



Aktuelle Entwicklungen bei eSports und Lootboxes

Nicholas Aquilina

OSWV Fachkongress, Anif bei Salzburg, 9. Oktober 2019

Die Presse

Nachrichten Meinung

17-jähriger Österreicher gewinnt "Fortnite"-WM



CNBC

SIGN IN PRO WATCHLIST MAK

MARKETS BUSINESS INVESTING TECH POLITICS CNBC TV USA

GAMING

Epic makes 'Fortnite' biggest esports in the world with \$100 million in prize money

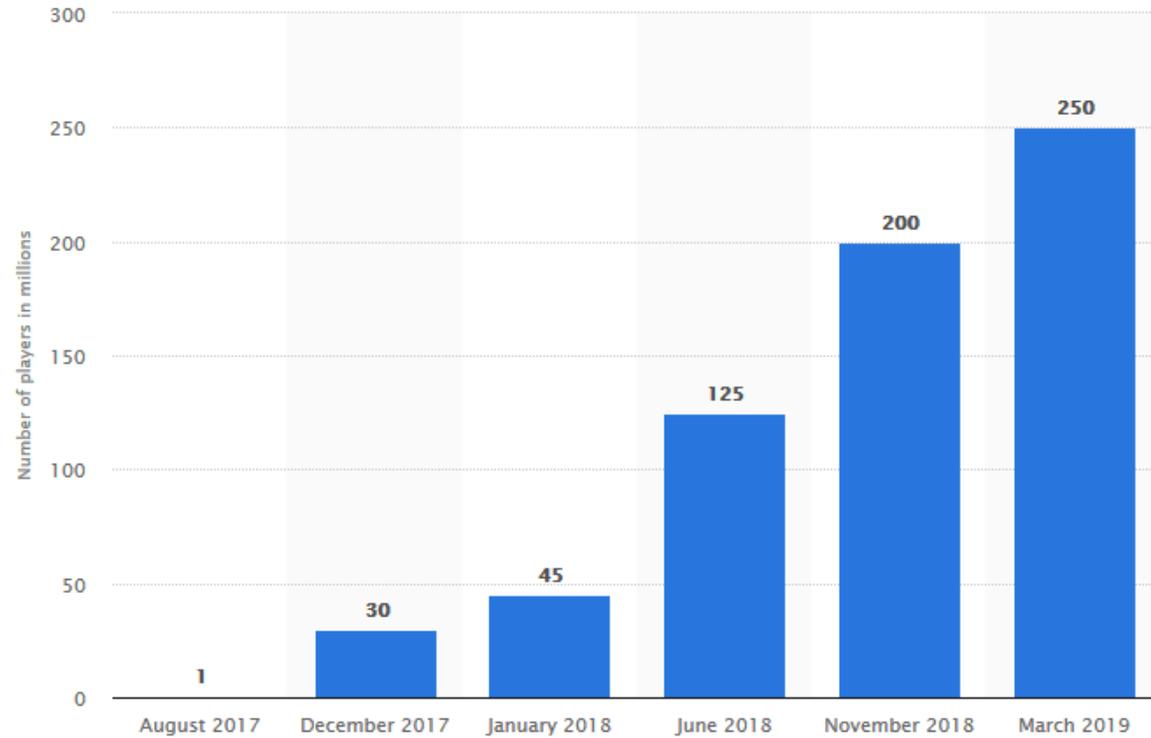
PUBLISHED MON, MAY 21 2018-4:17 PM EDT | UPDATED TUE, MAY 22 2018-8:03 AM EDT

BUSINESS INSIDER DEUTSCHLAND

INTERNATIONAL

How big is 'Fortnite'? With nearly 250 million players, it's over two-thirds the size of the US population

