

# GAMES-RECHT

## „More Than Just a Game“ Konferenz für internationale Experten im Games Law zum zweiten Mal in Deutschland

### Sehr geehrte Leserinnen, sehr geehrter Leser,

autonom programmierende Software, eSports, all-you-can-game-Angebote. Diesen und anderen spannenden Themen für Games-Rechtler widmete sich die diesjährige „More Than Just a Game“-Konferenz am 17. Oktober 2019 in Frankfurt am Main.

„More Than Just a Game“ ist ein Konferenzformat der Queen Mary University of London, das neben London, Paris und Madrid auch bereits 2018 in Frankfurt zu Gast war. Herz des erfolgreichen Formats sind Podiumsdiskussionen und der Erfahrungsaustausch zwischen internationalen Experten aus Forschung und Praxis der Games-Branche. Wie bereits im Vorjahr wurde die Veranstaltung auch 2019 in den Frankfurter Räumlichkeiten von BEITEN BURKHARDT ausgerichtet.

Zu den Speakern gehörten namhafte Vertreter großer Spiele-Publisher wie Nintendo und ZeniMax, Wissenschaftler der Queen Mary University of London ebenso wie Vertreter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Für das Panel zu eSports konnten zudem u.a. die für die eSports-Programme Verantwortlichen des Deutschen Fußball-Bundes e.V. (DFB) und von Eintracht Frankfurt gewonnen werden. Wie schon im Vorjahr war die Meinung des Publikums am Ende der Panels gefragt.

In diesem Newsletter stellen wir die wichtigsten Inhalte und Erkenntnisse der „More Than Just a Game“-Konferenz in Frankfurt dar. Wünschen Sie weitere Informationen zu den nachfolgenden Themen oder haben Sie Fragen zu weiteren Themen der Games-Branche und des Games-Rechts, wenden Sie sich gerne jederzeit an uns. Wie Sie nachfolgend sehen werden: Es geht um mehr als nur ein Spiel.

Mit freundlichen Grüßen



**Dr. Gaetano Dimita**  
LL.M. | PhD  
Queen Mary University  
London



**Dr. Andreas Lober**  
Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwalts-gesellschaft mbH

## INHALT

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

eSports: Für wen lohnt sich der Einstieg?	Seite 1
(Technischer) Jugendschutz: Ein Überraschungspaket	Seite 2
Computational creativity and the consequences of uncertainty: Lieben Katzen Hexen?	Seite 3
Streaming, Cloud & Flatrate-Modelle: Eine Branche im Umbruch	Seite 4
Instant Update Privacy: Es besteht Handlungsbedarf	Seite 5

### eSports: Für wen lohnt sich der Einstieg?

Die Expertenrunde zum Thema eSports bestand aus Holger Merk, Abteilungsleiter Strategisches Marketing beim DFB, Tim Jäger, Referent des Vorstands beim Bundesligisten Eintracht Frankfurt sowie Markus Schneider, Managing Partner bei der Kerberos Management GmbH. Moderiert wurde das Panel von Dr. Axel von Walter, Partner bei BEITEN BURKHARDT.

Im Zentrum stand die Frage, wie sich die unterschiedlichen Akteure eSports annähern. Holger Merk als ein Vertreter des traditionellen Fußballs offenbarte zunächst, sich in ungewohnter Position wiederzufinden: Platzhirsche im Bereich des eSports seien die **Publisher** und nicht der DFB. Dieser wolle jedoch im elektronischen Fußball aufholen und zukünftig durch Etablierung eines eigenen Turnierformats von seiner Rolle als Dachverband des deutschen Fußballs profitieren. Dabei sollen Amateure aus den Mitgliedsvereinen des DFB zunächst gegeneinander spielen und später auf Profispieler aus der „Virtual Bundesliga“ treffen können.

Eine eigene Plattform soll zudem Kontakte zwischen Profispielern der Bundesliga und eSportlern ermöglichen.

