

赌博

定义与构成要素

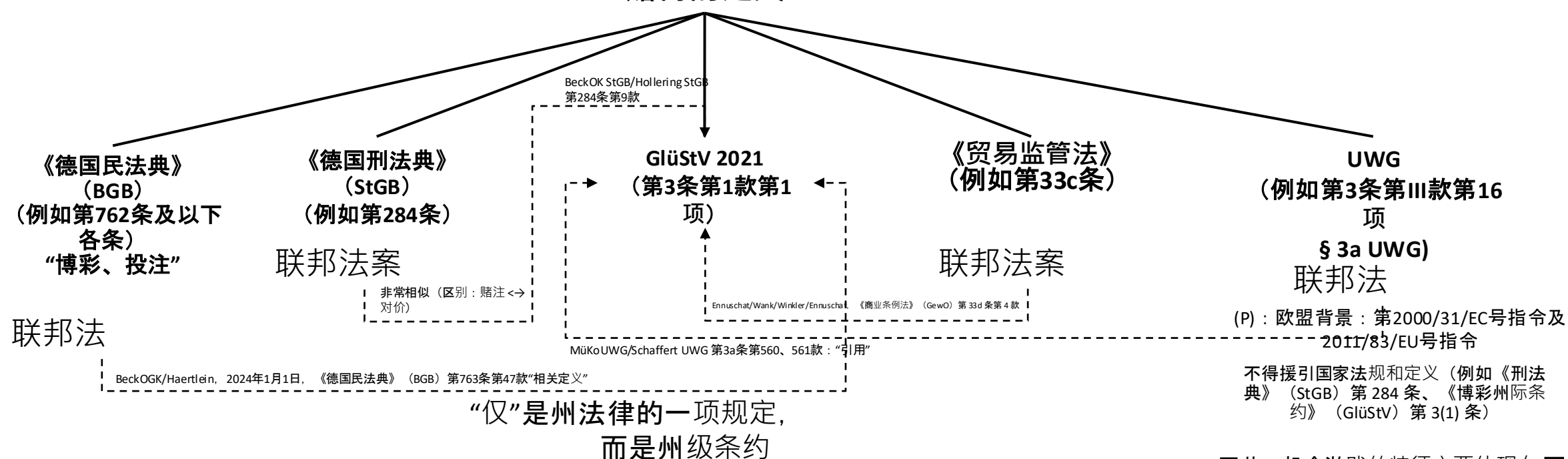




赌博的定义

法律概念的相对性？

赌博的定义



还有许多其他内容.....例如《反洗钱法》(GwG) 第1条 (洗钱法中对赌博的独立定义, 但涉及《德国刑法典》(StGB) 第284条及以下条款所指"赌博"概念的判例法和学术文献见解), 《德国民法典》(BGB) 第762条及以下条款以及2021年《博彩州际条约》(GlüStV) 第3条第1款中"赌博"概念的见解, 均被作为解释依据 (BeckOK GwG/Ennuschat/Güldner, 《反洗钱法》第1条第8款, 第4段)。

因此, 机会游戏的特征主要体现在 **两个特征**, 其中即**"偶然性"**这一要素 以及对**注**。

MüKoUWG/Alexander UWG 附件第3(3)条第16项第17及以下各款



赌博的定义

构成要素

《2021年博彩服务条例》（GlüStV 2021）第3条 定义

(1) ¹赌博 **活动构成赌博** 是指在游戏背景下 **旨在获取获胜机会 a 费用**，且 **关于该 利润** 完全或主要 **取决于运气**。²
在任何情况下，是否获胜都取决于 **运气**，前提是 **未来事件的不确定发生或结果** 具有决定性作用。

(1a)与战利品箱无关

(2) 一项 **公共博彩活动存在**，如果对于 **庞大、开放的人群** 存在 **参与的机会 或者涉及 在俱乐部或其他私人社团内 定期组织的赌博活动**。

.....



赌博的定义

相关法律规定

赌博概念的构成要素：

- 在游戏背景下？ → 该标准的重要性存疑 (1)
- 为了获得获胜的机会 → 必须存在获胜的机会 (2)
- 对价 → 必须存在赌注 (3)
- 对赢输的决定.....取决于运气 → 必须具备运气因素 (4)



在游戏的语境内

战利品箱购买者是否必须怀有获胜的意图？

《2021年博彩服务条例》（GlüStV 2021）第3条中“在游戏背景下”的含义是什么？

联邦最高法院（BGH）对《德国刑法典》（StGB）第284条的定义似乎包含相应的限制：

赌博被定义为一种游戏，其中参与者 **出于娱乐目的或寄希望于获胜** 对一项 **并非微不足道的资产** a **不确定事件**，其发生在很大程度上并不取决于参与者的关注、技能或知识，而是 **完全或主要取决于运气** (BGHSt 2, 274; 36, 74 (80); NStZ 2003, 372 (373); LK StGB/Krehl 第7段; LPK-StGB 第284条第1款; Mitsch StrafR BT II/2 第5条第168段)。