Business Ben Gilbert, Business Insider
Insider © 20.03.2019, 18:41

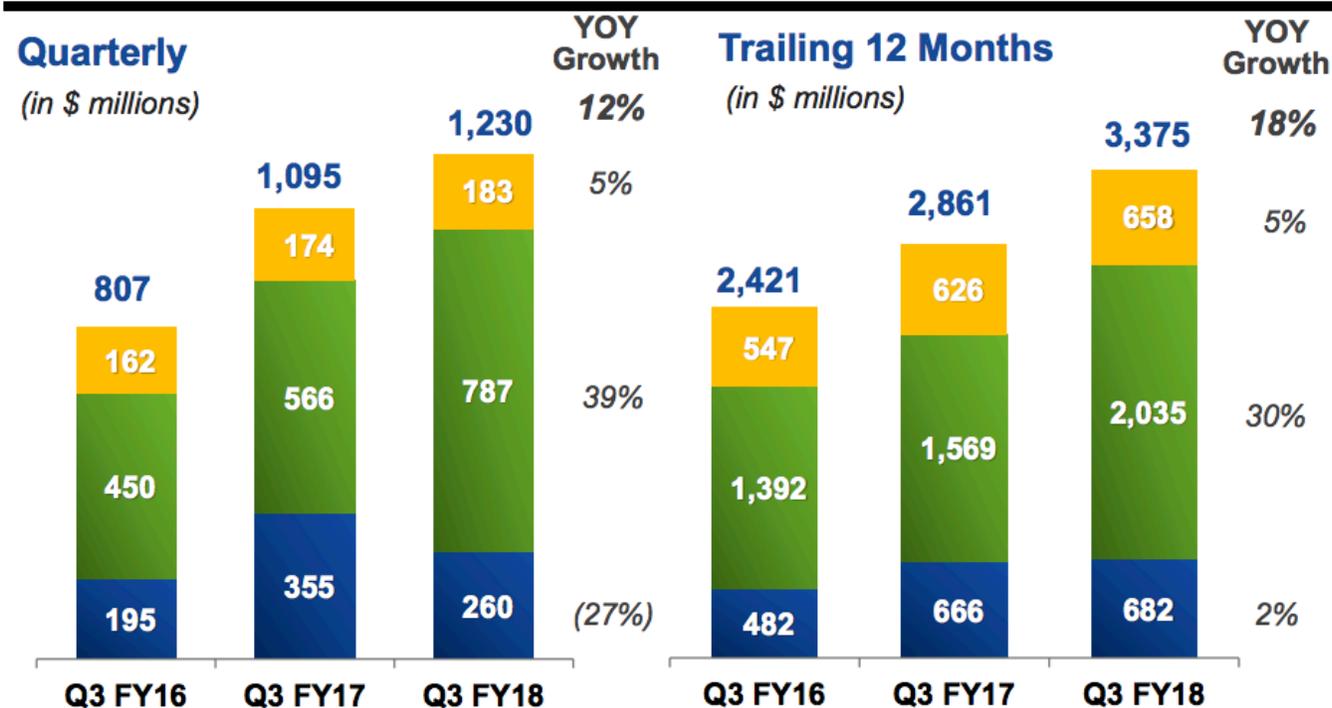


Fortnite Spieler
(in Millionen)

