Release 21 Millionen Kopien von CS:GO verkauft und einen Umsatz von 567 Millionen US-Dollar erzielt. Bei einem Preis von rund 22 Dollar pro verkaufter Kopie bleibt die Frage, über welchen Weg dieser Umsatz noch erzielt werden konnte. Geht man nach den Angaben des Marktforschungsunternehmens SuperData, stammt ein erheblicher Anteil des Umsatzes von CS:GO aus dem Verkauf von Waffenskins. Von Valve als Verkäufer der Waffenskins abgesehen, gibt es mittlerweile eine Reihe von Webseiten welche ebenfalls den An- und Verkauf von Waffenskins für CS:GO anbieten.

Mit diesen Skins auf den Ausgang von Computerspielen zu wetten ist noch nicht ganz im Mainstream angekommen. Allerdings lassen erste Schätzungen vermuten, dass 2015 bereits mehr als 3 Millionen (Glücks-) Spieler über 2,3 Milliarden US-Dollar Wert in Waffenskins auf den Ausgang von E-Sport-Ereignissen gesetzt haben. Die Websites, welche An- und Verkauf von Skins und häufig auch das Wetten mit Waffenskins anbieten, sind direkt per API⁷ an die

⁵ Möglichkeit, echtes Geld innerhalb eines Shops in einem Spiel z.B. für optische Effekte auszugeben.

⁶ Der Begriff steht für eine modische Einfärbung oder Musterung z.B. von einer Waffe aus einem Computerspiel.

⁷ Als API bezeichnet man eine Programmierschnittstelle welche die Anbindung von fremder Software an die eigene Softwareplattform und die Kommunikation erleichtert.

Softwareplattform des CS:GO-Entwicklers Valve angebunden. Das Unternehmen stellt auf diesem Weg sicher, an jedem verkauften Skin beteiligt zu werden und verdient an jedem auf der Welt verkauften Skin 15%.

„Nichts an Counter-Strike hat noch etwas mit dem Spiel zu tun. Es geht nur noch ums Wetten und Gewinnen!“ sagt Moritz Maurer, Head of eSports Integrity von SportIM. Sein Unternehmen hat sich der Vermittlung zwischen Sport-Ligen und Sportwettanbietern zur Bekämpfung von Manipulation und Korruption verschrieben.

Illegale und nicht regulierte Sportwetten sind fast überall auf der Welt verboten und geht man nach der Meinung einiger (US) Anwälte, so reicht dieser Umstand bereits aus um ein Handeln zu rechtfertigen. In den letzten Jahren kam es, gerade beim Pro-Gaming⁸, immer wieder zu Manipulationen auf höchstem Niveau. Die Täter, häufig selbst CS:GO-Spieler, sorgen dafür, dass Matches auf eine bestimmte Art, z.B. mit einem Sieg oder einer Niederlage enden. Im Vorfeld setzen sie große Mengen an Waffenskins, bzw. Geld, auf den fingierten Ausgang dieser Matches. Auf diesem Weg können von den Betrügern hohe Gewinne durch die Manipulation der Quoten erzielt werden. Valve fährt eine harte Linie gegen solche Betrüger und schließt sie vom Spiel aus, dies verhindert jedoch weder den Betrug als solchen, noch hält es die (Computer-) Spieler vom Glücksspiel ab. Das Unternehmen scheint derzeit weder gewillt das Benutzen der Waffenskins für Glücksspielzwecke zu unterbinden, noch nimmt das es Stellung zu den sich in diesem Artikel auftauchenden Fragen und Problematiken.

