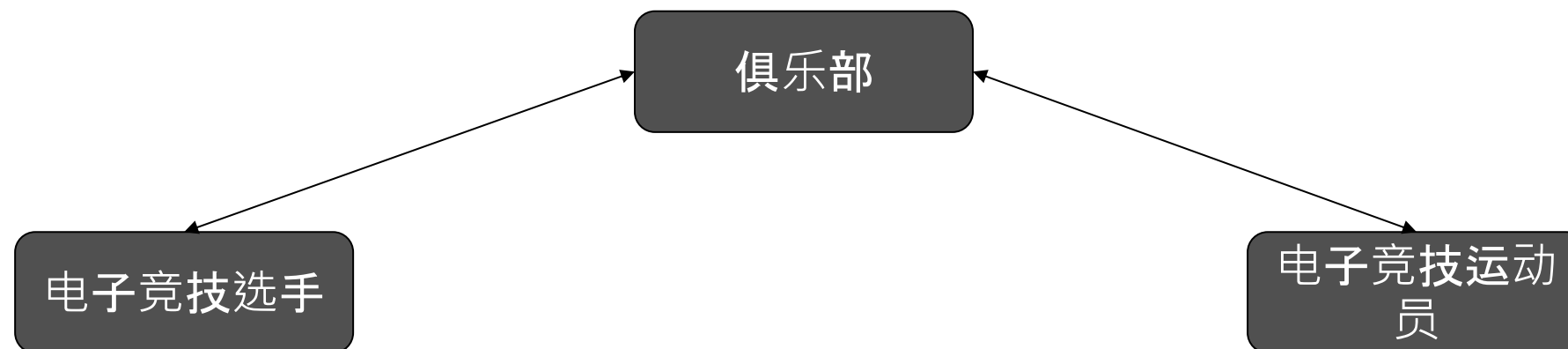




法律依据——III

电子竞技选手与俱乐部之间的法律关系



会员关系 (+)