EA Digital Net Bookings by Type

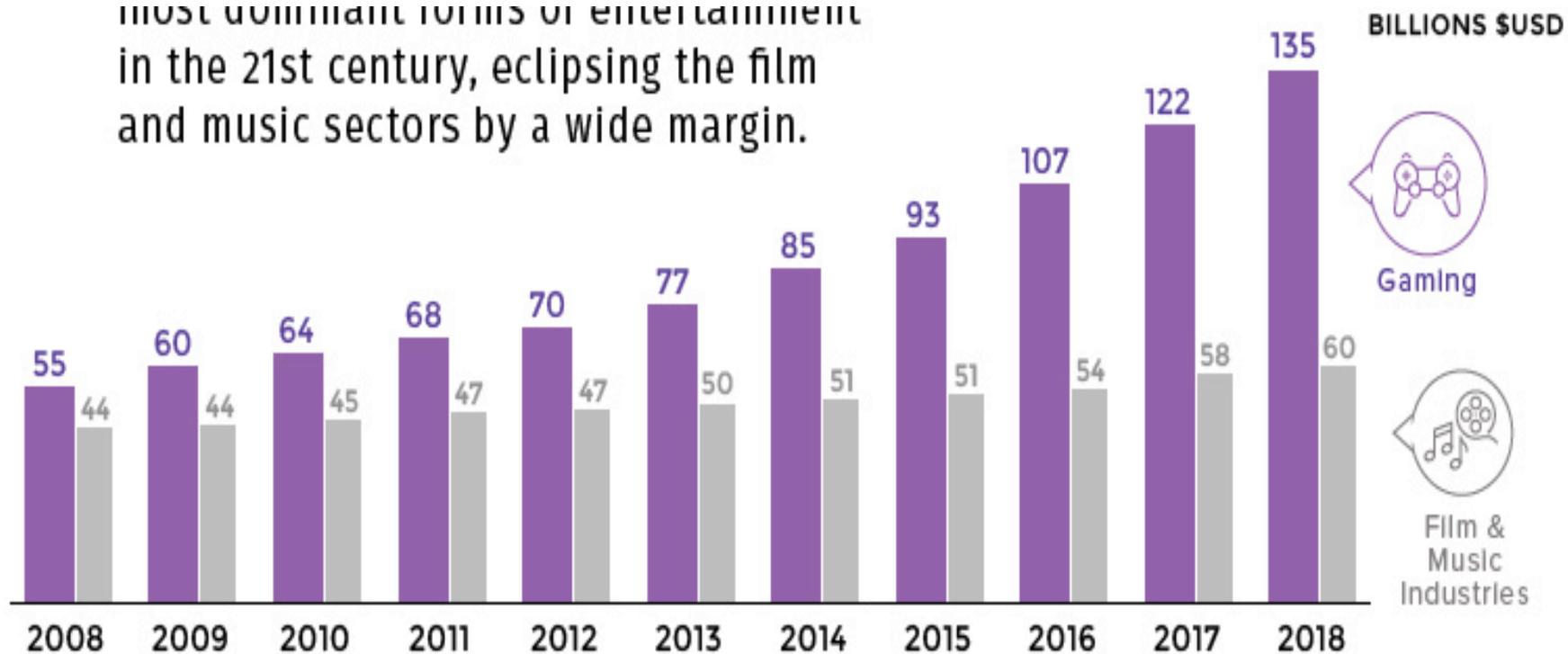


■ Full Game Downloads
 ■ Live Services¹
■ Mobile

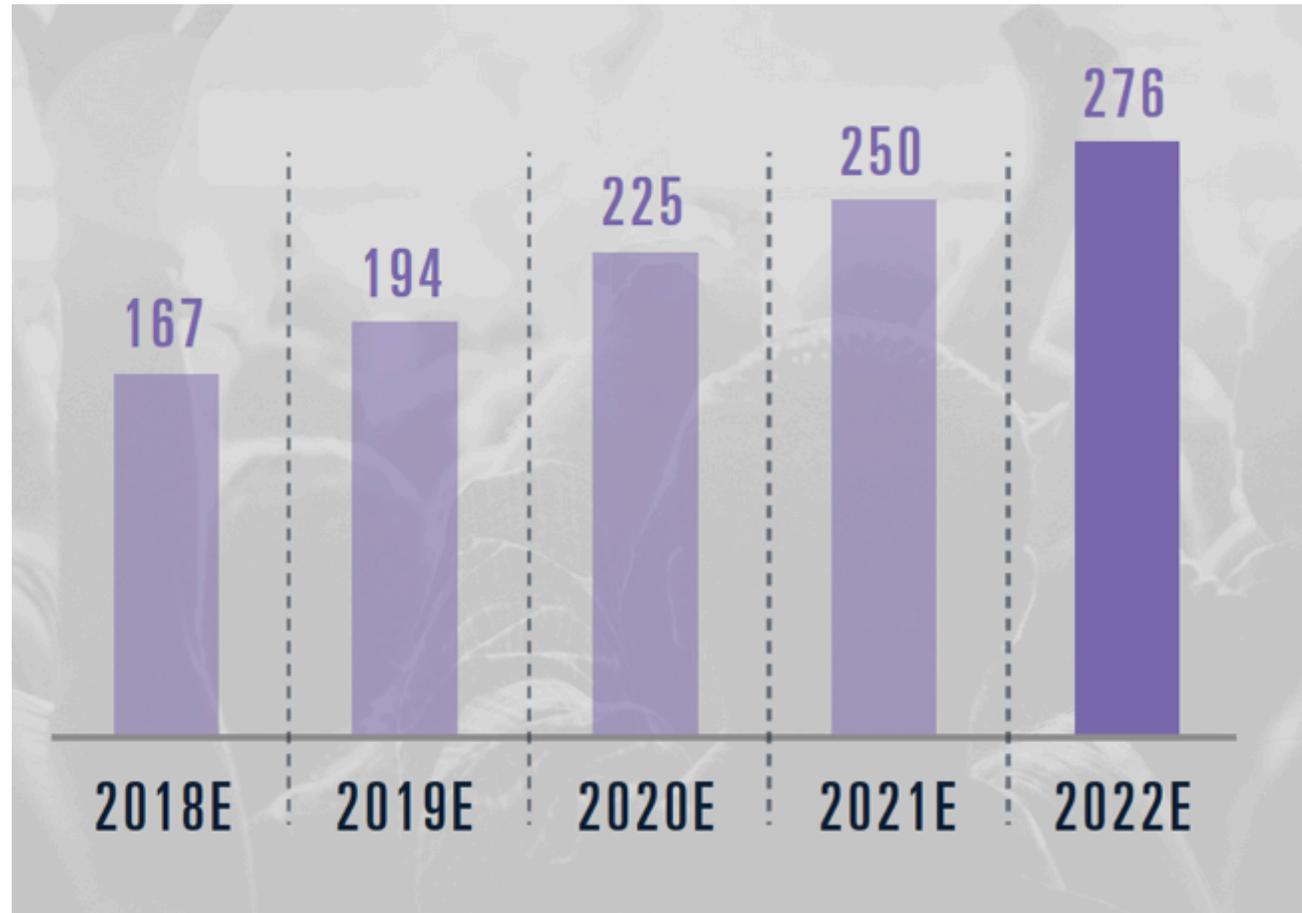


¹Live services includes net bookings previously presented as "Extra Content" and "Subscriptions, Advertising and Other" through Q4 FY17.

most dominant forms of entertainment
in the 21st century, eclipsing the film
and music sectors by a wide margin.



