

Eingereicht von

**Jakob Linauer**

Angefertigt am

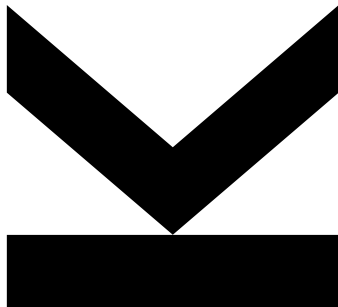
**Institut für Multimediale  
Linzer Rechtsstudien**

Beurteiler / Beurteilerin

**Assoz. Univ.-Prof. Mag.  
Dr. Thomas Aigner**

Oktober 2024

# **NUTZUNGS- VEREINBARUNGEN BEIM VIDEOSPIELKAUF**



Diplomarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades

Magister der Rechtswissenschaften

im Diplomstudium

Rechtswissenschaften

## I. Inhaltsverzeichnis

I.	Inhaltsverzeichnis .....	2
II.	Gendererklärung.....	4
III.	Abkürzungsverzeichnis .....	4
IV.	Einleitung.....	7
A.	Vorgedanken.....	7
V.	Begriffe und Erklärungen .....	8
A.	Spieleplattform mit dazugehörigem Online-Shop.....	8
B.	Publisher .....	9
C.	Behandelte Unternehmen .....	10
1.	Steam / Valve Corporation.....	11
2.	EA-app / Electronic Arts.....	12
3.	Epic Games Store / Tencent.....	12
D.	Eigentum und Kaufvertrag.....	13
E.	Lizenz .....	16
F.	Computerprogramme und Softwarevertrag .....	17
1.	Spannungsverhältnis zwischen Eigentumsrecht und Lizenzrecht .....	18
2.	Besonderheit beim Softwarekauf/ Kauf von Computerprogrammen/ Videospiele.....	21
G.	Arten von Videospiele .....	24
1.	Singleplayer-Spiel / Einzelspielerspiel .....	24
2.	Koop Spiele .....	24
3.	Multiplayer-Spiel / Mehrspielerspiel .....	25
a)	MMO = Massively Multiplayer Online .....	25
VI.	Unterschied zwischen klassischem Softwarekauf und Videospiele .....	25
A.	Nicht Videospiele Software .....	25
B.	Videospiele Software .....	26
VII.	Rechtliche Beurteilung von Nutzungsvereinbarungen bei Videospiele .....	27
A.	Steam / Valve Corporation .....	27
1.	Einbeziehungskontrolle.....	27

2. Geltungskontrolle.....	30
3. (Richterliche) Inhaltskontrolle.....	38
a) Gesetzwidrigkeitskontrolle gem § 879 (1) ABGB.....	38
b) Sittenwidrigkeitskontrolle gem § 879 (1) ABGB.....	40
c) Inhaltskontrolle gem § 879 (3) ABGB.....	61
4. Prüfung des § 6 KSchG.....	70
B. Exkurs EA-app / Electronic Arts.....	75
C. Exkurs Epic Games Store / Tencent.....	82
VIII. Problematik/Anregungen.....	87
IX. Conclusio.....	88
X. Literaturverzeichnis.....	89
XI. Abbildungsverzeichnis.....	92
XII. Judikaturverzeichnis.....	93
XIII. Quellenverzeichnis.....	94

## II. Gendererklärung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Diplomarbeit auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. An dieser Stelle möchte ich jedoch darauf hinweisen, dass sämtliche Formulierungen gleichermaßen für alle Geschlechter gelten und stets jedes Geschlecht mitgemeint ist.

## III. Abkürzungsverzeichnis

ABGB .....	Allgemeines bürgerliches Gesetzbuch
Abs .....	Absatz
AGB.....	Allgemeine Geschäftsbedingungen
allg .....	allgemeiner
Art .....	Artikel
AT .....	Allgemeiner Teil
B2C .....	Business to Consumer (Unternehmen zu Privatperson)
Bekl ( <i>zusätzlich ErstBekl</i> ) .....	Beklagte, -r ( <i>Erstbeklagte, -r</i> )
BR .....	Bürgerliches Recht
Bsp.....	Beispiel
bzw.....	beziehungsweise
DLC .....	Downloadable Content
E.....	Entscheidung
EA .....	Electronic Arts
EG.....	Europäische Gemeinschaft, -en
einHL .....	einhellige Lehre
EU .....	Europäische Union
EuGH .....	Europäischer Gerichtshof
ev .....	eventuell
f/ff .....	folgend/fortfolgend
F2P.....	Free to play

FaGG ..... Fern- und Auswärtsgeschäfte-Gesetz BGBl I 2014/33  
 gem ..... gemäß  
 GewO ..... Gewerbeordnung 1994 BGBl 1994/194  
 ggf .....gegebenenfalls  
 grds .....grundsätzlich  
 hA ..... herrschende Auffassung  
 hL ..... herrschende Lehre  
 Hrsg..... Herausgeber  
 idR..... in der Regel  
 inkl..... inklusive  
 iS .....im Sinne  
 iZw .....im Zweifel  
 Koop..... kooperativ  
 KSchG ..... Konsumentenschutzgesetz BGBl I 1979/140  
 L ..... Lehre  
 leg cit..... legis citatae (die zitierte Gesetzesstelle)  
 lit ..... litera (Buchstabe)  
 mA..... meine/r Auffassung  
 mE..... meines Erachtens  
 Mio .....Millionen  
 mMn .....meiner Meinung nach  
 MMO ..... Massively Multiplayer Online  
 Mrd..... Milliarden  
 mwN ..... mit weiteren Nachweisen  
 NPC..... Non-Player Charakter  
 OGH .....Oberster Gerichtshof  
 ORF.....Österreichischer Rundfunk  
 Rsp..... Rechtsprechung

Rz.....Randzahl  
s ..... siehe  
sog .....sogenannt, -e, -er, -es  
StGG .....Staatsgrundgesetz über die allgemeinen Rechte der Staatsbürger RGBI 1867/142  
stRsp..... ständige Rechtsprechung  
SV ..... Sachverhalt  
TK ..... Taschenkommentar  
TOS..... Terms of Service  
UGC ..... User Generated Content (benutzergenerierter Inhalt)  
UrhG..... Urheberrechtsgesetz BGBI 1936/111  
usw..... und so weiter  
uU ..... unter Umständen  
Valve ..... Valve Corporation  
vgl ..... vergleiche  
Z..... Ziffer  
zB..... zum Beispiel  
ZDF .....Zweites Deutsches Fernsehen  
ZR ..... Zivilrecht  
zT ..... zum Teil

## IV. Einleitung

### A. Vorgedanken

Videospiele erfreuen sich stetiger Beliebtheit. Es gibt viele verschiedene Geräte, mit denen man dieser Leidenschaft nachgehen kann. Ob mobil, oftmals als „handheld“ bezeichnet, genauso örtlich gebunden, aufgrund des Gewichtes und der Größe, wie klassische Spielekonsolen aus dem Hause Nintendo (zum Beispiel Wii + Wii U), Microsoft (Xbox) oder Sony (Playstation), als bekannteste Anbieter.<sup>1</sup> Daneben hat sich der Computer als Medium für Videospiele genauso etabliert. Anhand dieser breiten Möglichkeit, jederzeit spielen zu können, ist diese Form der Unterhaltung eine jener, die in jeglichen Belangen wächst und als Industrie wirtschaftlich stetig an Bedeutung gewinnt. So hat die Industrie allein mit dem Verkauf der oben genannten Spielekonsolen im Jahre 2013 113,32 Mio. Euro generiert und im vergangenen Jahr diesen Betrag bereits auf 207,76 Mio Euro erhöhen können.<sup>2</sup> Hierbei handelt es sich um den jährlichen Erlös und lediglich Konsolenverkauf, keinen Videospiegelverkauf oder PC-Umsatz. Diese Beliebtheit spiegelt sich an der Zahl der Konsumenten als auch an der Zahl der verfügbaren Titel und Innovationen in der digitalen Welt, wie VR (Virtual Reality) Brillen, wider. Die hierbei existierenden Arten von Videospielen sind nahezu unbegrenzt und genauso unterschiedlich wie jeder Konsument individuell ist. Videospiele sind beliebt und die Konsumenten finden sich in allen Gruppen der Gesellschaft wieder, unabhängig von Geschlecht, Sexualität, Alter oder anderer Merkmale. Obwohl die Außenwahrnehmung oftmals anders vermuten lassen würde, spielen Frauen und Männer zu nahezu gleichen Teilen Videospiele. Im Jahr 2021 waren es 52% Männer und 48% Frauen, die sich an dieser Form der Unterhaltung erfreut haben. 2023 haben sich diese Werte noch einmal mehr angenähert mit 51% männlichen Konsumenten und 49% weiblichen Konsumentinnen.<sup>3</sup> Auch beim Alter sind die Unterschiede nicht so stark wie das öffentliche Image oftmals vermuten lassen würde. So bekannten sich 2021 in den Altersgruppen der 14 – 44-jährigen Personen 38% als „Gamer“, bei den über 55-Jährigen waren es 24%.<sup>4</sup>

Aufgrund dieses breiten Publikums und der grenzenlosen Genres haben sich verschiedenste Arten von Videospielen entwickelt, die sich aufgrund des Inhaltes und mancher technischer Notwendigkeiten unterscheiden. In dieser Arbeit wird besonders auf [Einzelspiele](#) und die klassischen [Multiplayer-Spielen](#) eingegangen. Die Definitionen sowie Unterschiede, besonders

---

<sup>1</sup> IMAS International, Ranking der bekanntesten Spielkonsolen-Marken in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/617496/umfrage/markenbekanntheit-im-bereich-spielekonsolen-in-oesterreich/> (abgerufen 7.5.2024).

<sup>2</sup> Statista, Umsatz mit Spielekonsolen in Österreich in den Jahren 2013 bis 2026 (in Millionen Euro), <https://de.statista.com/prognosen/1104460/umsatz-mit-spielekonsolen-in-oesterreich> (abgerufen am 13.5.2024).

<sup>3</sup> Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware, Geschlechterverteilung der Videospiele in Österreich in den Jahren 2021 und 2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1200038/umfrage/geschlechterverteilung-der-gamer-in-oesterreich/> (abgerufen am 13.5.2024).

<sup>4</sup> Telekom Austria (A1 eSports League Austria), Anteil der Altersgruppen bei Gamern sowie eSports-Konsumenten in Österreich im Jahr 2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1072033/umfrage/altersgruppenverteilung-der-gamer-sowie-der-esports-konsumenten-in-oesterreich/> (abgerufen am 13.5.2024).

hinsichtlich technischer Voraussetzungen, werden daher in den entsprechenden Kapiteln behandelt.

Als jemand, der in seiner Kindheit und Jugend Videospiele als Form der Unterhaltung oft genossen hat, bildete sich für mich eine Leidenschaft. Durch die laufenden Veränderungen, dem technologischen Fortschritt geschuldet, habe ich mich als Laie oft gefragt, ob gewisse Veränderungen denn überhaupt legal seien. Es war vor mehr als zehn Jahren, als man plötzlich einen Onlineaccount erstellen musste, um dort den in der Spielehülle beiliegenden Code zu aktivieren und nur über diese Plattform dann dieses Spiel starten und genießen zu können. Zu Anfang war dies nicht Standard und es gab nur wenige Plattformen. Dies änderte sich jährlich und es wurde immer mehr. Heute hat nahezu jeder [Publisher](#) eine eigene [Plattform](#) und es gibt eine Vielzahl davon. Dies machte die AGB immer länger und für einen Laien auch oftmals immer unverständlicher. So stellte sich mir vor Jahren nach Durchsicht der AGB die Frage, was mir konkret eigentlich mit dem Kaufvertrag zugesprochen wird. Wie bereits erwähnt ist dies vor allem aufgrund der gestiegenen Komplexität, aus Plattformzwang, Art des Videospiele und dementsprechend unterschiedlicher Infrastruktur heraus entstanden. Genau um dies soll es in der nachstehenden Diplomarbeit gehen. Ich möchte die AGB von drei namhaften Unternehmen der Industrie genauer unter die Lupe nehmen, um zu prüfen, ob die AGB in der jeweiligen Form den gesetzlichen Maßstäben gerecht werden. Weiters möchte ich ebenso die Konsumentenfreundlichkeit in diesem Kontext berücksichtigen und gegebenenfalls meine Verbesserungsvorschläge kundtun.

## **V. Begriffe und Erklärungen**

### **A. Spieleplattform mit dazugehörigem Online-Shop**

In der vorliegenden Arbeit werden die Wörter „Plattform“, „Spieleplattform“, sowie „Videospieleplattform“ vorkommen. Diese stellen Synonyme dar. Eine Spieleplattform ist eine Applikation oder eine Internetwebsite, welche Videospiele digital in einer Bibliothek zusammenfasst. Für diese benötigt man einen Account, um Zugriff zu erhalten. Somit loggt man sich bei der entsprechenden Plattform ein und kann dann dort seine Videospiele in der digitalen Bibliothek verwalten. Man kann sie herunterladen, installieren, starten und deinstallieren. Die Spiele, welche meistens als „Titel“ bezeichnet werden, müssen dementsprechend der eigenen Bibliothek zugeführt werden. Hierbei gibt es drei verschiedene Möglichkeiten, wie dies stattfinden kann:

1. Die erste Möglichkeit ist, dass man ein bereits erworbenes Spiel manuell einer Spieleplattform hinzuzufügt. Hierbei hat der Konsument das entsprechende Videospiele bereits vorab erworben und kann es der gewünschten Plattform hinzufügen. Dadurch scheint der Titel in der Bibliothek

auf und lässt sich über diese starten. Es kann trotzdem dazu kommen, dass man, um das Spiel starten zu können, sich bei einem anderen Account (zum Beispiel vom Publisher des Spieles oder einer anderen Spieleplattform mit Online-Shop, über die man das Spiel ursprünglich erworben hat) anmelden muss. Dies war besonders früher beliebt, als noch nicht nahezu jedes Spiel einen Account verlangt hat und man alle erworbenen Spiele einer Plattform zuführen wollte, um seine Spielebibliothek an einem Ort zu haben.

2. Die nächste Möglichkeit ist jene über sogenannte „Reseller“ oder auch Drittanbieter genannt. Bei dieser Variante erwirbt der Konsument einen alphanumerischen Code, welcher Aktivierungscode oder Aktivierungsschlüssel genannt ist. Dieser „Schlüssel“ ist dann auf der vom Verkäufer vor dem Erwerb bekanntgegebenen Spieleplattform einzulösen. Sobald der Spielecode dort aktiviert wurde, wird das erworbene Produkt bei der Spieleplattform dem eigenen Account zugefügt und kann dann über diese Bibliothek verwaltet werden.<sup>5</sup>

3. Die letzte Möglichkeit ist, dass man in dem eigenen Shop der jeweiligen Plattform das gewünschte Spiel direkt erwirbt. Hierbei kann der Plattformbetreiber bzw Online-Shop Betreiber als direkter Verkäufer auftreten (meistens, wenn der Plattformbetreiber ein Publisher ist und das zu erwerbende Produkt von ihm selbst publiziert wurde, er also Urheber des Titels ist) oder aber auch als Vermittler auftreten. Hierbei schließt zB Steam mit dem jeweiligen Urheber des Titels einen Vertrag ab (eine Nutzungsvereinbarung und hinsichtlich der technischen Infrastruktur von Steam einen Lizenzvertrag hierfür), sodass dann die Videospiele über Steam direkt angeboten werden können und der Erwerber dann direkt hierüber das gewünschte Spiel erwerben kann.<sup>6</sup>

Die soeben genannte Variante wird in dieser Diplomarbeit genauer betrachtet und hierbei die AGB von jenen [Unternehmen](#) geprüft, welche nachfolgend genauer genannt werden. Hervorzuheben ist, dass oftmals in Zeitungsartikeln und anderen Medien das Wort Spieleplattform oder Plattform verwendet wird, um das Eingabegerät, mit dem gespielt wird, zu nennen. Also ob über Konsole (unter Nennung der entsprechenden) oder PC gespielt wird. Bsp: „Plattform Playstation 5“. Der in der vorliegenden Arbeit verwendete Begriff ist jedoch ein anderer, siehe obere Definition.

## **B. Publisher**

Ein weiteres Wort, welches des Öfteren in dieser Diplomarbeit verwendet werden wird, ist das Wort Publisher. Dies wird vom englischen Verb „to publish“ abgeleitet, welches sich mit dem Wort „publizieren“ beschreiben lässt. Es geht in der Videospielebranche darum, dass ein Unternehmen ein Entwicklerstudio beauftragt, ein gewisses Produkt zu entwickeln und technisch nach den

---

<sup>5</sup> EuG T-172/21 MR-Int 2023, 100 Rz 4.

<sup>6</sup> EuG T-172/21 MR-Int 2023, 100 Rz 3.

vereinbarten Rahmenbedingungen herzustellen. Das daraus resultierende Videospiele wird vom Auftraggeber veröffentlicht, also publiziert. Oftmals stehen die Entwicklerstudios in einer Nahebeziehung zum Publisher. Meistens stellen diese eigenständige Unternehmen dar, die aber als Tochterunternehmen zum Publisher als Mutterkonzern gehören. In der Branche ist es außerdem usus, dass gewisse Entwicklerstudios mittels Exklusivverträgen nur für einen gewissen Publisher agieren. Oftmals werden die entsprechenden Unternehmen aber auch von einem Publisher direkt erworben und übernommen. Um diesen theoretischen Ausführungen etwas praktischen Hauch einzuverleiben, möchte ich den in den Medien zuletzt sehr prominenten und gleichzeitig mit Abstand größten Fall in der Geschichte der Videospielebranche darstellen – den „Microsoft-Activision-Blizzard-King Deal“. Mit diesen hat Microsoft um rund 68,7 Mrd Dollar die Unternehmensgruppe Blizzard, Activision und King erworben. Diese Übernahme ist fünfmal so groß wie die bisher größte Übernahme zuvor um rund 12,7 Mrd Dollar.<sup>7</sup> Activision gehört auch die äußerst bekannte Spieleserie „Call of Duty (COD)“. Diese war in einer Umfrage aus dem Jahre 2021 bei den 14- bis 24-jährigen Befragten das interessanteste Videospiele mit einem Interessegrad von 55%.<sup>8</sup> Eine der Befürchtungen der Wettbewerbshüter war, dass nun Microsoft als Mutterkonzern seiner Gaming Sparte Xbox diverse Titel von den zu übernehmenden Unternehmen exklusiv über die eigene Konsole und Cloud-Plattformen anbieten würde. Hier musste Microsoft Zugeständnisse machen, um diese Befürchtungen zu widerlegen.<sup>9</sup> Die Cloud Rechte wurden an ein anderes Unternehmen aus der Videospielebranche namens Ubisoft für den Zeitraum von 15 Jahren abgetreten.<sup>10</sup> An diesem praktisch bedeutenden Beispiel sieht man, wie sehr Publisher wirtschaftliche Investitionen tätigen, um die Marktstellung einerseits als Publisher und andererseits für die eigene Spieleplattform zu verbessern. Die in dieser Diplomarbeit behandelten Unternehmen sind alle Publisher und haben eine eigene Plattform um ihre Titel, zum Teil auch exklusiv, zu vertreiben.