Tim Jäger betonte, Eintracht Frankfurt als Fußballverein bezwecke auch bei der Aufnahme von eSports in ihr Vereinsangebot einen „Breitensport-Ansatz“. Mit der zunehmenden Verbreitung sei es für die Vereine wichtig, sich auch in diesem Sektor als ernstzunehmende Institutionen zu etablieren. Er beschrieb dabei ein ganzheitliches Konzept von Eintracht Frankfurt, welches die Ausbildung professioneller Teams in allen Altersklassen mit der Nachwuchsförderung und dem Aufbau einer eigenen Community verbinde. Im Zentrum stünden dabei das neu eingerichtete Trainingszentrum für eSportler auf dem Vereinsgelände sowie Community-Events. Viele eSportler von Eintracht Frankfurt seien zudem auch außerhalb des elektronischen Fußballs fußballerisch aktiv. eSportler können aber auch neben virtuellem Fußball das Spiel „League of Legends“ und damit ein eSports-Schwergewicht ohne Bezug zu klassischen Sportarten spielen. Gerade hier möchte Eintracht Frankfurt auf eine Trennung verzichten, da vor allem so auch die Reichweite von Eintracht Frankfurt erweitert werde.

Markus Schneider stellte demgegenüber fest, dass eSports wirtschaftlich bislang für die meisten Akteure nicht sonderlich relevant oder gar profitabel sei. Größere Umsätze würden derzeit maßgeblich in China erzielt, wo eSports als „Volkssport“ ausgerufen wurde. Die reine Betrachtung von weltweiten Zahlen zur Popularität und Reichweite liefere daher ein nur stark verzerrtes und auf Europa nicht zutreffendes Bild. **Investitionen** im europäischen Raum seien zu diesem Zeitpunkt deswegen mit erheblichen Risiken verbunden, die mit einer tatsächlich eher relativ geringen Reichweite einhergehen. Im Vergleich mit der übrigen Games-Branche fielen Umsätze mit eSports zudem gering aus. Das Interesse der breiten Öffentlichkeit an eSports sei derzeit noch in einem frühen Anfangsstadium. Dies untermalte Markus Schneider eindrucksvoll mit einem Vergleich von Abonnentenzahlen bei YouTube, bei denen ein professionelles TV-Format zu eSports die geringsten, der deutsche Meister in FIFA eine etwas höhere und ein sog. „Unpacker“ von digitalen Ultimate Team Sammelkartenpaketen für EA-Sportspiele die mit großem Abstand meisten Abonnenten hatte.

Einig waren sich die Experten allerdings darin, dass eSports bereits heute die Vereinskultur nachhaltig verändert habe und dieser Trend sich fortsetzen werde. Viele Mitglieder spielten mittlerweile neben dem Vereinssport auch im Games-Sektor zusammen, was sogar bei Profisportlern beobachtet werden kann. Auch wenn eine Disruption des klassischen Vereinssports damit nicht so schnell drohe – eSports werde so schnell nicht mehr verschwinden.

#### eVOTING-FRAGE 1:

Sollte eSports als Sport anerkannt werden?

Ja: 60 Prozent

Nein: 40 Prozent

#### eVOTING-FRAGE 2:

Braucht es besondere rechtliche Regelungen für eSports, z.B. zu Spielerverträgen, Sponsoring oder „Doping“/ Cheating?

Ja: 73 Prozent

Nein: 27 Prozent

## (Technischer) Jugendschutz: Ein Überraschungspaket

Bei jedem Spielekauf sind sie zu sehen: **Alterskennzeichen**. Diese verdeutlichen plastisch, dass Videospiele in Bezug auf den Jugendschutz stets kritischen Prüfungen und regulatorischen Vorgaben unterworfen sind. Gegenwärtig wird die Frage nach angemessenem Jugendschutz in Videospiele mit Blick auf sogenannte „Lootboxen“ und andere glücksspielähnliche Mechaniken weltweit intensiv diskutiert.

Einblicke in die komplexen Zusammenhänge bei der Gestaltung eines angemessenen Jugendschutzes gaben seitens der (Selbst-)Regulierung Elisabeth Secker, Geschäftsführerin der USK, und Dr. Wolfgang Kreißig, Vorsitzender der deutschen Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Die Sicht eines Spieleanbieters brachte Clemens Mayer-Wegelin, LL.M., European General Counsel von Nintendo, ein. Paul Gardner, Partner bei Wiggin, London (UK), informierte in diesem Zusammenhang über aktuelle internationale Herausforderungen für die anwaltliche Beratung der Games-Branche und Dr. Michaela MacDonald, Lecturer der Queen Mary University of London (UK), rundete das Panel der Experten von akademischer Seite ab. Moderiert wurde dieses hochkarätig besetzte Panel von Dr. Andreas Lober, Partner bei BEITEN BURKHARDT.