The eSports Boom, and the Numbers Behind the Sector's Explosive Growth, Visual Capitalist, 10.05.2019
SOURCE: NewZoo, esportsearnings.com, Nielsen, Forbes



Entwicklung Zuseher (in Millionen)

Source: Goldman Sachs Investment
Research, NewZoo
survey (2018 Global Esports Market Report)

Enorme wirtschaftliche Bedeutung

- ▶ **Activision Blizzard** (Overwatch, StarCraft): Umsatz **USD 7.5 Milliarden**
- ▶ **EA (FIFA)**: Umsatz **USD 5.15 Milliarden**
- ▶ **Riot Games** (League of Legends): **USD 1.4 Milliarden**
- ▶ Umsätze aus E-Sports in **Deutschland** bis 2020: Anstieg auf **EUR 130 Millionen**.

Agenda

- ▶ Ist E-Sports Sport?
- ▶ Regulatorischer Rahmen
- ▶ Urheberrecht
- ▶ Lootboxes

E-Sports

"Ein **Videospielwettbewerb** konfrontiert **mindestens zwei Spieler oder Spielerteams** aus einem Videospiel mit einer **Punktezahl** oder einem **Gewinn**."

"**Esports Competition** means a competition involving **video games**, including First-Person-Shooters, Real-Time Strategy Games and Multiplayer Online Battle Arenas in which **players compete against each other**, and the dominant element determining the results is the relative **skill of the players**."

E-Sports als Sport? Regulatorischer Rahmen

Ist E-Sports Sport?

- ▶ Ausdrückliche Anerkennung als Sportart?
- ▶ Gesellschaftliche Anerkennung als Sportart?
- ▶ Stellungnahme des IOC und nationaler Verbände

"Wir erkennen die **wachsende Bedeutung der eSport-Landschaft** in Deutschland an. Da eSport **wichtige Fähigkeiten schult**, die **nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung** sind, **Training und Sportstrukturen** erfordert, werden wir eSport künftig vollständig als **eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht** anerkennen und bei der Schaffung einer **olympischen Perspektive unterstützen.**"

IOC: Communiqué 7th Olympic Summit

- ▶ Kernaussagen:
 - "some egames are **not compatible with the Olympic values** and therefore cooperation with them is excluded;
 - the industry is evolving rapidly, with the changing popularity of specific games and the rapid development towards augmented reality and virtual reality;
 - the industry is fragmented in nature, with **tough competition between commercial operators**; and
 - the industry is **commercially driven**, while on the other hand **the sports movement is values-based.**"

- ▶ "A discussion about the inclusion of esports/egames as a **medal event** on the Olympic programme is **premature.**"

"Der DOSB begrüßt ausdrücklich die **Erklärung des IOC vom 21. Juli 2018**, mit der das IOC von einer **Anerkennung von "eSport"** [als Sport] **derzeit deutlich Abstand nimmt.**"

Deutscher Olympischer Sportbund

- ▶ 25-köpfige **Arbeitsgruppe "E-Sport"**
- ▶ Definition(en) E-Sports
 - **E-Gaming**
 - virtuelle Sportarten: **elektronische Sportartensimulationen**
- ▶ Fragen
 - eigenmotorische Aktivität
 - Wettkampfcharakter
 - ethische Normen
 - Partizipation und Autonomie
 - Organisationsformen, Geschäftsmodelle und Gemeinwohlorientierung



DOSB sieht wesentliche Unterschiede

- ▶ "Eine **eigenmotorische, sportartbestimmende Bewegung** ist kein konstitutives Merkmal von eGaming."
- ▶ "Zwischen der **Gemeinwohlorientierung des Sportsystems** und der **Marktorientierung von eGaming** ist nahezu keine organisationspolitische Brücke erkennbar."
- ▶ "Beim eGaming gibt es **keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen.**"
- ▶ "Die überwiegende Anzahl von eGaming-Angeboten folgt einer **ausschließlich wirtschaftlich begründeten Unternehmenslogik.**"

Vom DOSB beauftragtes Gutachten

- ▶ E-Sport als "**kommerzieller Zweig** der Games- Wirtschaft"
- ▶ "Auch mit Aufbieten einiger Fantasie **nicht erkennbar**, dass **Durschnittspieler diesen körperlichen Anforderungen** (besondere Geschicklichkeit, versierte Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit) ausgesetzt sind."
- ▶ "E-Sport Branche bewegt sich in einer **anderen Galaxis**."

