

Stellungnahme

Diskussionsentwurf zu den Bereichen Rundfunkbegriff, Plattformregulierung
und Intermediäre: „Medienstaatsvertrag“

Abgegeben am 30. September 2018

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

Charlottenstraße 62
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

Die Rundfunkkommission der Länder hat im Juli dieses Jahres den Diskussionsentwurf für den neuen Medienstaatsvertrag zu den Bereichen Rundfunkbegriff, Plattformregulierung und Intermediäre veröffentlicht und hat zur Stellungnahme zu dem Entwurf bis zum 30. September 2018 eingeladen. Der game - Verband der deutschen Games-Branche bedankt sich für die Gelegenheit zur Stellungnahme und begrüßt insbesondere die Regelungsvorschläge zum Rundfunkbegriff.

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 zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

Die Klarstellung und Neufassung des Rundfunkbegriffs ist aus Sicht unserer Mitglieder dringend geboten. Live-Streaming mit Gaming-Inhalten boomt derzeit. Bei Twitch werden kommentierte Videos beim Computerspielen, so genannte Let's Plays, monatlich von Millionen Zuschauern abgerufen, die beispielsweise im Januar 2017 mehr als 2 Milliarden Minuten zugehört haben. Millionen Fans verfolgen gebannt die Live-Spielzüge und Taktiken von eSports-Profis und Laien. Zu den populärsten Disziplinen gehören Multiplayer- und eSports-Titel wie „League of Legends“, „Dota 2“, „Overwatch“, „Counter-Strike“ und „Hearthstone“, aber auch „Minecraft“ und „GTA 5“. eSports-Wettbewerbe werden nicht nur über Twitch, sondern auch direkt über Veranstalter wie Turtle Entertainment oder Freaks 4U Gaming gestreamt oder auch im Privatfernsehen gesendet. Aber auch Story-lastige Titel, etwa Rollenspiele, und natür-

lich die Besprechung von Neuerscheinungen werden häufig gestreamt, meist bei Youtube. Neben Angeboten wie dem von unserem Mitglied Rocket Beans TV haben sich gerade bei Youtube mittlerweile populäre Kanäle mit so genannten Youtubern als Kommentatoren etabliert. Bekannteste Games-Let's Player mit mehreren Millionen Abonnenten sind etwa Gronkh, Paluten und PietSmiet, die über die Agentur 2nd Wave teilweise Mitglied im game sind. Gerade durch den öffentlich gewordenen Fall „PietSmiet TV“ ist die Debatte rund ums Thema Rundfunklizenz entstanden.

Sowohl rechtlich als auch gesellschaftspolitisch ist eine moderne Gesetzgebung in Bezug auf die Chancen neuer Medien und der Kommunikation mit ihnen und durch sie mehr als dringend. Gerade angesichts der aktuellen Herausforderungen für unsere demokratische Gesellschaft brauchen wir den engagierten und freien Diskurs und die engagierte Debatte in der digitalen Welt insbesondere in Formaten, die mehr Inhalte zulassen als Social Media Plattformen. Das sind insbesondere Streaming- und Let's Play-Formate. Man denke nur an Youtuber wie Pietsmiet oder Gronk, die als Let's Player angefangen haben und mittlerweile über ihre Formate Zielgruppen für politische Inhalte interessieren, die über klassische Wege immer schwerer zu erreichen sind. Bestes Beispiel sind die Diskussionsrunden mit den Generalsekretären aller Parteien auf der gamescom 2017 und 2018, die von Youtubern moderiert werden und damit ca. 100.000 Zuschauer erreicht haben. Es ist notwendig, diese Akteure zu ermutigen, anstatt ihnen regulative Steine in den Weg zu legen, die aus Zeiten alter Medienordnung stammen, die mit der digitalen Welt nichts mehr zu tun haben und an den vormaligen Zielen in der neuen Welt auch völlig vorbeigehen. Stattdessen sollte der Gesetzgeber die neue Welt als Chance für eine stärkere Bürgerbeteiligung erkennen und dieser gesetzlich den Weg bereiten, anstatt ihn wie derzeit mit Lizenzverfahren zu erschweren.

