

# GAMES-RECHT

## Internationale Experten diskutieren Rechtsfragen zum Games-Recht

### Sehr geehrte Leserinnen, sehr geehrter Leser,

Nazi-Symbole in Computerspielen, Streaming Boxes, DSGVO und vieles mehr. Die „More Than Just a Game“ - Konferenz am 19. Oktober 2018 in Frankfurt am Main hatte für Games-Rechtler einiges zu bieten.

„More Than Just a Game“ ist ein Konferenzformat der Queen Mary University of London, das schon in mehreren europäischen Metropolen stattgefunden hat: London, Paris, Madrid – und am 19. Oktober 2018 zum ersten Mal auch in Deutschland, in den Frankfurter Kanzleiräumen von BEITEN BURKHARDT. Im Mittelpunkt von „More Than Just a Game“ stehen regelmäßig Podiumsdiskussionen und Präsentationen zu aktuellen Rechtsfragen in der Games-Branche. So auch bei der Deutschland-Premiere in Frankfurt am Main: Nationale wie internationale Experten berichteten aus ihrer täglichen Praxis und diskutierten zu aktuellen Rechtsfragen. Neben Wissenschaftlern der Queen Mary University of London und der University of British Columbia waren auch Vertreter großer Publisher vor Ort, darunter Mitarbeiter von Nintendo, Epic Games und Wargaming. Und am Ende jeder Diskussionsrunde war die Meinung der Teilnehmer gefragt. Mit teilweise überraschenden Ergebnissen.

Mit diesem Newsletter möchten wir im Folgenden für Sie die wichtigsten Inhalte und Ergebnisse der Frankfurter „More Than Just a Game“ - Konferenz kurz zusammenfassen. Wenn Sie weitere Informationen zu einem oder mehreren der nachfolgend genannten Themen der „More Than Just a Game“ - Konferenz in Frankfurt am Main erhalten möchten, können Sie sich gerne an uns wenden.

Mit freundlichen Grüßen



**Dr. Andreas Lober**  
Rechtsanwalt

## INHALT

Die Themen der Frankfurter „More Than Just a Game“ - Konferenz waren:

Jugendschutz, Zensur und Kultur: Ist in Computerspielen mittlerweile alles möglich?	Seite 1
M&A Fireside Chat: Games are taking/ Taken over	Seite 2
Streaming Boxes: Spielen wir bald nur noch in der Cloud?	Seite 2
Widerrufsrecht bei digitalen Inhalten	Seite 3
Filesharing aus Sicht eines Richters	Seite 3
„GDPR everywhere“: Computerspiele und Datenschutz	Seite 4
Crypto meets Games	Seite 4
The Epic BOT Battle: Guter Bot, Böser Bot	Seite 5
BGB 2.0: Ein neues Kaufrecht für digitale Inhalte	Seite 5

## Jugendschutz, Zensur und Kultur: Ist in Computerspielen mittlerweile alles möglich?

Die Expertenrunde zum Thema „Jugendschutz, Zensur und Kultur“ bestand aus Vertretern der Wissenschaft (Prof. Jon Festinger, University of British Columbia), eines Publishers (Richard Sheridon, Assistant Manager Europe Age Ratings, Nintendo of Europe GmbH) und der Anwaltschaft (Dr. Andreas Lober, BEITEN BURKHARDT Frankfurt und Taras Derkatsch, BEITEN BURKHARDT Moskau). Die Moderation der Runde übernahm Petra Fröhlich, Chefredakteurin von Gameswirtschaft.

Ein zentrales Thema war die Debatte um **Nazisymbolik** in Computerspielen, die mit der Entscheidung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) im August 2018 einen entscheidenden Richtungswechsel erfahren hatte. Unter bestimmten Voraussetzungen, etwa wenn die Verwendung „der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre“ dient, sollen nun in Deutschland Hakenkreuze in Videospiele in Ausnahmefällen erstmalig zulässig sein. Die Experten auf dem Panel bezeichneten die Entscheidung als zeitgemäß und einen Schritt in die richtige Richtung. Das strikte Verbot sei in Einzelfällen kontraproduktiv gewesen, weil es dazu geführt habe, dass der Thematik und den Symbolen überhaupt erst Aufmerksamkeit gewidmet wurde.