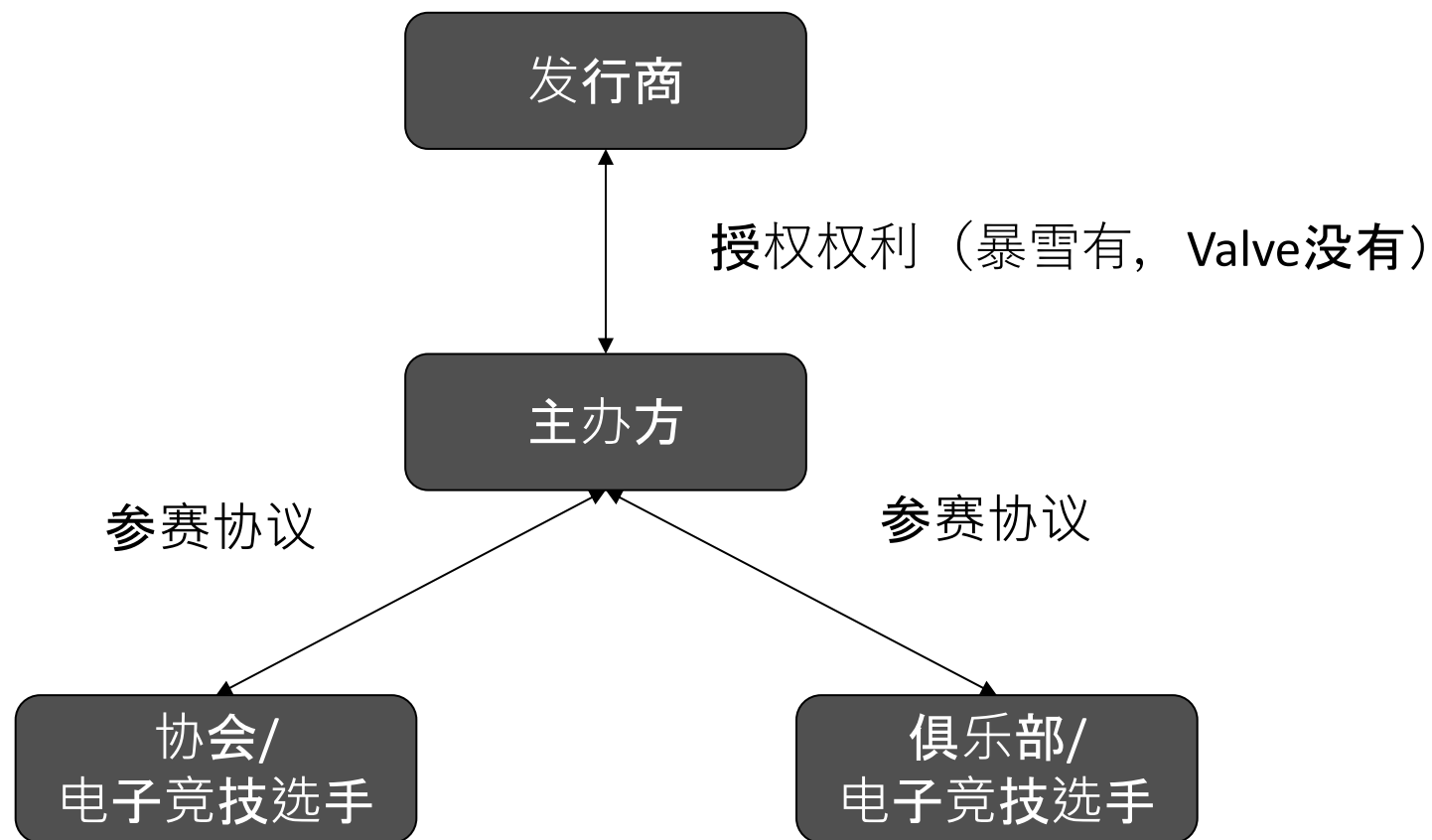
(P)：根据《德国民法典》（BGB）第611a条签订的雇佣合同

- 受雇于他人，在个人从属关系中执行受指令和外部控制的工作？
工作内容、执行方式、时间及地点？
- 是否符合《德国民法典》（BGB）第611a条第1款第6句规定的法律形式要求？