### C. Behandelte Unternehmen

Bevor ich mich den in dieser Arbeit behandelten Plattformen sowie Unternehmen widme und diese kurz vorstelle, möchte ich hervorheben, dass ich diese exemplarisch verwende, aufgrund ihrer wirtschaftlichen Bedeutung oder besonderer AGB, sowie aufgrund Besonderheiten bezüglich der Konsumentenfreundlichkeit. Dementsprechend sind nicht alle der größten Unternehmen abgebildet und die verwendeten Unternehmen auch nicht aus subjektiven Gründen ausgewählt

---

<sup>7</sup> Microsoft, & TweakTown, & Sony, Die größten Firmenübernahmen in der Gaming-Branche weltweit bis 2022 (in Milliarden US-Dollar), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1284964/umfrage/die-groessten-firmenuebernahmen-in-der-gaming-branche-weltweit/> (abgerufen am 23.5.2024).

<sup>8</sup> Telekom Austria (A1 eSports League Austria), Wie interessiert sind Sie an den folgenden Spielen?, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1071996/umfrage/beliebteste-esports-games-in-oesterreich/> (abgerufen am 23.5.2024).

<sup>9</sup> ORF, Activision-Übernahme durch Microsoft genehmigt, <https://orf.at/stories/3335232/> (abgerufen am 23.5.2024).

<sup>10</sup> ZDF, Microsoft darf Activision Blizzard kaufen, <https://www.zdf.de/nachrichten/wirtschaft/unternehmen/microsoft-activision-blizzard-kauf-100.html> (abgerufen am 10.8.2024).

worden, sondern aus objektiv überlegten Gründen. Jedoch sind die ausgewählten Unternehmen wirtschaftlich so bedeutend, dass man durchaus von einem ausreichenden Querschnitt der Branche sprechen und dementsprechend einen Schluss auf die Videospielebranche ziehen kann. Die genauen Gründe für die Einbeziehung in die vorliegende Arbeit werden in den entsprechenden nachfolgenden Unterkapiteln zum jeweiligen Unternehmen im Detail behandelt.

## 1. Steam / Valve Corporation

Das dahinterstehende Unternehmen heißt Valve Corporation. Dieses ist einerseits Publisher, andererseits Betreiber der bei PC-Spieler äußerst bekannte Spieleplattform „Steam“. Diese wurde bereits am 12.9.2003 für Windows veröffentlicht, jedoch mit der Absicht, die hauseigenen Spiele auf diesem Weg mit Updates zu versorgen.<sup>11</sup> Im Jahr 2004 wurde bereits das erste Drittanbieterspiel integriert.<sup>12</sup> Steam war somit eine der ersten Spieleplattformen weltweit und hat zum Erfolg des heute gängigen Systems maßgeblich beigetragen. Es ist nicht auf den Videospielekonsolen erhältlich, wodurch die Marktstellung im Videospielebereich umso beeindruckender ist. Steam ist nicht nur als Spieleplattform wirtschaftlich bedeutend, sondern besonders als Online-Shop genießt es einen hohen Stellenwert innerhalb der Branche. So gaben bei einer aktuellen Umfrage aus dem Jahr 2023 28% der befragten Personen an, in den vergangenen 12 Monaten, wenn sie über das Internet Videospiele erworben haben, dies über den Steam-Shop gemacht zu haben.<sup>13</sup> Dies stellte den Höchstwert in der genannten Umfrage dar, auf dem zweiten Platz war der Shop des Konsolenherstellers Sony mit 25%.<sup>14</sup> Dies zeigt, dass Steam besonders für den Absatzmarkt von Videospiele hohe Bedeutung innehat. Es verwundert daher nicht, dass Steam oft als Synonym für den PC-Videospielemarkt verwendet wird. Die Spieleplattform Steam wurde aufgrund der Stellung am PC-Markt, sowie der generellen wirtschaftlichen Bedeutung innerhalb der Videospielebranche, als Plattform mit integrierten Online-Shop für diese Diplomarbeit ausgewählt. Des Weiteren hat Steam als erste Plattform freiwillig ein konsumentenfreundliches Rückgaberecht bei Kaufabschluss über den eigenen Shop eingeführt.<sup>15</sup> Weiters ist erwähnenswert, dass es bei Steam die Möglichkeit gibt, Videospiele nicht nur für den eigenen Account, sondern mittels „Schenkfunktion“ für eine andere Person zu erwerben. Diese Person muss dieses Geschenk ausdrücklich annehmen und hierbei auch die Nutzungsvereinbarungen von Steam akzeptieren. Ohne diese ist keine Annahme möglich.

---

<sup>11</sup> Steam, Das 20. Steam-Jubiläum, <https://store.steampowered.com/sale/steam20?l=german> (abgerufen am 27.5.2024).

<sup>12</sup> Steam, Das 20. Steam-Jubiläum, <https://store.steampowered.com/sale/steam20?l=german> (abgerufen am 27.5.2024).

<sup>13</sup> Statista, Beliebteste Online-Shops für Videospiele in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000216/oesterreich-beliebteste-online-shops-fuer-videospiele> (abgerufen am 27.5.2024).

<sup>14</sup> Statista, Beliebteste Online-Shops für Videospiele in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000216/oesterreich-beliebteste-online-shops-fuer-videospiele> (abgerufen am 27.5.2024).

<sup>15</sup> Valve Corporation, Steam-Rückerstattungen, [https://store.steampowered.com/steam\\_refunds/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/steam_refunds/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 10.8.2024).

## 2. EA-app / Electronic Arts

Das nächste Unternehmen, dessen AGB beim Kauf beleuchtet werden, heißt Electronic Arts. Dieses Unternehmen ist ebenso als Publisher in der Videospielebranche sehr bekannt, betreibt aber für alle seine eigenen Spiele eine Plattform namens „EA app“.<sup>16</sup> Diese heißt erst seit zwei Jahren so, davor wurde ab dem Jahr 2011 der Vorgänger namens Origin betrieben.<sup>17</sup> Auf dieser Plattform werden ebenso Spiele von Drittanbietern zum Kauf angeboten. Die genannte Spieleplattform ist für Windows als auch für Mac verfügbar.<sup>18</sup> Die Konsolen stellen hierbei für EA den wichtigsten Bereich dar. Immerhin hat EA im Geschäftsjahr 2023 rund 4,4 Mrd Dollar über die Konsolen erwirtschaftet, dem stehen rund 1,7 Mrd Dollar für PC & andere, sowie rund 1,3 Mrd Dollar auf Mobilgeräten, gegenüber.<sup>19</sup> Auf den Konsolen ist die EA-app nicht verfügbar, hier erwirbt man die Spiele über den hauseigene Store der jeweiligen Konsole. Als Online-Shop ist EA sehr erfolgreich, nach der bei Steam bereits angesprochenen Befragung belegte dieser Platz vier mit 21% der Befragten, die in den vergangenen 12 Monaten diesen Online-Shop beim Internetkauf verwendet haben.<sup>20</sup> EA wurde aufgrund der wirtschaftlichen Bedeutung und der Präsenz am PC-Markt, als auch dem Konsolenmarkt, ausgewählt.

## 3. Epic Games Store / Tencent

Das dritte Unternehmen, welches in der vorliegenden Diplomarbeit behandelt wird, heißt Tencent. Konkret wird die Spieleplattform Epic Games Store, besonders der eigene dazugehörige Online-Shop und dessen AGB, betrachtet. Diese Plattform wird nur auf Windows & Mac vertrieben.<sup>21</sup> Dieser kam im vergangenen Jahr mit 16% der befragten Personen, die diesen Store verwendet haben, auf den siebenten Platz der beliebtesten Online-Shops.<sup>22</sup> Diese Plattform ist vergleichsweise jung, da sie erst am 06.12.2018 veröffentlicht wurde. Tencent war aber schon davor eines der größten Unternehmen der Videospieleindustrie. So war das Unternehmen im dritten Quartal 2023 mit Abstand das umsatzstärkste Unternehmen dieser Industrie mit einem

---

<sup>16</sup> *Electronic Arts*, EA app, <https://www.ea.com/de-de/ea-app> (abgerufen am 10.8.2024).

<sup>17</sup> *Electronic Arts*, Die brandneue EA app für Windows – EAs neue optimierte PC-Plattform ist offiziell eingetroffen!, <https://www.ea.com/de-de/news/ea-app> (abgerufen am 29.5.2024).

<sup>18</sup> *Electronic Arts*, EA app, <https://www.ea.com/de-de/ea-app> (abgerufen am 10.8.2024).

<sup>19</sup> *Electronic Arts*, Umsatz von Electronic Arts in den Geschäftsjahren 2007 bis 2023 nach Plattform (in Millionen US-Dollar), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/163765/umfrage/umsatz-von-electronic-arts-nach-plattformen-seit-2007/> (abgerufen am 27.5.2024).

<sup>20</sup> *Statista*, Beliebteste Online-Shops für Videospiele in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000216/oesterreich-beliebteste-online-shops-fuer-videospiele> (abgerufen am 27.5.2024).

<sup>21</sup> *Epic Games, Inc.*, Häufig gestellte Fragen, <https://www.epicgames.com/site/de/epic-games-store-faq> (abgerufen am 10.8.2024).

<sup>22</sup> *Statista*, Beliebteste Online-Shops für Videospiele in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000216/oesterreich-beliebteste-online-shops-fuer-videospiele> (abgerufen am 29.5.2024).

Umsatz von rund 7,4 Mrd Dollar, während Sony am zweiten Platz rund 3,65 Mrd Dollar umgesetzt hat.<sup>23</sup>

Tencent ist in Asien eine der wertvollsten Marken, Stand August 2024.<sup>24</sup> Besonders bekannt ist das Unternehmen für den chinesischen Messenger und Bezahl Dienstleister WeChat. WeChat genießt in China weitestgehend Monopolstellung und hatte im ersten Quartal 2024 rund 1,36 Mrd Nutzer.<sup>25</sup> Weitere Tochterunternehmen in der Videospielebranche sind Riot Games und Supercell.<sup>26</sup> Auf diese wird in der vorliegenden Arbeit nicht eingegangen, sondern nur auf den Epic Game Store. Dieser wurde ausgewählt, da es sich wie oben dargestellt um die Plattform des umsatzstärksten Mutterkonzerns innerhalb der Videospielebranche handelt. Epic ist innerhalb von fünf Jahren zu einem der wichtigsten Online-Shops für österreichische Videospielekäufer geworden.<sup>27</sup> Des Weiteren bietet diese Plattform, ähnlich wie Steam, durch ein eigenes Rückgabesystem besondere Konsumentenfreundlichkeit.<sup>28</sup>

## D. Eigentum und Kaufvertrag

Bevor sich den konkreten AGB gewidmet wird und deren rechtliche Statthaftigkeit geprüft wird, ist es notwendig, auf die juristische Definition verschiedener Begriffe einzugehen. Denn je nach Vorliegen des jeweiligen Rechtsbegriffes könnte sich bei der Prüfung der AGB das Ergebnis ändern. Dementsprechend gilt es zunächst die Begrifflichkeit des Eigentums im juristischen Sinne zu ergründen, hierfür ist das Allgemeine Bürgerliche Gesetzbuch heranzuziehen, welches diesen Begriff genauer determiniert.

Das Eigentum im juristischen Sinne ergibt sich aus dem Zusammenhang mehrerer Rechtsnormen. Eine der zentralsten stellt der § 308 ABGB dar. Dieser zählt die dinglichen Sachenrechte auf und normiert, dass diese das Recht des Besitzes, des Eigentumes, des Pfandes und der Dienstbarkeit sind. Die vorgenommene Aufzählung ist abschließend geregelt, aber neue dingliche Rechte können geschaffen werden, wie *Helmich in Kletečka/Schauer* ausführt: „Der dem Sachenrecht immanente Typenzwang bezieht sich lediglich auf den Ausschluss der

---

<sup>23</sup> Newzoo, Umsatz der führenden Unternehmen im Bereich Videospiele weltweit im 3. Quartal 2023 (in Millionen US-Dollar), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/194749/umfrage/die-10-groessten-game-publisher-weltweit/> (abgerufen am 29.5.2024).

<sup>24</sup> *CompaniesMarketCap.com.*, Größte Unternehmen der Welt nach Marktkapitalisierung im Jahr 2024 (in Milliarden US-Dollar; Stand: 5. August), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/12108/umfrage/top-unternehmen-der-welt-nach-marktwert/> (abgerufen am 10.8.2024).

<sup>25</sup> *Tencent*, Anzahl der monatlich aktiven Nutzer (MAU) von WeChat weltweit vom 2. Quartal 2011 bis zum 1. Quartal 2024 (in Millionen), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/311381/umfrage/anzahl-der-monatlich-aktiven-nutzer-von-wechat-weltweit/> (abgerufen am 10.8.2024).

<sup>26</sup> *F.Harms*, Statistiken zu Tencent, <https://de.statista.com/themen/3106/tencent/#topicOverview> (abgerufen am 29.5.2024).

<sup>27</sup> *Statista*, Beliebteste Online-Shops für Videospiele in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000216/oesterreich-beliebteste-online-shops-fuer-videospiele> (abgerufen am 29.5.2024).

<sup>28</sup> *Epic Games, Inc.*, RÜCKERSTATTUNGSRICHTLINIEN DES EPIC GAMES STORE, <https://www.epicgames.com/site/de/store-refund-policy> (abgerufen am 10.8.2024).

*privatautonomem Abänderung gesetzlich vorgegebener dinglicher Rechte.*<sup>29</sup> Das Charakteristikum eines dinglichen Rechtes ist nach der heutigen Auffassung, dass es sich hierbei um sogenannte absolute Rechte handelt, welche dementsprechend gegenüber jedermann ausgeübt werden können, da es sich um ein Herrschaftsrecht gegenüber einer körperlichen Sache handelt.<sup>30</sup> Dem Eigentumsrecht wird im ABGB das zweite Hauptstück gewidmet. Die weiteren für das Eigentumsrecht relevanten Normen befinden sich in diesem Hauptstück. Die Lehre differenziert zwischen dem § 353 ABGB, welcher den objektiven Sinn des Eigentums darstellt und dem darauffolgenden § 354 ABGB, welcher den subjektiven Sinn behandelt.<sup>31</sup>

Hierbei knüpft die objektive Komponente eng an den weiten Sachbegriff des § 285 ABGB an.<sup>32</sup> Daraus resultiert, dass das ABGB einen weiten Eigentumsbegriff schafft, denn es wird nicht nur auf körperliche Sachen abgestellt, sondern es werden neben ebendiesen auch aktive Rechtspositionen miteinbezogen.<sup>33</sup> Forderungen und andere Vermögenswerte fallen dementsprechend ebenso darunter. Das Eigentumsrecht im engeren Sinne betrifft jedoch lediglich körperliche Sachen. Bei unkörperlichen Sachen oder Forderungen kommen je nach Art daher keine Schutznormen des Sachenrechtes zur Anwendung, sondern jene Normen, welche gesetzlich angeordnet wurden, dies ist jedoch umstritten.<sup>34</sup> In manchen Fällen sind nach der Lehre die Schutznormen analog anzuwenden.<sup>35</sup>

Dies führt zum § 354 ABGB, welcher erklärt, welche rechtlichen Befugnisse hinter dem Eigentumsrecht stehen. Der Gesetzgeber hat auch dieses Eigentumsrecht im subjektiven Sinne als weiten Begriff beachtet.<sup>36</sup> Nach der heute herrschenden Ansicht ist dies grundsätzlich nur für das Eigentumsrecht an körperlichen Sachen maßgebend. Dementsprechend ist das zweite Hauptstück des ABGB grundsätzlich nur auf ebendiese anzuwenden. Wie schon beim § 353 ABGB genannt ist bei obligatorischen Rechten oder beschränkt dinglichen Rechten eine Anwendung im Einzelfall zu prüfen, genauso wie eine analoge Anwendung der Normen.<sup>37</sup>

*Illedits* fasst den objektiven als auch den subjektiven Sinn des Eigentumes sehr treffend zusammen: „*Unter Eigentum im objektiven (gegenständlichen) Sinn werden alle körperlichen Sachen, die in jemandes Eigentum stehen, verstanden. Eigentum im subjektiven Sinn ist die*

---

<sup>29</sup> *Helmich* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 308 Rz 1 (Stand 2022, rdb.at).

<sup>30</sup> *Helmich* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 308 Rz 2.

<sup>31</sup> *Winner* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 353 (Stand 2016, rdb.at); *Illedits*, Eigentum, in *Lexis Briefings* (Stand 2023, 360.lexisnexis.at); *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> (2018) Rz 887, 888.

<sup>32</sup> *Winner* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 353 Rz 1.

<sup>33</sup> *Illedits*, Eigentum, in *Lexis Briefings*; *Holzner* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 353 Rz 1.

<sup>34</sup> *Winner* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 354 Rz 3.

<sup>35</sup> *Holzner* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 353 Rz 1 mwN.

<sup>36</sup> *Holzner* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 354 Rz 1.

<sup>37</sup> *Holzner* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 354 Rz 1.

*Befugnis, mit Substanz und Nutzungen einer Sache nach Willkür zu schalten und jeden anderen davon auszuschließen.*<sup>38</sup>

Das Eigentum, als auch das dahinterstehende Recht, insbesondere das oben genannte Eigentum im subjektiven Sinne, genießt als Grundrecht besonderen Schutz. Hiervon ist das gesamte Vermögen umfasst. Art 5 Staatsgrundgesetz über die allgemeinen Rechte der Staatsbürger beinhaltet einen Gesetzesvorbehalt, dementsprechend kann mittels Gesetzes in das Grundrecht eingegriffen werden, wobei hier der Gesetzgeber nicht frei ist, sondern gewisse Schranken zu beachten hat.<sup>39</sup> Dementsprechend ist Art 5 StGG verletzt, wenn mittels verfassungswidrigen Gesetzes in das Grundrecht eingegriffen wird, oder gar ohne gesetzliche Grundlage eingegriffen wird.<sup>40</sup> Das Eigentumsrecht genießt als Grundrecht und aufgrund der Regelungen des zweiten Hauptstückes des ABGB einen dementsprechend hohen Schutz.