出于娱乐还是营利 = 区别仅在于潜在利润的多少（娱乐性游戏 = 无利润或利润微薄；赌博性游戏 = 主要目的在于获取经济利益）[纯粹动机 = 主观]

→ 这两种形式均成立 → 如果不仅是为了娱乐而开箱，还涉及使用箱内物品进行游戏，情况是否会有所不同？ → 我认为，不会

获胜概率



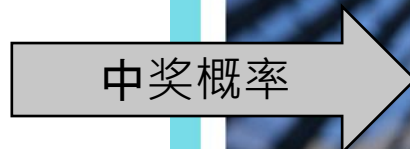
中奖概率 → 资产增值额超过对价（投注额）的可能性

例如，若投注为一个“战利品箱黄金包” = 5,000枚金币或100点 (<https://www.esports.com/de/eaafc24-ultimate-team-das-ist-die-pack-preisliste-183469>)

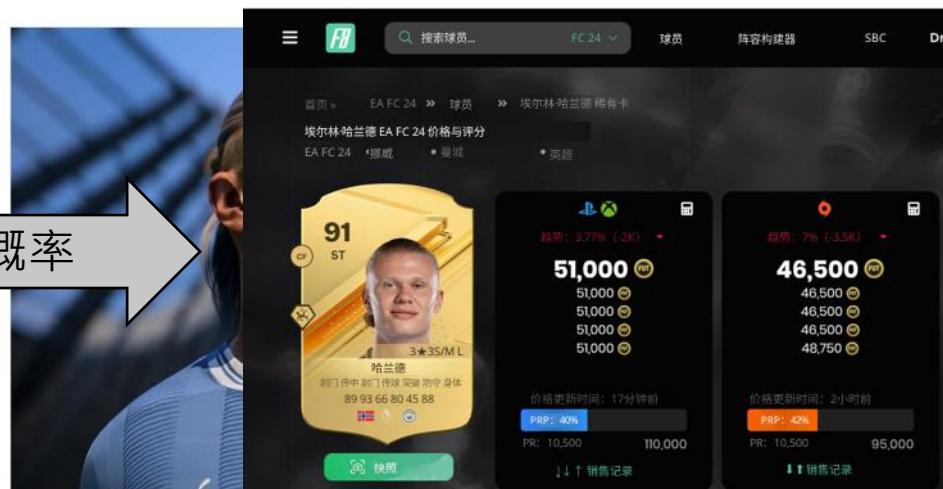
(价格：500积分 ≈ 0.92欧元；截至2024年2月26日)