法律依据——IV

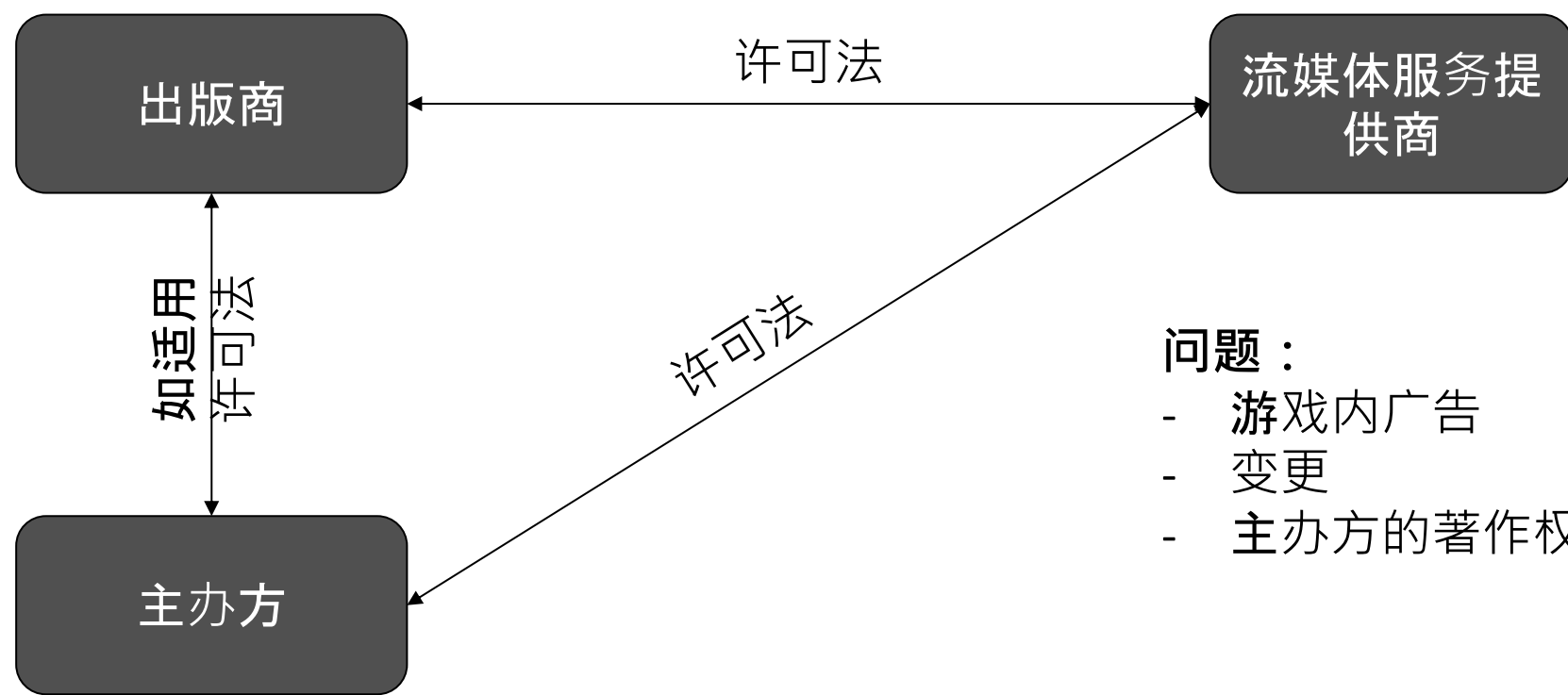
出版商、主办方和协会之间的法律关系





法律依据——V

出版商与媒体提供商之间的法律关系



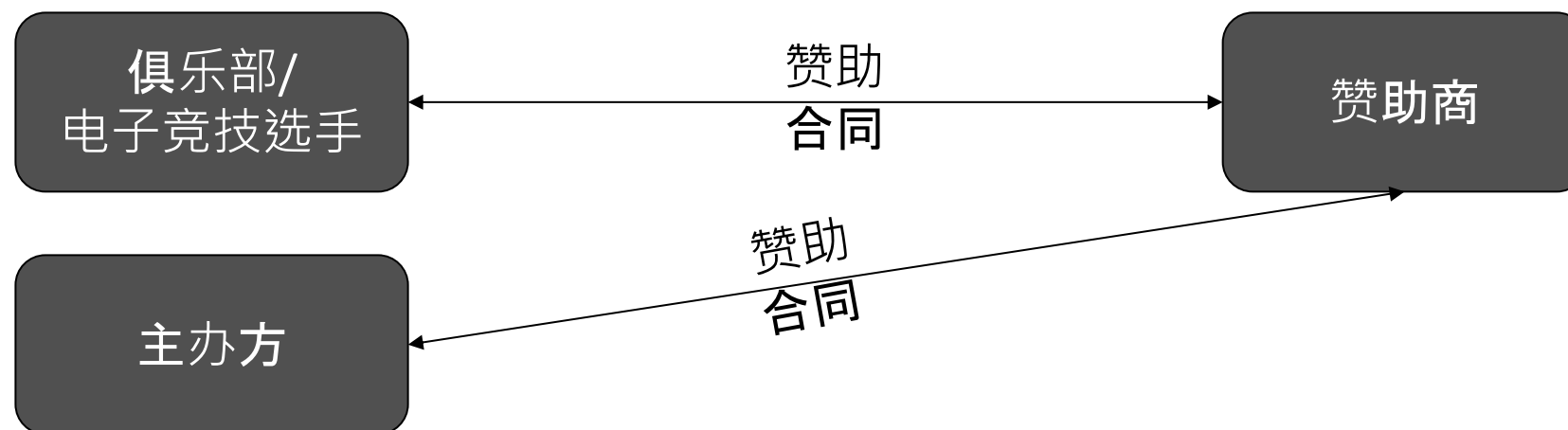
问题：

- 游戏内广告
- 变更
- 主办方的著作权？



法律依据——VI

协会/电子竞技选手与赞助商之间的法律关系



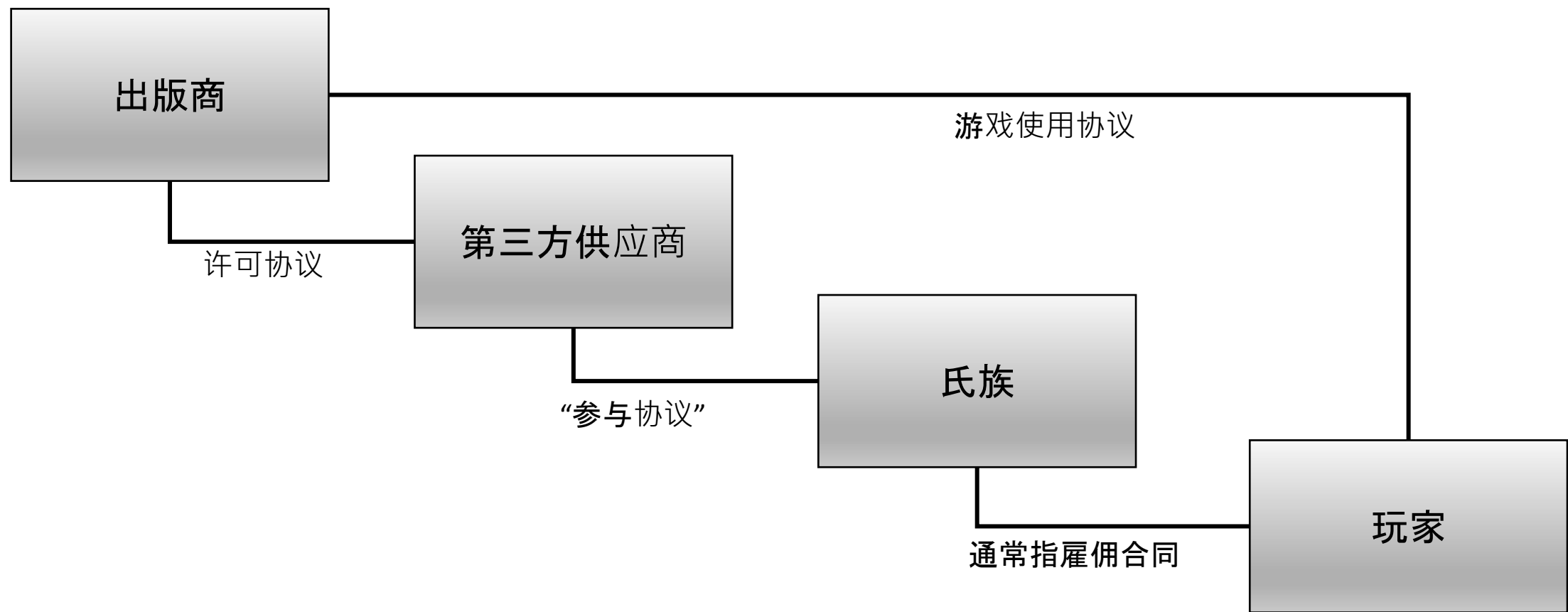
与“传统”体育类似的问题：

- 独家合作条款和竞业禁止条款
- (P)：比赛中的广告与主办方发布的广告
 - 《德国著作权法》（UrhG）第23条——改编和修改须经作者许可
 - 《德国著作权法》第39条 使用权——使用者不得进行任何修改

合同关系



谁与谁？



法律问题





法律问题——I

国际私法 - PIL

适用哪项法律？

➤ 知识产权

美国发行商（例如暴雪娱乐）

来自瑞典的选手（例如 Serral）

总部位于伦敦的战队（例如 Fnatic）

在波兰举办的赛事（例如 IE Masters）

总部位于德国的组织方（例如 ESL）

→ 没有放之四海皆准的答案，每种法律关系都需单独审查。



法律问题——二

民法

- 电子竞技选手属于雇员还是服务提供者？
- 由此引发的问题
 - 《劳动仲裁法》（ArbSchG）和《劳动争议解决法》（ArbZG）
- 合同法中未成年人的权利（例如购买行为，《德国民法典》第112条、第113条）