Ein weiterer wichtiger Begriff im Zuge des Eigentumsrechtes ist der Kaufvertrag. Denn gem § 380 ABGB benötigt man nach österreichischer Jurisdiktion einen Titel sowie einen Modus für den Eigentumserwerb. Daher herrscht in Österreich das „*Prinzip der Zweiaktigkeit des Eigentumserwerbes als allgemeines Regelungsprinzip*“<sup>41</sup> wie *Mader* dies pointiert bezeichnet. Da dies für die vorliegende Diplomarbeit nicht von besonderer Bedeutung ist, wird auf den Titel (die Causa) und den Modus (rechtliche Erwerbungsart) nicht im Detail eingegangen.<sup>42</sup> Der Kaufvertrag wird deshalb besonders behandelt, da dessen Wesensmerkmal die Übertragung von Eigentum und Besitz durch den Verkäufer darstellt.<sup>43</sup> Somit ist ein Kaufvertrag stets auf Eigentumsübertragung bzw Eigentumserlangung gerichtet. Nur Tauschverträge und Schenkungsverträge sind ebenso auf die Übertragung von Eigentum gerichtet.<sup>44</sup>

Beim Videospiegelkauf kann mMn für einen Laien schnell der Eindruck entstehen, dass er Eigentum am Videospiegel erwirbt. Dies geschieht durch mehrere Umstände:

Zum einen liegt dies daran, wie man das entsprechende Videospiegel erwirbt. Die Art des Erwerbes bzw des Erwerbvorganges löst demnach schon eine gewisse Assoziation aus. Auch wenn die Zahlen beim vor Ort Kauf, also dem Erwerb physischer Natur in einem entsprechenden Geschäft, stetig rückläufig sind, so bildeten sie einen nicht unerheblichen Absatzmarkt für die Unternehmen im Zeitraum vom Juli 2023 bis Juni 2024. So wurde bei einer Befragung, ob man Videospiele spielt

<sup>38</sup> *Illedits*, Eigentum, in Lexis Briefings.

<sup>39</sup> *Muzak*, B-VG<sup>6</sup> Art 5 StGG Rz 7 (Stand 2020, rdb.at).

<sup>40</sup> *Holzner* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 353 Rz 3.

<sup>41</sup> *Mader* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.02</sup> § 380 Rz 1 (Stand 2019, rdb.at).

<sup>42</sup> *Winner* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 380 Rz 1.

<sup>43</sup> *Rabl/Herndl* in *Rabl/Herndl/Riedler*, Bürgerliches Recht III: Schuldrecht Besonderer Teil<sup>7</sup> RZ 1/7 (2021), zu den kaufvertraglichen Pflichten siehe im Einzelnen etwa auch *Aigner*, Der Eigentumsvorbehalt (2015) 58f.

<sup>44</sup> Hinsichtlich des Tauschvertrages *Aicher* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 1045 Rz 2 (Stand 2017, rdb.at), hinsichtlich des Schenkungsvertrages *Kellner* in *Rummel/Lukas/Geroldinger*, ABGB<sup>4</sup> § 943 Rz 11 (Stand 2022, rdb.at).

und wenn ja, wie man diese erwirbt, von 9% der befragten Personen geantwortet, dass sie dies physischer Natur in einem Geschäft ihrer Wahl gemacht haben.<sup>45</sup> Demgegenüber sparten sich 21% der Befragten 2023 den Weg in das Geschäft und erwarben ihre Videospiele direkt im Internet mittels Direktdownloads.<sup>46</sup> Hierbei möchte ich erwähnen, dass man stets einen Account benötigt und das Spiel seiner sogenannten Spielebibliothek hinzufügen muss, wie zuvor bereits ausgeführt.

Besonders beim Im-Geschäft Kauf denkt man als durchschnittlicher Kunde schnell, dass man Eigentum erwirbt. Beim physischen Erwerb hat man eine Disk, über diese kann man das Spiel bei Konsolen installieren und spielen. Beim PC hingegen befindet sich heutzutage nur mehr ein Code in der Verpackungshülle, welcher für eine entsprechende Plattform gültig ist, um dann dort das entsprechende Spiel digital downzuloaden und seiner digitalen Bibliothek hinzuzufügen.<sup>47</sup> Auch bei Konsolen geschieht es zuletzt gelegentlich, dass neben der Disk weitere Daten runtergeladen werden müssen, jedoch kann ohne eingelegte Disk das entsprechende Videospiel nicht gestartet werden. Dementsprechend könnte man mMn sagen, dass man für das Spielen an einer Videospielekonsole, beim Erwerb mittels Datenträgers, eine Art „physisch-digitalen Schlüssel“ erwirbt, welcher erst die digitale Nutzbarkeit mitermöglicht. Es gibt daher bei Videokonsolen für die physischen Disks einen entsprechenden Gebrauchtmärkte, und zum Teil verleihen Bibliotheken ebenso Videospiele für Konsolen. Durch diese Möglichkeiten entsteht für einen Laien schnell der Eindruck, dass man Eigentum am Spiel erworben hat.<sup>48</sup> Dieser Gedanke wird weiters dadurch gestützt, dass es ein Kernelement des Eigentums ist, mit diesem so zu verfahren, wie man möchte, innerhalb der gesetzlichen Schranken. Weiterverkaufen entspricht solch einer Handlung, wodurch hier eine gewisse Assoziation ausgelöst werden kann.

Auf die Frage, ob Eigentum an einem Spiel erworben wird, wird zu späterem Zeitpunkt in genauerem Umfang eingegangen, da dies zunächst das nachfolgende Kapitel der Lizenz benötigt, um auch dessen Charakteristikum zu verstehen. Nach der Definition dieses Begriffes wird im Unterkapitel „Spannungsverhältnis zwischen Eigentumsrecht und Lizenzrecht“ diese Fragestellung aufgelöst.

## E. Lizenz

Wie zuvor angesprochen ist die nächste Begrifflichkeit, welche in dieser Arbeit von großer Bedeutung ist, die Lizenz. Dies soll etwas sehr Abstraktes benennen, da es sich hier um einen Terminus handelt, welcher im Urheberrecht verwendet wird. Das Urheberrechtsgesetz ist hierfür

---

<sup>45</sup> Statista, Kauf von Videospiele in Österreich im Jahr 2024, <https://de.statista.com/prognosen/1000230/oesterreich-kauf-von-videospielen> (abgerufen am 12.8.2024).

<sup>46</sup> Statista, Kauf von Videospiele in Österreich im Jahr 2024, <https://de.statista.com/prognosen/1000230/oesterreich-kauf-von-videospielen> (abgerufen am 12.8.2024).

<sup>47</sup> EuG T-172/21 MR-Int 2023, 100 Rz 4.

<sup>48</sup> Ebenso OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

heranzuziehen. Da das Hauptaugenmerk der vorliegenden Arbeit im bürgerlichen Recht angesiedelt ist, wird von einer detailreichen Darstellung des „Prozesses“ von einem Werk, welches urheberrechtlich geschützt wird, abgesehen. Ebenso wird die Frage, wer urheberrechtlicher Eigentümer sein kann, nicht näher beleuchtet. Nichtsdestotrotz ist ein kurzer Ausflug in das UrhG<sup>49</sup> notwendig. Für die Lizenz stellt § 24 UrhG den „Dreh- und Angelpunkt“<sup>50</sup> dar. Obwohl das Urheberrecht vom Urheber nicht zu Lebzeiten auf einen Dritten übertragen werden kann, so kann dieser seine Rechte diesem in Form von Nutzungsrechten einräumen.<sup>51</sup> Diese Nutzungsrechte werden in der Praxis „Lizenzen“ genannt.<sup>52</sup> Hierbei wird zwischen Werknutzungsbewilligung und dem Werknutzungsrecht unterschieden.<sup>53</sup>

*Büchele* bringt den Unterschied zwischen diesen beiden Begrifflichkeiten folgendermaßen pointiert zum Ausdruck: *„Der Unterschied zwischen Werknutzungsbewilligungen und Werknutzungsrechten ist darin zu sehen, dass Werknutzungsbewilligungen nur einen obligatorischen Anspruch gegen den Urheber begründen, ein Werk auf die vereinbarte Art und Weise zu benutzen, während Werknutzungsrechte absolute Rechte sind.“*<sup>54</sup>

Aufgrund des Schwerpunktes der vorliegenden Arbeit im bürgerlichen Recht wird von einer detaillierteren Unterscheidung abgesehen.

## F. Computerprogramme und Softwarevertrag

In den nachfolgenden Kapiteln wird häufiger das Wort Computerprogramm als auch Softwarevertrag verwendet werden. Dementsprechend möchte ich an dieser Stelle zunächst den Begriff Computerprogramm determinieren.

Dies ist jedoch kein leichtes Unterfangen, da sowohl der österreichische Gesetzgeber als auch der europäische auf eine Legaldefinition in deren jeweiligen Gesetzen verzichtet haben. Dies hat den Grund, dass man befürchtet hat, dass durch den stetigen Wandel, welchen die Technikbranche die letzten Jahrzehnte erfahren hat, ansonsten Lücken entstehen könnten und damit ein Schutz eher verhindert als gefördert werden würde.<sup>55</sup> Die entsprechenden Rechtsvorschriften sind einerseits im nationalen Recht das bereits angesprochene UrhG, insbesondere § 40a UrhG, als auch auf europäischer Ebene die „Computer-RL“<sup>56</sup>. Da diese Diplomarbeit sich mit Computerspielen beschäftigt, wird auf eine detaillierte Darstellung der

---

<sup>49</sup> Urheberrechtsgesetz BGBl 1936/111.

<sup>50</sup> *Büchele* in *Handig/Hofmarcher/Kucsko*, urheber.recht<sup>3</sup> § 24 UrhG Rz 1 (Stand 2023, rdb.at).

<sup>51</sup> *Ciresa* in *Ciresa*, Österreichisches Urheberrecht zu Vorbem § 24 UrhG (Stand 2018, 360.lexisnexis.at).

<sup>52</sup> *Guggenbichler* in *Ciresa*, Österreichisches Urheberrecht § 24 UrhG (Stand 2021, 360.lexisnexis.at).

<sup>53</sup> *Feltl* in *UrhG Praxiskommentar* § 24 UrhG (Stand 2023, 360.lexisnexis.at).

<sup>54</sup> *Büchele* in *Handig/Hofmarcher/Kucsko*, urheber.recht<sup>3</sup> § 24 UrhG Rz 10 mwN.

<sup>55</sup> *Wiebe/Pabst* in *Handig/Hofmarcher/Kucsko*, urheber.recht<sup>3</sup> § 40a UrhG Rz 6.

<sup>56</sup> RL 2009/24/EG des europäischen Parlaments und des Rates vom 23. April 2009 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen, ABI L 111/18, 3.

Thematik verzichtet und nur kurzum auf eine Determinierung für diese Arbeit eingegangen. Videospiele fallen unter die ebengenannten Rechtsnormen und werden infolgedessen geschützt. Eine treffende Determinierung, wann ein Computerprogramm vorliegt, beschreibt *Wiebe/Pabst* folgendermaßen: *“Computerprogramme iSd § 40a UrhG sind sämtliche Daten, die in erster Linie an eine Datenverarbeitungsanlage gerichtet sind. Soweit die Daten an menschliche Nutzer gerichtet sind, liegt kein Computerprogramm im urheberrechtlichen Sinn vor.”*<sup>57</sup> Somit fallen Videospiele unter die genannten Normen.

Dies führt zu dem zweiten zu behandelnden Terminus, dem Softwarevertrag. Da in dieser Diplomarbeit auf den Endnutzer abgestellt wird und dieser das Videospiel nur als eine allgemeine Version kaufen kann, ohne individuelle Anpassungen, handelt es sich um sogenannte Standardsoftware.<sup>58</sup> Kernmerkmal hierbei ist, dass deren Umfang vorgegeben ist und nicht abgeändert wird. Die damit einhergehende Lizenz ist im Normalfall nicht verhandelbar. Es handelt sich um jene, die frei im Handel erwerbbar sind.<sup>59</sup>

Wie im vorangegangenen Kapitel [Eigentum und Kaufvertrag](#) bereits genannt, ist das Wesen eines Kaufvertrages auf die Eigentumsübertragung bzw Eigentumsverschaffung gerichtet.<sup>60</sup> Demgegenüber ist der Softwarevertrag keiner, der im ABGB vorkommt. Dementsprechend ist dieser je nach seinem individuellem Inhalt entweder als Kaufvertrag, als Werkvertrag oder Mietvertrag zu qualifizieren, wodurch sich manche Rechtsfolgen ändern und unterscheiden.<sup>61</sup> Unter welchen dieser Vertragstypen der konkrete Vertrag fällt, muss im Einzelfall genauer geprüft werden und die Art des Erwerbes spielt hierbei eine wesentliche Rolle.

## 1. Spannungsverhältnis zwischen Eigentumsrecht und Lizenzrecht

In den vorherigen Unterkapiteln wurde das [Eigentumsrecht](#) und das [Lizenzrecht](#) genannt bzw determiniert. In diesem Unterkapitel soll es nun konkret darum gehen, ob bei Videospiele das Eigentumsrecht zu tragen kommt, oder lizenzrechtliche Nutzungsrechte eingeräumt werden und ob dementsprechend eine Lizenz erworben wird. Dass in casu lizenzrechtliche Bestimmungen einschlägig sind, wurde bereits angeführt. Das in diesem Unterkapitel dargestellte Spannungsverhältnis zeigt sich besonders bei jenem Erwerbsvorgang, bei dem das Videospiel mittels haptischen Datenträgers erworben wird. Wie bereits dargestellt, begibt sich hierbei der Konsument in die Geschäftsräumlichkeiten des Unternehmers seiner Wahl und erwirbt hier einen Datenträger, mittels welchem er das gewünschte Videospiel dann zuhause im entsprechenden Eingabegerät lesen lässt. Sogar kann er dieses dann installieren und nutzen. Bei dieser Variante gibt es auch einen Gebrauchtmärkte, auf welchem besagter Datenträger verkauft wird und somit

---

<sup>57</sup> *Wiebe/Pabst* in *Handig/Hofmarcher/Kucsko*, urheber.recht<sup>3</sup> § 40a UrhG Rz 11.

<sup>58</sup> *Lanzinger/Bisset*, Softwarevertrag, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

<sup>59</sup> *Lanzinger/Bisset*, Softwarevertrag, in Lexis Briefings.

<sup>60</sup> *Rabl/Herndl* in *Rabl/Herndl/Riedler*, SchuldR BT<sup>7</sup> Rz 1/7.

<sup>61</sup> *Lanzinger/Bisset*, Softwarevertrag, in Lexis Briefings.

der Käufer das Videospiel spielen kann. Auf die hierbei etwaig entstehenden Assoziationen wurde im Kapitel [Eigentum und Kaufvertrag](#) bereits eingegangen. Da während des Spielens der Datenträger sich permanent im Eingabegerät (=Konsole) befinden muss, kann man, selbst wenn man das entsprechende Spiel verkauft und die entsprechenden Spieldateien noch auf seiner Konsole installiert hat, dieses nicht mehr nutzen. Bei direkt online erworbenen Spielen sieht es anders aus. Hier wird, wie bereits dargestellt, direkt über die Spieleplattform das Produkt erworben und direkt seiner digitalen Bibliothek hinzugefügt. Wie genannt, kann man auch über einen Dritten online das gewünschte Videospiel erwerben und dann den von diesem Dritten übermittelten Code bei der entsprechenden Plattform einlösen und so seiner Bibliothek zuführen.<sup>62</sup> Nun stellen sich schnell die Fragen, ob man bei einem physischen Erwerb auch wirklich den erworbenen Datenträger verkaufen darf, oder ob durch lizenzrechtliche Gründe dies nicht rechtlich möglich ist. Weiters stellt sich die generelle Frage für einen Laien: Erwerbe ich Eigentum an dem erworbenen Videospiel?

Um dies zu klären, sind die in den vorangegangenen Unterkapiteln verwendeten Rechtsquellen heranzuziehen, insbesondere die „Computer-RL“<sup>63</sup>. Die Übertragung einer Kopie eines Computerprogramms an einen Kunden durch den Urheberrechtsinhaber im Rahmen eines Lizenzvertrags wird rechtlich als „Erstverkauf einer Programmkopie“ gewertet.<sup>64</sup> Dies hat der EuGH<sup>65</sup> in seiner Entscheidung zu *UsedSoft/Oracle* festgehalten. Dies ist hinsichtlich des Art 4 (2) Computerprogramm-Richtlinie von besonderer Bedeutung, da hier normiert wird, dass sich hierbei das Recht auf Verbreitung der Kopie erschöpft. Wobei dezidiert das Recht auf Kontrolle der Weitervermietung ausgenommen ist. Hiervon ist jede Form der Kopie umfasst. Es ist folglich unerheblich, ob es sich um einen Direkterwerb über das Internet handelt, oder einen physischen Erwerbvorgang mittels Datenträgers.<sup>66</sup>

Wichtig ist hierbei, dass der Ersterwerber durch diese Rechtsnorm nicht die Kompetenz erlangt, die erworbene Lizenz aufzuspalten und dann nach seinen Belieben an eine von ihm festgelegte Zahl an Kunden weiterzuverkaufen. Schließlich steht die Kompetenz des Vervielfältigens des Programmes weiterhin dem Urheber zu und obliegt nicht dem Ersterwerber.<sup>67</sup> Dieser muss im Falle des Weiterverkaufes seine erworbene Kopie unbrauchbar machen. Also für sich selbst die Möglichkeit der Nutzung nehmen, um das eben genannte Recht des Vertragspartners nicht zu verletzen.<sup>68</sup>

---

<sup>62</sup> EuG T-172/21 MR-Int 2023, 100 Rz 4.

<sup>63</sup> Computer-RL 2009/24, ABI L 111/18, 3.

<sup>64</sup> *Dokalik* in *Dokalik/Zemann*, Urheberrecht<sup>8</sup> Art 4 Computer-RL E 2 (Stand 2022, rdb.at).

<sup>65</sup> EuGH C-128/11, *UsedSoft/Oracle*, ECLI:EU:C:2012:407.

<sup>66</sup> EuGH 3.7.2012, C-128/11, MR-Int 2012, 34 Rz 2.2.

<sup>67</sup> EuGH 3.7.2012, C-128/11, MR-Int 2012, 34 Rz 2.4.

<sup>68</sup> EuGH 3.7.2012, C-128/11, MR-Int 2012, 34 Rz 2.2.

Für den physischen Erwerb im Geschäft, bei dem ein physischer Datenträger erworben wird, ist eine Besonderheit zu beachten. Gemäß eines Urteils des EuGH vom 12. Oktober 2016<sup>69</sup> ist es grundsätzlich zulässig, eine gebrauchte Software auf einem Originaldatenträger, wie einer CD-ROM oder einer DVD-ROM, weiterzuverkaufen.<sup>70</sup> Dies ist für die Praxis relevant und ein möglicher Grund, dass bei dieser Erwerbsart ein Konsument denken könnte, dass er generell Eigentum erwirbt. Dies ist jene Ausführung, welche ich im Kapitel [Eigentum und Kaufvertrag](#) dargestellt habe.