Bewertung des Gutachten

- ▶ "Das vorliegende Gutachten von Prof. Dr. Fischer bietet eine sehr gute Grundlage für intensive weitere Diskussionen in Sport und Politik und **liefert zahlreiche Argumente, die die Position des DOSB nachhaltig unterstützt.**"

Position des DOSB, dosb.de, 5.9.2019

- ▶ "Es **überrascht wenig**, dass ein **vom DOSB in Auftrag gegebenes** Rechtsgutachten dieses Urteil fällt. **Ein anderes Rechtsgutachten würde sicherlich zu einem anderen Schluss kommen.**"

Dorothee Bär, dt. Ministerin für Digitalisierung(CDU), 28.8.2019

Rechtsrahmen in Deutschland

- ▶ Keine Legaldefinition von E-Sport
- ▶ § 52 Abs 1 iVm § 52 Abs 2 Z 21 AO: "die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)"
- ▶ Auslegung durch Gerichte: BVerwG, BFH, EuGH
- ▶ DOSB als nationale Instanz für die Definition als "Sport"

BVerwG zu Spielhallen

- ▶ BVerwG 6 C 11/04 – 9.3.2005
- ▶ Abgrenzung Spiel zu Sport
 - **Sport:** regelmäßig auf **Erhaltung und Steigerung der Leistungsfähigkeit** gerichtet
 - **Spiel: Entspannung und Zerstreuung** im Vordergrund
- ▶ **Wettbewerbsbedingungen** machen aus einem Spiel noch keinen Sport

"Erforderlich ist [...] eine **körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität**, die durch **äußerlich zu beobachtende Anstrengungen** oder durch die einem **persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung** gekennzeichnet ist.

Die Ausführung eines Spiels in Form von **Wettkämpfen** und unter einer besonderen **Organisation** allein **machen es noch nicht zum Sport.**"

Bundesfinanzhof zu Motorsport

- ▶ BFH IR 13/97 – 29.10.1997

- ▶ Beim **(Motor-)Sport** geht der **körperliche Einsatz über das allgemein übliche Maß** hinaus:
 - Körperliche Ertüchtigung ist nicht immer augenfällig
 - Beherrschung des Motorfahrzeugs
 - Sport erfordert keine "Leibesübungen"

- ▶ **Motorsport ist Sport**

Finanzgericht Hessen zu Tischfußball

- ▶ FG Hessen 4 K 501/09 – 23.6.2010
- ▶ Zugrundelegung des Sportbegriffs des Bundesfinanzhofs
- ▶ Betätigung der Drehstangen "Kunstbewegung"
- ▶ Hoher Körpereinsatz beim Drehstangen-Tischfußball, insbesondere bei Wettkämpfen
- ▶ **Drehstangen-Tischfußball ist Sport**

Finanzgericht Köln

- ▶ FG Köln 10K 3794/06 – 8.10.2009
- ▶ "Umgangssprachlich wird mit Sport häufig **Wettkampf und Leistung** assoziiert, was sich nicht nur in Begriffen wie Denksport, Gedächtnissport oder **e-Sport** manifestiert, sondern auch im **Anspruch verschiedener Verbände** reflektiert wird, vom IOC **als Sportart anerkannt zu werden.**"
- ▶ Erstmalige, positive Erwähnung von Sport iZm E-Sport.

EuGH zu Bridge

- ▶ EuGH C-90/16 – 26.10.2017
- ▶ Wesentliche Merkmale von Sport im Sinne der Richtlinie über das gemeinsame Mehrwertsteuersystem 2006/112/EG
- ▶ Sport erfordert körperliche Betätigung, die durch eine **nicht unbedeutende körperliche Komponente** gekennzeichnet ist
- ▶ **Wettkampfcharakter allein reicht nicht** als Merkmal, auch nicht die Förderung der körperlichen und geistigen Gesundheit
- ▶ **Bridge ist keine Sportart**



Österreich



- ▶ **Keine einheitliche Legaldefinition** von Sport.
- ▶ Angelegenheiten des **Sports** fallen in die **Kompetenz der Länder**
- ▶ Jedes Bundesland hat eigene **Sportgesetze** und **Verordnungen** der Landesregierung zur Definition **der Sportgesetze/Sportarten**
- ▶ Sportförderung durch den Bund: Bundes-Sportförderungsgesetz 2017

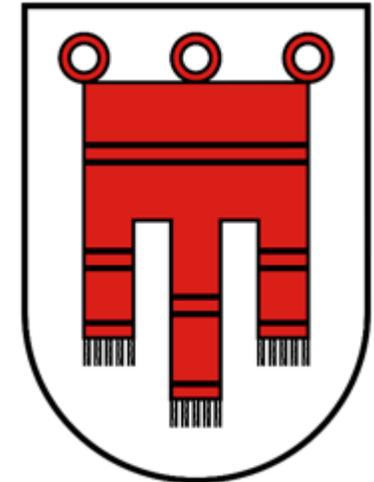
Bundes-Sportförderungsgesetz 2017



- ▶ § 1 Abs 1 – **Gesellschaftliche Bedeutung des Sports**: "Sport vermittelt von der **gesundheits- bis zur spitzensportbestimmten Ausübung** wichtige Werte des gesellschaftlichen Miteinanders und Zusammenlebens wie **Toleranz, Fairness** und **Respekt** gegenüber anderen, **führt Menschen unterschiedlicher Kulturen und sozialer Hintergründe zusammen**, fördert Gesundheit, Gemeinsamkeit, Integration, Kommunikation, Solidarität und Begeisterung für eine gemeinsame Sache [...]"
- ▶ § 3 Z 1 – **Breitensport**: "Vereinssport, der vorwiegend in der **Freizeit** aus **Freude an der Bewegung**, der **körperlichen Fitness** oder aus **gesundheitlichen Aspekten** ausgeübt wird; dazu zählen auch die **leistungs- und wettkampforientierte Sportausübung** unterhalb des nationalen und internationalen Spitzensports und die breitenorientierte Sportausübung in Österreich, wie zB in der Leichtathletik, im Turn-, Schwimm- oder im Skisport; [...]"