<https://www.eneba.com/de/store/fc-points>



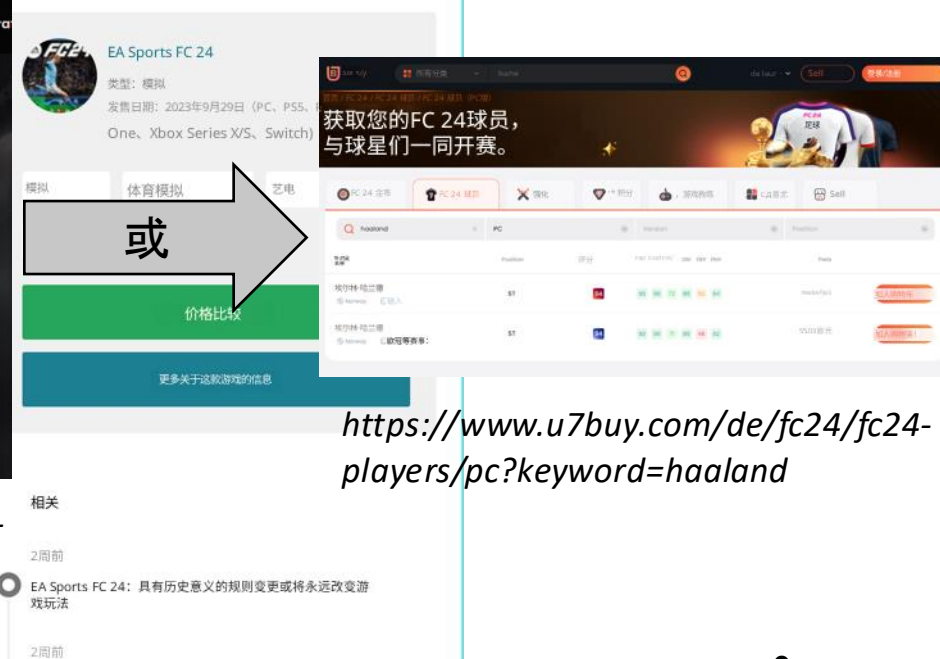
中奖概率



<https://www.futbin.com/24/player/23/erling-haaland>

球迷们简直不敢相信自己的好运。

在《EA Sports FC 24》中，“终极球队”模式再次通过赌博机制吸引玩家，只要你能在卡包中抽到合适的球员，就能组建自己的梦之队



<https://www.u7buy.com/de/fc24/fc24-players/pc?keyword=haaland>



获胜概率

是一个主观因素吗？

球员是否“想赚钱”重要吗？

依我之见：不！

- 首先，存在规避风险的可能性
- 另一方面（而且至关重要），赌博的定义并不要求玩家必须以赢为目的

→ 如果玩家仅仅是想要那张足球运动员卡，或者只是想让那位足球运动员上场参赛，这并不改变情况



获胜概率

低概率

明确标注掉落概率和/或公布具体概率是否重要？

不！



LOTTO Bayern上的欧洲大奖赔率

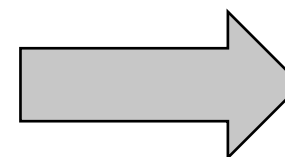


理论中奖概率

所有数据均可能发生变动

Zarejackpot 欧洲乐透

奖级		理论中奖概率*
1	(5+2个中奖号码)	1 : 139,838,160
2	(5 + 1个中奖号码)	1 : 6,991,908
3	(5个号码 + 0个中奖号码)	1 : 3,107,515
4	(4个数字 + 2个数字猜中)	1 : 621,503
5	(4 + 1个中奖号码)	1 : 31,075
6	(3 + 2个中奖号码)	1 : 14,125
7	(4个中, 0个正确)	1 : 13,811
8	(2 + 2 答对)	1 : 985
9	(3 + 1 答对)	1 : 706
10	(3 + 0 答对)	1 : 314



这并非构成犯罪的要素！



应用

战利品箱价格低廉

是否存在重大性门槛？

依我之见：没有，对于战利品箱而言！

关于《德国刑法典》（StGB）第284条，判例法很早就认定：

财产价值并非完全微不足道 = 判例法规定，低于0.50欧元的金额属于微不足道
(P)：可重复性

→ 一方面，战利品箱通常价格较高

→ 另一方面，其（无限）可重复性无疑将价值推高至实质性门槛之上



用途

金钱

是否必须使用真实货币或加密货币（例如比特币）？

《2021年《州际电子游戏服务条例》（GlüStV）》第3节 定义

(1) ¹所谓 **赌博游戏存在** 是指，在游戏的背景下 **以获取获胜机会为目的** 一 **费用**，且 **关于** 该 **利润** 完全或主要 **取决于运气**。²在任何情况下，是否获胜都取决于 **运气**，前提是该决定基于 **未来事件的不确定发生或结果** 是决定性因素。

费用 $\neq$ **金钱**

报酬 = 资产（《德国民法典》（BGB）甚至将个人数据也包括在内；参见《德国民法典》第312 Ia条）

游戏内货币 = 若该货币可买卖，则属于资产

└─ 若游戏内货币仅能赚取而无法出售（-），否则（+）



偶然性要素

参考依据

法律定义见：

²是否获胜的决定在每种情况下都取决于 **偶然性**，前提是 **未来事件的不确定发生或结果** 具有决定性作用。

重要提示：就电子竞技项目而言，在玩家通过计算机进行的竞技比赛中涉及战利品箱内容的游戏，不属于机会游戏，而是技能游戏，其中（身体和/或智力）能力是决定胜负的主要因素。

然而：问题并不在于电子竞技本身，而在于（此前）购买战利品箱的行为，该行为必须单独加以考量。

→ 其作为电子竞技游戏的一部分这一事实，**并不改变**战利品箱购买行为潜在的赌博性质！

荷兰对此似乎有不同看法；详见上文。



偶然性要素

有限的随机性

随机抽签的可能结果在数学上受到限制，这是否会产生不利影响？

不！

虽然可能的结果数量是有限的，但这并不改变偶然性的本质。

就像彩票一样，能中头奖的可能性数量也是有限的。

→ 无论是掉落概率的具体设定，还是可控的“出局”数量，都不会以任何方式改变该过程的随机本质！



不成文的标准——是否可能出现“全盘亏损”？

听说过，但从未读过相关资料

有人向我指出，一项活动要被归类为赌博，必须存在玩家遭受所谓“全盘损失”的可能性，即尽管下了注，却一无所获。

- 在战利品箱中，玩家总能获得某些东西。然而，所获得的物品只有在构成资产的情况下才具有相关性。
→ 但这并非构成犯罪的独立要素，而是获得胜利的可能性的先决条件
- 这是一个荒谬的论点，因为它会引发最轻而易举的规避规则的方式：

某彩票销售商出售1,001张彩票，每张2欧元。最低奖金额始终为1欧元；唯一的其他奖项（也是最高奖项）为502欧元。[中奖金额：500欧元]

→ 相当于以下变体：1,001张彩票，每张1欧元，且有（唯一一次）赢得501欧元的机会。[奖金：500欧元]