Beachtet man das in diesem Kapitel Dargestellte, ergibt sich aus juristischer Sicht, dass man beim Videospiegelkauf kein Eigentum per se erwirbt. Man erwirbt mittels Lizenzvertrag, welcher je nach konkreter Ausgestaltung ein unterschiedlicher Vertragstypus sein kann, Näheres siehe im vorangegangenen Kapitel bezüglich der [Lizenz](#), ein Nutzungsrecht am gewünschten Videospiegel. Wie bereits an vorherigen Stellen mehrfach ausgeführt, gibt es verschiedene Erwerbsmöglichkeiten hierfür. Je nachdem erlangt man durch den Kaufabschluss auch einen physischen Datenträger. Auch hier handelt es sich weiterhin um einen Lizenzvertrag hinsichtlich des Videospiegels, der wie erwähnt ein unterschiedlicher Vertragstyp sein kann. In casu hat man hierbei ein dinglich körperliches Recht, welches wie eine Art Eintrittskarte für die Lizenz gesehen werden kann am physischen Datenträger.<sup>71</sup> Hinsichtlich der Frage, ob man diesen physischen Datenträger auch frei verkaufen kann, gilt die obere Ausführung zu beachten, dass dies nicht durch das Lizenzrecht eingeschränkt wird, selbst wenn ein Weiterverkauf in den AGB verboten wird.<sup>72</sup> Man kann diese Form des Videospiegelerwerbes auch mit einer Kinokarte vergleichen. Einerseits hat man Eigentum an ebendieser, andererseits berechtigt sie mich auf eine bestimmte Art und Weise ein fremdes urheberrechtliches Werk zu genießen. Somit lassen sich die eingangs genannten Fragen folgendermaßen beantworten:

Ja, man darf den physischen Datenträger weiterverkaufen und man erwirbt an diesem Eigentum. Die Veräußerung ist jedoch nur dann rechtlich gebilligt, wenn man selbst die dahinterstehende Lizenz des Videospiegels nicht mehr selbst nutzen kann.<sup>73</sup> Dies ist mMn nur schlüssig, obwohl man Eigentum am Datenträger besitzt, so hat man gerade kein Eigentum an der dahinterstehenden Lizenz, sondern ein Nutzungsrecht an ebendieser und gemäß dem Grundsatz „nemo plus iuris ad alium transferre potest quam ipse habet“<sup>74</sup> (Niemand kann einem anderen mehr Rechte übertragen, als er selbst hat.) wäre ein Verkauf ohne „Abgabe der Lizenz“ ein Verstoß gegen dieses Prinzip.<sup>75</sup>

---

<sup>69</sup> EuGH C-166/15, *Ranks/Finanšu und Microsoft*, ECLI:EU:C:2016:762.

<sup>70</sup> OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

<sup>71</sup> Dies wird als Kauf einer beweglichen Sache qualifiziert, siehe *Zemann* in *Dokalik/Zemann*, Urheberrecht<sup>8</sup> § 40a UrhG E. 18.

<sup>72</sup> EuGH 12.10.2016, C-166/15, MR-Int 2016, 107 Rz 2.

<sup>73</sup> EuGH 3.7.2012, C-128/11, MR-Int 2012, 34 Rz 2.2.

<sup>74</sup> *Mader* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.02</sup> § 442 Rz 2 (Stand 2019, rdb.at).

<sup>75</sup> Siehe § 442 ABGB.

Man erwirbt kein Eigentum am Videospiel selbst, hier erwirbt man ein festgelegtes Nutzungsrecht vom Urheber, wie soeben dargestellt. Dies hat natürlich rechtliche Konsequenzen hinsichtlich des Schutzes. Da gerade kein Eigentum am Videospiel erlangt wird, fallen die damit verbundenen Rechte nicht unter den Schutz des Eigentumsrechtes, sondern unter jene Normen des Lizenzrechtes. Somit erwirbt man in casu beim Videospielkauf einen obligatorischen Anspruch gegenüber dem Urheber, dass man auf die vertraglich vereinbarte Art und Weise das Videospiel nutzen kann.<sup>76</sup> Es stehen somit nur obligatorische Ansprüche zur Verfügung und es ist kein Jedermannsrecht wie beim Eigentum.<sup>77</sup>

## 2. Besonderheit beim Softwarekauf/ Kauf von Computerprogrammen/ Videospielen

Wie in vorangegangenen Kapiteln bereits genannt, können Videospiele auf mehreren Wegen, digital aber auch klassisch im Geschäft, erworben werden.

An dieser Stelle möchte ich zunächst das Rückgaberecht beim Fernabsatz thematisieren. Hierfür ist das Fern- und Auswärtsgeschäfte-Gesetz beachtlich. Gem § 3 Z 2 FaGG<sup>78</sup> fallen jene Verträge, die über einen Online-Shop stattfinden, ob Spieleplattform oder über eine Internetseite eines Dritten, unter den Begriff des Fernabsatzvertrages. Voraussetzung hierfür ist, dass es sich um einen Konsumenten handelt, der mit einem Unternehmer kontrahiert und dass hierbei ausschließlich Fernkommunikationsmittel verwendet wurden. Konsument nach dem Konsumentenschutzgesetz<sup>79</sup> gem § 1 Z 2 KSchG ist jeder „Nichtunternehmer“. Unternehmer ist gem § 1 Z 1 KSchG „jemand, für den das Geschäft zum Betrieb seines Unternehmens gehört“. Da beim ebengenannten Szenario über das Internet kontrahiert wird, zählt dieses Geschäft zu einem Fernabsatzgeschäft, unabhängig davon, ob der Konsument zuvor sogar im Geschäft desselben Unternehmers war, sich dort informiert hat und danach in dessen Online-Shop das Videospiel erworben hat.<sup>80</sup> Konsequenz hieraus ist, dass grundsätzlich der dritte Abschnitt des FaGGs anwendbar ist und dem Konsumenten gem § 11 ff FaGG ein Rücktrittsrecht zusteht. Da dies nicht Schwerpunkt der vorliegenden Diplomarbeit ist, wird auf eine allzu detaillierte Darstellung hinsichtlich des Rücktrittsrechtes verzichtet und direkt auf § 18 FaGG eingegangen, welcher die Ausnahmen vom Rücktrittsrecht normiert. Hierbei sind verschiedene Konstellationen zu berücksichtigen.

Für den Fall, dass man online eine physische Version erworben hat, ist § 18 Z 8 FaGG einschlägig. Dieser besagt, dass bei Verpackungen, welche versiegelt sind, bei Bruch derselben kein Rückgaberecht gegeben ist. Da Videospiele stets mit einer Folie verpackt sind und man, um zu der Disk bzw dem Spielecode zu gelangen, diese entfernen muss, ist die Ziffer 8 einschlägig.

---

<sup>76</sup> Büchele in *Handig/Hofmarcher/Kucsko*, urheber.recht<sup>3</sup> § 24 UrhG Rz 10 mwN.

<sup>77</sup> Helmich in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.06</sup> § 308 Rz 2.

<sup>78</sup> Fern- und Auswärtsgeschäfte-Gesetz BGBl I 2014/33.

<sup>79</sup> Konsumentenschutzgesetz BGBl I 1979/140.

<sup>80</sup> Barth/Dokalik/Potyka, ABGB (MTK)<sup>27</sup> § 3 FAGG Rz 2 (Stand 2022, rdb.at).

Sobald man die Versiegelung löst, erlischt das 14-tägige Rücktrittsrecht. Eine Studie aus 2023 ergab, dass 59% der Personen, welche in den vergangenen 12 Monaten ein Videospiel physisch erworben haben, dies über Amazon gemacht haben.<sup>81</sup> Somit stellt der eben genannte Fall eine in der Praxis nicht außer Acht zu lassende Variante dar.

Hingegen ist bei einem direkten online Erwerb § 18 Z 11 FaGG einschlägig, dass direkt mit Abschluss des Erwerbvorganges der gewünschte Titel entweder mittels Codes zum Einlösen oder direktem automatischen zufügen des Titels in die zum Online-Shop dazugehörige Plattform abgeschlossen ist. Hierfür müssen jedoch drei Voraussetzungen gegeben sein. Diese sind einerseits, dass es einer ausdrücklichen Zustimmung des Verbrauchers vor der Vertragserfüllung bedarf. Zweitens muss er bestätigen, dass er verstanden hat, dass er durch diese Zustimmung sein Rücktrittsrecht verliert. Und zuletzt muss der Unternehmer dem Verbraucher eine entsprechende Ausfertigung ebendieser Zustimmung zur Verfügung stellen.

Aus persönlicher Erfahrung kann ich sagen, dass dies in der Regel dadurch erfolgt, dass man bei jenem Schritt, bei dem man die AGB per Setzen eines Häkchen in einem Interaktionsfeld bestätigt, die oben genannte Zustimmung auf dem gleichen Weg erteilen muss, damit man Fortfahren kann. Hierbei wird auch über den Verlust des Rücktrittrechtes aufgeklärt und wenn man den Erwerbvorgang abschließt, wird, nachdem man alles ausgefüllt hat, noch einmal darauf hingewiesen und man muss noch einmal bestätigen. Dies ist natürlich von Unternehmen zu Unternehmen auch unterschiedlich. Wie dies in der Praxis aussehen kann, wird bei der [Einbeziehungskontrolle von Steam](#) zB ersichtlich werden. Hier ist auch ein entsprechender Screenshot dargestellt, um dies praktisch zu veranschaulichen.

Dies waren die gesetzlichen Sondervorschriften, welche den digitalen Videospielewerb betreffen oder den Erwerb eines physischen Datenträgers in originaler Verpackung, welcher über die digitalen Distributionskanäle bestellt wird. Hinsichtlich des klassischen „Im-Geschäft Kaufs“ finden sich keine gesetzlichen Sondervorschriften, welche dem Kunden eine Form der Rückgabe ermöglichen würden. (Gewährleistungsrecht ausgenommen, wobei dieser in der Realität schwer vorstellbare Fall, außer eventuelle Beschädigung des Datenträgers, in dieser Diplomarbeit nicht behandelt wird.) Es gibt dementsprechend keine generelle gesetzliche Möglichkeit, dass der Verbraucher nach Gutdünken doch noch den Kauf rückabwickeln kann. Dies ist in sich schlüssig, da der Telos des FAGG mMn ja gerade darauf abzielt, eine Überrumpelung durch einen Verkaufsabschluss außerhalb der gewöhnlichen Geschäftsräumlichkeiten des Unternehmers, wenn keine Ausnahme des FAGG gegeben ist, durch eine Rückabwicklungsmöglichkeit zu beheben bzw dem Verbraucher die Möglichkeit einer Korrektur einzuräumen. Gerade beim „Im-

---

<sup>81</sup> Statista, Beliebteste Läden für Videospiele auf Datenträgern in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000176/oesterreich-beliebteste-laeden-fuer-videospiele-auf-datentraegern> (abgerufen am 2024).

Geschäft Kauf“ wird dieser Effekt nicht entstehen, da der Konsument aus freien Stücken die Geschäftsräumlichkeiten aufsucht mit einem entsprechenden Willen ein bestimmtes Produkt zu erwerben. Dementsprechend kann der Videospield Käufer ein im Geschäft erworbenes Spiel nicht einfach nach seinem Wunsch zurückbringen und den Kauf rückabwickeln, sondern nur, wenn überhaupt, durch Einräumung dieses Rechtes durch den jeweiligen Geschäftspartner.

Einer Umfrage zufolge haben im vergangenen Jahr (2023) 52% der befragten Personen Videospiele auf Datenträgern vor Ort bei MediaMarkt erworben.<sup>82</sup>

Anzumerken ist, dass MediaMarkt nicht das wirtschaftlich bedeutendste Unternehmen beim physischen Erwerb von Videospiele darstellt, jedoch Amazon, welches auf Platz eins liegt, nur eine digitale Verkaufsplattform ist und dementsprechend keinen Verkauf innerhalb von Geschäftsräumlichkeiten anbietet.<sup>83</sup>

Um den praktisch relevantesten Fall der AGB beim physischen vor Ort Videospielekauf darstellen zu können, habe ich eine Filiale von MediaMarkt aufgesucht. Ein Mitarbeiter hat mir auf Nachfrage den Aushang, welcher sich im Mitarbeiterbereich hinter den Kassen befindet, gezeigt.

Hierbei ist zu sagen, dass es kein generelles freiwilliges Rückgaberecht gibt. Hierzu findet sich nichts im AGB-Aushang in den Geschäftsräumlichkeiten. Freundlicherweise wurde mir vom entsprechenden Service Mitarbeiter gesagt, dass man den MediaMarkt Club online beachten solle. Dieser räumt den jeweiligen Mitgliedern ein „*doppelt so lange Zeit für den Umtausch oder die Geld-zurück-Garantie- nämlich volle 30 Tage*“ zu haben.<sup>84</sup> Weiters sind „Registrierungsprodukte“ (wie etwa jene von Apple und Microsoft; Software; Handy Anmeldungen; etc.)<sup>85</sup> ebenso von diesem Rückgaberecht ausgenommen, sodass mMn strittig ist, ob Videospiele sohin nicht generell ausgenommen sind vom freiwillig angebotenen Recht.

Da im vor Ort Geschäft wie gerade genannt kein freiwillig gewährtes Rücktrittsrecht oder eine Umtauschfrist genannt ist, fällt diese in casu weg und dieses freiwillige Angebot ist nur für den Erwerb im Online-Store von MediaMarkt zu beachten. Man hat hier als Club Mitglied neben dem 14-tägigen Rücktrittsrecht gemäß dem FaGG, 30 Tage zur Verfügung. Wichtig ist, dass auch hier eine „*Rücknahme nur in einwandfreiem, unbenutztem Zustand inkl. Originalverpackung mit komplettem Zubehör und Kassenbon.*“<sup>86</sup> erfolgt. Zusammenfassend kann man beim Erwerb physischer Datenträger sagen, dass unabhängig von der Art des Erwerbes eine Rückgabe eines

---

<sup>82</sup> Statista, Beliebteste Läden für Videospiele auf Datenträgern in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000176/oesterreich-beliebteste-laeden-fuer-videospiele-auf-datentraegern> (abgerufen am 26.7.2024).

<sup>83</sup> Statista, Beliebteste Läden für Videospiele auf Datenträgern in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000176/oesterreich-beliebteste-laeden-fuer-videospiele-auf-datentraegern> (abgerufen am 26.7.2024).

<sup>84</sup> MediaMarkt Online GmbH, MediaMarkt Club, <https://www.mediemarkt.at/de/myaccount/loyalty-benefits> (abgerufen am 30.7.2024).

<sup>85</sup> MediaMarkt Online GmbH, MediaMarkt Club, <https://www.mediemarkt.at/de/myaccount/loyalty-benefits> (abgerufen am 30.7.2024).

<sup>86</sup> MediaMarkt Online GmbH, MediaMarkt Club, <https://www.mediemarkt.at/de/myaccount/loyalty-benefits> (abgerufen am 30.7.2024).

gekauften Videospieles nur in zwei Fällen möglich ist. Einerseits, wenn dies freiwillig unter gewissen Umständen vom Unternehmer gewährt wird, oder mittels FaGG-Rücktrittsrecht, wenn man ein Videospiel haptischer Natur online bestellt und dieses originalverpackt zurückschickt innerhalb von 14 Tagen.

## **G. Arten von Videospiele**

In dieser Diplomarbeit wird bei der AGB-Prüfung auf die potenziellen Konsequenzen für die verschiedenen Arten von Videospiele eingegangen, welche durch die AGB möglicherweise gegeben sein könnten. Hierfür habe ich zum einen die klassischen Singleplayer-Spieler bzw Einzelspielerspiele geplant, als auch die Multiplayer-Spiele bzw Mehrspielerspiele. Zusätzlich werden die Koop Spiele und MMO (=Massively Multiplayer Online) ebenso angeführt. Untenstehend werden diese Arten kurz vorgestellt und determiniert.

### **1. Singleplayer-Spiel / Einzelspielerspiel**

Wie der Name „Singleplayer-Spiel“ bzw Einzelspielerspiel vermuten lässt ist diese Videospieleart eine, die man für sich allein durchführt. Es wird ohne einen anderen Menschen gespielt. Es gibt auch keine Möglichkeit dies zu tun. Je nach Genre gibt es Gegenspieler, wie zum Beispiel bei einem Wettrennen, in welchem man gegen andere Fahrer antritt. Jedoch sind diese sogenannte „NPCs“, dies bedeutet „Non-Player Charakter“, also zu Deutsch „Nichtspieler Charakter“.<sup>87</sup> Wie der Begriff vermuten lässt, handelt es sich hierbei um, oftmals auch interaktive, Videospielefiguren innerhalb des Videospieles, welche genau programmiert worden sind. Obwohl diese Art von Videospiele komplett allein stattfindet, so kann auch für diese Spiele ein Internetzwang vorliegen. Man kann dann das Spiel nicht starten und manchmal auch nicht spielen, wenn man keine aktive Internetverbindung hat. Grund hierfür ist oftmals, dass es einen In-Game Shop gibt, also einen Online-Shop innerhalb des Videospieles, über welchen man meistens kosmetische Inhalte für das Spiel erwirbt, wie besondere Kleidung, besondere Färbung von Waffen oder Autos und dergleichen. Da aber diese In-Game Stores nicht in der Diplomarbeit behandelt werden, werden diese hier nicht genauer ausgeführt und wurden daher nur kurz erwähnt.

### **2. Koop Spiele**

Koop ist die Abkürzung für kooperativ. Wie der Name vermuten lässt, bezeichnet dies Videospiele, welche gemeinsam gespielt werden. Im Gegensatz zu einem reinem Singleplayer-Spiel wird hier gemeinsam gespielt, gegen NPCs. Man spielt hierbei nie gegeneinander, sondern ist stets verbündet. Koop Spiele können offline als auch online stattfinden. Sie können über ein Gerät gemeinsam gespielt werden oder aber auch online mit verschiedenen Geräten.

---

<sup>87</sup> Studyflix GmbH, NPC, <https://studyflix.de/deutsch/npc-7734> (abgerufen am 13.8.2024).

### **3. Multiplayer-Spiel / Mehrspielerspiel**

Unter Multiplayer-Spiel oder Mehrspielerspiel zu Deutsch, fallen jene Spiele, an denen mindestens eine weitere Person spielerisch beteiligt ist. Der Unterschied zum Koop Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass beim Koop Spiel zusammengespielt wird, bei einem Multiplayer-Spiel lediglich mehrere Personen spielen, diese können auch gegeneinander antreten. Somit sagt Koop mehr aus, weil es für eine Mehrzahl an Personen steht und wie diese zueinanderstehen. In meinen eigenen Worten würde ich die beiden so vergleichen: Während jedes Koop Spiel ein Multiplayer Spiel darstellt, so ist nicht jedes Multiplayer-Spiel ein Koop Spiel. Multiplayer können sowohl an einem Gerät mit mehreren Spielern konsumiert werden als auch auf verschiedenen Geräten mittels Internetverbindung. In dieser Diplomarbeit wird primär auf die reinen Online Multiplayer-Spiele Bezug genommen.