Zum Einstieg erörterte Elisabeth Secker die **Alterseinstufung von Spielen** durch die USK und insbesondere die Grenzen der Prüfungsbefugnis im Hinblick auf Glücksspielmechaniken in Spielen. Es stelle sich die grundlegende Frage, inwieweit das Alterskennzeichen überhaupt der richtige Ansatzpunkt für die Auseinandersetzung mit Glücksspielmechaniken, Kommunikations- und Interaktionsrisiken in Spielen sei. Die USK sehe hier insbesondere die Gefahr der Vermischung von grundlegend unterschiedlichen Prüfungsthemen, was letztlich der eigentlich bezweckten Funktion von Alterskennzeichen als klare und eindeutige Orientierungshilfe für Eltern zuwider laufe.

Die USK befürworte daher sogenannte „**Deskriptoren**“ neben der eigentlichen Alterseinstufung. Eine einheitliche Alterseinstufung ohne Deskriptoren könnte ansonsten wegen der Vermischung verschiedener Themen zu irreführenden Ergebnissen führen, z. B. dass Spiele wie beispielsweise „Candy Crush“ und „Call of Duty“ die gleiche Alterseinstufung erhalten. Dabei werde in einem Spiel mit Süßigkeiten und im anderen mit Schusswaffen gespielt. Dies sei für die Orientierung der Eltern nicht sinnvoll. Vielmehr sollte

die bisherige Alterskennzeichnung erhalten bleiben und gegebenenfalls anhand von zusätzlichen Deskriptoren erkennbar sein, welche weiteren potenziellen Gefahren bei der Nutzung der jeweiligen Spiele drohen.

Weiter wurde die **technische Umsetzung der rechtlichen Vorgaben des Jugendschutzes** diskutiert. Die derzeit in Deutschland verbreitetste Lösung besteht in der sogenannten „JusProg“-Software. „JusProg“ ist derzeit die zentrale Möglichkeit für die Games-Industrie, außerhalb von geschlossenen Systemen mittels technischer Schutzmaßnahmen die Einhaltung wesentlicher Vorgaben des deutschen Jugendschutzrechts zu erfüllen, ohne zu lebensfremden Sendezeitbegrenzungen im Internet verpflichtet zu sein. Wolfgang Kreißig erläuterte näher, warum die KJM als deutsche Aufsichtsbehörde „JusProg“ die bisherige Eignung als technische Schutzmaßnahme entgegen dem Prüfungsergebnis der FSM aberkannt habe (ein Rechtsstreit ist derzeit anhängig). Die Software weise erhebliche Schutzlücken auf und stand zumindest zum Zeitpunkt der KJM-Entscheidung nicht für Mobiltelefone und Smart-Fernseher zur Verfügung. Sie sei daher nicht als technische Schutzmaßnahme geeignet. Insofern seien neue Lösungen gefordert, die einen umfassenden Schutz auf allen Endgeräten bieten.

Die Expertenrunde erörterte auch weitere **Optionen und Bemühungen der Games-Industrie** um alternative technische Jugendschutzlösungen. Exemplarisch beschrieb Clemens Mayer-Wegelin das technische Jugendschutzsystem, das in der Switch-Konsole von Nintendo zum Einsatz kommt und nach dem JMStV anerkannt wurde.

Technische Jugendschutzmaßnahmen müssten vorrangig darauf ausgerichtet sein, Eltern in die Spielaktivitäten ihrer Kinder einzubinden und in ihrer Aufsichtsrolle zu unterstützen. Denn **gerade den Eltern komme eine wichtige Rolle zu**, um Jugendschutz effektiv zu realisieren. Hingewiesen wurde auch darauf, dass Eltern umfangreicher aufgeklärt werden müssten. Dies betreffe insbesondere eine Aufklärung über die verfügbaren technischen Jugendschutzsysteme sowie auch über die Dauer und Inhalte des Videospielkonsums.