→ 通过将最低奖金计入彩票价格，可以避免任何总亏损。



该行为的隐含要素——是否可能出现“全盘亏损”？

一个被误解的要素

所谓的“全盘亏损”并非赌博的先决条件。

相反，确定（100%）的“全盘亏损”‘仅仅’意味着排除任何获胜的可能性。

换言之，如果可以确定参与费（赌注）无法换取任何赢利，那么该行为就不能被归类为赌博。



以下选取几款最知名的电子竞技项目作为示例。

战利品箱 (+/-)

游戏名称	发行商	游戏名称	发行商
《英雄联盟》	拳头游戏	《Valorant》	拳头游戏
《反恐精英2》	Valve	《使命召唤：现代战争3》 (2023)	微软 (动视暴雪)
Dota II	Valve	炉石传说	微软 (动视暴雪)
《绝地求生：大逃杀》	Krafton	《英雄联盟：云顶之弈》	拳头游戏
FIFA/EA Sports FC	EA	街头霸王6	卡普空
《彩虹六号：围攻》	育碧	《任天堂明星大乱斗》	任天堂
《守望先锋》 1	微软 (动视暴雪)	NBA 2K	Take 2 Interactive
《守望先锋2》	微软 (动视暴雪)	《王者荣耀》	腾讯
火箭联盟	Epic Games	《绝地求生：刺激战场》	Krafton
《堡垒之夜：大逃杀》	Epic Games	《使命召唤：手游》	微软 (动视暴雪)

红色 = 战利品箱

绿色 = 无战利品箱

按主要电竞项目分类





表格说明

示例游戏名称的缩写

说明
真实货币 = 可直接使用真实货币购买
游戏内货币（真实货币）= 游戏内货币， 只能用真实货币购买
游戏内货币（真实货币/游戏内）= 既可用真实货币也可用游戏内货币购买的游戏内货币， 或两种不同的游戏内货币——一种在游戏中赚取， 另一种用真实货币购买
游戏内货币 = 该货币 只能 只能在游戏中获得
可赚取 = 作为游戏奖励获得

严格解释 = 如果账户转移被视为足以使获胜成为可能

对发行商有利的做法 = 当账号转让被认为不足以产生利润时

《英雄联盟》



严格解释 = 赌博

对发行商友好的观点 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	游戏内货币（真实货币） / 可赚取（参见“特色功能”）	否，纯装饰性	是，但使用的是另一种货币，仅用于升级物品，无法购买新物品	不能单独购买，仅限整个账号	整账号的黑市交易	多种类型的宝箱；仅能获得内容最差或获得优质战利品概率最低的宝箱	https://www.youtube.com/watch?v=c52LygP43VM	https://www.igv.com/de/items/1753012573735215106



《反恐精英2》



严格解释 = 赌博

对发行商有利的观点 = 赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	真实货币（参见“特殊功能”）	否，纯属装饰性	同一稀有度的多个皮肤可转换为随机更高稀有度的皮肤	是	通过Steam市场官方渠道，仅限使用Steam上的真实货币信用点，但无法提现；在黑市上，每个皮肤均可兑换为真实货币	箱子可在游戏中获得，但需要钥匙才能开启，而钥匙只能用真实货币购买	https://www.youtube.com/shorts/c7Af0e-9U_c	https://cs.money/cs-go/trade/



严格解释 = 赌博

对发行商有利的观点 = 赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	真实货币	不，纯属装饰性	同一稀有度的多个皮肤可转换为随机更高稀有度的皮肤	是	通过 Steam 市场官方渠道，仅支持 Steam 虚拟货币充值，但无法提现；在黑市上，每款皮肤均可兑换为真实货币		https://www.youtube.com/watch?v=4j_JB9crmHo	https://dmarket.com/de/ingame-items/item-list/dota2-skins

《绝地求生：大逃杀》



KRAFTON



严格解释 = 赌博

对发行商有利的观点 = 赌博

战利品箱	如何购买？	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币？	能否用真金白银出售？	能否出售：官方渠道还是黑市？	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	游戏内货币（真实货币/游戏内）	否，纯属装饰性	是，但升级使用的是另一种货币	是（参见特殊功能）	通过Steam市场官方渠道，仅支持使用真实货币购买的Steam点数，但无法提现；在黑市上，每个皮肤均可兑换为真实货币	部分物品标注为“不可交易”，无法进行交易	https://www.youtube.com/watch?v=O5nPCJg_z88	https://gameflip.com/de/shop/game-items/pubg?status=onsale&page=1&limit=36&start=0

《绝地求生：移动版》



KRAFTON



严格解释 = 赌博

对发行商有利的观点 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	游戏内货币 (真实货币) / 可赚取	否, 纯装饰性	否	不能单独交易, 仅限整个账号	整账号的黑市交易		https://www.youtube.com/shorts/TjqWQ8NjS0	https://www.eldorado.gg/pubg-mobile-accounts-for-sale/a/21-1-0