#### **a) MMO = Massively Multiplayer Online**

Dies ist weniger eine Art, sondern ein gewisses Genre. Auf Deutsch könnte man es mit „massives online Mehrspielerspiel“ übersetzen. Wie der Begriff vermuten lässt, handelt es sich um eine Unterart des Multiplayer-Spiels, welches jedoch von einer großen Anzahl von Spielern gespielt wird. Hierfür werden eigene Megaserver verwendet, damit hunderte Spieler gleichzeitig miteinander bzw gegeneinander spielerisch antreten können. Das bekannteste Spiel hierbei ist World of Warcraft und hat den Grundstein für dieses Genre gelegt. Hierbei wird ausschließlich über eine Internetverbindung gespielt, sodass hier eine besonders große Infrastruktur dahinterliegt.

## **VI. Unterschied zwischen klassischem Softwarekauf und Videospiele**

Im vorherigen Kapitel wurde bereits auf die Begrifflichkeit Software, Lizenz und Computerprogramme eingegangen, als auch auf deren Besonderheit hinsichtlich des Entfalles des Rücktrittsrechtes in gewissen Konstellationen. Diese gelten jedoch allgemein für die dargestellten Fälle ohne Differenzierung der Art der Software. Dieses Kapitel soll nachfolgend weniger von der rechtlichen Betrachtungsweise handeln, sondern vielmehr auf die praktischen Unterschiede beim Erwerb eingehen. Diese werden zu einem späteren Zeitpunkt sehr wohl bei der Inhaltskontrolle einer rechtlichen Betrachtung unterzogen.

### **A. Nicht Videospiele Software**

In diesem Unterkapitel wird jene Software behandelt bzw erörtert, welche ebenso wie Videospiele unter den Begriff der Software fallen, jedoch inhaltlich anders gebaut sind. Damit meine ich zum Beispiel Programme, welche für Bürotätigkeiten verwendet werden und insbesondere generell jene Software, die auch in diversen Branchen verwendet werden, von Buchungssystemen im

Tourismus als auch Buchhaltungssoftware, Bildbearbeitungssoftware, Anti-Virus Programmen und dergleichen. Ein hierfür sehr bekanntes Beispiel ist Microsoft Office. Wenn man diese Software digital über Microsoft selbst erwirbt, so ist dies als Abo-Modell möglich, mit monatlicher Zahlung, oder als Einmalzahlung für einen konkreten Zeitraum, nach welchem die Lizenz erneut auf eine der beiden genannten Möglichkeit erworben werden muss, um sie weiternutzen zu können. Dasselbe ist beim Im-Geschäft Kauf üblich. Hier erwirbt man im Geschäft eine Box, in welcher sich der Aktivierungscode für die entsprechende Lizenz befindet. Auch hier wird auf der Verkaufsbox angegeben, für welchen Zeitraum die Lizenz erworben wird. Zusätzlich wird hierbei angegeben, für wie viele Geräte diese Lizenz gültig ist. Somit ist für den Konsumenten beim Erwerb klar, dass dieser eine zeitlich befristete Lizenz erwirbt, und für wie viele Endgeräte diese anwendbar ist. Dies war nur ein Beispiel, um die Nicht Videospiele Software exemplarisch darzustellen und greifbar zu machen.

## **B. Videospiele Software**

Dem gegenüber stehen die Videospiele, deren AGB in der vorliegenden Diplomarbeit behandelt werden. Hierbei gibt es zwei Varianten:

Zum einen jene, die wie bei Nicht Videospiele Software per monatlicher Gebühr erworben werden. Wichtiger Unterschied hierbei ist allerdings, dass nicht eine Software bzw wie bei Softwarepaketen die davon umfassten Programme, dezidiert genannt sind, sondern, dass bei Videospiele ein Abonnement (jährliche Einmalzahlung, oder wie genannt per monatlicher Gebühr, je nach Anbieter unterschiedlich möglich) bei einer Videospieleplattform abgeschlossen wird. Dann kann man die hierbei unter das Abonnement fallende Spiele, solange man ein gültiges Abonnement hat, mehrkostenfrei konsumieren. Somit kann es sein, dass man monatlich für das gewünschte Videospiele bezahlt, jedoch hat man keine Garantie, dass dieses Spiel bzw genauer gesagt diese Lizenz auch für einen bestimmten Zeitraum in diesem Abonnement enthalten sein wird und man nicht doch die nächstgenannte Variante benötigt.

Die zweite Möglichkeit ist der klassische Videospielekauf, welche in dieser Diplomarbeit genauer behandelt wird. Bei dieser wird das gewünschte Videospiele per Einmalzahlung erworben. Hierbei wird dieser Betrag entrichtet und das gewünschte Videospiele seinem Account hinzugefügt oder mittels Disk, soweit hier zusätzlich kein Account von Nöten ist, gespielt. Man erwirbt die Lizenz und muss anschließend keine weitere Zahlung tätigen. Hierbei hat man beim Erwerb keinen direkt genannten Zeitraum für die Gültigkeit. Wie dies rechtlich zu beurteilen ist, wird im nachfolgenden Kapitel der [Inhaltskontrolle](#) dargestellt und entsprechend erörtert.

## VII. Rechtliche Beurteilung von Nutzungsvereinbarungen bei Videospiele

In dieser Diplomarbeit wird oftmals das Wort Nutzungsvereinbarungen verwendet, dies stellt aber nur einen Teil, wenn auch den für diese Arbeit relevantesten, der AGB dar, welchen der Konsument beim Videospielkauf zustimmen muss. Daneben gibt es beispielsweise die Datenschutzvereinbarung, Rückgaberichtlinien, TOS (Terms of Service) und noch viele weitere Dokumente. Weiters weichen die AGB beim Onlinekauf oftmals vom „Im Geschäft Kauf“ ab, die größte Besonderheit hierbei stellt das bereits zuvor behandelte [Rückgaberecht](#) dar. Die Systematik der AGB beim Videospielkauf ist eine sehr komplexe und sehr umfangreiche. Dementsprechend werden nachfolgend die AGB der einzelnen Unternehmen geprüft und die hierbei wichtigsten Klauseln genauer begutachtet. Damit der Umfang dieser Arbeit nicht den Rahmen sprengt, werden primär die Nutzungsvereinbarungen beleuchtet, unter Umständen mit Verweis auf diverse andere Bestandteile der verwendeten AGB insgesamt.

### A. Steam / Valve Corporation

#### 1. Einbeziehungskontrolle

Den ersten Schritt der AGB Klauselkontrolle stellt die Einbeziehungskontrolle dar. In diesem Schritt wird geprüft ob die Klauseln überhaupt Teil des Rechtsgeschäftes wurden und dementsprechend, ob diese überhaupt zu berücksichtigen sind. Diese Betrachtung der AGB ist keine der einzelnen Klauseln, sondern man betrachtet diese als Ganzes und ob diese in der Gesamtheit einbezogen wurden.<sup>88</sup>

Wie das Wort einbeziehen bereits vermuten lässt, müssen AGB grundsätzlich Teil des abzuschließenden Rechtsgeschäftes werden und können dementsprechend nicht einseitig für gültig erklärt werden. Es wird verlangt, dass beide an ebendiesem Rechtsgeschäft beteiligten Personen diese in den jeweiligen Vertrag miteinfließen lassen und deren Gültigkeit vereinbaren.<sup>89</sup>

Sehr pointiert fasst dies *Graf* folgendermaßen bei seiner Kommentierung zusammen: „*Der Aufsteller erklärt, unter Zugrundelegung seiner AGB kontrahieren zu wollen und sein Vertragspartner stimmt dem zu.*“<sup>90</sup> Weiters können beide dieser übereinstimmenden Willenserklärungen gem § 864 ABGB konkludent, selbstverständlich auch ausdrücklich erfolgen.<sup>91</sup> Diese Notwendigkeit der Vereinbarung bleibt bei AGB stets bestehen, sodass man die bereits einbezogenen AGB nicht einseitig abändern kann oder einseitig rücknehmen kann, sondern es ist stets eine, wie oben dargestellt, zumindest konkludente Zustimmung durch den Vertragspartner

---

<sup>88</sup> *Bydlinski P.*, Bürgerliches Recht I Allgemeiner Teil<sup>9</sup> (2021) Rz 6/24; *Riedler*, Zivilrecht I Allgemeiner Teil<sup>8</sup> (2022) Rz 13/3.

<sup>89</sup> *Ratka*, Allgemeine Geschäftsbedingungen, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 4 (Stand 2021, rdb.at).

<sup>90</sup> *Graf in Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.04</sup> § 864a Rz 5 (Stand 2017, rdb.at).

<sup>91</sup> *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 431.

hierzu notwendig.<sup>92</sup> Ebenso ist eine Nachschiebung der AGB nach Vertragsschluss dementsprechend ebenso nicht möglich, sodass es hierfür keines Widerspruches bedarf, sondern in conclusio richtigerweise die AGB als nicht einbezogen gelten.<sup>93</sup> Bei der ausdrücklichen Billigung der AGB gibt es keine Formvorschriften, sodass es unbedeutend ist, in welcher Form diese erteilt wird, sei es schriftlich oder mündlich.<sup>94</sup> Der Verwender der AGB darf nur dann von einer Zustimmung ausgehen, bzw diese ist rechtlich nur dann gültig, wenn dessen Geschäftspartner von dessen Wunsch der Einbeziehung der AGB, durch Hinweis auf ebendiese, erfährt oder wenigstens die Chance hatte, Kenntnis vom Inhalt zu erhalten.<sup>95</sup>

Weiteres gilt Besonderes für Gewerbetreibende, welche AGB regelmäßig verwenden. Diese trifft gem § 73 GewO eine besondere Pflicht, auf den Einbeziehungswunsch von solchen Geschäftsbedingungen hinzuweisen, damit der potenzielle Vertragspartner von deren Inhalt Kenntnis erlangen kann.<sup>96</sup> Hierbei ist es unbeachtlich, welche Art von Kunden der Gewerbetreibende erwartet bzw hat. Diese Pflicht gilt sowohl für Unternehmer, welche sich an Verbraucher richten, als auch jene die sich ebenfalls an Unternehmer richten.<sup>97</sup>

Durch den Wortlaut des § 73 GewO, „in den Geschäftsräumlichkeiten“, leitet die Lehre ab, dass eine reine Veröffentlichung auf der Website des Gewerbetreibenden nicht ausreicht.<sup>98</sup> Umstritten ist, ob es ausreicht, dass innerhalb der Geschäftsräumlichkeiten auf die Homepage mit den AGB aufmerksam gemacht wird, insbesondere wenn eine Einsicht nach Erkundigung durch den potenziellen Vertragspartner möglich ist.<sup>99</sup> Diesen Meinungsstreit möchte ich nicht weiter vertiefen, da dies nicht Kernelement dieser Diplomarbeit ist. Festzuhalten ist, dass eine reine Nennung der AGB und deren Inhalts auf der Website des Einbeziehenden allein unbestritten nicht ausreicht. Weiters wird auf den etwaigen Meinungsstreit bezüglich der Frage, ob mit dem Wortlaut „den Geschäftsräumlichkeiten“ im § 73 GewO abgeleitet werden soll, dass bei mehreren Geschäftsräumen ein Hinweis in jedem dieser rechtlich notwendig ist, wird nur der Vollständigkeit halber verwiesen.<sup>100</sup>

Die einzige Möglichkeit, dass AGB nicht durch übereinstimmende Willenserklärungen der Parteien erfolgt, ist, dass diese mittels Gesetz oder Verordnung für verbindlich erklärt werden, das hierbei relevanteste Beispiel stellen die ÖNORMEN dar.<sup>101</sup>

---

<sup>92</sup> *Ratka*, Allgemeine Geschäftsbedingungen, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 4f.

<sup>93</sup> *Gelbmann*, Klauselkontrolle in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

<sup>94</sup> *Kolmasch*, Allgemeine Geschäftsbedingungen in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

<sup>95</sup> *Rummel* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 864a Rz 8.

<sup>96</sup> *Hagl Müller*, Aushangpflicht, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 1 (Stand 2021, rdb.at).

<sup>97</sup> *Gruber/Pallege-Barfuß*, GewO<sup>7</sup> § 73 Rz 1 (Stand 2017, rdb.at).

<sup>98</sup> *Hagl Müller*, Aushangpflicht, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 3; *Haumer/Lindner* in *Ennöckl/Raschauer/Wessely*, GewO § 73 Rz 4 (Stand 2015, rdb.at).

<sup>99</sup> *Haumer/Lindner* in *Ennöckl/Raschauer/Wessely*, GewO § 73 Rz 4.

<sup>100</sup> *Hagl Müller*, Aushangpflicht, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 4.

<sup>101</sup> *Riedler* in *Schwimmann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> (2021) § 864a ABGB - Teil 1 Rz 10 (Stand 2021, 360.lexisnexis.at).

Dies stellte einen Überblick über die rechtlich zu beachtenden Kriterien dar. Doch wie verhält es sich nun im konkreten Fall mit der Verkaufsplattform von Valve Corporation Steam?

Bei dieser legt man wie bei anderen Online-Shops das gewünschte Videospiel in den digitalen Warenkorb. Sobald man den Bestellvorgang abschließen möchte, geht man zur Bezahlung über. Hierbei wird man von Steam, insofern man nicht bereits mit seinem Account eingeloggt war, aufgefordert sich in seinem bestehenden Account einzuloggen oder einen solchen zu erstellen. Erst danach ist es überhaupt möglich, den Bezahlvorgang einzuleiten. Wie üblich werden in diesem Schritt verschiedene Zahlungsmöglichkeiten angeboten und Steam stellt diese auch sehr übersichtlich dar. Sobald man die entsprechend geforderten Schritte zur Legitimation bei der jeweiligen Zahlungsart abgeschlossen hat, wird eine detaillierte Übersicht der Bestellung geboten und man kann seinen Einkauf überprüfen. Diesen schließt man mittels Klicken auf das Eingabefeld „Kaufen“ ab. Jedoch ist dieses Feld erst dann aktiviert, wenn man den Nutzungsvereinbarungen von Steam zuvor zustimmt. Nur nach erfolgter Zustimmung kann der Kauf abgeschlossen werden und ist, wie erwähnt, zuvor technisch nicht möglich.

Wenn man dies nun mit den oben genannten theoretischen rechtlichen Ausführungen vergleicht, erkennt man, dass Valve über dessen Verkaufs- und Videospieleplattform Steam eindeutig zu erkennen gibt, dass es nur unter den eigenen Nutzungsvereinbarungen kontrahieren möchte. Da man ohne bewusstes Anklicken des Kästchens, welches die dezidierte Zustimmung und gleichzeitig auch Kenntnisnahme der AGB darstellt, keinen Kaufabschluss tätigen kann, ist dem Vertragspartner ganz klar, dass Valve nur unter Einbeziehung von AGB kontrahieren möchte. Dies genügt als wechselseitige Zustimmung, da, wie oben zuvor dargestellt, keine Formvorschrift hinsichtlich der annehmenden Willenserklärung gegeben ist.<sup>102</sup> Der Vollständigkeit halber möchte ich erwähnen, dass Valve neben dem Kästchen für die Zustimmung dezidiert auf die aktuelle Form der Nutzungsvereinbarungen digital verweist, mittels direktem Hyperlink. Weiters wird auf den Verlust des gesetzlichen Rücktrittsrechtes (siehe vorherige Kapitel „[Besonderheit beim Softwarekauf/ Kauf von Computerprogrammen/ Videospiele](#)“) hingewiesen. Dies ist gem § 18 Z 11 FaGG auch notwendig, da ansonsten ein Verzicht auf dasselbe rechtlich nicht wirksam sein kann. Zur genaueren rechtlichen Ausführung siehe oben. Somit ist der Verlust des gesetzlichen Rücktrittsrechtes in casu rechtmäßig. Genauso wird von Valve ausdrücklich auf deren freiwilliges Rückgaberecht mittels Hyperlink verwiesen und dezidiert als AGB-Bestandteil des abzuschließenden Rechtsgeschäftes einbezogen. Es werden somit beim Kauf eines Videospieles über Steam sämtliche rechtliche Regelungen eingehalten und die Nutzungsvereinbarungen von Steam in den Kaufvorgang aktiv einbezogen.

Um den abstrakten Ausführungen besser folgen zu können habe ich nachfolgend einen Screenshot eines Testkaufes angefügt, auf dem der letzte und für diese Diplomarbeit relevanteste Schritt abgebildet ist. Damit man die Käuferperspektive unverfälscht nachvollziehen kann, wurde

---

<sup>102</sup> Kolmasch, Allgemeine Geschäftsbedingungen in Lexis Briefings.

der gesamte Bildschirm abgebildet und bis auf das unkenntlich machen privater Daten, nicht verändert. Somit kann man auch ein besseres Verständnis für den Aufbau einer Gaming Plattform gewinnen, da diese Aufnahme über den eigenen Steam-Launcher gemacht wurde.