Die Expertenrunde appellierte daran, **realistische Anforderungen an die Games-Branche** zu stellen und überzogene Forderungen zu vermeiden. So müssten auch weitere Vorgaben berücksichtigt werden, die zusätzlich zum Jugendschutzrecht zu beachten sind, wie z. B. der **Datenschutz**. Exemplarisch führte Paul Gardner aktuelle Vorstöße im Vereinigten Königreich an, u. a. zu einem Verhaltenskodex zu altersgerechtem Design von Online-Diensten. Auch solle im Vereinigten Königreich Unternehmen eine allgemeine Fürsorgepflicht gegenüber ihren Nutzern auferlegt werden.

Betrachtet wurde auch die **Kehrseite** strenger technischer Maßnahmen zum Jugendschutz: Technische Zugangsbeschränkungen, die eigentlich dem Jugendschutz dienen sollten, könnten darüber hinaus zur Filterung weiterer Inhalte verwendet werden, die als unerwünscht erachtet werden. Dies könne beispielsweise auch Meinungsinhalte betreffen und damit letztlich der Errichtung eines digitalen „Walled Garden“ dienen. Datenbanken zur Alters- und

Identitätsprüfung seien im Lichte des Gebots der Datensparsamkeit kritisch zu sehen. Für einen angemessenen Jugendschutz sollten auch diese Missbrauchsrisiken nicht aus dem Blick geraten.

#### eVOTING-FRAGE 3:

Sollte „Glücksspiel“ als Kriterium im Jugendschutz berücksichtigt werden?

Berücksichtigung bei Alterseinstufung des Spiels: 60 %  
 separater Hinweis auf dem Spiel: 25 %  
 keine Berücksichtigung erforderlich: 15 %

#### eVOTING-FRAGE 4:

Effektiver Jugendschutz...

muss Eltern stärker in die Pflicht nehmen: 44 %  
 erfordert weitere gesetzliche Vorgaben und Kontrollen 44 %  
 kann durch weitere Selbstregulierung der Branche erreicht werden 12 %

## Computational creativity and the consequences of uncertainty: Lieben Katzen Hexen?

Um Grundsatzfragen ging es im Panel „Computational creativity“ von Dr. Michaela MacDonald und Dr. Gaetano Dimita, Senior Lecturer an der Queen Mary University of London: Ab wann kann von kreativen maschinellen Prozessen gesprochen werden? Kann es menschliche „kollektive“ Kreativität geben? Und welche Schöpfungen sollten urheberrechtlich geschützt sein?

Einleitend stellte Michaela MacDonald dem Publikum „ANGELINA“ vor, ein neuronales Netzwerk, das Videospiele von Grund auf selbständig entwickeln soll. Hierzu nutze ANGELINA u. a. einen eigenen Twitter-Account. Von diesem aus stelle sie ihren Followern Fragen, etwa „Would it make sense to you for a cat to love a witch?“. Die mitunter skurril anmutenden Fragen seien Teil des Lernprozesses der KI. Durch die Antworten aus der Community lerne ANGELINA die Regeln ihrer Umwelt kennen. Die gewonnenen Erkenntnisse könnten Einfluss auf den Entwicklungsprozess und Elemente des entwickelten Spiels haben, zum Beispiel das Verhalten von Objekten in der Spielwelt, das Gameplay, das Spielziel oder die Handlung. Michaela MacDonald beschrieb diesen Ansatz als „Community“-Kreativität.

Diese Entwicklung berge **zahlreiche rechtliche Fragestellungen**: Wem sollen die Rechte an „kollektiv“ geschaffenen Werken zustehen? Sollte überhaupt eine Verwertung dieser Werke stattfinden und könnte diese ebenfalls „kollektiv“ ausgestaltet werden?