Die Expertenrunde warnte jedoch vor dem Irrglauben, dass nun jedes Computerspiel mit Nazi-Symbolik in Deutschland veröffentlicht werden könne. Es komme vielmehr auf den Einzelfall an. Dabei waren sich die Experten einig, dass es Computerspiele, in denen in die Rolle der Nazis geschlüpft werden kann, auch in Zukunft in Deutschland nicht geben werde.

Auch in Bezug auf andere Inhalte in Videospiele, z. B. Gewalt, hätten sich über die Jahre hinweg liberalere gesellschaftliche und damit auch rechtliche Maßstäbe herausgebildet, so die Expertenrunde. Doch auch hier gebe es in vielen Kulturen und Rechtsordnungen noch rote Linien, z. B. bei **pornografischen Inhalten**. Weitere Themen waren die Problematik rund um sogenannte „**Lootboxes**“ sowie Computerspielsucht.

#### VOTING-FRAGE 1:

Finden Sie es gut, dass Nazi-Symbole jetzt unter bestimmten Bedingungen in Videospiele verwendet werden dürfen?

Ja: 91,18 Prozent      Nein: 8,82 Prozent

#### VOTING-FRAGE 2:

Sind Sie der Meinung, dass große Spieletitel, die zur Zeit des zweiten Weltkriegs spielen, in Deutschland nicht mehr von Nazi-Symbolik bereinigt werden sollten?

Ja: 84,38 Prozent      Nein: 15,62 Prozent

## M&A Fireside Chat: Games are taking / Taken over

Dr. Gesine von der Groeben, Partnerin bei BEITEN BURKHARDT im Bereich M&A/Corporate in Frankfurt, sprach mit Mark Miller, CEO und Managing Partner bei der CatCap GmbH über M&A im Games-Sektor. Themen waren unter anderem die Besonderheiten bei einem **M&A-Deal im Games-Bereich**, die Stärken der deutschen Games-Unternehmen sowie die jüngsten Übernahmen von deutschen Games-Unternehmen durch schwedische Unternehmen.

Diskutiert wurde außerdem über die Entwicklung, die die derzeit gezahlten Kaufpreise im Games-Sektor für Unternehmensübernahmen nehmen und über die Frage, welche Aktivitäten in nächster Zeit von chinesischen Investoren wie beispielsweise Tencent im deutschen Markt zu erwarten ist. Mark Miller konnte darüber hinaus dem hochinteressierten Publikum als ehemaliges Board Member der Stillfront Group aus erster Hand von Deals wie dem Verkauf der Hamburger Goodgame Studios berichten.

#### VOTING-FRAGE 3:

Sind Sie der Meinung, dass die jüngsten Übernahmen, z.B. durch schwedische Unternehmen, eine gute Sache für die deutsche Spieleindustrie sind?

Ja: 70 Prozent      Nein: 30 Prozent

## Streaming Boxes: Spielen wir bald nur noch in der Cloud?

Nicht wenige sehen im sogenannten „**Cloud Gaming**“ die nächste Entwicklungsstufe im Games-Bereich. Künftig sollen Spieler keine teure Hardware mehr benötigen, um Spieletitel mit hochauflösender Grafik zu spielen, sondern alles über sogenannte „**Streaming Boxes**“ über das Internet erleben können. Anbieter wie Spotify und Apple Music haben es im Musikbereich vorgebracht, Anbieter wie Netflix und Amazon Prime im Videobereich.

Welche rechtlichen Auswirkungen diese Entwicklung im Games-Bereich haben wird, skizzierte Prof. Jon Festinger in seiner Präsentation „Streaming Boxes“. Das **Streaming von Games** wird in der Rechtspraxis zunächst die Vertragsgestaltung beeinflussen. Dies liegt zum einen daran, dass sich das Streaming von den bisherigen Distributionsformen, z. B. in physischer Form auf Datenträgern oder in digitaler Form als Download, unterscheidet. Daher wird die Technologie beispielsweise **Auswirkungen auf Lizenzvereinbarungen** haben. Spieleanbieter sollten in diesem Zusammenhang darauf achten, dass sie sich ihre Inhalte ausreichend lizenzieren lassen. Zum anderen werden mit der Streaming-Technologie aber auch andere Geschäftsmodelle einhergehen, z. B. Abo-Lösungen anstelle von Einzel-Käufen, und damit auch andere Vertragsbeziehungen zu den Spielern (Dauerschuldverhältnisse anstelle von Kaufverträgen). Dies kann Fragen im Bereich des Spielersupports aufwerfen, zum Beispiel bei Einstellung bestimmter Dienste.