Vorarlberg

- ▶ § 1 Abs 2 Gesetz über die Sportförderung und die Sicherheit bei der Sportausübung
- ▶ "Unter Sport im Sinne dieses Gesetzes wird die der **Erholung** oder **Ertüchtigung** dienende **körperliche Betätigung von Menschen** verstanden."



Salzburg

- ▶ § 1 Abs 1 Landessportgesetz für Salzburg: "Sport nimmt auf Grund seiner positiven Wirkung auf die Erhaltung der **Gesundheit**, die **Entfaltung der Persönlichkeit** und die **Entwicklung von Gemeinschaften** einen besonderen Stellenwert im Leben der Menschen und in der Gesellschaft ein."

- ▶ Definition einer Sportart über Aufnahme in die **Sportartenverordnung** der Landesregierung:
 - Tischfußball
 - Minigolf
 - Motorsport
 - Schach
 - Billard
 - Darts



Wien

- ▶ § 1 Abs 1 Landessportgesetz für Wien: "[...] Pflege des **Körpersports** oder eines **Sportzweiges** [...]"

- ▶ Kundmachung der Wiener Landesregierung mit der die im Lande Wien bestehenden **Sportzweige** festgestellt werden:
 - Billiard
 - Minigolf
 - Modellflug
 - Motorsport
 - Schach





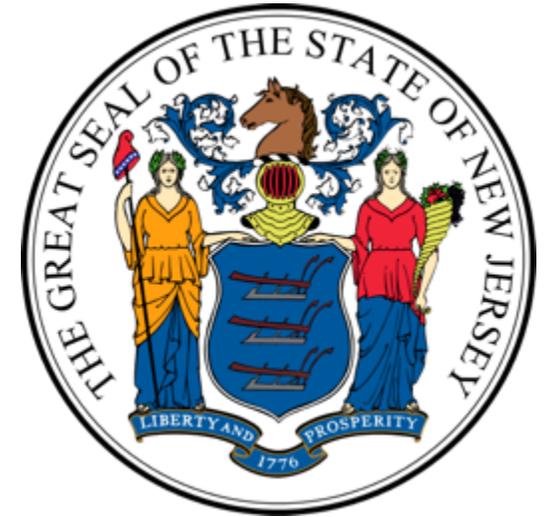
EU-Kommission

- ▶ "**Weißbuch Sport**" der Kommission vom 11.7.2007
- ▶ Kommission übernimmt die Definition des Europarats für "Sport":

"Jegliche Form **körperlicher Ertüchtigung**, die innerhalb oder außerhalb von Vereinen betrieben wird, um die **körperliche und seelische Verfassung zu verbessern**, **zwischenmenschliche Beziehungen zu entwickeln** oder **ergebnisorientierte Wettkämpfe** auf allen Ebenen zu bestreiten."

New Jersey

- ▶ New Jersey Senate Bill 2602: "An Act allowing wagering at casinos and racetracks on the results of certain professional or collegiate sports or athletic events [...]."
- ▶ Section 1: "prohibited sports event means any collegiate sport or athletic event that takes place in New Jersey [...], **electronic sports, and competitive video games** [...]."



Nevada

- ▶ Zulässigkeit von Wetten auf "other events" durch Senate Bill 240/17
- ▶ Regulation 22.120: Wetten auf E-Sports sind keine "prohibited wagers"
- ▶ Wetten auf E-Sports daher erlaubt , aber **nicht als Sportwetten** reguliert

Rechtliche Einordnung in Österreich



- ▶ **Aleatorisches Element?** (*"ausschließlich oder überwiegend"*)
- ▶ **Geschicklichkeit** des Spielers?
- ▶ **Wette** iSd § 1270 ABGB: *"Wenn über ein beyden Theilen noch unbekanntes Ereigniß ein bestimmter Preis zwischen ihnen für denjenigen, dessen Behauptung der Erfolg entspricht, verabredet wird: so entsteht eine Wette."*
- ▶ **Steuer** (20% USt oder 2% Wettabgabe gem Gebührengesetz)

Update Sportwetten/Gesellschaftswetten in Österreich

Nur Sportwette	Auch Gesellschaftswette	Neutral formuliert
Wien	Salzburg	Kärnten
Burgenland	Vorarlberg	Tirol
Niederösterreich*	Steiermark**	
Oberösterreich		

* Nach dem derzeit anwendbaren Gesetz ist die Definition neutral.