Im Anschluss beleuchtete Gaetano Dimita das europäische **Urheberrecht** im Kontext aktueller Entwicklungen. So beobachtete er in einigen Games-Sektoren ein Auseinanderklaffen von tatsächlich bestehender Rechtslage und der öffentlichen Wahrnehmung. Dies betreffe etwa die Entwicklung von Modifikationen („Mods“) durch kleinere Entwickler oder Let’s-Play-Videos und Gameplay-Streaming. In der Öffentlichkeit würde derartige Verhalten – auch aufgrund des kaum wahrnehmbaren Unterschieds zwischen bewusster Duldung und bloß fehlender Durchsetzung der Rechte durch die Inhaber – häufig nicht als Rechtsverletzung wahrgenommen.

Ähnliches gelte in Bezug auf den **vermeintlichen Kauf digitaler Inhalte oder virtueller Gegenstände**. Ein Großteil der Nutzer ginge davon aus, einen digitalen Song, Film oder In-game Item uneingeschränkt und dauerhaft nutzen, weiterverkaufen oder anderweitig übertragen zu können. Diese Erwartungen finden jedoch zumeist keine Grundlage in den tatsächlich eingeräumten Nutzungsrechten.

Dieser Konflikt werde erst in Zukunft in vollem Umfang sichtbar, sollten große Anbieter ihre Server abschalten bzw. die entsprechenden Dienste einstellen. Gaetano Dimita prognostizierte, digitale Inhalte und virtuelle Gegenstände würden die Branche – in Bezug auf Rechtsfragen sowie die Entwicklung einer passenden Unternehmensstrategie – nachhaltig beschäftigen.

## Streaming, Cloud & Flatrate-Modelle: Eine Branche im Umbruch

Google Stadia, GeForce Now oder Project xCloud zeigen, dass diverse Anbieter Potential in **Cloud Gaming und Streaming-Diensten** sehen. Hierbei sollen Spieler keine leistungsfähige und teure Hardware mehr benötigen um aufwändige Spieltitel zu spielen. Vielmehr stellen die Anbieter den Spielern ihre Rechenkapazitäten und Speicherplatz online zur Verfügung. Zudem wurden **Game-Abonnements (Flatrates)** von verschiedenen Anbietern gelauncht oder angekündigt.

Die **rechtlichen wie auch technischen Rahmenbedingungen** und potentiellen Folgen dieser Entwicklung skizzierten Christopher Millard, Professor an der Queen Mary University of London, Dr. Andreas Lober, Partner bei BEITEN BURKHARDT, und Leonard Bendel, European General Counsel von ZeniMax, unter der Moderation von Petra Fröhlich, Chefredakteurin der GamesWirtschaft.

Bei näherer Betrachtung stellten sich diese Dienste nicht als bloße Zukunftsvision dar. Einige Publisher nutzen bereits jetzt die Server-Infrastruktur von Drittanbietern, vornehmlich für Multiplayer-Spiele mit teilweise sehr hoher Serverauslastung. Dies werfe jedoch die Frage auf, wie sich das Angebot dieser Spieltitel und die damit verbundenen gegenseitigen Abhängigkeiten sowie die technische Infrastruktur für diese Angebote entwickeln werden, wenn Spiele

flächendeckend über „Cloud Gaming“-Dienste angeboten werden. Klassische IT-Unternehmen mit bereits etablierten Server-Infrastrukturen wie Amazon, Google und IBM könnten eine **signifikante Rolle beim Vertrieb** der Spieltitel über „Cloud Gaming“-Dienste einnehmen. Dies werfe jedoch weitere Fragen auf, beispielsweise wer Ansprechpartner für Kunden werde und letztlich die Beziehung zum Kunden aufbaue und pflege.

Streaming-Angebote wie Google Stadia und Games-Abonnements bzw. Flatrates würden von vielen Unternehmen und Beobachtern als Zukunftstrends gesehen. Doch in rechtlicher Hinsicht seien **noch zahlreiche Probleme ungelöst**: Wer entscheidet über die Sperrung eines Spielers, der gegen die Endbenutzerbedingungen (EULAs) und die Spielregeln verstößt? Wie werden Lösungen zur Erkennung und Verhinderung von Cheating implementiert und von wem? Welche Konsequenzen hat die Kündigung des Dienstes, auch mit Blick auf eine spätere Fortsetzung der Nutzung durch den Kunden? Wer sorgt wie für die Beachtung der Verbraucherrechte der Spieler? Diese Fragen stellten sich unter anderem deshalb, weil dem Nutzer teilweise zwei Anbieter gegenüberstünden: Der Publisher und der Anbieter des jeweiligen Dienstes.