严格解释 = 赌博

对发行商有利的解释 = 赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售: 官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	游戏内货币 (真实货币/游戏内货币) /可赚取	是 (阵容中的球员卡)	是, 游戏内交易市场	是	官方仅支持通过游戏内市场使用游戏内货币; 在黑市上, 也可进行提现, 既可直接支付给玩家, 也可兑换成可在游戏内市场使用的代币		https://www.youtube.com/shorts/gQUJhfjWoY	https://www.u7buy.com/fc24/fc24-players

《彩虹六号：围攻》



严格解释 = 赌博

对发行商有利的解释 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内福利	这些战利品箱可以拆解或兑换成游戏内货币吗?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	游戏内货币 / 可赚取或 游戏内货币 (真实货币) 或游戏内货币 (真实货币) / 可获取 (参见特殊功能)	否, 纯装饰性	否	不能单独处理, 仅针对整个账号	整账号的黑市交易	***	https://www.youtube.com/shorts/bhtXB5CIktQ	https://www.eldorado.gg/rainbow-six-siege-accounts/a/48-1-0

*** = 3种礼包类型：一种只能通过游戏内活动获得，或使用无法用真实货币购买的游戏内货币购买（Alpha礼包）；一种在活动期间限时开放，需使用真实货币兑换（活动礼包）；还有一种只能通过每赛季的战斗通行证获得，其中免费通行证中包含一个礼包，而更多礼包则需使用游戏内货币购买高级战斗通行证才能解锁。（真实货币）（Beta礼包）

《守望先锋1》



严格解释 = 赌博

对发行商有利的解释 = 不属于赌博



战利品箱	如何购买?	游戏内福利	能否溶解或兑换成游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售: 官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	真实货币/可赚取	否, 纯属装饰性	否	不能单独出售, 只能出售整个账号	整账号的黑市交易		https://www.youtube.com/watch?v=rSf-PpsOEzM	https://www.igv.com/de/overwatch-2/accounts?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=GG-FPS-DE-SN-240112&utm_term=O2-Acc-240131&gad_source=1&gclid=CjwKC-AiAivG_uBhBEEiwAWiFmYYfsfcuSlzyAU3juoGpkAt5WNGfjSlm1RSTXLdwIRd3k-2cJbugThoChvoQAvD_BwE

《守望先锋2》



严格解释 = 禁止赌博



对发行商有利的解释 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	能否拆解或兑换为游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
不可以（《守望先锋1》： 可以，但在第二部中被移除）								



严格解释 = 不属于赌博

对发行商有利的解释 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	能否熔炼或兑换为游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道或黑市?	特色功能	示例箱子	黑市销售示例
不可以（此前可以，2019年已废止）								

《堡垒之夜》



严格解释 = 禁止赌博

对发行商友好的解释 = 不属于赌博



战利品箱	如何购买？	游戏内收益	能否熔解或兑换为游戏内货币？	能否用真金白银出售？	能否出售：官方渠道或黑市？	特色功能	示例箱子	黑市销售示例
不可以								

《Valorant》



严格解释 = 禁止赌博

对发行商友好的解释 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内福利	能否将其熔解或兑换成游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道或黑市?	特色功能	示例箱子	黑市销售示例
否								



《使命召唤：现代战争III》



严格解释 = 不属于赌博

对发行商有利的解释 = 不属于赌博



战利品箱	如何购买?	游戏内福利	能否拆解或兑换为游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道或黑市?	特色功能	示例箱子	黑市销售示例
否（早期衍生作品中可以）								

《使命召唤：手游》



严格解释 = 赌博

对发行商友好的观点 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内收益	能否拆解或兑换为游戏内货币?	能否用真金白银出售?	它们可以出售吗: 通过官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市销售示例
是	游戏内货币 (真实货币) / 可获取/ 其他 (参见 "特殊功能")	是 (部分武器皮肤提供属性加成/特效)	否	不可单独交易, 仅限整个账号	整账号的黑市交易	观看广告也可获得战利品箱	https://www.youtube.com/watch?v=QB_RPLMJIE	https://www.u7buy.com/call-of-duty-mobile/call-of-duty-mobile-accounts



严格解释 = 赌博

对出版商友好的观点 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内福利	这些物品可以熔炼或兑换成游戏内货币吗?	能否用真金白银出售?	能否出售: 官方渠道或黑市?	特色功能	示例箱子	黑市销售示例
是	真实货币/游戏内货币/可赚取	是 (卡组卡牌)	是, 使用 “尘” 来获取新卡牌	不支持单张卡牌交易, 仅限整个账号	整账号的黑市交易		https://www.youtube.com/shorts/2l-B0wvvzD0	https://www.playerauctions.com/hearthstone-account/