Insgesamt ist der Diskussionsentwurf zu den Bereichen Rundfunkbegriff, Plattformregulierung und Intermediäre weitgehend gelungen. Insbesondere die Klarstellung zum Rundfunkbegriff und die Ausnahme von Rundfunkprogrammen im Internet, die „vorwiegend dem Vorführen und Kommentieren des Spielens eines virtuellen Spiels dienen“, sind zu begrüßen. Mit Blick auf die Interessen der Games-Branche konzentrieren wir uns in unserer Stellungnahme auf den Bereich Rundfunkbegriff und nehmen dazu wie folgt Stellung.

§ 2 Begriffsbestimmungen

Es ist zunächst begrüßenswert und geboten, den Rundfunkbegriff angesichts der laufenden Novellierung der AVMD-Richtlinie und den europarechtlichen Vorgaben und natürlich wegen der neuen technologischen Möglichkeiten und geänderter Realitäten zu öffnen und behutsam weiterzuentwickeln. Das Merkmal „unter Benutzung elektromagnetischer Schwingungen“ ist wegen der etablierten digitalen Übertragungstechniken vollkommen überveraltet und auch nicht technologie-neutral und wird daher richtigerweise ersetzt. Auch die Verankerung des Tatbestandsmerkmals „journalistisch-redaktionell“ in § 2 Abs. 1 Satz 1 Hs. 2 StV-E ist nachvollziehbar und erleichtert die Rechtsanwendung.

Zu bedenken ist allerdings, dass durch die Streichung des Katalogs der negativen Tatbestandsmerkmale der Rundfunkbegriff zunächst maximal geöffnet wird und erst auf der Rechtsfolgenseite eine Einschränkung vorgenommen wird. Dies führt dazu, dass im Gegensatz zum verfassungsrechtlichen Rundfunkbegriff der einfachgesetzliche erheblich ausgeweitet wird – mit allen verfassungsrechtlichen Vor- wie auch regulatorischen Nachteilen. Dies ist mit Blick auf die veränderten technischen Verbreitungsmöglichkeiten zwar naheliegend, wegen der deutlich niedrigeren Wirkmächtigkeit und der größtmöglichen Vielfalt von Angeboten im Internet aber nicht vergleichbar und daher auch nicht zwingend. Es wäre ebenso denkbar und sicherlich niederschwelliger, diese Besonderheiten schon durch eine Klarstellung in § 2 Abs. 3 RStV zu berücksichtigen. Letztendlich ist doch fraglich, ob wirklich jedes Live-Streaming von journalistisch-redaktionell gestalteten Angeboten entlang eines Sendepfades – auch, wenn es nur wenige Menschen angeboten wird oder gar familiären Zwecken dient – unter den Rundfunkbegriff fallen sollte.

§ 20 Zulassung

Die Neuordnung der Zulassung ist konsequent, stellt aber auch den Grundsatz auf, dass alle privaten Veranstaltungen von Rundfunk – also auch private Live-Streams – einer Zulassung bedürfen. Erst im zweiten Schritt greift gegebenenfalls die Ausnahme des § 20b StV-E.

Die Zulassungsfiktion ist gerade für kleinere Rundfunkanbieter eine begrüßenswerte Erleichterung. Die Fristen sind angemessen und klar.

§ 20a Erteilung einer Zulassung für Veranstalter von bundesweit verbreitetem Rundfunk

Bei § 20a RStV ist dringend zu überdenken, dass nach diesem Entwurf im Falle einer Zulassungspflicht der Veranstalter von Live-Streaming gem. § 20a Abs. 1 Nr. 1 unbeschränkt geschäftsfähig sein muss. Dies würde dazu führen, dass also Youtuber oder Let's Player, die nicht in die Ausnahme des § 20b StV-E fallen und daher eine Lizenz beantragen müssten, volljährig sein müssen. Gerade im Games- und eSport-Bereich, ebenso bei Influencern, sind häufig auch Jugendliche tätig und teilweise professionell aufgestellt sowie wirtschaftlich erfolgreich. Hier muss gewährleistet sein, dass Streaming auch bei einer Lizenzpflicht weiterhin möglich sein kann, andernfalls würde deren Informationsfreiheit sowie die Berufsfreiheit durch eine Formale aus rein fernsehen- und radiogeprägten Zeiten unverhältnismäßig eingeschränkt.