Auch komplexe **regulatorische Fragen** müssten im Hinblick auf „Cloud Gaming“ berücksichtigt werden, darunter die Einhaltung kartellrechtlicher Verbote, der Umgang mit Netzneutralität und die Vorgaben zu Werbung in Videospiele.

Mögliche Ideen zur Bewältigung dieser komplexen Themen könnten aus den Entwicklungen in der Film- und Musikbranche gezogen werden. Einige der genannten Fragen stellten sich ebenso der Film- und Musikbranche, insbesondere bei der Etablierung von Streaming-Diensten für diese Medien. Entsprechend könnten auch Erfahrungen in den klassischen Medien hilfreiche Ansätze bieten, wie mit Änderungen umzugehen ist oder welche Irrwege zu vermeiden sind. Dennoch gebe es bei Games aufgrund von deren Interaktivität zahlreiche Besonderheiten, die die Branche sicher auch vor einige neue Herausforderungen stellen werden.

### eVOTING-FRAGE 5:

Worüber wird 2022 weltweit mehr Umsatz mit Videospielen erzielt werden?

Gaming-Flatrates: 57 %  
Einzelprodukte: 43 %

### eVOTING-FRAGE 6:

Wer wird das Geschäft mit Games-Streaming dominieren?

Traditionelle Spieleunternehmen (Microsoft, Nintendo, Sony): 12 %  
Nicht-endemische Unternehmen (Google, Apple, Facebook, Amazon): 88 %

**eVOTING-FRAGE 7:**

Werden Games-Flatrates ein größeres Nutzerpublikum anziehen können?

Ja – der Preis entscheidet: 45 %

Nein – Flatrates sind für eingefleischte Gamer: 55 %

## Instant update privacy: Es besteht Handlungsbedarf

Auch über ein Jahr seit Inkrafttreten der **Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)** im Mai 2018 sorgt diese weiterhin für Diskussionsstoff. Die praktische Umsetzung der DSGVO zeigt: Zahlreiche Themen sind noch lange nicht abschließend geklärt, Standards und bewährte Lösungen müssen sich noch herauskristalisieren. Mit der DSGVO wurden auch die Befugnisse der Aufsichtsbehörden zur Ahndung von Verstößen gestärkt, nicht zuletzt durch **deutlich gestiegene Höchstgrenzen für Bußgelder**.

Wichtiger Orientierungspunkt für die Praxis ist daher das Vorgehen der Aufsichtsbehörden. Einen Überblick über aktuelle Maßnahmen und Beanstandungen auf deutscher und europäischer Ebene gab Susanne Klein, LL.M., Partnerin bei BEITEN BURKHARDT. Neben den aufsehenerregenden Bußgeldverfahren der jüngeren Vergangenheit skizzierte Susanne Klein auch die aktuellen **Kriterien der deutschen Aufsichtsbehörden zur Bemessung von Bußgeldern**.

Mit Blick auf aktuellste Entwicklungen wurden auch die datenschutzrechtlichen Auswirkungen, die aus dem sogenannten „Brexit“ resultieren können, nochmals veranschaulicht.

Gerne halten wir Sie über aktuelle Entwicklungen auf dem Laufenden. Abonnieren Sie hierzu unseren [Datenschutz-Ticker](#) oder unsere weiteren Newsletter. Aktuelle Informationen zum Konzept der Datenschutzbehörden zur Bußgeldbemessung finden Sie [hier](#).



### Dr. Florian Jäkel-Gottmann

Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main



### Susanne Klein

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



### Lennart Kriebel

Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main



### Wojtek Ropel

Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main



### Peter Tzschentke

Rechtsanwalt  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
Frankfurt am Main



### Dr. Axel von Walter

Rechtsanwalt | Fachanwalt für Urheber-  
und Medienrecht | Fachanwalt für Informations-  
technologierecht  
BEITEN BURKHARDT  
Rechtsanwaltsgesellschaft mbH  
München

## 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 2019.

### 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)