《英雄联盟：云顶之弈》



严格解释 = 赌博

对出版商友好的观点 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内福利	能否熔炼或兑换为游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售：官方渠道或黑市?	特色功能	示例箱子	黑市销售示例
是	游戏内货币（真实货币）/可赚取	否，纯装饰性	否	不能单独交易，仅限整个账号	整账号的黑市交易		https://www.youtube.com/watch?v=5s1RmrgR25g	https://www.gamermarkt.com/buy-tft-accounts

《街头霸王6》



严格解释 = 禁止赌博

对发行商友好的解释 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买？	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币？	能否用真金白银出售？	能否出售：官方渠道还是黑市？	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
不可以								

《任天堂明星大乱斗》



严格解释 = 禁止赌博

对发行商友好的解释 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内福利	熔解还是换取游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售: 官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
不可以								





严格解释 = 赌博

对出版商友好的表述 = 赌博



战利品箱	如何购买？	游戏内收益	熔解还是换取游戏内货币？	能否用真金白银出售？	能否出售：官方渠道还是黑市？	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	游戏内货币（真实货币/游戏内）/可赚取	是（阵容中的球员卡）	是，游戏内市场	没有单张卡牌，但有货币 / 整个账号	整账号的黑市交易 / 游戏货币		https://www.youtube.com/watch?v=-7_1YX5wpL8	https://www.playerauctions.com/nba-2k-mt/

《王者荣耀》



Tencent

严格解释 = 赌博

对发行商有利的解释 = 不属于赌博

战利品箱	如何购买?	游戏内福利	熔解还是换取游戏内货币?	能否用真金白银出售?	能否出售: 官方渠道还是黑市?	特色功能	示例箱子	黑市交易示例
是	游戏内货币 (真实货币/游戏内货币) / 可赚取 (参见 “特殊功能”)	是 (英雄属性加成)	否	不支持单独出售, 仅限整个账号	整账号的黑市交易 (目前尚不确定是否仍可行, 因为仅存过期列表, 或在许多网站上根本没有相关信息)	在Switch平台上, 可能无法使用游戏内货币购买, 但在移动端可以	https://www.youtube.com/watch?v=l1CjYGmPQnU&t=53s	https://www.todogadget.net/en/videojuegos/cuentas-videojuegos/arena-of-valor.html



含有战利品箱的电玩游戏

赌博

游戏名称	发行商	游戏名称	发行商
《英雄联盟》	拳头游戏	《英雄联盟：云顶之弈》	拳头游戏
反恐精英2	Valve	NBA 2K	Take 2 Interactive
Dota II	Valve	《王者荣耀》	腾讯
绝地求生：大逃杀	Krafton	严格评估：全部涉及赌博	
《绝地求生：大逃杀》 手游	Krafton		
FIFA/EA Sports FC	EA		
《彩虹六号：围攻》	育碧		
《守望先锋》1	微软（动视暴雪）		
《使命召唤：手游》	微软（动视暴雪）		
炉石传说	微软（动视暴雪）		

对发行商友好： 红色 = 赌博 绿色 = 无赌博

结论——经验法则
&
影响分析





经验法则

资金流入 → 资金流出

一旦通过任何方式（押注/费用）将真实货币或加密货币引入游戏 [通过游戏玩法获得的游戏内货币属于特例]，且玩家有机会通过销售（官方市场、第三方市场甚至黑市）将其变现（存在获利潜力），那么战利品箱（其掉落必然涉及随机性）即构成赌博。

- 无论是以真实货币直接购买 还是
- 间接购买（用真实货币兑换游戏内货币或直接购买游戏内货币），只要存在支付/投注 或
- 对于通过游戏过程获得的游戏内货币，其性质取决于该货币是否可以通过任何方式（例如在黑市上出售）兑换成真实货币



结论

战利品箱 ≠ 战利品箱

“战利品箱是否构成赌博”这个问题本身就是错误的！

关键不在于战利品箱本身，而在于其获取机制以及出售箱内物品的可能性！

这必须针对每款具体游戏进行个案评估！

最明显且最恰当的例子，便是其现实世界的类比，例如：

- 《万智牌》
- 《宝可梦》
- 《游戏王》

请参阅以下链接中关于获胜概率的简明解释：<https://www.cardmarket.com/de>



打开

账户转让

目前尚未有定论：如果单个战利品箱的内容不可转让或不可出售，而仅能转让包含所有战利品箱内容的账号，是否可以或必须将其视为货币化行为。

问题：严格来说，这构成赌博，因为涉及押注且存在获胜的可能性；然而，一方面，重点在于游戏本身——玩家通常并非为了牟利而玩游戏——另一方面，战利品箱系统——即使禁止单独出售物品——仍始终构成赌博，因为账号转让（包括非法转让）几乎不可避免。

- (P) 如果这始终构成赌博，是否违反了《德国基本法》（GG）第12条或第14条？
- 在我看来，鉴于从抽象意义上讲存在授权的可能性，此举是合理的，因为它并不构成比例失当。
(P)：目前，无法将此归入任何许可规定之下！！！！