** Laut den Erläuterungen sind Gesellschaftswetten vom Anwendungsbereich des Gesetzes umfasst.

Urheberrecht

Urheberrecht

- ▶ Publisher
 - Activision Blizzard
 - EA
 - Tencent (Riot Games)
 - Ubisoft
 - Valve
- ▶ Plattformen
 - Twitch
 - ESL



E-Sports als urheberrechtliches Werk

- ▶ Videospiegel als urheberrechtlich geschütztes Werk
- ▶ "Hybrides Werk"

- ▶ **OGH 6.7.2004, 4 Ob 133/04v**
 - Bei der Beurteilung der Schutzfähigkeit von Computerspielen ist zwischen der **bildlichen Darstellung** auf dem Bildschirm und dem den Spielverlauf steuernden **Programm** zu unterscheiden.
 - **Programm**: Schutz gem § 40a UrhG
 - Schutz der **bildlichen Darstellung**: Schutz **einzelner Elemente** und der Schutz der Darstellung **als Ganzes**, regelmäßig ähnlich einem Film

E-Sports und Urheberrecht – Code

- ▶ § 2 Z 1 UrhG: "Werke der Literatur im Sinne dieses Gesetzes sind: Sprachwerke aller Art **einschließlich Computerprogrammen** (§ 40a UrhG) [...]."
- ▶ **Computerprogramm**: "Gesamtheit von Befehlen, die Datenverarbeitungsanlagen zur Erfüllung bestimmter Funktionen veranlassen sollen." (Programmtext)
- ▶ **Geschützt** ist nach § 40a UrhG der **Programmtext, nicht das Resultat**
- ▶ **Cheats, Bots und Eingriffe in Regeln** sind Urheberrechtsverletzungen

E-Sports und Urheberrecht – Game Design

- ▶ § 3 UrhG: Werke der bildenden Künste
- ▶ Vgl Comicfiguren; Super Mario, Lara Croft
- ▶ Interessantes Phänomen: Cosplaying

E-Sports und Urheberrecht – Story

- ▶ § 2 UrhG: Werke der Literatur
- ▶ **Plot** und **Einführungsgeschichten**
- ▶ Variieren nach **Art des Spiels**, zB Sportsimulationen
- ▶ **Zitat vs. Wiedergabe ganzer Texte** bzw Einführungsgeschichten auf Veranstaltungen

E-Sports und Urheberrecht – Ton/Musik

- ▶ § 1 UrhG: Werke der Tonkunst
- ▶ Rechte der ausübenden Künstler (Musiker, Sänger, Orchester...)
- ▶ Tonträgerrecht (Schallträger)

E-Sports und Urheberrecht – Video/Filmsequenzen

- ▶ § 4 UrhG: "Unter Werken der Filmkunst (Filmwerke) versteht dieses Gesetz **Laufbildwerke** [..]"
- ▶ **OGH**: "§ 4 UrhG muss daher dahin verstanden werden, dass [es sich] mit dem Begriff "Laufbildwerke" um eine Bildfolge handeln muss, die den Eindruck eines bewegten Bildes hervorruft. [...] Damit können **auch computergenerierte Vorgänge wie Computerspiele Filmwerke iSd § 4 UrhG** sein."
- ▶ Nahezu unbegrenzte Anzahl an Videosequenzen.

Urheberrecht beim Publisher

- ▶ **Rechte** grundsätzlich **beim Publisher** gebündelt (zumeist auch Musik)
- ▶ **Lizenzvertrag** vom Publisher
 - **Vorführung** vor Publikum (öffentliche Wiedergabe)
 - **Live-Stream** (zB auf Twitch)
 - **Fernsehen** (zeitversetzte Wiedergabe)
 - **Screenshots** und andere Vervielfältigungen
 - **Wiedergabe der Musik bei Veranstaltung** (entweder auch vom Publisher oder über AKM)
- ▶ **Werbung** (etwa In-Game Advertising bei Sport-Titeln, Bandenwerbung, Werbung bei Events)
- ▶ **Urheberrecht stärker als Hausrecht des Veranstalters** (anders als bei herkömmlichen Sportveranstaltungen), Recht am **Sendesignal**



Lootboxes

Lootboxes

- ▶ *Loot* – die **Beute**
- ▶ Erwerb durch **freischalten, finden oder kaufen** möglich
- ▶ Inhalt: diverse **virtuelle Güter** unterschiedlichen Werts (Social Behaviour Monitoring, RNG)
- ▶ Kauf sowohl durch **In-Game-Currency** als auch mit **Echtgeld**
- ▶ **Freispielen** der loot boxes

Lootboxes als Glücksspiel?

