

(1)

大家好，我很高兴今天能给大家简单介绍一下电子竞技的法律知识。由于时间有限，我只能讲60分钟，所以我们只能讨论部分内容。

(2)

我的个人介绍并不重要，因此我们可以跳过这一部分。您可以在互联网上下载我的个人资料和演讲文件的 PDF 版本。您可以在右上角找到 QR 码。

(3)

今天，我将与大家探讨八个方面的问题。首先，我将谈谈数字化转型，然后谈谈电子竞技的概念和理解，同时简要讨论传统意义上的体育是什么，以及电子竞技是否也是体育。接下来，我们将简要探讨电子竞技在德国、欧洲乃至全世界的社会和经济意义。第五，我们将讨论电子竞技的实际基础，因为实际上许多人对此仍然不了解。然后，我们将探讨电子竞技的法律基础，特别是电子竞技中各个参与者的关系。

我给您带来一个特殊的问题，但只是作为概述，我们不会讨论这个问题，如果您感兴趣，可以在您收到的资料中阅读。这个问题涉及德国法律对电子竞技工作时间的规定，即玩家在业余时间玩电脑游戏可能违反现行法律，雇主必须禁止这种行为。

(4 & 5)

首先，我们来看一下数字化转型。近年来，数字化发展非常迅速。这不仅是新冠疫情造成的，在之前几年就已经有了很大的发展。特别是在劳动法方面，在所谓的 4.0 工作环境中，计算机和互联网的技术应用已经非常普遍。因此，远程工作岗位应运而生，家庭办公室被引入，甚至移动办公室也被实践，工作度假被作为工作工具提供，但与此同时，全球化也带来了问题，例如，不同时区的企业员工的工作时间不同步，因此，纽约的员工比北京的员工晚 14

个小时。此外，遵守工作时间法规的问题也日益严重，因为员工并不总是遵守德国和欧盟关于每日最长工作时间、休息时间和休息时间的规定。

(6)

不仅工作生活的数字化正在改变整个世界，体育运动也早已不再只是运动员为了健康和娱乐而进行的活动，而是已经商业化了。这意味着，在职业体育领域，越来越多的钱被赚取，一方面，俱乐部和组织者赚取了越来越多的钱，另一方面，球员们也获得了非常高的薪水。以我最喜欢的足球俱乐部（拜仁慕尼黑）为例。2024

年，最高收入者的年薪已达到 2000 万欧元，约合 1.6

亿人民币，但这还不是全部。除了这些收入外，还有赞助合同和广告合同收入。

(7)

赞助在足球领域尤其重要。德国足球俱乐部每年都得到赞助商的支持。2023

年，拜仁慕尼黑足球俱乐部从赞助商那里获得了 3500 万欧元，2025

年甚至从一家公司获得了 5000

万欧元，以换取赞助商的名字出现在球衣上。此外还有许多其他广告合同。欧洲的企业非常乐意这样做，因为他们希望获得积极的形象转移。

(8)

我们已经意识到，体育不再只是爱好，而是可以成为一个独立的商业行业。因此，我们必须区分三种不同的运动员或球员类型。一种是只将体育作为爱好的人（比如我），一种是作为业余爱好者已经从体育中赚钱，但尚未将其作为主要职业的人，还有一种是靠体育收入维持生计的专业运动员。这种区分对于对运动员或球员进行法律评估非常重要。

(9)

在工作领域，活动可以基于不同的法律依据进行。因此，人们可以在没有法律依据的情况下从事体育运动（业余运动员尤其如此），也可以基于主权关系（电子竞技中不存在）、俱乐部会员身份（非常常见）或合同（职业运动员通常如此）开展活动。我们应更深入地了解合同。合同可以是服务合同，合同义务人可以是自雇或受雇人员。此外，也可以是基于工作合同的雇佣关系。如果玩家根据合同赚取收入，则法律基础可以规定框架条件，并且必须遵守该合同类型的特定规定。

(10 & 11)

首先，让我们来看看什么是电子竞技。同时，我想简单谈谈什么是体育，因为体育有相关的法律规定，而能否援引这些规定尚存疑问。

首先，可以肯定的是，电子竞技一词的拼写方式存在差异。虽然玩家通常使用 eSport 的拼写方式，但在德国，官方拼写方式为 E-Sport。

E-Sport 一词表明这是一种特殊的体育形式，即电子体育。

要判断电子竞技是否属于体育运动，就必须了解体育的概念。

德国法律体系中没有对体育的概念进行定义。只有联邦财政法院的一项判决涉及了体育的概念。联邦财政法院认为，体育运动是身体锻炼的一种形式，需要进行超出正常水平的身体活动，其特征是外部可见的体力消耗或个人技能所产生的艺术动作。

(12)

由于身体运动量较小，以及锻炼效果的问题，电子竞技是否属于体育运动在德国存在很大争议。然而，

的区分很重要，因为这个问题涉及各种后续问题。将电子竞技视为体育运动，从而视为公益事业，意味着俱乐部可以在税收方面享受特权，并且可以免税支付所谓的教练津贴。在德国，体育博彩是合法的（但其他博彩则不然），青少年也可以在深夜和周末从事体育工作。运动员可以更轻松地进入该国，国家更容易提供体育资助，未成年人可以更长时间、更晚地进入体育场馆，而且体育赛事在电视、广播和互联网上的转播问题也需要进行不同的评估。

(13)

在政治和科学领域，电子竞技是否属于体育项目一直存在很大争议。在体育科学领域，英戈·佛罗博塞教授认为，由于电子竞技需要体力消耗和动作精确度，因此应被归类为体育项目，而卡门·博格格雷夫教授则因缺乏运动而拒绝接受这一观点。在法学领域，我个人认为电子竞技属于体育项目，而彼得·菲舍尔教授则持不同观点。

体育协会尚未达成一致意见。但可以肯定的是，国际奥委会已经批准在 2027 年举办电子竞技奥运会，该赛事将在沙特阿拉伯举行。德国奥林匹克体育联合会 (DOSB) 此前对此持批评态度，但在我的咨询后，对电子竞技的态度已转向积极。

(14)

德国的政治讨论仍在进行中。2019

年，我在体育委员会与所有政党进行了交谈，结果表明，支持者和反对者各占一半。上届政府联盟曾计划将电子竞技认定为一项体育运动，但该计划并未实施。上届政府也曾发表过同样的声明，但同样未采取任何行动。现任政府再次在联盟协议中声明，将电子竞技定为公益事业，虽然尚未实现，但上周已经起草了将电子竞技认定为公益事业的草案。

(15)

如您所见，体育和电子竞技这两个概念对于对从事电子竞技的玩家的活动的法律评估具有重要意义。为此，首先必须了解什么是电子竞技。电子竞技并不等同于任何形式的电脑游戏。单纯在电脑上玩游戏被称为游戏。这是个统称。

而电子竞技是指人们通过电脑游戏进行竞争，以比较非生产性、认知或身体表现。

电子竞技可以是同时进行的比赛，也可以是延时比赛（依次进行）。而游戏可以有多种形式，但并不都是电子竞技。例如，人们可以赌博、独自玩游戏、与人工智能对战、玩没有胜者的游戏，或者人们可以一起玩游戏而不进行对抗。

(16 & 17)

近年来，电子竞技的社会意义也大大增强。从图表中可以看出，电子竞技的知名度在最近几年大幅提高。2017 年，只有 55% 的受访者知道电子竞技，而到 2023 年，这一比例已达到 77%。

(18)

从图表中还可以看出，电子竞技的观众不仅包括年轻人，还有中年人和老年人，他们也都看过电子竞技赛事。

(19)

预计到 2025 年，将有大约 6.4 亿观众观看电子竞技赛事。

(20 & 21)

电子竞技的经济意义已经非常重大，人们可以从中赚取丰厚的利润。因此，电子竞技比赛有时会发放非常高的奖金。2021 年单项赛事的最高奖金是电脑游戏《Dota 2》（《防御远古》2）的“2021 国际邀请赛”。

(22)

从个人选手来看，一位丹麦选手已经赢得了价值 718 万美元的奖金。不过，电子竞技选手的收入不仅来自奖金，还有广告合同和赞助。比如，选手 Taylor Blevis（人称 Ninja）说，2018 年他一年就赚了 1000 万美元。

(23)

但即使是德国的电子竞技职业选手，现在也赚取了超过 500 万欧元的奖金（例如 Kuro Takhasomi）。

(24)

在德国这样一个小国，电子竞技行业的营业额已经达到 1.71 亿欧元，并且多年来呈上升趋势，因此可以预计该行业将持续增长。

(25)

即使是最年轻的选手也能通过电子竞技活动赚取丰厚的收入，这也凸显了该行业的经济重要性。例如，一位 17 岁的奥地利选手在 2019 年赢得《堡垒之夜》世界锦标赛冠军后，作为未成年人已经赚取了 300 万美元。

(26)

在美国，一名 8 岁的男孩因签署职业合同获得了 33,000 美元的报酬。

(27)

在电子竞技行业，通过销售所谓的战利品箱赚取了数十亿美元。然而，这种销售行为是否合法存在很大争议，因为这可能属于非法赌博。

由此可见，其经济意义是巨大的。

(28)

电子竞技的主要收入来源是赞助、广告、门票销售、商品销售以及所谓的优质内容或付费内容。

对于游戏发行商而言，游戏销售已经不再重要，更重要的是通过微交易（游戏内购买）、媒体版权和广告位来赚钱。仅靠微交易，发行商 EA Sports 每年就赚取了数十亿美元，暴雪微软公司也是如此。

(29 & 30)

让我们来看看实际的基础情况。电子竞技游戏种类繁多。

这些游戏可以按类型进行分类。例如，有许多体育模拟游戏、实时战略游戏、第一人称射击游戏、多人在线战斗竞技场、在线集换式卡牌游戏、模拟游戏和格斗游戏。概述中列举了一些例子。

在电子竞技中，需要区分两种不同的技能。

(31)

有微观和宏观两种能力。微观能力要求玩家尽可能快速、精确地点击键盘或鼠标。而宏观能力则涉及制定策略并不断快速调整，这对长时间的游戏尤为重要。因此，这既涉及身体能力，也涉及思维敏捷度和反应能力。因此，电子竞技运动员因能够快速解决复杂问题，成为许多企业青睐的员工。

(32)

然而，电子竞技中也存在许多由互联网引发的问题。互联网带来的匿名性导致许多玩家行为不端。由于无法识别身份，人们可以肆意妄为，从而导致不良行为。在比赛中，由于部分玩家使用字母组合作为名字，无法判断对手的实力。最常见的是所谓的条形码。但这不仅有弊端，也有好处，因为玩家身份不明，可以避免偏见。但一个巨大的弊端是，许多玩家会做出所谓的“有毒行为”，即侮辱其他玩家、直接退出游戏，甚至发出威胁。此外，“作弊”的可能性也大大增加了。玩家面临的危险尤其体现在未成年人所谓的内部游戏聊天中。

(33)

但电子竞技也带来了一些非常明显的优势，这些优势在反歧视法或平等待遇法方面尤为重要。例如，玩家的性别并不重要，因为这与力量优势无关。性取向也不重要，因为在互联网上无法识别性取向。身体上的残疾通常与电子竞技无关，除非涉及双手。如果存在身体上的缺陷，可以通过特殊设备来克服。种族和民族特征在电子竞技中并不重要，因为互联网的匿名性使这些特征变得无关紧要。年龄只起间接作用，因为所有年龄段的人都可以平等地参加比赛，尽管老年人由于反应速度较慢，通常会取得较差的成绩。

宗教或世界观在电子竞技中也不起作用，因为这些因素在游戏中无法识别。

(34)

现在，让我们仔细看看实际的基础，看看谁参与了电子竞技。

首先要提到的是电子竞技运动员，然后是氏族和俱乐部、出版商和开发商、比赛组织者、媒体提供商和赞助商。

(35)

大多数职业电子竞技运动员只专注于一款电脑游戏，因为几乎不可能同时参与多款电脑游戏的高水平比赛。电子竞技运动员定期与其他玩家进行比赛，他们的胜利主要取决于他们的技能，而不是运气。

(36)

氏族通常是由共同参与游戏的玩家组成的团体。这尤其重要，因为许多游戏只有作为团队才能有效进行。玩家们经常在游戏内外保持联系，因为他们不仅一起训练，还一起住在所谓的“游戏之家”，一起度过了很多时间。这些团体可以基于合同、协会会员资格或没有法律约束力而存在。根据具体情况，他们之间会有不同的法律义务。在只能团队作战的游戏中，组建氏族总是必要的。

(37)

氏族的法律组织形式和成员之间的义务取决于协会的章程。有些协会是纯粹的电子竞技协会，有些则是体育协会，在内部设立了电子竞技部门。在德国，第二种情况会引发税法方面的争议。

(38)

游戏制造商（开发商和发行商）是负责编程电子竞技游戏，然后通过互联网提供和运营游戏的人。

因此，游戏制造商是游戏的创造者，因此拥有游戏的权利（知识产权），是电子竞技运动员的合同伙伴，同时也是决定玩家能否获得使用游戏许可的人。因此，游戏制造商也可以通过其一般商业条款（最终用户许可协议）为游戏设定法律框架。

(39)

竞赛组织者是让玩家在锦标赛或常规比赛中相互对抗的人。由于竞赛是电子竞技定义的前提条件，竞赛组织者也发挥着重要作用。在职业电子竞技领域，人们可以赚到很多钱，但在业余领域，竞赛也具有重要的意义。比赛是必要的，因为它不仅是为了娱乐，也是为了训练专业选手。

比赛组织者通常会组织所谓的电子竞技联赛和锦标赛，并提供高额奖金。同时，比赛组织者通常与出版商、电子竞技运动员或俱乐部之间存在法律关系，而出版商本身也可以作为比赛组织者。

竞赛组织者提供的奖金通常来自赞助、门票收入以及所谓的交叉融资，即利用微交易收入来支付奖金。这同时导致微交易的内容对观众和玩家来说变得更有吸引力。

(40)

此外，还应提及媒体提供商，他们通过直接或间接转播比赛、锦标赛和联赛来赚钱。因此，比赛通常通过Twitch.tv和YouTube平台进行直播。此外，最近还有电视台全天候直播电子竞技比赛。但个人玩家（内容创作者）的直播也起着重要作用。此外，比赛组织者也可以作为直播方参与其中。但大多数媒体供应商通过广告或赞助来融资。

(41)

电子竞技中的赞助商与其他体育项目中的赞助商一样。对于赞助商而言，定期支付资金无非是一项大型广告合同。

赞助商通常希望赞助能带来积极的形象转移。因此，球员的道德和行为也起着重要作用。赞助合同中也规定了行为准则。道德规范意义重大，以至于一些赞助商在球队参加与暴力或战争有关的游戏时，就停止了对球队的赞助。例如，德国电信就停止了对SK Gaming球队的赞助，因为该球队在《反恐精英》游戏中表现活跃且成绩斐然。同时，赞助商通常也能通过这种方式让俱乐部和电子竞技选手对产品产生忠诚度。

(42 & 43)

电子竞技法是一个涉及多个法律领域的法律问题。

其中涉及的领域包括税法、协会法、广播法、合同法、青少年保护法、知识产权法以及劳动法等。

(44)

在电子竞技法中，重要的是要清楚谁与谁之间存在何种法律关系。

首先从电子竞技运动员开始。他们可以分为队友和对手。队友通常在一个氏族或协会中共同活动。但他们之间并不存在合同关系。电子竞技运动员与对手之间原则上也不存在合同关系。如果电子竞技运动员与对手在锦标赛或联赛中对抗，那么由于双方都与锦标赛或联赛的组织者签订了合同，因此可能会产生法律关系。

(45)

电子竞技中最重要的人物是出版商。出版商是知识产权的所有者，因此可以自由决定与谁签订合同，从而授予许可权。目前尚未最终确定的是，鉴于各个玩家与发行商之间的关系，是否也存在有利于玩家的保护性合同。目前主流观点对此持否定态度，但该问题仍有待思考。

(46)

电子竞技法律中的另一个角色是电子竞技选手所属的俱乐部。如果是一个真正的俱乐部，那么可以想象，球员们是基于会员关系而活动的，但也有可能（如职业足球那样）球员们是被俱乐部雇佣的雇员。根据德国法律，这取决于雇员是否属于个人从属关系。如果雇员在内容、执行、时间和地点方面受到限制，则属于个人从属关系。