后果评估

刑事与民事法律后果

刑法：《德国刑法典》（StGB）第284条 → 但：《德国刑法典》（StGB）第16条（故意）仍存争议

→ 然而，由于尚无既定判例，且该问题在学术界存在争议 → 疑点利益归于被告，不认定存在故意

民法：

→ 根据《德国民法典》（BGB）第134条结合《德国刑法典》（StGB）第284条的规定，购买战利品箱的行为无效

“.....但根据《德国民法典》（BGB）第134条，涉及组织或参与《德国刑法典》（StGB）第284条及以下条款所禁止的赌博活动的合同，均属无效 ”（BeckOGK/沃斯勒，2023年12月1日，德国民法典第134条，第220段）

→ 所有买卖合同均须根据《德国民法典》（BGB）第812条及以下条款予以撤销。

(P)：《德国民法典》（BGB）第817条？ → 参见关于在线赌场等的判例法



Universität Augsburg
Juristische Fakultät

雇佣关系中的赞助与附带义务

日期：2026年9月17日 上午9:50 (北京时间)

地点：北京(中国) /
北京航空航天大学

时长：约90分钟，含讨论时间

马丁·马蒂斯教授



简介 赞助

01



赞助

利他动机、广告与投资

赞助通常出于以下原因：

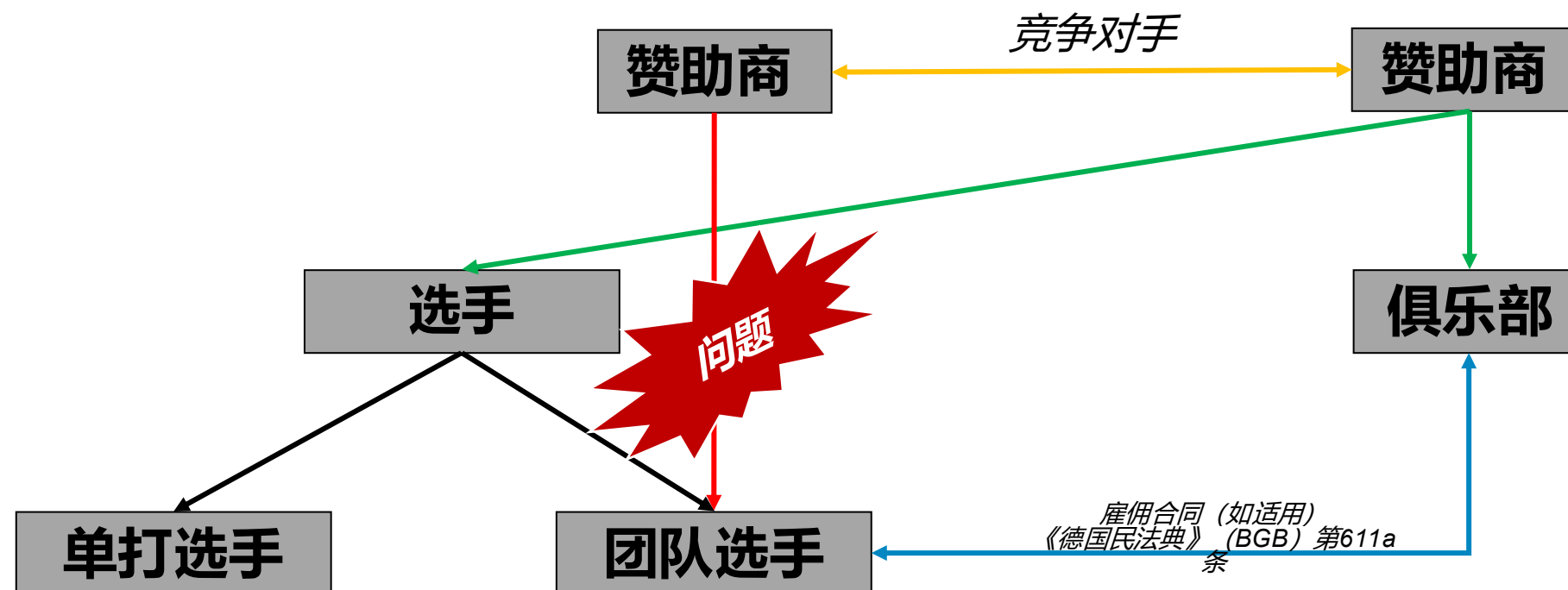
- 没有直接的经济利益，而是出于利他动机（例如身为粉丝）——> 非常罕见
- 间接的经济利益（例如广告和品牌关联）——> 这是常态
- 直接经济利益（例如投资、作为俱乐部股东）——> 风险投资（自“电竞寒冬”以来几乎未见）