- ▶ Zunahme an **Vollpreistiteln mit Lootbox-Mechanik.**
- ▶ **Star Wars: Battlefront II (2017): "*We got it wrong*"** (EA Chief Design Officer Patrick Söderlund, 13.4.2018; dennoch im Q4 2018: USD 800m Umsatz mit sogenannten micro transactions).
- ▶ Aber auch: **Gaming as a service.**
- ▶ **GREF: Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming (17.9.2018).**

Stellungnahme GREF



- ▶ **Blurring of lines** between gambling and other forms of digital entertainment such as video gaming.

- ▶ **Bedenken** hinsichtlich **Integrität, Fairness, Verbraucher- und Jugendschutz**:
 - skin betting
 - loot boxes
 - social casino gaming
 - use of gambling themed content within video games available to children

- ▶ Weitere Analyse und informierter Dialog, **Zusammenarbeit mit Verbraucherschutzbehörden.**

- ▶ **Bewusstsein** von Eltern und Verbrauchern: Grenze zwischen Spielen und Glücksspielen.

GREF - eGambling Working Group Review



- ▶ Weltweiter Spielmarkt hat **signifikanten Wert** und **wächst weiter**
- ▶ Beachtlicher Teil der Spieler ist **unter 18**
- ▶ In-Game Käufe führen zu **wiederholten Geldaufwendungen** über den initialen Kaufpreis hinaus, Ausgaben für Lootboxen und sogenannte micro transactions steigen
- ▶ Lootboxen generieren einen **erheblichen Teil der weltweiten Umsätze mit Videospielen** (2018: ca. 43%)

Synthesis of the works carried on by GREF eGambling Working Group with regard to the implementation of the Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming, **May 2019**

"Concerns in this area have manifested themselves in controversies relating to skin betting, loot boxes, social casino gaming and the use of gambling themed content within video games available to children."

Spieler- und Jugendschutz

- ▶ Heranführen an Glücksspiele durch gleiche **Trigger** wie im Glücksspiel?
- ▶ **Chasing losses?**
- ▶ **Jugendschutz:** Altersfreigabe von Spielen (PEGI), Geschäftsfähigkeit
- ▶ **Konsumentenschutz**
 - transparente Information
 - Aufklärungspflichten
 - Rücktritt



Glücksspiel?



Glücksspiel?



Vermögenswerte Leistungen

▶ Einsatz

- "Vermögenswerte Leistung"
- Echtgeld-Lösung oder gleichzeitige Möglichkeit des Freispielens von Lootboxen
- Verlustrisiko?

▶ Gewinn

- Objektiver Wert im Wirtschaftsverkehr
- (Offizieller) Marktplatz (zB CS:GO Skins)

▶ Bagatell- und Unterhaltungsausnahme (§ 4 Abs 1 Z 2a GSpG)



Lootboxes in Schweden



- ▶ Untersuchung von Lootboxen durch **Konsumentenschutzbehörde**, Ergebnis im Oktober 2019 erwartet

- ▶ **Lotterie**
 - Ergebnis ist **zufallsabhängig**
 - Ein oder mehrere Spieler haben die **Chance einen Gewinn zu erzielen**

- ▶ **Gewinn** erfordert realen Vermögenswert:
 - (Offizieller) Marktplatz?
 - Cash-Out Option?

- ▶ Lotterien, die **in Schweden ausgetragen** werden (Organisation, Management, "main business") erfordern schwedische Lotterielizenz (Einzelfallbetrachtung)

Lootboxes in den Niederlanden

- ▶ Prüfung von 10 E-Sports Titeln durch **Niederländische Glücksspielbehörde** (*Kansspelautoriteit*) im April 2018
- ▶ **4 von 10 untersuchten Spielen verstoßen gegen geltendes Recht** (FIFA 18, Rocket League, DOTA 2, PlayerUnknown's Battlegrounds)
- ▶ Lootboxen beinhalten **Gegenstände mit realem Marktwert**
- ▶ Potential zum **Weiterverkauf** → **Glücksspiel**

Lootboxes in Belgien



- ▶ Untersuchung durch **Belgische Kommission für Glücksspiele** (Bericht aus April 2018 zu FIFA 18, CS:GO, Overwatch, Star Wars Battlefront II)
- ▶ **Lootboxen als Glücksspiel qualifiziert** und unterliegen dem belgischen Glücksspielgesetz
- ▶ Strafen bis zu **EUR 800.000** (bzw bis zu EUR 1,6 Mio. bei Verstoß gegenüber Minderjährigen)
- ▶ **Empfehlung der Kommission**
 - Spezifische Lizenz für Glücksspiele in Computerspielen
 - Verbot des Verkaufs von Computerspielen, die Lootboxen enthalten, an Minderjährige
 - Altersverifikation bei Erwerb von Codes/Gutscheinkarten für Computerspiele
 - Transparenz- und Informationsvorschriften für Spieleentwickler, "Einsatz"limits



RA Mag. iur. Nicholas Aquilina

Brandl & Talos Rechtsanwälte GmbH

Mariahilfer Straße 116

1070 Vienna

T +43 1 522 5700

E aquilina@btp.at

W www.btp.at

Follow us:

