



GAMEPLACES zum Thema Social Gaming

Bei GAMEPLACES BUSINESS & LEGAL am 9. November zeigt Dr. Matthias Spitz aktuelle Trends in den Bereichen Social Gaming und Daily Fantasy Spots auf und erläutert, wie sich Monetarisierungsmodelle rechtlich sicher gestalten lassen.

Frankfurt am Main, 25.10.2016 – *DoubleDownCasino*, *GameTwist* oder *Zynga Poker* – auch wer sie nicht selber spielt oder gespielt hat, hat doch zumindest schon einmal von ihnen gehört. Die drei Apps sind so genannte Social Games, also zumeist kostenlose Online-Spiele, die entweder in Social-Media-Plattformen wie *Facebook* eingebunden sind oder die Interaktion der User durch eigene Chat- und Messenger-Funktionen erlauben. Gemeinsam ist allen Social Games die leicht zugängliche Spielstruktur. Auch die gängigen Monetarisierungsmodelle sind prinzipiell einfach: Üblicherweise können Zusatzfeatures erworben, aber keine geldwerten Preise oder Geld gewonnen werden. Deshalb sind Social Games gerade auch für kleinere Spieleproduzenten und Start-ups interessant. In welchen Bereichen die Entwicklung zurzeit besonders dynamisch ist, wo die Grenze zwischen *game of skill* (Geschicklichkeitsspiel) und *game of chance*, also möglicherweise unerlaubtem Glücksspiel, liegt und worauf Anbieter bei der Wahl ihres Monetarisierungsmodells achten sollten, erläutert GAMEPLACES-Experte Dr. Matthias Spitz (MELCHERS Rechtsanwälte) in seinem Vortrag 'Neue Trends im Bereich Social Gaming'. Die Veranstaltung findet am 9. November in der *IHK Frankfurt* statt; nach vorheriger [Anmeldung](#) ist die Teilnahme kostenlos.

"Seit einigen Jahren ist im Social-Gaming-Markt ein deutlicher Trend zur Konzentration und zu Partnerschaften zwischen großen Unternehmen und Studios festzustellen", sagt Spitz, der darin eine Chance für Entwickler aus Deutschland sieht. Generell hätten gerade kleinere Studios im Bereich Online-Games die Möglichkeit, mit innovativen Titeln erfolgreich zu sein, so Spitz: "Kooperationen mit großen Plattform-Betreibern, bei denen Titel in bestehende Strukturen integriert werden, vervielfachen die Erfolgsaussichten."

Dennoch: Wer in diesen wachsenden Markt einsteigen möchte, sollte umsichtig und vorausschauend agieren. In vielen europäischen Ländern werden Social Games nämlich unreguliert angeboten; es gibt keine spezifische Gesetzgebung und das macht die Sache kompliziert. Anbieter von Social Games müssen nicht nur die variierenden steuer- und datenschutzrechtlichen Vorgaben beachten, sondern auch prüfen, ob ihr Monetarisierungsmodell die Grenze zum erwähnten Online-Glücksspiel überschreitet.

Ähnliches gilt auch für den neuen Trend Daily Fantasy Sports, ebenfalls eine interaktive Spielform und in den USA bereits ein Milliardengeschäft: "In Europa ist die Rechtslage im Hinblick darauf, inwieweit die Monetarisierung über virtuelle In-Game-Currencies unter regulatorischen Gesichtspunkten zulässig ist, unübersichtlich", so Spitz. Heikel werde es, wenn im Game erarbeitete mit gekaufte Virtual Currency (VC) vermischt würde oder Zufallsereignisse den Spielverlauf beeinflussten; der kostenpflichtige Erwerb von Zusatzfeatures oder VC zur Nutzung im Spiel sei jedoch gängig und weitgehend unproblematisch.

Dr. Matthias Spitz ist Partner bei MELCHERS Rechtsanwälte. Seit 2013 ist er Mitglied der *International Masters of Gaming Law (IMGL)*, einer internationalen Non-Profit-Organisation führender Juristen und Berater der Gaming-Branche. Zu seinen Beratungsfeldern zählen Regulierung, Lizenzierung, Werbung, AML sowie Besteuerung.

Über GAMEPLACES BUSINESS & LEGAL: Die auf Initiative der *Wirtschaftsförderung Frankfurt GmbH* und der *game-area-FRM* im Jahr 2008 ins Leben gerufene Veranstaltungsreihe thematisiert für die Gamesbranche sowie für die übergeordnete Kreativwirtschaft relevante Rechtsfragen. Sie steht allen Interessierten aus der Games- sowie anverwandten Branchen der Kreativwirtschaft offen. Partner der Veranstaltungsreihe, die in Kooperation mit Medienanwälten und Branchenkennern realisiert wird, sind das *Hessische Wirtschaftsministerium* im Rahmen der Technologielinie *Hessen-IT*, die *Geschäftsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft Hessen* sowie die *IHK Frankfurt am Main*.

'Neue Trends im Bereich Social Gaming'

Dr. Matthias Spitz (MELCHERS Rechtsanwälte)

Mittwoch, 09.11.2016 von 17.00 bis 19.00 Uhr

IHK Frankfurt am Main, Börsenplatz 4, 60313 Frankfurt

Anmeldung unter: http://va.frankfurt-business.net/Gp_09-11-16

Mehr Informationen: <http://www.gameplaces.de/>

Pressekontakt

büro für gelungene kommunikation

Rebecca Gerth

Tel.: 030 2859 9339

Mobil: 0178 389 8808

Email: rebecca.gerth@gameplaces.de