

Skimgambling

Wie das Wetten mit virtuellen Items den E-Sport verändert

Im April 2016 erschienenen Artikel¹ über Virtuelle Waffen und Glücksspiel, warf Joshua Brustein Licht auf eine fragwürdige und mutmaßlich illegale Entwicklung im Bereich Online Computer- und Glücksspiel. Verkürzt war es Kindern und Jugendlichen möglich, mit Gegenständen aus dem Spiel Counter Strike Global Offensive im Internet zu wetten. Die Gegenstände konnten, mittels diverser digitaler und analoger Zahlungsmittel, von jungen Menschen beim Hersteller des Spiels von CS:GO erworben werden. Nachdem die harte in eine virtuelle Ersatzwährung („Skins“) getauscht wurde, konnte diese wiederum benutzt werden, um auf den Seiten von Wettanbietern zu wetten. Das System als solches ist kritisch zu bewerten, da es Kindern und Jugendlichen den Zugang zu glücksspielartigen Inhalten² ermöglichte. Aktuell gibt es nicht nur Hinweise auf die Manipulation der Ausgänge durch Spieler sogenannter Esport-Matches³, es werden auch Anschuldigungen laut, welche Betreibern von YouTube Kanälen vorwerfen, ein Millionenpublikum dazu beeinflusst zu haben, auf Seiten wie z.B. Skinjoker.com mit Skins zu wetten. In den Teilweise nicht mehr verfügbaren Videos der beschuldigten, konnten sie beim Gewinnen von fünfstelligen Summen beobachtet werden.

Im Zuge des Artikels von Brustein und der Einreichung einer Klage von Betroffenen⁴ gegen den CS:GO-Hersteller Valve in den USA, erhielt das Thema „Skin-Gambling“ immer mehr Aufmerksamkeit. Andere YouTuber wurden auf die Vorgänge um CS:GO aufmerksam und begannen die Hintergründe zu den horrenden Gewinnen zu ermitteln. In Youtube-Videos⁵ zeigen zwei YouTuber, dass die des Betruges Beschuldigten selbst die Besitzer der Wettseite sind, welche sie mit ihren fragwürdigen Videos bewerben. Als solche hatten sie Zugang zur Datenbank der Seite und wären in der Lage gewesen, die Gewinnchancen von Spielern zu manipulieren. Darunter auch die eigenen. Selbst wenn keine Manipulation der Gewinnchance stattgefunden hat, so haben die Beschuldigten risikofrei bei der eigenen Firma gewettet und dies öffentlich und ohne Klarstellung beworben.

Das Zielpublikum von CS:GO liegt, Schätzungen nach, etwa bei 14 Jahren. Diese jungen Menschen setzen sich häufig auch über YouTube, Twitch und andere Web-Angebote mit ihrem Lieblingsspiel auseinander. Sie blicken zu den erfolgreichen Spielern und YouTubern auf und sehen diese als Idole, welchen nachzueifern cool ist. Wetten diese Idole im Internet mit Items aus Computerspielen, so

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

² <https://csgolounge.com/>; <https://skinjoker.com/#/>; <https://csgolotto.com/>

³ <http://www.giga.de/spiele/counter-strike-global-offensive/news/counter-strike-global-offensive-wettbetrug-aufgedeckt/>

⁴ <http://www.polygon.com/2016/6/23/12020154/counter-strike-csgo-illegal-gambling-lawsuit-weapon-skins-valve>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=4luXz-cux1M>; https://www.youtube.com/watch?v=_8fU2QG-lV0

könnten junge Menschen dies als Aufforderung verstehen dem nachzueifern und gelangen so möglicherweise, in Kontakt mit den illegalen Wetten. Über die Plattform STEAM Geld in Items und Items in Geld tauschen zu können, vergleichbar mit dem Tausch von Geld in Jetons in einer Spielbank, welche dann wiederum bei Drittanbietern zum Wetten eingesetzt werden, befeuerte den leichten und nicht regulierten Zugang junger Menschen zu dieser Art von Glücksspiel.

Die aktuelle Situation stellt sich verbessert dar. Der Betreiber der STEAM-Plattform Valve hat die Verwendung seiner Waffenskins in Zusammenhang mit illegalen Glücksspielangeboten weltweit untersagt. Mit diesem Schritt hat Valve nicht nur die eigene Glaubwürdigkeit wiederhergestellt, sondern die vorhandenen Angebote binnen weniger Wochen nahezu vollständig ausgetrocknet.

Berichten von Gamestar.de⁶⁷ zufolge, entschieden die verbliebenen Wettanbieter zunächst ihre Pforten zu schließen und den Bereich des Skingamblings auch mit Konzession nicht weiter zu betreiben, wie z.B. auf der Seite von CSGOlounge.com⁸ zu lesen ist.

Die Ankündigung stellt klar, dass auf CSGOlounge.com nicht länger mit Skins gehandelt werden darf, man jedoch im Bereich klassischer Sportwetten für den E-Sport Angebote schaffen werde. Zukünftig, so ließe sich dieses Versprechen interpretieren, kann also mit harter Währung auf die Ausgänge von E-Sport Events gewettet werden. Damit reiht sich der E-Sport bei den Wetten und Wettbetreibern der klassischen Sportwetten ein. Gerade durch die große Anziehungskraft, welche der E-Sport auf junge Menschen besitzt, muss dieses Thema daher auch zukünftig integraler Bestandteil präventiver Bemühungen im Dialog mit jungen Menschen sein.

Zukünftig rechnen wir im Feld der E-Sportwetten mit einer umfassenden Entwicklung. Als Referat Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung sehen wir diese kritisch und werden die Entwicklungen in diesem Bereich auch in Zukunft genau beobachten.

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

⁶ <http://www.gamestar.de/spiele/counter-strike-global-offensive/news/csgo,47219,3275313.html>

⁷ http://www.gamestar.de/spiele/counter-strike-global-offensive/news/csgo_gluecksspiel,47219,3276617.html

⁸ <https://csgolounge.com/notice>