Prof. Festinger sprach auch über die neuen technischen Möglichkeiten, die die Spieleanbieter durch das kontinuierliche Streaming hätten, und über die damit einhergehenden rechtlichen Fragen. So wird es den Anbietern durch das Streaming in Zukunft möglich sein, die Spielhandlungen der Spieler minutiös zu erfassen und zu dokumentieren, um dadurch **Informationen über das Nutzerverhalten und die Nutzervorlieben** zu erhalten. Dies wird zunächst vor allem **datenschutzrechtliche Fragen** aufwerfen.

Weil die Anbieter über die Informationen und den Einsatz von Algorithmen und künstlicher Intelligenz ihr Spielangebot aber auch an die Spieler anpassen können, wird die Streaming-Technik in fernerer Zukunft noch weitere – noch nicht absehbare – rechtliche Fragen aufwerfen.

#### VOTING-FRAGE 4:

Glauben Sie, dass Streaming-Boxen bis 2023 den Gaming-PC und die Konsolen ersetzen werden?

Ja: 36,36 Prozent

Nein: 63,64 Prozent

## Widerrufsrecht bei digitalen Inhalten

Sie gehören mittlerweile zu fast jedem Free-to-Play-Spiel dazu: **Virtuelle Gegenstände**, die der Spieler gegen Echtgeld in einem In-Game-Shop erwerben kann. Dazu gehören nicht nur Waffen oder sogenannte „Skins“, also Texturen, die Waffen oder Figuren ein anderes Erscheinungsbild geben, sondern auch eigene **virtuelle Währungen**. Weil es sich bei dem Erwerb der virtuellen Gegenstände um Fernabsatzverträge handelt, steht dem Spieler in der Regel das Recht zu, den Vertrag über den Erwerb zu widerrufen. In seiner Präsentation „Right of withdrawal for digital content“ skizzierte Rechtsanwalt Felix Hilgert von der Kanzlei Osborne Clarke die gesetzlichen Vorgaben sowie die für den Games-Bereich relevante dazugehörige Rechtsprechung.

Das Problem mit dem **Widerrufsrecht** für die Spieleanbieter: Nach § 357 Abs. 9 BGB muss ein Verbraucher nach Widerruf des Vertrages über das virtuelle Item keinen Wertersatz zahlen. Grundsätzlich kann er den Gegenstand also einfach nutzen, den Vertrag widerrufen und dann sein Geld zurückverlangen. Doch das Gesetz sieht eine Lösung für die Spieleanbieter vor: Gemäß § 356 Abs. 5 BGB erlischt das Widerrufsrecht des Verbrauchers (hier also der Spieler) bei digitalen Inhalten, wenn der Unternehmer (hier also der Spieleanbieter) mit der Ausführung des Vertrags begonnen hat, nachdem der Spieler (1) ausdrücklich zugestimmt hat, dass der Spieleanbieter mit der Ausführung des Vertrags vor Ablauf der Widerrufsfrist beginnt, und (2) seine Kenntnis davon bestätigt hat, dass er durch seine Zustimmung mit Beginn der Ausführung des Vertrags sein Widerrufsrecht verliert.

Doch wie muss die Verzichtserklärung des Spielers erfolgen, damit das Widerrufsrecht wirksam erlischt? Und wie kann ein Spieleanbieter dies praktisch umsetzen? Es empfiehlt sich, dass der Spieler beim Erwerbsvorgang den Verzicht auf sein Widerrufsrecht über eine separate, neben dem Bezahl-Button befindliche Checkbox bestätigen muss. Neben dem Bezahl-Button sollte der Anbieter dem Spieler außerdem in klarer und verständlicher Sprache darstellen, dass der Spieler mit Anklicken der Checkbox und des Bezahl-Buttons sein Widerrufsrecht verliert, weil er damit zustimmt, dass der Spieleanbieter mit der Ausführung des Ver-

trags vor Ablauf der Widerrufsfrist beginnt. Gleichzeitig bestätigt er damit seine Kenntnis davon, dass er durch seine Zustimmung mit Beginn der Ausführung des Vertrags sein Widerrufsrecht verliert. In keinem Fall ausreichend ist der bloße Hinweis auf diese Rechtsfolge in den Nutzungsbedingungen/AGB des Anbieters.