赞助的重要性

收入来源

除了奖金之外，赞助是电竞领域最重要的收入来源（这与一般体育项目的情况相同）。

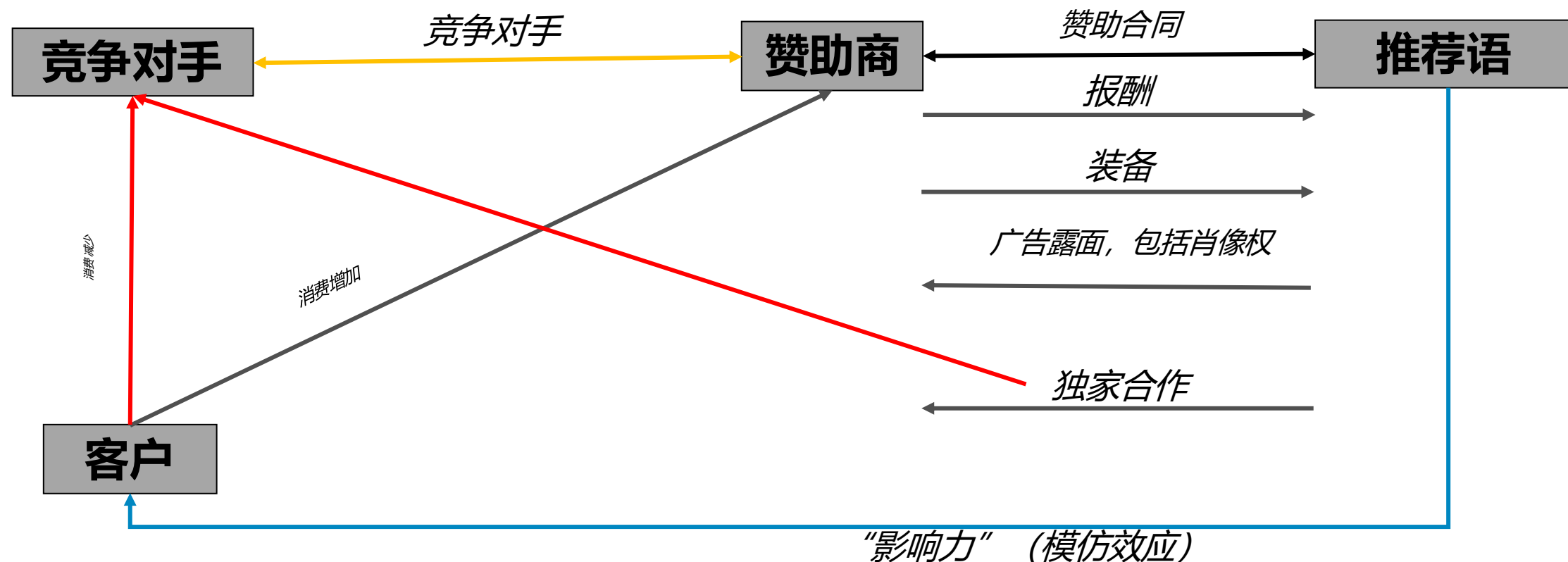


赞助

形象转移



为什么体育（电子竞技）中的赞助被视为一种间接的经济优势？





赞助

收入来源

我们在第一节中讨论了其重要性。
经济层面：

仅作提醒并举例说明：

拜仁慕尼黑足球俱乐部的球衣赞助商：德国电信 → 每年约5000万欧元

球衣供应商：阿迪达斯 → 每年约6000万欧元

汽车合作伙伴：奥迪 → 每年约5000万欧元

球场冠名赞助商：安联 → 每年约1300万欧元

手机合作伙伴：谷歌 → 每年约1000万欧元

此外，还有多家赞助商（Bitpanda、SAP、Paulaner、阿联酋航空、威斯曼）提供场边广告.....

总计：约1.73亿欧元 = 1,348,441,061.00 人民币

**独家权作为
最重要的标
准**

02



独家性

排除竞争对手

赞助最重要的要素：

务必达成排他性协议！！！！

(P)：针对什么？

—> 预先确定具体项目和品牌

—> 是否仅限于官方活动？（例如：尤尔根·克洛普曾为欧宝做广告——> 现在他在私人生活中能否拥有并驾驶其他品牌的汽车？）



独家性

排除竞争对手

一切条款必须精准且透明地达成一致！

为什么？

→ a 否则，关于是否存在违约行为的争议将不可避免

这为什么是个问题？

—> 这些限制也会影响私人生活

，而其本身受一般隐私权（《基本法》第2条第1款）的保护。

权利的范围

03



合同标的

时间、肖像权及声音权

一如既往，合同标的需由双方协商确定。

在传统的双边关系中：

- 被赞助方可参与多少场活动，以及活动时间跨度为多久？
- 是否将图像、音频及视频录制的使用权转让给赞助方？
- 合同期限
 - 推广活动的实施时间框架
 - 图像、音频及视频录制内容的使用权有效期
- 行为义务
- 不得采取某些行为的义务



合同标的

付款

- 独家权报酬
 - 视合同期限而定
 - 及独家权的范围
- 推广活动期间的报酬
- 如适用，针对以下内容的使用权支付报酬：