CS:GO wird meist von jungen Menschen im Alter um 16 Jahren herum, der typischen Zielgruppe diese Computerspiels, betrieben⁹. Sven, ein 16-jähriger holländischer Jugendlicher gehört dieser Zielgruppe an. Er und seine Freunde spielen CS:GO und schauen auch den Profis (Pros) beim Spielen zu. Sven erzählt uns, er hat das Wetten mit Skins erst ausprobiert nachdem ihm ein Freund davon erzählt und behauptet hatte, es gäbe Leute die mit diesem „System“ tausende verdienen würden. „Seit ich angefangen habe zu Wetten, spiele ich weniger“, „Man



ist total gehyped¹⁰ und hofft, dass das eigene Team gewinnt. Jeder Kill den das Team macht, jede Runde die sie gewinnen, hyped dich nur noch

mehr.“ Seit er mit dem Wetten begonnen hat, verlagert sich sein Interesse am Computerspiel CS:GO immer weiter weg vom eigentlichen Spiel und seinem Inhalt, hin zum Wetten auf den Ausgang von Matches. Sven zockt auf einer unabhängigen Website namens CSGO Lounge¹¹, einem der größten Anbieter für das Wetten mit Waffenskins. Die Seite informiert Besucher nur hinreichend über die Inhaber, wie sich die Nutzung der Seite zu lokalen Glücksspielgesetzen verhält oder ob Maßnahmen zum Verbraucherschutz getroffen wurden.

⁸ Bezeichnet den professionellen Bereich im eSport in welchem Gewinne und Sponsoring einen festen Platz haben.

⁹ Meinung der Autoren.

¹⁰ Jungendsprachliche Analogie zum aufgereggt oder extatisch sein.

¹¹ <https://csgolounge.com/>

Sven lässt sich davon jedoch nicht beeindrucken. Schließlich hat die CSGO Lounge einen der größten Namen unter den Spieleherstellern auf ihrer Seite. Sven berichtet „Ich vertraue der Seite, weil jeder in der Community¹² sie benutzt.“ und „Die Seite wurde sogar von Valve bemerkt und bekam von ihnen Unterstützung angeboten“. Tatsächlich kann die Seite nur dann genutzt werden wenn sich die Spieler über ihren STEAM-Account, auf welchem sich auch CS:GO befindet, auf CSGO Lounge anmelden.¹³



Den Sitz in Bellevue, Washington USA, gilt das Unternehmen Valve als einer der größten und erfolgreichsten Spielehersteller der Welt. Zum Portfolio gehören bekannte Spielerserien wie Counter-Strike, Defence Of The Ancients (DotA), Team Fortress und Portal. Darüber hinaus besitzt und betreibt das Unternehmen die PC-Spiele-Plattform STEAM, welche in ihrer Bedeutung für PC-Spieler wohl gleichbedeutend mit dem App- oder Play-Store für Smartphonebesitzer sein dürfte. Valve veröffentlichte bisher keine Informationen über seine Umsätze, allerdings schätzt das Marktforschungsunternehmen PrivCo für das Jahr 2013 einen Reingewinn von 325 Millionen bei einem Gesamtumsatz von 1,6 Milliarden US-Dollar. Gabe Newell, einer der Mitbegründer des Unternehmens und der Mann für PR- und Pressefragen, soll laut dem Forbes Magazine bereits über 2,2 Milliarden US-Dollar Privatvermögen verfügen.

Dass Valve seine virtuelle Wirtschaftlichkeit sehr ernst nimmt, zeigt auch das Anheuern von Yanis Varoufakis, vor seinem Amt als Finanzminister Griechenlands. Als Spezialist war er für das Erstellen von virtuellen Währungen und deren Transfer zwischen verschiedenen virtuellen Systemen zuständig.

Auf Valves Developer Conference 2014 erklärte Kyle Davis die Denkweise hinter Valves Strategie. Der beste Weg, Spieler langfristig an ein Spiel zu binden, so fand man bei Valve heraus, war virtuelle Gegenstände (wie z.B. Waffenskins) mit zufälligem Wert auszuschütten und einen beständigen und robusten Markt, auf welchem diese gehandelt werden können, zu garantieren. „Das ist kein Zufall“ so Davis, „Es ist so entworfen!“ und führt weiter aus „Wir bekommen mehr und mehr Rückmeldungen von Spielern die sagen „Ich weiß nicht was los ist aber ich spiele seit einer Woche DotA und hab die Items, die ich dafür bekommen habe, für 100\$ verkauft!“, das ist ein Riesenerfolg für uns.“ Eine Interviewanfrage zu dem Thema dieses Artikels lehnte der Valve-Mitarbeiter jedoch leider ab.