#### VOTING-FRAGE 5:

Glauben Sie, dass der Spieler beim Kauf von In-Game-Währungen ein Widerrufsrecht hat?

Ja: 57,69 Prozent

Nein: 42,31 Prozent

#### VOTING-FRAGE 6:

Glauben Sie, dass der Spieler ein Widerrufsrecht hat, wenn er die In-Game-Währung für In-Game-Gegenstände ausgibt?

Ja: 18,51 Prozent

Nein: 81,48 Prozent

## Filesharing aus Sicht eines Richters

Illegales **Filesharing** beschäftigt die Medien- und somit auch die Games-Branche schon seit Langem. Auch die Justiz ist von der Thematik nicht verschont geblieben. Zwar hat sie über die Jahre hinweg eine gewisse Rechtsprechungslinie entwickelt, um diese Fälle in den Griff zu bekommen. Gleichwohl gibt es in diesem Bereich immer noch schwierige Fallgestaltungen und unbeantwortete Fragen. In seinem Vortrag „Filesharing - insides and anecdotes from a judge“ stellte Dr. Olaf Weber, LL.M., Richter am Amtsgericht Saarbrücken, einige der besonders problembelastenden Fallgestaltungen aus Sicht der Justiz dar.

Dazu gehören die Fälle, in denen Rechteinhaber zwar den Anschluss ermitteln, über den das illegale Filesharing begangen wurde, der Anschlussinhaber aber bestreitet, die Filesharing-Handlungen selbst vorgenommen zu haben. Neben den **Darlegungs- und Beweislastfragen** bereitet hier häufig die Abwägung zwischen dem Schutz der Familie und den Rechten der Rechteinhaber Schwierigkeiten, insbesondere die Frage, ob und inwieweit der Anschlussinhaber verpflichtet werden kann, weitere Angaben zu den Verletzungshandlungen des Familienmitglieds zu machen, welches für das Filesharing verantwortlich ist. Dieses Spannungsverhältnis hat der EuGH nun zugunsten der Rechteinhaber entschieden (EuGH Urt. v. 18. Oktober 2018 – C-149/17).

Weitere Problemfälle sind der **Umfang der Haftung bei Filesharing** durch mehrere Personen sowie die **Haftung von Betreibern offener W-LAN-Hotspots**.

**VOTING-FRAGE 7:**

Glauben Sie, dass die Anzahl der Filesharing-Fälle im Games-Bereich in Zukunft zunehmen oder abnehmen wird?

Zunehmen: 14,81 Prozent

Abnehmen: 85,19 Prozent

## „GDPR everywhere“: Computerspiele und Daten- schutz

In einer Keynote sprach Prof. Dr. Michael Ronellenfitsch, **Hessischer Beauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit**, über die EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) und das unterschiedliche Vorgehen der deutschen Datenschutzbehörden bei Verstößen gegen das Datenschutzrecht. Während die Datenschutzbehörden in den nördlichen Bundesländern die anwendbaren Vorschriften sehr streng auslegten, sei man im Süden Deutschlands etwas liberaler. Es mache daher durchaus einen Unterschied, welche Datenschutzbehörde für ein Unternehmen zuständig sei.

Die anschließende Expertenrunde mit dem Titel „GDPR how you never knew it“ bestand aus Mike Atamas (Syndikusanwalt bei **Epic Games**), Prof. Dr. Michael Ronellenfitsch (Hessischer Beauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit), Susanne Klein, LL.M. (Partnerin bei BEITEN BURKHARDT), Darya Firsava (Syndikusanwältin bei **Wargaming**) und Beata Sobkow, LL.M., CIPP/E (Rechtsanwältin bei Harbottle & Lewis). Die Moderation der Runde übernahm Dr. Andreas Lober, Partner bei BEITEN BURKHARDT.

Wie in jeder Branche sind auch in der Games-Branche die Auswirkungen der DSGVO deutlich zu spüren. Und die Games-Anbieter haben reagiert: Weil Epic Games allen Nutzern des Onlinespiels „**Fortnite**“ auf der ganzen Welt das gleiche Spielgefühl bieten möchte, führe die DSGVO laut Mike Atamas unter anderem dazu, dass Epic deren strenge Vorgaben auf der ganzen Welt einhält, unabhängig davon ob der betroffene Spieler von einem EU-Mitgliedstaat aus spiele oder nicht („GDPR everywhere“).