Vorschlag:

Wir sprechen uns daher dafür aus, in § 20a Abs. 1 Nr. 1 StV-E das Wort „unbeschränkt“ zu streichen.

§ 20b Bagatellrundfunk

Durch die Ausschlussklausel des § 20b StV-E wird „Bagatellrundfunk“ von der Zulassungspflicht ausgenommen. Schon der Begriff Bagatellrundfunk verdeutlicht den fraglichen Grundsatz, dass jedes Live-Streaming von journalistisch-redaktionell gestalteten Angeboten entlang eines Sendepfades im Internet Rundfunk ist.

Aus Sicht der Games-Branche ist es sehr wichtig, dass das Vorführen und Kommentieren von Computerspielen zumindest von der Lizenzpflicht ausgenommen wird, wenn eine Qualifizierung als Rundfunk denn wirklich geboten wäre. Bislang steht diese Ausnahme in Klammern und wir möchten darum bitten, diesen Ausnahmetatbestand unbedingt beizubehalten. Der JMStV kennt in § 12 die Beschränkung auf „virtuelle Spiele“ wie in § 20b Abs. 1 Nr. 3 StV-E am Ende nicht und auch in anderen Gesetzen findet sich dieser Begriff bislang nicht. Aus Gründen der Einheitlichkeit und des Gleichlaufs schlagen wir daher die Übernahme des Begriffs aus dem JMStV vor.

Vorschlag:

Wir schlagen vor, in § 20b Abs. 1 Nr. 3 StV-E das Wort „virtuellen“ zu streichen oder gegebenenfalls das Wort „Computerspiele“ zu verwenden.

Eine zusätzliche alternative feste Bagatellgrenze in § 20b Abs. 1 Nr. 3 1. Alt. StV-E ist grundsätzlich sinnvoll. Allerdings sind 20.000 Zuschauer im Monatsdurchschnitt für viele Youtuber und Influencer schnell erreicht. Trotzdem ist auch bei 25.000 Zuschauern die Bedeutung für die individuelle und öffentliche Meinungsbildung weit geringer als beim traditionellen Rundfunk, weswegen eine Gleichstellung auf der Rechtsfolgenseite immer noch unverhältnismäßig ist. Gerade wenn es sich hier lediglich um eine Konkretisierung von § 20b Abs. 1 Nr. 1 StV-E handeln sollte, müsste die Zuschauergrenze deutlich nach oben gesetzt werden. Für eine Vergleichbarkeit der Wirkmächtigkeit müssten monatliche Zuschauerzahlen von bisher lizenzpflichtigen Rundfunkveranstaltern erreicht werden. Private Fernsehsender erreichen mit einzelnen Angeboten bereits Millionen Zuschauer pro Woche.

Vorschlag:

Wir empfehlen, in § 20b Abs. 1 Nr. 3 StV-E die Zahl „20.000“ mindestens durch die Zahl „100.000“ zu ersetzen.

Zudem bleibt bei der bisherigen Formulierung unklar, ob es um gleichzeitige Zuschauer (Concurrent) geht oder um unterschiedliche Zuschauer (Unique) über einen Zeitraum hinweg. Wir bitten daher um eine Klarstellung und empfehlen mit Blick auf die bisherige Fernsehregulierung ein Abstellen auf die Gleichzeitigkeit. Dies wäre auch zur Ermittlung der Zuschaueranteile im Rahmen des Medienkonzentrationsrecht nur konsequent.

Vorschlag:

Wir empfehlen, in § 20b Abs. 1 Nr. 3 StV-E nach der Zahl „20.000“ das Wort „gleichzeitige“ zu ergänzen.