Der Kauf und Verkauf von virtuellen Gütern aus Spielen für echtes Geld ist ein gängiges Feature von Computerspielen. Spieler dazu anzuhalten, diese virtuellen Güter zu kaufen, ist ein mittlerweile fest verankertes Geschäftsmodell für Spieleentwickler geworden.

Mit der Erlaubnis, diese virtuellen Güter auch an Dritte weiterzugeben, steht Valve jedoch alleine. Häufig findet sich auf den Seiten der Wettanbieter nicht nur die Möglichkeit auf den Ausgang von CS:GO Matches zu setzen. Eine der Seiten betreibt eine Art Lotterie mit Waffenskins, bei welcher die Gewinnchancen im Minutentakt mit der Höhe des gesetzten

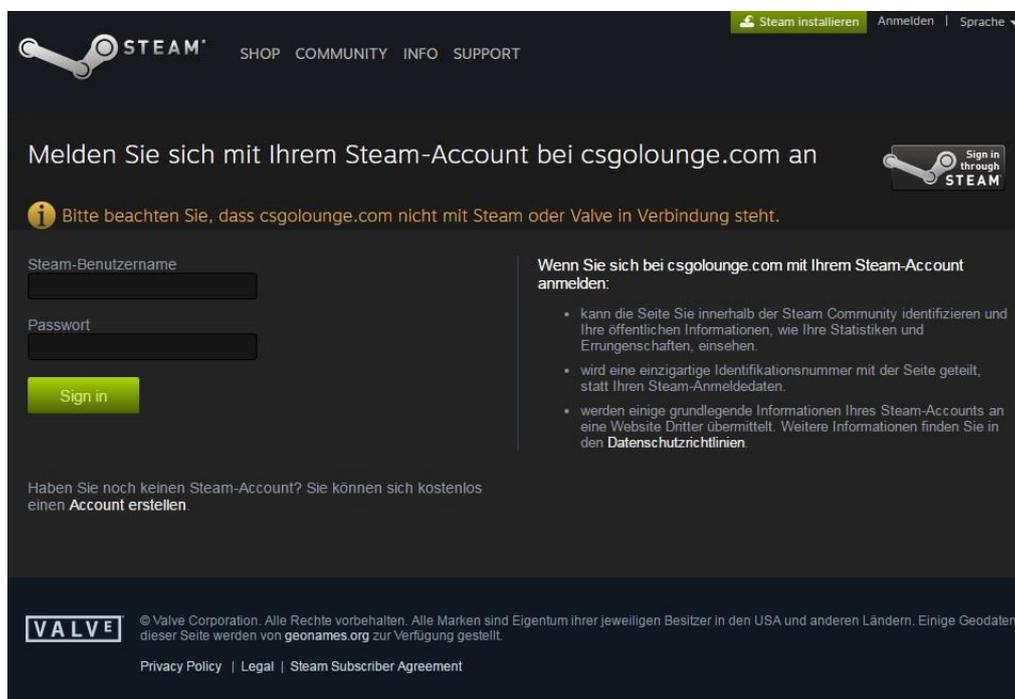
¹² Bezeichnung für die Gemeinschaft der Computerspieler, hier die Spieler von CS:GO.

¹³ Anmerkung des Übersetzers.

Wertes der Waffenskins steigen. Andere Seiten betreiben Gewinnspiele, welche stark an Roulette erinnern. Mit den kompetitiven und sportlichen Matches von CS:GO hat dies nichts mehr zu tun.

Auch wenn die Webseiten unabhängig betrieben werden, wird die von Valve zur Verfügung gestellte Software benutzt und Gewinne werden in Waffenskins ausgezahlt.