Laut Mike Atamas sei die **DSGVO eine der strengsten Datenschutzgesetzgebungen** der Welt, nur die Datenschutzvorschriften in Südkorea seien strenger. Die DSGVO biete den Betroffenen zudem mehr Möglichkeiten, ihre Rechte durchzusetzen. Dies bestätigte auch Susanne Klein von BEITEN BURKHARDT. Die betroffenen Personen hätten ein deutlich stärkeres Bewusstsein für den Datenschutz und die ihnen zustehenden Rechte als zuvor. Aus diesem Grund würden die Betroffenen ihre Rechte seit Geltung der DSGVO auch gegenüber den Games-Unternehmen vermehrt wahrnehmen, z. B. ihren Auskunftsanspruch nach Art. 15 DSGVO, was häufig zu Kollisionen mit den unternehmerischen Interessen an der Wahrung ihrer Geschäftsgeheimnisse führen könnte. Beata Sobkow von Harbottle & Lewis und Darya Firsava von Wargaming pflichteten dieser Beobachtung bei.

Dies zeige sich insbesondere auch im Bereich der **Anti-Cheat-Maßnahmen**. Nutzer würden über DSGVO-Ansprüche vermehrt Informationen über Anti-Cheat-Mechanismen der Games-Unternehmen anfordern, so Darya Firsava. Diese Auskunft werde laut Firsava von Wargaming jedoch nicht erteilt, da Wargaming auf dem Standpunkt stehe, dass es sich bei diesen Informationen um Betriebsgeheimnisse handle. Denn über diese Informationen würden bei Wargaming etwa 70 Prozent aller Verwender von Cheat-Software entdeckt, so Firsava. Eine Offenlegung dieser Informationen wäre demnach ein Risiko für die Games-Unternehmen.

Ein weiteres Thema war die rechtliche Zulässigkeit von **personalisierter Werbung in Mobile-Games**. Darya Firsava von Wargaming berichtete in diesem Zusammenhang von ihrer Arbeit bei Wargaming in Bezug auf die Bewerbung eigener Produkte und die schwierige Abwägung, ob hierfür jeweils eine gesonderte Einwilligung der Nutzer einzuholen ist oder nicht.

**VOTING-FRAGE 8:**

Ist die DSGVO ein Wettbewerbsnachteil für europäische Unternehmen?

Ja: 33,33 Prozent

Nein: 66,67 Prozent

**VOTING-FRAGE 9:**

Würden Sie es empfehlen, personalisierte Werbung in Handyspielen zu schalten ohne die diesbezügliche Einwilligung des Spielers einzuholen?

Ja: 23,08 Prozent

Nein: 76,92 Prozent

**VOTING-FRAGE 10:**

Sehen Sie in dem Vorgang des Sperrens von Nutzern von Cheat-Software („banning of cheaters“) eine automatisierte Entscheidung im Sinne des Art. 22 DSGVO?

Ja: 26,32 Prozent

Nein: 73,68 Prozent

**VOTING-FRAGE 11:**

Halten Sie das sog. „Blacklisting“ auf Basis der Hardware ID zur Aufspürung von Cheat-Software für eine gute Idee?

Ja: 58,33 Prozent

Nein: 41,67 Prozent

## Crypto meets Games

Dr. Christof Aha, Partner bei BEITEN BURKHARDT, führte durch die regulatorischen Rahmenbedingungen eines Initial Coin Offerings (ICO) in Deutschland. Danach ist eine Umstellung auf Cryptowährungen für die Games-Unternehmen grundsätzlich möglich.

Anschließend stellten Benjamin Robson, Senior Business Development bei The Laurel Foundry Lt., und Andreas Schemm, CEO

der Shaping Games AG, dar, welche Vorteile eine Cryptowährung bzw. die Blockchaintechnologie für die Games-Industrie hat.

#### VOTING-FRAGE 12:

Glauben Sie, dass sich Crypto-Währungen als Zahlungsmethode für den Erwerb von Spielen oder virtuellen Gegenständen etablieren werden.