(47)

出版商与锦标赛或联赛的组织者之间也存在另一种法律关系。出版商必须向组织者授予许可权，以便组织者能够举办活动。组织者则与俱乐部或个别球员签订参赛合同。重要的是，所有合同都可以有不同的形式。

(48)

另一个参与方是流媒体提供商（例如 [Twitch.tv](https://www.twitch.tv) 或 YouTube）。为了获得播放受版权保护的游戏的权利，流媒体提供商必须从出版商处获得许可权。这又引出了其他问题，即流媒体提供商是否可以在游戏中插播广告，或者是否可以更改游戏的外观，从而影响主办方的版权。

(49)

电子竞技中的另一个非常重要的利益相关者是赞助商。与传统的商业体育项目一样，电子竞技也有赞助商。赞助商希望借此提升形象，从玩家或俱乐部的积极形象中获益。因此，赞助商通常会与俱乐部或玩家签订赞助合同，也会与赛事组织者签订赞助合同。这些合同通常是独家合同，因此其他赞助商无法参与。

(50)

从整体来看，合同关系似乎是这样的：出版商与赛事组织者或联赛运营商签订许可协议，组织者与俱乐部签订参赛协议，俱乐部与玩家签订工作合同，而玩家通常也必须与出版商签订游戏使用协议。

(51)

最后，还有几个问题需要提出，但不会解决：

(52)

因此，问题在于，例如当出版商位于美国、玩家来自瑞典、俱乐部位于伦敦、活动在波兰举行、赛事组织者位于德国时，应适用何种法律体系？这尤其成问题，因为对于每项法律关系，都需要单独审查应适用何种法律体系。

(53)

在民法中，需要考虑的问题包括：电子竞技选手应被视为雇员还是自雇人士。这对劳动法在健康保护和工作时间方面的适用性有着重要影响。特别是对于青少年雇员，可能需要遵守时间限制。此外，基于所谓“有毒行为”的简单民事赔偿要求也起着非常重要的作用。同样重要的是对玩家的禁赛（Banning）。

(54)

其他相关问题包括：作弊、剥削、兴奋剂、玩家被出版商封号时氏族解雇玩家的可能性、团队内部违反义务的损害赔偿要求以及公平竞争权。

(55)

电子竞技中最棘手的问题在于出版商拥有游戏设备的许可权。这意味着只有出版商才能决定电脑游戏的命运。在德国，这项版权受到广泛保护。

不仅电脑游戏本身受到保护，设计元素和视频片段也受到保护。

(56)

比赛组织者通过在竞技场的大屏幕上向观众播放比赛来利用游戏。同时，他可能会将整个比赛通过电视或视频点播进行直播。从许可权的角度来看，所有这些步骤都应单独考虑。

玩家是否可以免费转播他们玩的游戏视频，以及在什么程度上可以这样做，尚存疑问。最近的研究表明，只有得到出版商的同意，才能这样做。

(57)

目前，玩家在玩战术复杂的游戏时，是否创造了自己的作品，因此成为录制视频的作者，并因此拥有传播权，尚有争议。

(58)

在德国，电子竞技是否属于体育运动是一个极具争议的问题。这并不是理论上的争论，而是具有重要的实际意义。如果电子竞技属于体育运动，电子竞技运动员将更容易获得签证，并获得德意志联邦共和国的资助。此外，还将提供税收优惠，使俱乐部更容易支付员工工资。

(59)

但在公法方面也存在一些问题，例如，出于青少年保护的目，电脑游戏是否可以普遍访问，广播和媒体权利是否存在，以及转播电子竞技比赛是否需要许可，这些都存在疑问。

(60)

但青少年是否可以参加展示计算机游戏的活动，而这些游戏本身只有达到一定年龄才能玩，这个问题尚未得到解决。

在税法方面，问题在于应在哪个国家缴税；在社会法方面，问题在于是否存在雇员，因此是否需要缴纳社会保险费；在博彩法方面，问题在于电子竞技是否属于体育运动，因为德国只允许体育博彩，而不允许其他博彩。

(61)

在刑法方面，电子竞技存在贿赂、博彩欺诈、洗钱和兴奋剂等问题。