Nach den Angaben des Betreibers der CSGO Lounge unterstützt Valve mit technischem Support die Webseite direkt. Ebenso ist das Valve-Spieleplattform STEAM-Logo prominent auf der Webseite der CSGO Lounge zu sehen. In den Foren der Webseite weist einer der Moderatoren besonders „jüngere Nutzer“ welche das Gefühl haben betrogen worden zu sein, darauf hin: „Wenn etwas nicht stimmt, schreibt nicht hier im Forum; kontaktiert den Kundendienst von STEAM/Valve.“



Millionen junger Menschen schauen bereits heute anderen jungen Menschen dabei zu wie sie sich, bewaffnet mit einem Head-Set, Tastatur und Maus, durch digitale Online-Schlachten klicken. Für Unerfahrene kann es zu Anfang etwas schwierig sein dem Geschehen zu folgen, doch wie in anderen Sportarten auch gibt es Teams, Ligen, Sponsoren, Werbung und damit einhergehend, mehr und mehr Geld. Wenig überraschend also, dass die neue Form des Glücksspiels in den Fußstapfen des E-Sport daherkommt.

Als Turner Broadcasting und Partner in das E-Sport-Segment vorstießen, begannen sie gezielt mit CS:GO. Man versuchte ein Publikum zu erreichen, dass nicht zu den traditionellen TV-Konsumenten gehörte. Mit leicht nachvollziehbarer Darstellung und relativ einfachen Regeln ist CS:GO für unerfahrene Spieler weit zugänglicher als z.B. das Fantasy MOBA League Of Legends mit seinen überbordenden Effekten. Sich digital dargestellte Figuren anzusehen,

welche aufeinander schießen ist wesentlich einfacher. Auch Turner Broadcasting sowie die Partner WME/IMG standen nicht für ein Interview zur Verfügung.

Traditionelle Wettanbieter sehen den aktuellen Trend des Skin-Gamblings ebenfalls kritisch. Viele der Anbieter existieren schon lange und halten sich an Konzessionen und Regulationen. Sie sehen die Webseiten, auf denen mit Waffenskins gewettet werden kann, als illegale Konkurrenz zum eigenen Geschäft. Bryce Blum, Sprecher von Unikrn, eines traditionell ausgerichteten Sportwetten Anbieters aus Seattle, hat „keinen Zweifel, dass die Behörden in naher Zukunft mit der Regulation nachsteuern. Das wird ein harter Tag für die jetzigen Skin-Wettanbieter.“

Bisher sieht es allerdings so aus, als würden die illegalen Anbieter keine Einschränkungen erfahren. Die zuvor vorgestellte Website CSGO Lounge ist nur einer von 700 Anbietern für Skin-Wetten weltweit. Jeden Tag gibt es neue Serien und Matches zu verfolgen. Einige dieser Events erzeugen die Aufmerksamkeit von tausenden Usern. CSGO Lounge konnte im März 2016 rund 38 Millionen Besucher verbuchen. Das entspricht einem Vielfachen der Besucher auf den Webseiten von traditionellen Wettanbietern. Ein durchschnittliches CS:GO Match erzeugt, nach Angaben von SportIM, etwa 134.000 US Dollar an Umsatz. Das bisher populärste Match in diesem Jahr erzeugte satte 1,2 Millionen Dollar an Wettumsatz.

Die Höhe der Wettsummen zieht natürlich auch Betrüger an. Ständig hört man von Gerüchten über manipulierte Matches. Zu Beginn des Jahres zog ein Wett-Skandal gehobener Größenordnung die Aufmerksamkeit des Spieleherstellers Valve auf sich. Das Unternehmen bot der Website CSGO Lounge an, in dem Fall gemeinsam vorzugehen. Als Ergebnis bannte¹⁴ Valve sieben Spieler von gesponserten Events, verbot Mitarbeitern und professionellen Spielern (Pro-Gamer) das Wetten auf Matches, Mitarbeitern den Kontakt zu semiprofessionellen und professionellen Spielern mit großem Wettvolumen und die Veröffentlichung und Weitergabe von Insiderinformationen. Gegen die Webseite CSGO Lounge selbst wurden keine sichtbaren Aktionen unternommen.