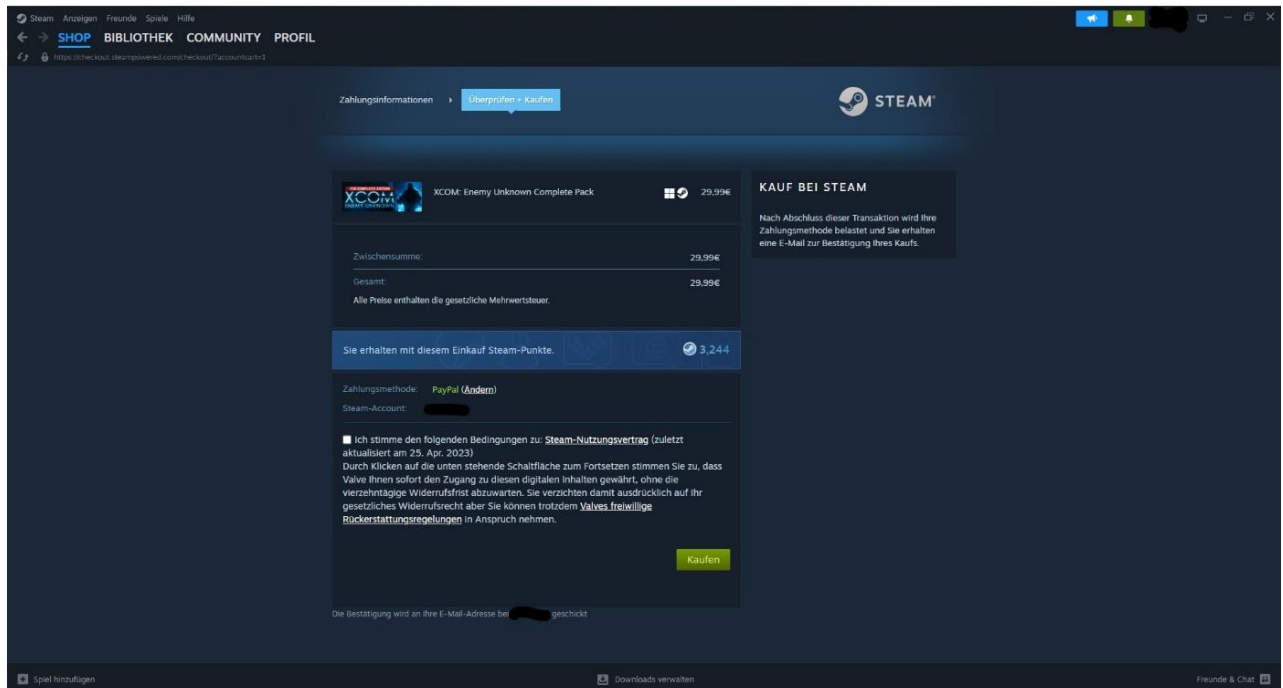


Abbildung 1: Screenshot Bestellübersicht mit AGB-Bestätigung

## 2. Geltungskontrolle

Wie zuvor dargestellt, wird bei der Einbeziehungskontrolle zunächst geprüft, ob die AGB überhaupt Geschäftsinhalt wurden. Da dies in casu bei Steam der Fall war, wird nun im nächsten Schritt die sogenannte Geltungskontrolle durchgeführt.

In diesem Schritt werden die einzelnen AGB-Klauseln genauer angesehen<sup>103</sup>, ob diese nachteilig, ungewöhnlich und überraschend sind gem § 864a. ABGB. Ist dem so, dann werden die entsprechenden Passagen gar nicht erst Inhalt der vereinbarten Nutzungsbedingungen.<sup>104</sup> Der Überraschungseffekt wird dann als nicht gegeben erachtet, wenn der Vertragspartner, welcher sich den AGB bedient, sein Gegenüber besonders auf diese einzelnen Klauseln der AGB hinweist.<sup>105</sup> Es ist wichtig, hierbei zu beachten, dass dies noch keine Inhaltskontrolle im engeren Sinne darstellt und dementsprechend grundsätzlich auch noch keine Differenzierung zwischen Verbrauchern und Unternehmern als Kunden vornimmt.<sup>106</sup>

Zunächst möchte ich mich mit dem ungewöhnlichen Inhalt beschäftigen und diesen nachfolgend rechtlich darstellen, bevor ich die einzelnen Klauseln hierauf überprüfe.

<sup>103</sup> Zur Auslegung von AGB siehe *Aigner*, Die Auslegung von AGB und die Bedeutung der Vertrauenstheorie - zugleich zur Willensfreiheit beim Vertragsschluss und zum Zweck der AGB-Inhaltskontrolle, VbR 2023/40, 50.

<sup>104</sup> *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 432.

<sup>105</sup> *Ratka*, Allgemeine Geschäftsbedingungen, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 11.

<sup>106</sup> *Rummel* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 864a Rz 17.

Es gibt zwei Arten von ungewöhnlichem Inhalt, den objektiven und den subjektiven. Einerseits ist eine Klausel nicht von ungewöhnlichem Inhalt, wenn diese innerhalb derselben Branche von anderen Unternehmen ebenso verwendet wird.<sup>107</sup> Dies allein stellt jedoch noch keinen Grund dar, dass die Klausel jedenfalls Inhalt des Rechtsgeschäftes wird.

*Riedler fasst den objektiven Fall mMn folgendermaßen sehr pointiert zusammen: „Objektiv ungewöhnlich ist aber nicht nur eine (nicht verbreitete) branchenunübliche Bestimmung, sondern auch eine (verbreitete) branchenübliche Bestimmung, die nicht der redlichen Verkehrsübung entspricht, sodass hierbei die Inhaltskontrolle mit der Frage der Geltung verknüpft wird.“<sup>108</sup>*

Somit betrachtet man hier einerseits die Branchenüblichkeit, aber auch die redliche Verkehrsübung. Dies stellt aber eben nicht auf den konkreten Geschäftspartner ab, sondern unterscheidet nicht zwischen verschiedenen Konsumenten, wie es allerdings in der Praxis üblicherweise vorkommt. Es ist eine logische Annahme, dass es aufgrund der Individualität allerdings zu Situationen kommen kann, in welchen eine konkrete Klausel, trotz gewöhnlichen bzw. branchenüblichen Inhalts, aufgrund eines konkreten Zusammenhangs für das konkrete Gegenüber doch individuell ungewöhnlich sein kann. *Riedler* setzt sich kritisch mit einem Satz aus der Entscheidung des OGH in 7 Ob 242/18s auseinander, in welchem die subjektive Ungewöhnlichkeit ausgenommen wird durch das Gericht. *Riedler* sieht hier eine Einschränkung der subjektiven Komponente kritisch und nur bei Verbandsklagen als gegeben an.<sup>109</sup> Dieser Meinung zu folgen, wirkt für mich persönlich nur konsistent, wenn man sich die typischen Einbeziehungen von AGB aus der praktischen Sicht betrachtet. Derjenige, der sie zum Teil des Rechtsgeschäftes machen möchte, fertigt sie sehr bewusst und sorgfältig im Vorhinein an. Demgegenüber steht jemand, der unter Umständen noch nicht viel Erfahrung mit Rechtsgeschäften vorweisen kann, vielleicht subjektive Einschränkungen hat bezüglich der Kenntnisnahme von AGB und dergleichen. Eine generelle Ablehnung, wie sie der OGH hier vornimmt, halte ich ebenso für zu restriktiv. Umgekehrt wäre eine Pflicht der subjektiven Kenntnisnahme ja gerade ein Umstand, der ALLGEMEINE Geschäftsbedingungen obsolet machen würde. Jedoch eine in manchen Fällen notwendige subjektive Betrachtung wirkt für mich angebracht, um den individuellen täglichen Situationen gerecht zu werden und AGB für beide Seiten als faire Kontrahierungsmöglichkeit zu gestalten.

Der § 864a. ABGB fordert, dass neben einem ungewöhnlichen Inhalt, dieser ebenso nachteilig sein muss und nicht gesondert auf diese Klausel hingewiesen wurde. Daraus lässt sich bereits ableiten, dass man den ungewöhnlichen Inhalt nicht streng isoliert betrachten darf, sondern dies ein Zusammenspiel darstellt. Nachdem der ungewöhnliche Inhalt zuvor grob zusammengefasst wurde, möchte ich an dieser Stelle näher auf den Begriff der Nachteiligkeit eingehen. *Kolmasch*

---

<sup>107</sup> *Graf in Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 864a Rz 40.

<sup>108</sup> *Riedler in Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> § 864a ABGB - Teil 1 Rz 35.

<sup>109</sup> *Riedler in Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> § 864a ABGB - Teil 1 Rz 36.

fasst diesen folgendermaßen zusammen: „*Nachteilig ist jede objektive Schlechterstellung des Vertragspartners im Vergleich zu der bei Fehlen der Klausel bestehenden Rechts- bzw Vertragslage; eine gröbliche Benachteiligung ist nicht erforderlich.*“<sup>110</sup> Folglich wird bezüglich der Frage, ob die AGB-Klausel benachteiligend ist, anhand des dispositiven Rechtes gemessen. Hierbei ist der Maßstab die Sicht eines redlichen Vertragspartners, dies ist derselbe Maßstab wie beim vorherigen Kriterium. Betrachtet wird dies objektiv ex ante, also zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses, nicht danach.<sup>111</sup> Wenn für die konkrete Norm kein dispositives Recht gegeben ist, wird ein Vergleich dahingehend angestellt, ob der Geschäftspartner der Person, die die AGB einbezieht, ohne ebendiese Klausel rechtlich betrachtet besser stünde oder eben nicht.<sup>112</sup>

Wenn eine Klausel in den AGB nun ungewöhnlich ist und benachteiligend, so wird sie grundsätzlich nicht Vertragsinhalt, und die AGB werden grundsätzlich ohne ebendiese Klausel Teil des Rechtsgeschäftes. Der OGH geht hierbei einen Mittelweg zwischen absoluter und relativer Nichtigkeit. Das Gericht hat auch ohne Einwand konkrete Klauseln zu kontrollieren, wenn sich dies aus unstrittigen Tatumständen ergibt.<sup>113</sup> Wenn aber auf solch eine Klausel besonders hingewiesen wird, so ist diese unter Umständen sehr wohl Inhalt der AGB, sodass ein quasi weiteres Kriterium bei der Geltungskontrolle zu beachten ist, und zwar der Überraschungseffekt bzw Überrumpelungseffekt.<sup>114</sup>

Eine Überraschung für den Akzeptierenden hinsichtlich der AGB-Klauseln ist über viele verschiedene Wege denkbar. Zum einen kann sich dieser grundsätzlich aus der allgemeinen Optik der Klausel ergeben bzw aus der rechtlich-systematischen Reihung.<sup>115</sup> Das bedeutet, dass es entscheidend ist, ob ein durchschnittlicher redlicher Vertragspartner diese konkrete Klausel überraschend findet, nicht wegen des Inhalts, sondern wegen der Platzierung oder Darstellung. Wichtig hierbei ist, dass diese Vergleichsperson bzw dieser Maßstabsmensch auch nicht die gesamten AGB durchlesen muss, sondern überfliegen bzw nur Inhalt unter gewissen Überschriften genauer zu lesen und den Rest oberflächlich zu betrachten ausreicht.<sup>116</sup>

Hierzu ein Beispiel: Wenn in AGB mittels Nummerierung und Überschrift gearbeitet wird und innerhalb eines solchen Kapitels einiges in Fettschrift und Kursivschrift besonders hervorgehoben wird und dann in der normalen Schrift des entsprechenden Werkes absolut unüblicher und an dieser Stelle nicht erwartbarer Inhalt aufscheint, so wäre dies für solch einen Vertragspartner überraschend. Weiters wäre laut *Ratka* auch ein Inhalt, welcher nicht zur Überschrift gehört überraschend, etwa wenn etwas bezüglich der Gewährleistung und deren Einschränkung unter

---

<sup>110</sup> *Kolmasch*, Geltungskontrolle von AGB in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

<sup>111</sup> *Rummel* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 864a Rz 25.

<sup>112</sup> *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 864a Rz 46.

<sup>113</sup> *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 864a Rz 47.

<sup>114</sup> *Rummel* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 864a Rz 19.

<sup>115</sup> *Ratka*, Allgemeine Geschäftsbedingungen, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 12.

<sup>116</sup> *Riedler* in *Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> § 864a ABGB - Teil 1 Rz 40.

der Überschrift Zahlungsbedingungen zu lesen wäre.<sup>117</sup> So wie zuvor bereits erwähnt, kann man auch dieses Tatbestandsmerkmal der Überraschung nicht isoliert betrachten, sondern stets mit den anderen beiden.

Ein weiterer in der Praxis nicht unwichtiger Fall ist an dieser Stelle zu betrachten: Ging es in den oberen genannten Beispielen um „reguläre“ AGB-Klauseln, so stellt sich die Frage, wie nun in jenem Fall zu agieren ist, wenn derjenige, der sich den AGB bedienen möchte, gerade eine ungewöhnliche und benachteiligende Klausel integrieren möchte.

Laut *Riedler*<sup>118</sup> ist hier ein „*klarer und transparenter ausdrücklicher Hinweis*“ von Nöten. Dieser nennt hierbei als Beispiel, dass eine gewisse Regelung innerhalb der AGB durchgestrichen wird und darüber schriftlich dies mit einem anderen Inhalt adaptiert wird. Wenn nach solch einem Hinweis eine Einwilligung durch den Geschäftspartner des Rechtsgeschäftes erfolgt, unterliegt die Klausel nicht der Geltungskontrolle. Laut *Riedler* ist hierbei bezüglich der Einwilligung und deren nachträgliche Prüfung besondere Achtung walten zu lassen.

Nachdem nun die einzelnen Tatbestandsmerkmale getrennt voneinander dargestellt wurden, möchte ich mich abschließend der für die Praxis sehr relevanten Frage der Beweislast widmen. Je nachdem, welcher Fall gegeben ist, verändert sich diese. Grundsätzlich gilt, dass den Unterworfenen der AGB die Beweislast hinsichtlich der Ungewöhnlichkeit als auch der Nachteiligkeit trifft. In diesem Fall wird also angenommen, dass die unterfertigte Vertragsurkunde auch das tatsächlich Vereinbarte korrekt darstellt.<sup>119</sup> Der Fall, dass eine offenkundige Bedenklichkeit vorliegt, wurde oben bereits dargestellt und auf den Mittelweg des OGH hierbei verwiesen, trotzdem sei an dieser Stelle nochmal erwähnt: Wenn eine Partei in einem Gerichtsverfahren eine Klausel aus einem Vertragsformular oder aus AGB als Grundlage für ihren Standpunkt verwendet und ebendiese Klausel aufgrund der Umstände des Falles offensichtlich bedenklich erscheint, muss das Gericht die Gültigkeit dieser Klausel gemäß § 864a ABGB von Amts wegen prüfen. Dies gilt auch dann, wenn keine der Parteien ausdrücklich Einwände dagegen erhebt.<sup>120</sup>

Dies waren die allgemeinen rechtlichen Ausführungen bezüglich der Geltungskontrolle. Wie verhält sich dies nun in Anbetracht der Nutzungsvereinbarungen von Steam bzw Valve Corporation? Dieser Frage wird sich nachfolgend gewidmet.

Zur besseren Veranschaulichung werde ich jene Klauseln, die ich in diesem Abschnitt verwende mittels direktem Zitat veranschaulichen, um den bei der Geltungskontrolle so wichtigen Gesamteindruck bestmöglich wiederzugeben. Bevor ich mich den jeweiligen Stellen widme, gilt

---

<sup>117</sup> *Ratka*, Allgemeine Geschäftsbedingungen, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 12.

<sup>118</sup> *Riedler* in *Schwimmann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> § 864a ABGB - Teil 1 Rz 42.

<sup>119</sup> *Rummel* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 864a Rz 30.

<sup>120</sup> *Riedler* in *Schwimmann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> § 864a ABGB - Teil 1 Rz 44.

es generell zu sagen, dass Valve eingangs ein Inhaltsverzeichnis abbildet und unter die jeweilige Ziffer noch einmal mittels Buchstaben eine Unterteilung der Überschriften vornimmt und Themen so zusammenfasst.

Die erste Klausel, welche ich kurz thematisieren möchte, ist jene unter der Ziffer 1 mit dem Unterpunkt „B. Hardware; Abonnements; Inhalte und Dienste“. Hier wird im zweiten Absatz des betroffenen Unterpunktes auf andere Zusatzbedingungen verwiesen. Die genaue Formulierung habe ich nachfolgend zitiert. Wichtig zu erwähnen ist, dass die Hyperlinks auch auf der Website bzw dem originalen Dokument ebenso unterstrichen und weiß hervorgehoben sind im Vergleich zum übrigen Fließtext, welcher grau gehalten ist.

*„Darüber hinaus gelten gegebenenfalls Zusatzbedingungen (zum Beispiel Zahlungs- und Abrechnungsbedingungen), die unter der Internetadresse <http://www.steampowered.com> oder als Teil des Steam-Leistungsangebots (nachfolgend „Nutzungsrichtlinien“) veröffentlicht sind. Die Nutzungsrichtlinien umfassen die Steam-Regeln für das Verhalten im Online-Verkehr, [http://steampowered.com/index.php?area=online\\_conduct](http://steampowered.com/index.php?area=online_conduct) und die Erstattungsrichtlinie von Steam [http://store.steampowered.com/steam\\_refunds](http://store.steampowered.com/steam_refunds). Die Abonnementbedingungen, Nutzungsrichtlinien und die Datenschutzrichtlinie von Valve (die unter der Internetadresse <http://www.valvesoftware.com/privacy.htm> hinterlegt sind) sind für Sie verbindlich, sobald Sie Ihre Zustimmung zur Geltung dieser Bestimmungen oder der vorliegenden Vereinbarung erklären oder Sie in sonstiger Weise nach Maßgabe der Bestimmungen der Vertragsziffer 8 (Änderungen der vorliegenden Vereinbarung) rechtlich gebunden werden.“<sup>121</sup>*

Bis jetzt wurde in dieser Diplomarbeit nur auf Steam bzw Valve Corporation eingegangen. In der Prüfung der AGB von [EA](#) und [Epic Games](#) wird ersichtlich werden, dass auch diese auf weitere Nutzungsvereinbarungen bzw Zusatzbedingungen verweisen. Da die in dieser Diplomarbeit behandelten Unternehmen aufgrund ihrer wirtschaftlichen Relevanz ausgewählt wurden, stellt dies somit keine Besonderheit innerhalb der Videospiegelindustrie dar, sondern eine entsprechend gewöhnliche Klausel. Weiters ist die entsprechende Klausel nicht unter einer nicht zu erwartenden Überschrift zu finden. Hinsichtlich der Erstattungsrichtlinie ist besonders zu erwähnen, dass diese separat vor dem Kaufabschluss erwähnt wird, siehe Abbildung 1 im Kapitel [Einbeziehungskontrolle](#). Somit ist diese Klausel hinsichtlich der Geltungskontrolle unproblematisch.

---

<sup>121</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 8.8.2024).

Direkt beim anschließenden Unterpunkt „C. Ihr Konto“ folgt eine interessante Klausel. Bei dieser geht es darum, wie man mit dem erworbenen Videospiel bzw seinem Benutzeraccount verfahren darf.

*„Ihr Benutzerkonto und alle damit verbundenen Informationen (z. B.: Kontaktinformationen, Rechnungsadresse, Kontenverlauf und Abonnements, usw.) sind vertraulich. Dementsprechend ist es Ihnen nicht gestattet, Ihr Nutzungsrecht an Dritte zu veräußern oder Dritten entgeltlich zur Ausübung zu überlassen oder gegebenenfalls Abonnements an Dritte zu veräußern oder Dritten entgeltlich zur Ausübung zu überlassen, wenn und soweit dies Ihnen nicht ausdrücklich durch die Bestimmungen der vorliegenden Vereinbarung (einschließlich etwaiger Abonnementbedingungen oder Nutzungsrichtlinien) oder aufgrund ausdrücklicher Erlaubnis von Valve gestattet ist.“<sup>122</sup>*

Bei dieser Klausel verhält es sich ähnlich zur oben genannten. Wie im weiteren Verlauf dargestellt werden wird, verwenden die anderen beiden betrachteten Unternehmen ähnliche Formulierungen und generell wirkt diese branchenüblich. Weiters ist der Inhalt optisch nicht an einer nicht zu suchenden Stelle innerhalb der Nutzungsvereinbarungen platziert. Ich persönlich kann mir vorstellen, dass für manch einen Geschäftspartner der konkrete Inhalt im ersten Moment sehr wohl als ungewöhnlich zu qualifizieren sei, da manch einer der ein Videospiel erwirbt, damit rechnet, dass er seinen hierfür notwendigen Account, in welchem sich seine erworbene Spielebibliothek befindet, weiterveräußern bzw weitergeben darf. Diese Klausel wird in der [Inhaltskontrolle](#) im Detail behandelt. Ich möchte an dieser Stelle erwähnen, dass dies aus rechtlicher Sicht grundsätzlich kein Problem darstellt, da solche Einschränkungen gemäß der Privatautonomie erlaubt sind.<sup>123</sup> Da dies möglich, aber nicht durch dispositives Recht normiert wird, ist die Klausel sicherlich nachteilig. Da sie jedoch nicht auch zusätzlich ungewöhnlich ist, hält sie der Geltungskontrolle stand.