Ja: 31,25 Prozent

Nein: 68,75 Prozent

## The Epic BOT Battle: Guter Bot, Böser Bot

Unter dem Titel „The Epic BOT Battle“ sprachen Marian Härtel, Anwalt eines bekannten Bot-Entwicklers, und Mark Brown, Partner bei Bristows, der einen renommierten Anbieter eines Online-Computerspiels in einem Verfahren gegen einen Bot-Anbieter vertreten hatte, über ihre Erfahrungen über die Zulässigkeit von **Bot-Software**. Dabei berichtete Mark Brown zunächst von einem in England geführten Verfahren gegen einen Anbieter von Bot-Software. Dabei erklärte er, dass sein Vorgehen gegen den Bot-Anbieter vor allem auf der Argumentation basierte, dass die Bot-Software die Nutzer dazu animiere, die Lizenzbedingungen des Anbieters zu verletzen („inducement to infringe copyright“). Diese Bedingungen sahen nämlich ausdrücklich vor, dass Spieler mit dem Einsatz von Bot-Software ihr Nutzungsrecht an dem Spiel verlieren. Anschließend erklärte Marian Härtel, warum er es für zu pauschal halte, dass jede Art von Bots einem **Online-Computerspiel** schade. Bestimmte Bot-Software könne dem Spiel und den Spielern vielmehr zuträglich sein, weil sie den Spielern Aufgaben abnehme, die lästig und trivial seien. Dies erhöhe in den meisten Fällen sogar den Spielspaß. Es müsse daher zwischen der Funktionsweise der Bots differenziert werden, so Härtel.

#### VOTING-FRAGE 13:

Finden Sie, dass Bot-Software schädlich für den Erfolg eines Online-Spiels ist?

Ja: 73,33 Prozent

Nein: 26,67 Prozent

## BGB 2.0: Ein neues Kaufrecht für digitale Inhalte

Nach den Plänen des europäischen Gesetzgebers soll der Verkauf digitaler Inhalte an Verbraucher durch eine neue Richtlinie („Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates über bestimmte vertragsrechtliche Aspekte der Bereitstellung digitaler Inhalte“) bald grundlegend neu geregelt werden. In seinem Vortrag

„Civil law 2.0: The Digital Content Directive“ stellte Dr. Axel von Walter, Partner bei BEITEN BURKHARDT in München, den Teilnehmern die Eckpunkte der geplanten Richtlinie vor.

Der Anwendungsbereich der vorgeschlagenen Richtlinie wird alle Verträge zwischen Händlern und Verbrauchern über die **Bereitstellung digitaler Inhalte** (Daten in digitaler Form, einschließlich Software, Video, Audio und E-Books) und die Erbringung digitaler Dienste (einschließlich Cloud Computing, Social Media) umfassen. Somit wird die Richtlinie auch Anbieter von Online- und Mobile-Games erfassen. Voraussetzung für die Anwendung der Richtlinie ist, dass die digitalen Inhalte gegen eine Gegenleistung des Verbrauchers bereitgestellt werden. Diese **Gegenleistung** kann zum einen ein Entgelt, zum anderen aber auch – und das ist neu – **Daten** sein (z. B. die personenbezogenen Daten des Verbrauchers), die als nicht-monetäre Gegenleistung behandelt werden. Der Richtlinienvorschlag zielt auf eine maximale Harmonisierung ab, d. h. die EU-Mitgliedstaaten dürfen in ihren nationalen Rechtsordnungen in Bereichen, die in den Anwendungsbereich der Richtlinie fallen, weder verbraucherfreundlichere noch -feindlichere Regeln vorsehen.

In seinem Vortrag ging Dr. von Walter auf einige ausgewählte Vorschriften ein. Dazu gehörten die Vorschriften zur Bereitstellung der digitalen Inhalte, zu Mängeln, zur Haftung und Verantwortlichkeit, zur Darlegungs- und Beweislast, zur Gewährleistung, zum Rücktritt sowie zu den Rücktrittsfolgen.