- 若电子竞技选手被视为雇员而非运动员，则适用《未成年人劳动保护法》（JArbSchG）
 - 工作时间限制（周日不得工作）
- 恶意行为（损害赔偿请求、禁令救济）
- 游戏发行商和/或联赛运营商对选手的排除（封禁）



法律问题——III

民法

- 欺诈（在刑法中亦有相关规定）
- 利用
- 使用兴奋剂
- 因停赛而终止合同
- 团队中因违反职责而产生的损害赔偿
- 诚信权（例如：隐蔽广告，《反不正当竞争法》第5a条第6款）



法律问题——IV

民法——所有知识产权法

(P)：出版商对“游戏设备”的许可权

与体育不同！《著作权法》第2条第(2)款 → 不属于个人智力创作

- 电子游戏受《德国著作权法》第2条第(1)款第1项、第(2)款结合第69a条及以下条款保护
- 设计要素：图形（例如玩家头像、风景以及用户界面，作为《版权法》第2条第(1)款第4项规定的视觉艺术作品）、文本内容（作为《版权法》第2条第(1)款第1项规定的语言作品）以及背景音乐（根据《版权法》第2条第(1)款第2项）
- 整体设计（如适用）：依据《德国著作权法》第2条第1款第6项规定的电影作品，或依据《德国著作权法》第94条、第95条规定的动态影像



法律问题 – V

民法——所有知识产权法

主办方“实施”了利用行为。

- 现场观众 → 公开表演权（《德国著作权法》第19条第4款）
- 网络直播或电视转播 → 向公众广播权（《德国著作权法》第20条）
- 视频点播 → 公众访问权（《德国版权法》第19a条）

许可条款通常仅允许有限的商业使用。

- 选手通常被允许免费进行直播
- 主办方不得

(P)： 出版商负责起草许可条款