In den USA sind Sportwetten in 46 Staaten illegal¹⁵ CSGO Lounge erinnert Spieler zwar daran sich an die lokale Gesetzgebung zu halten, verzichtet jedoch im Gegensatz zu vielen anderen Wettanbietern auf Funktionen, die Glücksspieler anhand geografischer oder IP-Daten aussperrt. Die Webseite wird nach Glücksspielern aus Russland am häufigsten von U.S. Amerikanern aufgesucht.

Es ist jedoch wenig überraschend, dass es gegen das Wetten mit Waffenskins bisher keine Untersuchungen gab. Das System wird durch eine komplexe und vielschichtige Abstraktion gedeckt. Wettgewinne werden in einer Sub-Kultur erzielt, von welcher Regulierungs- und Strafverfolgungsbehörden noch nicht einmal wissen, dass sie existiert. Es gibt Anwälte in den USA welche das Unternehmen Valve für sein Handeln in der Verantwortung sehen, allerdings

¹⁴ Bann; Permanente Sperrung des betroffenen Spiel-Accounts.

¹⁵ In Deutschland arbeiten Wettanbieter nur mit vorhandener Konzession und unter bestimmten personellen Auflagen im legalen Bereich.

ist die Rechtsprechung in den USA in diesen Fällen nicht eindeutig kalkulierbar und kann sich darüber hinaus binnen weniger Jahre umfassend ändern.

In einigen Fällen haben Richter in den USA entschieden, dass Aktivitäten mit virtuellen Gütern innerhalb von digitalen Spielen kein Glücksspiel sind, da ihnen der Bezug zur Realität fehle. Der Bezirksrichter von Maryland, Florida U.S., James Bredar lehnte erst im Oktober 2015 eine Klage gegen den Computerspielehersteller Machine Zone¹⁶ mit „Die Gesetze des Bundestaates überwachen keine Spielgeld-Bagatellen!“ ab.

Andere prominente Firmen der Branche wie Blizzard Activision, Riot und Zynga verfolgen, trotz gewonnener Prozesse, eine eindeutige Trennungsstrategie zwischen hartem und virtuellem Geld. Nicht so das Unternehmen Valve. Die Software von Valve erlaubt sogar explizit virtuelle In-Game Gegenstände in echtes Geld zu tauschen.

Ryan Morrison, ein Anwalt aus New York mit der Spezialisierung auf Rechtsfragen im Zusammenhang mit digitalen Spielen, erhielt in den letzten vier Monaten über zwei Dutzend Anfragen von Klienten, welche Valve nach einem Verlust durch Skin-Wetten verklagen wollen. Viele dieser Klienten sind noch nicht volljährig. Ihre Skin-Wetten werden häufig unwissentlich von ihren Eltern gesponsert. Da die Skins als Einkäufe bei Valves Computerspielplattform STEAM erscheinen, fallen sie den Erwachsenen meist nicht als Wetteinsatz auf. Keiner der Betroffenen wollte sich jedoch näher zu seinem Problem äußern.

Morrison hingegen verträgt die Diskussion um Skin-Wetten nur noch schwer. „Valve verhält sich wie ein ahnungsloses 10 Mann Garagen-Startup. Ich bin schockiert, dass sie das zulassen.“ teilt er uns zum Abschluss noch mit.

Kontakt



Referat Suchtprävention
Christian Schaack
Hölderlinstr. 8, 55131 Mainz
Telefon: 06131 2069-46
Fax: 06131 2069-69
E-Mail: cschaack@lzg-rlp.de
Internet: www.lzg-rlp.de

¹⁶ Hersteller des Mobile Spiels „Game Of War; Fire Age“