Im Zusammenhang mit den **Mängelrechten** sind die Voraussetzungen, die vorliegen müssen, damit die digitalen Inhalte als vertragsgemäß gelten (Art. 6), den deutschen Regeln im Kaufrecht sehr ähnlich. So gilt ein digitaler Inhalt unter anderem dann als vertragsgemäß, wenn dieser die vertraglich vereinbarten Merkmale aufweist, wie zum Beispiel einen bestimmten Funktionsumfang, eine bestimmte Laufzeit oder die Kompatibilität mit anderen Produkten oder Inhalten, oder er sich für die Zwecke eignet, für die der Inhalt normalerweise genutzt wird. Ein wichtiger Aspekt ist hier die **Darlegungs- und Beweislast**: Diese liegt nach dem Richtlinienvorschlag grundsätzlich beim Anbieter (Art. 9), d. h. wenn der Verbraucher behauptet, dass der Inhalt oder die Dienstleistung fehlerhaft sei, ist es Sache des Anbieters, das Gegenteil zu beweisen. Auch die **Gewährleistungsrechte** sind ähnlich ausgestaltet wie im deutschen Kaufrecht (Art. 12 und 13). Der Verbraucher hat zunächst ein Nachbesserungsrecht und anschließend – für den Fall, dass die Nachbesserung fehlschlägt – ein Rücktritts- bzw. Minderungsrecht. Stellt der Anbieter den Inhalt überhaupt nicht bereit, kann der Verbraucher sofort zurücktreten (Art. 11).

Der Richtlinienvorschlag sieht zudem **Sonderregelungen** für Verträge vor, die länger als 12 Monate laufen (Art. 16). Diese kann der Verbraucher nach Ablauf der ersten 12 Monate jederzeit kündigen. Diese Sonderregelungen könnten auch Auswirkungen auf Spieleanbieter haben, wenn diese beispielsweise „**Games as a Service**“ anbieten, sowie auf deren Preismodelle.

Mit Blick auf die erwartete Verabschiedung der Richtlinie durch das EU-Parlament im Jahr 2019 sollten Games-Unternehmen daher sowohl ihre Verträge mit Verbrauchern als auch ihre Geschäftsmodelle auf die geplanten Vorschriften hin überprüfen.

**VOTING-FRAGE 14:**

Wird die Richtlinie über digitale Inhalte Ihrer Meinung nach vor allem Vor- oder Nachteile für die Spieleindustrie mit sich bringen?

**Vorteile:** 36,84 Prozent

**Nachteile:** 63,16 Prozent

**Wojtek Ropel**

Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main

**Peter Tzschentke**

Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main

**Timo Conraths**

Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main

**Susanne Klein**

Rechtsanwältin | LL.M. | Fachanwältin  
für Informationstechnologierecht  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main

**Impressum****BEITEN BURKHARDT**

Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
(Herausgeber)  
Ganghoferstraße 33 | D-80339 München  
AG München HR B 155350/USt.-Idnr: DE-811218811

Weitere Informationen (Impressumsangaben) unter:  
<https://www.beiten-burkhardt.com/de/hinweise/impressum>

**REDAKTION (VERANTWORTLICH)**

Dr. Andreas Lober | Rechtsanwalt | Partner

© BEITEN BURKHARDT Rechtsanwaltsgesellschaft mbH.  
Alle Rechte vorbehalten 2018.

**HINWEISE**

Diese Veröffentlichung stellt keine Rechtsberatung dar.

Wenn Sie diesen Newsletter nicht mehr erhalten möchten,  
können Sie jederzeit per E-Mail (bitte E-Mail mit Betreff  
„Abbestellen“ an [newsletter@bblaw.com](mailto:newsletter@bblaw.com)) oder sonst  
gegenüber BEITEN BURKHARDT widersprechen.

**IHRE ANSPRECHPARTNER****FRANKFURT AM MAIN**

Mainzer Landstraße 36 | 60325 Frankfurt am Main  
Dr. Andreas Lober | Rechtsanwalt | Partner  
Tel.: +49 69 756095-582 | [Andreas.Lober@bblaw.com](mailto:Andreas.Lober@bblaw.com)

**MÜNCHEN**

Ganghoferstraße 33 | 80339 München  
Dr. Axel von Walter | Rechtsanwalt | Fachanwalt für Urheber-  
und Medienrecht | Fachanwalt für Informationstechnologie-  
recht | Partner  
Tel.: +49 89 35065-1321 | [Axel.Walter@bblaw.com](mailto:Axel.Walter@bblaw.com)  
Dr. Holger Weimann | Rechtsanwalt | Partner  
Tel.: +49 89 35065-1312 | [Holger.Weimann@bblaw.com](mailto:Holger.Weimann@bblaw.com)