Die nächste dargestellte Klausel betrifft „2. Lizenzen A. Lizenz für allgemeine Inhalte und vertragsgegenständliche Leistungen“. Hierbei wird die gesamte lit abgebildet, da diese den Kern der vorliegenden Diplomarbeit darstellt.

*„Steam und Ihr(e) Abonnement(s) erfordern das Herunterladen und die Installation von Inhalten und vertragsgegenständlichen Leistungen auf Ihrem Computer. Valve räumt Ihnen hiermit eine nicht-ausschließliche Lizenz und ein Recht zur Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen für Ihren persönlichen, ausschließlich privaten Gebrauch (soweit eine kommerzielle Nutzung nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Vertragsbedingungen oder gemäß den einschlägigen Abonnementbedingungen gestattet ist) ein und Sie nehmen diese Lizenz hiermit*

---

<sup>122</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 8.8.2024).

<sup>123</sup> Büchele in Handig/Hofmarcher/Kucsko, urheber.recht<sup>3</sup> § 24 UrhG Rz 8.

*an. Die besagte Lizenz endet entweder mit kündigungsbedingter Beendigung (a) der vorliegenden Vereinbarung oder (b) eines Abonnements, das die Lizenz umfasst. Die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen sind Gegenstand einer Lizenzeinräumung, d. h. sie werden nicht veräußert. Die Ihnen eingeräumte Lizenz begründet keinerlei Eigentumsrechte an und in Bezug auf die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen. Damit Sie die Inhalte und vertragsgegenständlichen Leistungen nutzen können, bedarf es der Einrichtung und Unterhaltung eines Steam-Benutzerkontos, und gegebenenfalls ist es erforderlich, dass Sie den Steam-Client betreiben und eine Internetverbindung unterhalten.*

*Valve nimmt aus verschiedenen Gründen, d. h. insbesondere aus Gründen der Sicherheit und Stabilität des Systems und der Mehrspieler-Interoperabilität hinsichtlich der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen gegebenenfalls automatische Updates und Pre-Loads vor und entwickelt neue Versionen oder anderweitig verbesserte Angebote der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen, sodass sich die Systemvoraussetzungen für die Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen gegebenenfalls mit der Zeit verändern.*

*Sie erklären sich mit derartigen automatischen Updates einverstanden. Ihnen ist bekannt und Sie erkennen an, dass die vorliegende Vereinbarung (einschließlich der einschlägigen Abonnementbedingungen) Ihnen im Zusammenhang mit einem bestimmten Abonnement keinerlei Anspruch auf zukünftige Updates, neue Versionen oder sonstige Verbesserungen der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen verleiht, obwohl Valve für Sie nach eigenem, ausschließlich ihr zustehendem Ermessen gegebenenfalls derartige Updates usw. bereitstellen wird.“<sup>124</sup>*

Zunächst gilt zu sagen, dass auch hier keine Branchenunüblichkeit vorliegt. Weiters ist auch der Inhalt an keiner ungewöhnlichen Stelle zu finden. Weder befindet sich dieser unter einer ungewöhnlichen Überschrift, noch ist hinsichtlich der Struktur der Nutzungsvereinbarung etwas unüblich bzw ungewöhnlich. Die einzelnen Aussagen hierbei sind mMn für einen durchschnittlichen redlichen Geschäftspartner ev ein ungewöhnlicher Inhalt, da hier dem Geschäftspartner erst im Detail erklärt wird, was er eigentlich erwirbt mit dem Videospiel und wie er dieses verwenden darf, sowie dass er gerade kein Eigentum und keine entsprechenden Rechte erwirbt. Diese Absätze sind mMn inhaltlich sehr wohl einer genaueren inhaltlichen Prüfung zu unterziehen, jedoch ist dies kein ungewöhnlicher Inhalt iSd. Geltungskontrolle, sondern eine Frage der nachfolgenden Kapitel ([Inhaltskontrolle](#), [mögliche Sittenwidrigkeit nach § 879 \(1\) ABGB](#) und

[§ 6 KSchG](#)). Es ist kein Inhalt, den man in diesen AGB nicht vermuten könnte oder dergleichen, wodurch auch die lit A Teil der einbezogenen Nutzungsvereinbarung von Steam ist.

Die letzte Klausel, welche der Geltungskontrolle im Detail unterliegt, ist folgende:

#### „9. LAUFZEIT UND VERTRAGSBEENDIGUNG

##### C. Kündigung durch Valve

*Valve kann Ihr Konto oder bestimmte Abonnements jederzeit einschränken oder kündigen, wenn (a) Valve die Bereitstellung solcher Abonnements an Abonnenten in einer ähnlichen Situation im Allgemeinen einstellt, oder (b) Sie gegen die Bestimmungen dieser Vereinbarung verstoßen (einschließlich der Abonnementbedingungen oder Nutzungsregeln). Wenn Ihr Konto oder ein bestimmtes Abonnement von Valve aufgrund eines Verstoßes gegen diese Vereinbarung oder aufgrund unangemessener oder illegaler Aktivitäten eingeschränkt oder gekündigt oder storniert wird, besteht kein Anspruch auf eine Rückerstattung. Dieser Ausschluss eines Anspruchs auf Rückerstattung bezieht sich auch auf die Abonnementgebühren oder ungenutztes Guthaben in Ihrem Steam Wallet<sup>125</sup>.“<sup>126</sup>*

Für diese Klausel kann man nahezu das Gleiche wie zu der oben gerade Genannten sagen. Auch diese Bestimmung ist in dieser Form kein Novum innerhalb der Branche und per se nicht ungewöhnlich. Auch wenn diese Klausel nicht besonders hervorgehoben oder dergleichen ist, so ist sie nicht ungewöhnlich platziert oder an einer Stelle innerhalb der Nutzungsvereinbarung, an welcher man diese nicht erwarten würde. Diese Klausel ist im Vergleich zum dispositiven Recht sicherlich benachteiligend, da durch diese Bestimmung seitens Valve „jederzeit“ eine Einschränkung bzw Kündigung des Kontos bzw Abonnements ermöglicht wird, allerdings mit der Einschränkung, dass entweder ein Verstoß seitens des Nutzers begangen worden sein muss, oder das entfernte Spiel generell von Steam „im Allgemeinen“ eingestellt wird. Wie bereits gesagt, es erfolgt kein expliziter Hinweis auf diese Klausel, wobei dies auch in casu nicht notwendig ist, da mMn keine objektiv ungewöhnliche Klausel vorliegt. Der Inhalt wird ebenso in den nachfolgenden [Kapiteln](#) genauer behandelt, gerade weil sich hier für mich persönlich klar die Frage stellt, ob diese Bestimmung in der konkreten Form zulässig ist oder nicht.

---

<sup>125</sup> Valve bietet auf der Plattform Steam eine sog Steam Wallet an. Hierbei kann man durch diverse Zahlungsmittel oder Steam-Guthabenwertkarten (welche in Trafiken, Supermärkten, Tankstellen und anderen Geschäften zum Erwerb angeboten werden) Geldbeträge seinem Steam Benutzerkonto zuführen. Man spricht hierbei oftmals vom „Aufladen des Benutzerkontos“. Man kann um dieses Guthaben dann Videospiele im Steam Store erwerben oder am Steam Marketplace (digitaler Markt von Steam, auf dem gewisse digitale Im-Spiel Gegenstände erworben werden können). Die Steam Wallet wird von Valve innerhalb der Nutzungsvereinbarung erklärt unter Punkt „3 lit C“.

<sup>126</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 9.8.2024).

### 3. (Richterliche) Inhaltskontrolle

In diesem Kapitel und den darauffolgenden Unterkapiteln werden die zuvor bereits dargestellten Klauseln dem letzten Prüfungsschritt, der sog Inhaltskontrolle, unterzogen. Die österreichische Lehre ist nicht einer einheitlichen Meinung, welche Schutznormen konkret unter diesen abstrakten Begriff der Inhaltskontrolle fallen. Manchmal werden hierbei nur der § 879 (3) ABGB und § 6 KSchG dazu gezählt.<sup>127</sup> Andermal ist hierbei lediglich § 879 (3) ABGB gemeint.<sup>128</sup> Richtigerweise wird in der Lehre hierbei stets betont, dass diese Normen allesamt dogmatisch betrachtet eine Konkretisierung der Gesetz- bzw Sittenwidrigkeit darstellen.<sup>129</sup>

Die hL versteht in Österreich unter der Begrifflichkeit der Inhaltskontrolle „jegliche richterliche Wirksamkeitskontrolle“.<sup>130</sup> Somit fällt einerseits die Sittenwidrigkeitskontrolle gem § 879 (1) ABGB, der sog Wuchertatbestand des § 879 (2) Z 4 ABGB als auch die AGB-Inhaltskontrolle nach § 879 (3) ABGB unter diesen Begriff. Die vorliegende Diplomarbeit folgt dieser Betrachtungsweise, indem jedem der genannten Paragraphen, außer dem Wuchertatbestand, ein eigenes Unterkapitel gewidmet wird, in welchen die konkreten Klauseln anhand der entsprechenden Norm gemessen werden. Für Verbraucher wird der besonders wichtige § 6 KSchG ebenso geprüft. Sohin ist es möglich, dass eine Klausel aufgrund eines vorangegangenen Unterkapitels bereits als problematisch eingestuft wurde, jedoch trotzdem in nachfolgenden Kapiteln geprüft wird. Dies erachte ich als konsequent, da in der Praxis vor Gericht genauso jede Möglichkeit einer potenziellen Rechtswidrigkeit in eventu angeführt werden würde.

#### a) Gesetzwidrigkeitskontrolle gem § 879 (1) ABGB

§ 879 (1) ABGB lautet folgendermaßen: „*Ein Vertrag, der gegen ein gesetzliches Verbot oder gegen die guten Sitten verstößt, ist nichtig.*“ Dieser kurz anmutende Satz stellt jedoch einen der zentralsten Eckpfeiler in der österreichischen Privatautonomie dar.<sup>131</sup>

Aus dem Wortlaut „Ein Vertrag, der gegen ein gesetzliches Verbot... verstößt, ist nichtig.“ ergibt sich die Kontrolle der Gesetzwidrigkeit. Obwohl der Gesetzgeber hier explizit das Wort „Vertrag“ verwendet, wird dies als Synonym für „privatrechtliche Rechtsgeschäfte aller Art“ erachtet.<sup>132</sup> Dies hat der OGH in der Entscheidung 6 Ob 266/11b bestätigt und weiters festgestellt, dass eine faktische Handlung nicht dem Sinne des § 879 ABGB entspricht.<sup>133</sup>

<sup>127</sup> *Bydlinski P.*, BR I AT<sup>9</sup> Rz 6/27f; *Ratka*, Inhaltskontrolle (AGB), in RDB Keywords<sup>1</sup> (Stand 2021, rdb.at); *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/20f.

<sup>128</sup> Zum Beispiel *Kolmasch*, Inhaltskontrolle von AGB, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at), ebenso *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 436.

<sup>129</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/20; *Bydlinski P.*, BR I AT<sup>9</sup> Rz 6/27; *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 436.

<sup>130</sup> *Pabel*, Vertragsfreiheit, Richtigkeitsgewähr des Vertragsmechanismus und Inhaltskontrolle, ÖJZ 2022/157 mwN.

<sup>131</sup> *Graf in Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 1; *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 19/1f; *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 550; *Krejci in Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 4 (Stand 2014, rdb.at); *Kolmasch*, Sittenwidrigkeit, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at); *Kolmasch in Schwimann/Neumayr* (Hrsg), ABGB Taschenkommentar<sup>9</sup> § 879 Rz 1 (2023).

<sup>132</sup> *Wolfsberger*, Sittenwidrigkeit, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 1 (Stand 2021, rdb.at).

<sup>133</sup> OGH 16.02.2012, 6 Ob 266/11b Rz 5.4.

Wie das Wort Gesetzeswidrigkeit bereits impliziert, muss gegen konkrete Gebote oder Verbote der Rechtsordnung gehandelt werden.<sup>134</sup> Hierunter fallen in erster Linie inländische Gesetze, also Gesetze im Verfassungsrang, Bundesgesetze, oder Landesgesetze, aber auch „für die Parteien geltende Verordnungen“.<sup>135</sup> Unmittelbar anwendbares EU-Recht wird ebenso unter den Wortlaut des § 879 (1) ABGB subsumiert.<sup>136</sup> Weiters gilt dies für das Primärrecht der EG im Rahmen privatrechtlicher Regelungen, ebenso für unmittelbar anwendbare EU-Richtlinien bzw deren Bestimmungen und für europäische Verordnungen.<sup>137</sup>

Wird nun entgegen solch eines Gebots bzw Verbots gehandelt, stellt sich die Frage der Rechtsfolgen hierfür. Obwohl der Wortlaut des § 879 (1) ABGB „... ist nichtig“ grundsätzlich eine solche Nichtigkeit nahelegen würde, ist dies jedoch nur augenscheinlich so. Die stRsp und einhL sind sich einig, dass nicht jeder Verstoß gegen ein Gesetz automatisch zur Nichtigkeit führt.<sup>138</sup> Die Rechtsfolge misst sich in den Fällen der Gesetzeswidrigkeit in erster Linie an diesem „verletzten“ Gesetz. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ordnet die jeweilige Norm Nichtigkeit im Falle einer Verletzung ebendieser an, oder es muss eruiert werden, ob der Verbotszweck eine Ungültigkeit fordert, oder eben nicht.<sup>139</sup> Bei ausdrücklicher Anordnung der Nichtigkeit durch die Rechtsnorm wird dieser idR nicht besonders thematisiert, weiters ist in diesen Fällen keine Berufung auf den § 879 (1) ABGB von Nöten, da diese Normen ja gerade eine Nichtigkeit anordnen und somit eine Sondernorm darstellen.<sup>140</sup> Ansonsten muss der Normzweck ergründet werden und der Grund des Verbotes bzw Gebotes entscheidet, ob im Falle eines Zuwiderhandelns Teilnichtigkeit vorliegt oder Gesamtnichtigkeit.<sup>141</sup>

*Riedler fasst das vorhin erwähnte sehr gut verständlich und pointiert zusammen: „Zusammenfassend ist also festzuhalten, dass sich die Fragen nach absoluter, relativer Gesamt- oder Teilnichtigkeit des Rechtsgeschäftes nach dem konkreten Schutzzweck der im Einzelfall verletzten Norm beurteilt. Inhaltsverbote und Verstöße gegen öffentliche Interessen führen tendenziell eher zur absoluten Nichtigkeit, während Verstöße gegen Normen, die bloß zum Schutz einer Partei existieren, tendenziell eher relative Nichtigkeit nach sich ziehen. Verstöße gegen Normen, die Art und Weise des Zustandekommens des Rechtsgeschäftes regeln, sind dagegen zivilrechtlich oftmals überhaupt irrelevant.“<sup>142</sup>*

Ein Beispiel für Normen, die Nichtigkeit diverser Verträge androhen, ist direkt Absatz 2 leg cit. In § 879 (2) Z 1 – 4 ABGB werden deklarativ (wegen des Wortlauts „insbesondere“) diverse Tatbestandsmerkmale normiert, welche zu beachten sind. Da diese Z in casu nicht einschlägig sind, wird auf diese nicht weiter eingegangen. Eine sehr bedeutende Schutznorm im Vertragsrecht

<sup>134</sup> *Bydlinski P.*, BR I AT<sup>9</sup> Rz 7/36.

<sup>135</sup> *Krejci in Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 16.

<sup>136</sup> *Graf in Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 12.

<sup>137</sup> *Graf in Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 12.

<sup>138</sup> *Kolmasch in Schwimann/Neumayr*, ABGB TK<sup>6</sup> § 879 ABGB Rz 3.

<sup>139</sup> *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 551.

<sup>140</sup> *Krejci in Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 22.

<sup>141</sup> *Kolmasch in Schwimann/Neumayr*, ABGB TK<sup>6</sup> § 879 ABGB Rz 3.

<sup>142</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 19/10.

stellt § 6 KSchG dar. Dieser wird im [entsprechenden Kapitel](#) näher beleuchtet und diverse Klauseln des Beispiels Steam werden auf eine etwaige Verletzung geprüft. Da in casu sonst keine weiteren Rechtsnormen anzudenken sind, wird an dieser Stelle hinsichtlich der Gesetzeswidrigkeit keine praktische Prüfung der bereits dargestellten Klauseln vorgenommen, da diese nachfolgend stattfindet.

## **b) Sittenwidrigkeitskontrolle gem § 879 (1) ABGB**

Die Sittenwidrigkeitskontrolle ergibt sich, wie auch die Gesetzeswidrigkeitskontrolle, aus § 879 (1) ABGB. Somit handelt es sich bei dieser ebenso um eine Grenzziehung der privatautonomen Freiheit.<sup>143</sup> Es geht hierbei darum, Rechtslücken zu schließen, da durch Gebote bzw Verbote bei lebensnaher Betrachtung niemals jeder denkbare SV durch den Gesetzgeber abgedeckt werden kann.<sup>144</sup> Aus diesem Grund hat dieser die rechtlich offen anmutende Formulierung „Ein Vertrag, der... gegen die guten Sitten verstößt, ist nichtig.“ in § 879 (1) ABGB verwendet. Diese ist jedoch bewusst gewählt um einen „generalklauselartigen Auffangtatbestand“ zu schaffen.<sup>145</sup> Der OGH hat in seiner Entscheidung 6 Ob 140/18h in der rechtlichen Beurteilung Sittenwidrigkeit folgendermaßen definiert bzw bestätigt: *„Sittenwidrig sind nach ständiger Rechtsprechung Verträge, wenn eine Interessenabwägung eine grobe Verletzung rechtlich geschützter Interessen ergibt oder wenn bei Interessenkollisionen ein grobes Missverhältnis zwischen den verletzten und den geförderten Interessen vorliegt.“*<sup>146</sup> Die hL erachtet solche Rechtsgeschäfte als sittenwidrig iSd § 879 (1) ABGB, die *„im Widerspruch zum Rechtsgefühl aller billig und gerecht denkenden Rechtsunterworfenen stehen“*.<sup>147</sup> Wie *Bydlinski* dies richtigerweise sehr pointiert ergänzt: *„Da sich zu diesem Personenkreis aber wohl jeder Rechtsanwender zählen möchte, sollte man auf jeden Fall objektive Kriterien heranziehen als ein bloßes Gefühl;... Die zitierte Formel macht aber immerhin bereits deutlich, dass dieses „ungeschriebene Recht“, zu dem auch die natürlichen Rechtsgrundsätze (vgl §7) gehören, im Schnittbereich von Recht und anerkannten Grundsätzen der Moral liegt.“*<sup>148</sup> Somit stellt sich die Frage, ob etwas sittenwidrig ist, als eine sehr schwierig zu beantwortende dar. Hierbei sind viele Faktoren zu beachten und ist gerade entgegen einer Gesetzeswidrigkeit nicht „einfach nur“ auf eine Norm und deren Schutzzweck abzustellen, Interessenskollisionen, Missverhältnisse der Interessen, Abwägungen dieser, aber auch in gewisser Weise Moral sind hierbei zu beachten und zu prüfen. Wobei hinsichtlich der allgemein anerkannten Normen der Moral eine Einbeziehung nicht unumstritten ist.<sup>149</sup>

*Aigner*<sup>150</sup> spricht einen wichtigen, bisher nicht erwähnten Fakt an, nämlich dass es hier bzw allgemein bei der Inhaltskontrolle gewissermaßen ebenso um eine Beurteilung der „materiellen

<sup>143</sup> *Wolfsberger*, Sittenwidrigkeit, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 1.

<sup>144</sup> *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 60.

<sup>145</sup> *Kolmasch*, Sittenwidrigkeit, in Lexis Briefings.

<sup>146</sup> OGH 31.08.2018, 6 Ob 140/18h Rz 1.6..

<sup>147</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 19/24.

<sup>148</sup> *Bydlinski P.*, BR I AT<sup>9</sup> Rz 7/37.

<sup>149</sup> *Wolfsberger*, Sittenwidrigkeit, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 5.

<sup>150</sup> *Aigner*, VbR 2023/40, 50.

Vertragsgerechtigkeit“ geht. Hierbei wird der durch die Auslegung gewonnene Inhalt auch an den gesetzlichen, zT speziell unter Berücksichtigung des Faktors der verdünnten Willensfreiheit zugeschnittenen Normen, gemessen. Wichtig zu erwähnen ist, dass Vertragsbestandteile bzw Verträge anhand der generellen Auslegungsregeln der §§ 914 ff ABGB auszulegen sind. Aus dem Sittenwidrigkeitskorrektiv heraus wurden im Laufe der Zeit gewisse Konstellationen in eigene Gesetze bzw Rechtsnormen integriert bzw durch Novellen adaptiert. Hierfür wichtigste Beispiele sind der [§ 879 \(3\) ABGB](#), als auch [§ 6 KSchG](#).<sup>151</sup>

Es haben sich aus dem Sittenwidrigkeitskorrektiv nun mehrere Fallgruppen gebildet. Diese sind jedoch unterschiedlich detailliert unterteilt in der Lehre.<sup>152</sup> Dies sei der Vollständigkeit halber an dieser Stelle erwähnt, stellt jedoch in der vorliegenden Diplomarbeit keinen Schwerpunkt dar und ist deshalb nur im Zuge der praktischen Prüfung angeführt. Bevor ich mich der Prüfung der oben genannten Klauseln widme, möchte ich kurz zwei für die Praxis äußerst relevante Umstände thematisieren. Zum einen die Frage der Beweislast bei der Sittenwidrigkeitsprüfung, zum anderen die Rechtsfolgen ebendieser. Bezüglich der Beweislast ist zu sagen, dass § 879 (1) ABGB keine besonderen Beweislastregelungen aufweist und weder in der Lehre noch in der Rsp eine solche Besonderheit zu finden wäre. Lediglich beim Abs 3 leg cit wird eine solche Beweislastumkehr alternativ in der Lehre vertreten.<sup>153</sup> Dementsprechend schadet die Nichterbringung des Nachweises der Sittenwidrigkeit demjenigen, der sich auf ebendiese beruft. Hinsichtlich der Rechtsfolgen gilt zu sagen, dass die Ausführungen der Gesetzwidrigkeit auch hier gelten. Dementsprechend ist absolute Nichtigkeit als auch Teilnichtigkeit denkbar, vorausgesetzt der übrigbleibende Teil des Vertrages ist „selbständig bestandsfähig“. <sup>154</sup> Grundsätzlich ist bei Sittenwidrigkeit im Falle des Schutzes öffentlicher Interessen bzw Schutzes Dritter absolute Nichtigkeit gegeben, welche von Amts wegen wahrzunehmen ist.<sup>155</sup> In den anderen Fällen ist Teilnichtigkeit einschlägig, welche durch Parteieneinbringung geltend gemacht werden muss.<sup>156</sup> Die Rückabwicklung wird hier nicht genauer thematisiert, da sie nicht Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit ist. Hinweisen möchte ich jedoch besonders auf den Meinungsstreit innerhalb der Lehre, wobei ein Teil (*Riedler* zB) bei relativer Nichtigkeit von einer unbegrenzt geltend machbaren Rückabwicklung spricht und der andere Teil der L hier eine 30-jährige Verjährungsfrist ins Treffen führt.<sup>157</sup>

Dies war eine theoretische Zusammenfassung. Nun möchte ich gewisse Klauseln von Steam, exemplarisch für die Videospieleindustrie, auf eine etwaige Sittenwidrigkeit prüfen. Eingangs

---

<sup>151</sup> *Aigner*, VbR 2023/40, 50; ebenso *Wolfsberger*, Sittenwidrigkeit, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 6.

<sup>152</sup> Drei Fallgruppen zB *Kolmasch*, Sittenwidrigkeit, sehr detailliert mit 8 Fallgruppen und vielen Untergruppen *Krejci* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 62ff.

<sup>153</sup> *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 436.

<sup>154</sup> *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 229.

<sup>155</sup> *Kolmasch* in *Schwimann/Neumayr*, ABGB TK<sup>6</sup> § 879 ABGB Rz 23.

<sup>156</sup> *Kolmasch* in *Schwimann/Neumayr*, ABGB TK<sup>6</sup> § 879 ABGB Rz 24.

<sup>157</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 19/28.

möchte ich erwähnen, dass ich wie bei der [Geltungskontrolle](#) den jeweiligen Originaltext mittels Zitates einfüge und mich dann der entsprechenden Klausel widme.

Die erste Klausel, die geprüft wird, betrifft Punkt „2. Lizenzen A. Lizenz für allgemeine Inhalte und vertragsgegenständliche Leistungen“. Hierbei wird die gesamte lit abgebildet, da diese den Kern der vorliegenden Diplomarbeit darstellt:

*„Steam und Ihr(e) Abonnement(s) erfordern das Herunterladen und die Installation von Inhalten und vertragsgegenständlichen Leistungen auf Ihrem Computer. Valve räumt Ihnen hiermit eine nicht-ausschließliche Lizenz und ein Recht zur Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen für Ihren persönlichen, ausschließlich privaten Gebrauch (soweit eine kommerzielle Nutzung nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Vertragsbedingungen oder gemäß den einschlägigen Abonnementbedingungen gestattet ist) ein und Sie nehmen diese Lizenz hiermit an. Die besagte Lizenz endet entweder mit kündigungsbedingter Beendigung (a) der vorliegenden Vereinbarung oder (b) eines Abonnements, das die Lizenz umfasst. Die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen sind Gegenstand einer Lizenzeinräumung, d. h. sie werden nicht veräußert. Die Ihnen eingeräumte Lizenz begründet keinerlei Eigentumsrechte an und in Bezug auf die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen. Damit Sie die Inhalte und vertragsgegenständlichen Leistungen nutzen können, bedarf es der Einrichtung und Unterhaltung eines Steam-Benutzerkontos, und gegebenenfalls ist es erforderlich, dass Sie den Steam-Client betreiben und eine Internetverbindung unterhalten.*

*Valve nimmt aus verschiedenen Gründen, d. h. insbesondere aus Gründen der Sicherheit und Stabilität des Systems und der Mehrspieler-Interoperabilität hinsichtlich der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen gegebenenfalls automatische Updates und Pre-Loads vor und entwickelt neue Versionen oder anderweitig verbesserte Angebote der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen, sodass sich die Systemvoraussetzungen für die Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen gegebenenfalls mit der Zeit verändern.*

*Sie erklären sich mit derartigen automatischen Updates einverstanden. Ihnen ist bekannt und Sie erkennen an, dass die vorliegende Vereinbarung (einschließlich der einschlägigen Abonnementbedingungen) Ihnen im Zusammenhang mit einem bestimmten Abonnement keinerlei Anspruch auf zukünftige Updates, neue Versionen oder sonstige Verbesserungen der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen verleiht, obwohl Valve für Sie nach eigenem, ausschließlich ihr zustehendem Ermessen gegebenenfalls derartige Updates usw. bereitstellen wird.“<sup>158</sup>*

Diese Regelungen beinhalten zu viele Ausführungen, um alles darin auf einmal zu analysieren. Dementsprechend möchte ich nun einmal den ersten Absatz mit dessen verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten<sup>159</sup> bzw Auswirkungen näher beleuchten. Als erstes möchte ich mich hier der Tatsache widmen, dass man eine Lizenz erwirbt, die den Kunden dazu befähigt, das entsprechende Spiel (welches von Valve Abonnement genannt wird) downzuloaden und zu nutzen. Man erwirbt dezidiert kein Eigentum und darf diese Lizenz ausschließlich privat verwenden (außer Valve erlaubt dies im Einzelfall). Bezüglich der [Lizenz](#) und des Nichterwerbes von Eigentum möchte ich auf mein Kapitel „[Spannungsverhältnis zwischen Eigentumsrecht und Lizenzrecht](#)“ verweisen. Ich habe bereits dargelegt, warum mMn ein Durchschnittskonsument auf den Gedanken, dass er Eigentum erwirbt, kommen kann. Da den vorliegenden Nutzungsvereinbarungen stets zuzustimmen ist, unabhängig von der Erwerbsart, ist dies eine Klausel, die manch einen verwundern kann. Jedoch ist dies rechtlich unbedenklich. Es wird nur die Rechtslage bzw das Nutzungsrecht der Lizenz niedergeschrieben. Wie in den vorangegangenen Kapiteln dargestellt ist dies nicht sittenwidrig.

Bezüglich der Erweiterung, dass diese Lizenz nur Privaten gewährt wird, solange nichts anderes genannt ist, möchte ich anmerken, dass ich persönlich diesen Teil der Klausel sehr fraglich finde. Natürlich steht es dem Unternehmer im Rahmen der Privatautonomie zu, seinen Vertragspartner frei zu wählen, jedoch im Gesamtkontext betrachtet empfinde ich es hier sehr wohl befremdlich, dass man erst innerhalb der AGB diesen Umstand anführt und nicht zB beim Schritt der Zustimmung der AGB durch den Käufer, ohne welcher kein Vertragsschluss möglich ist, bereits darauf hinweist. Jedoch soll gem § 914 ABGB nicht am Wort geklebt werden, sondern eine einfache Vertragsinterpretation durchgeführt werden, wobei die Übung des redlichen Verkehrs, mit dem Grundsatz „falsa demonstratio non nocet“ (eine falsche Bezeichnung schadet nicht) hier zutreffend ist.<sup>160</sup> MMn ist diese Formulierung innerhalb Klausel erstens nicht alleinstehend zu werten, sondern mit den Unterpunkten „3. E. Erwerb im Einzelhandel“, „3. F. Von Steam autorisierte Wiederverkäufer“, als auch „2. G. Nutzungsbeschränkungen bezüglich der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen“, in Verbindung zu setzen. Weiters ist dies auch mit einer lebensnahen Betrachtung zu beurteilen. Die angesprochenen Klauseln lauten:

Ad 3. E.: *„Valve kann Käufern von Produktversionen in Einzelhandelsverpackung oder OEM-Versionen von Valve-Produkten ein Abonnement anbieten oder verlangen, dass sie ein Abonnement abschließen. Zur Aktivierung Ihres Abonnements wird der „CD-Key“ oder „Product Key“ (Produktschlüssel) benötigt, der diesen Versionen beiliegt. Weitere Anweisungen erhalten Sie zusammen mit dem jeweiligen Produkt.“*<sup>161</sup>

---

<sup>159</sup> Zur Auslegung von AGB siehe *Aigner*, VbR 2023/40, 50.

<sup>160</sup> *Aigner*, VbR 2023/40, 50.

<sup>161</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 4.9.2024).

Ad 3. F.: „Sie können Abonnements über einen Vertrags-Wiederverkäufer von Valve bestellen. Der „Product Key“ (Produktschlüssel), der solchen Bestellungen beiliegt, wird zur Aktivierung Ihres Abonnements benötigt. Weitere Anweisungen erhalten Sie zusammen mit dem jeweiligen Produkt. Wenn Sie ein Abonnement bei einem Vertrags-Wiederverkäufer von Valve bestellen, verpflichten Sie sich dadurch, alle Fragen zum Produktschlüssel an diesen Wiederverkäufer zu richten.“<sup>162</sup>

Ad 2. G.: „Soweit nicht gemäß der vorliegenden Vereinbarung oder den einschlägigen Abonnementbedingungen gestattet, ist es Ihnen untersagt, die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen für andere Zwecke als für den zulässigen Zugriff auf die Steam-Plattform und auf Ihre Abonnements sowie für den privaten, nicht kommerziellen Gebrauch zu verwenden. Soweit nicht gemäß der vorliegenden Vereinbarung (umfasst sind hier auch jegliche Abonnementbedingungen oder Nutzungsrichtlinien) und ungeachtet der vorliegend geregelten Beschränkungen nach einschlägigem (Gesetzes-)Recht ausdrücklich gestattet, ist es Ihnen untersagt, die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen oder sonst über die Steam-Plattform abgerufene Software ohne die vorherige, schriftliche Zustimmung von Valve ganz oder teilweise zu kopieren, zu fotokopieren, zu vervielfältigen, zu veröffentlichen, zu vertreiben, zu übersetzen, nachzukonstruieren, zu verändern, zu zerlegen, zu dekompileieren, zur Grundlage eines abgeleiteten Werks zu machen oder aus ihr/ihnen den Quellcode abzuleiten oder von ihr/ihnen Schutzrechtshinweise oder sonstige Kennzeichen zu entfernen.“<sup>163</sup>

Ich komme bei der Gesamtbetrachtung unter Berücksichtigung des redlichen Verkehrs gem § 914 ABGB für mich zu folgender Auslegung: Es geht hier einerseits darum, dass Formen von Weiterverkauf des Accounts als auch des jeweiligen Spieles unterbunden werden sollen. Konkret meine ich hier, die dubios anmutenden Angebote, welche sich im Internethandel die letzten Jahre etabliert haben. Hier gibt es Unternehmen, welche gezielt Accounts mit nur einem Videospiele billig unter Marktpreisen verkaufen. Dies möchte Steam (mMn) möglicherweise hiermit unterbinden. Da man als Unternehmer die Möglichkeit hat, Spiele physisch als auch digital zu vertreiben, man aber hierbei mit Valve in Kontakt treten und entsprechende Verträge abschließen muss, wird ein genereller Verkauf nicht verboten. Vielmehr sollen Videospiele nicht über diesen Weg erworben werden und anschließend verkauft werden.<sup>164</sup>

Weiters soll damit zB auch das seit mehreren Jahren stärker werdende Phänomen des entgeltlichen Entwickelns von Cheat-Software und des anschließenden Massenverkaufs unterbunden werden. Hierbei wird ein Videospiele meistens regulär erworben, inkl dem

<sup>162</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 4.9.2024).

<sup>163</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 4.9.2024).

<sup>164</sup> Bezüglich des Zeitpunktes des Abschlusses eines Lizenzvertrages wie auch die Konstellation bzw die Probleme mit nicht autorisierten Dritten siehe im Detail Jänich, Die Veräußerung von Produktschlüsseln (Product Keys) für Computerspiele - immer ein Problem des Urheberrechts?, KuR 2020, 78.

dazugehörigen Anti-Cheat Systems.<sup>165</sup> Dieses wird dann auf Schwachstellen untersucht, aber auch das Videospiel und dessen Quellcodes selbst. Anschließend wird gezielt ein eigener Quellcode entwickelt, welcher Abläufe innerhalb des Videospieles verändern soll. Meistens findet dies bei den kompetitiven Multiplayer Spielen statt, um sich selbst zu bevorteilen oder dem Gegner das Spiel zu erschweren. In Extremfällen kann es auch dazu kommen, dass andere Spieler vom Server ausgeschlossen werden oder käuflich erwerbbar im-Spiel Währungen dem eigenen Konto unberechtigtweise zugeführt werden. Dies sind für den jeweiligen Entwickler aber auch Verkäufer entsprechend gravierende Eingriffe, die das Werk und den wirtschaftlichen Erfolg bedrohen. Als Käufer darf man die entsprechenden Dateien und Quellcodes nicht für andere Zwecke nutzen als zu Spielen. Hinsichtlich der Cheat Software möchte ich ergänzend auf Punkt „4. VERHALTEN IM ONLINE-VERKEHR, BETRUG UND MANIPULATION VON PROZESSEN“ verweisen, welcher dezidiert die Nutzung von solch einer Software verbietet und als einen Kündigungsgrund seitens Valve darstellt.

Ein weiteres Szenario, welches zwar dem Wortlaut nach umfasst wäre, mMn aber ev nicht beabsichtigterweise darunterfallen soll, sind Influencer<sup>166</sup>. An dieser Stelle möchte ich dieser Thematik einen eigenen Exkurs widmen, da dieses Thema ein wirtschaftlich besonders relevantes ist. Influencer spielen Videospiele und übertragen diese live auf diversen Internetseiten<sup>167</sup> oder zeichnen sich beim Spielen auf und laden anschließend diese Videos ins Internet hoch.<sup>168</sup> Jede Internetseite bietet hierbei unterschiedliche Möglichkeiten hinsichtlich der Monetarisierung an. Diese stellen folglich ihre wirtschaftliche Einnahmequelle dar. Sie verwenden hierbei das erworbene Videospiel und dieses bildet gewissermaßen eine notwendige Grundlage für deren Videoinhalt. Solange nicht eine Zustimmung hierfür erfolgt, wäre dies nach der vorliegenden Formulierung rechtlich nicht erlaubt.

Nun möchte ich Gedanken einfließen lassen, warum mMn dieses Szenario ev nicht darunter zu verstehen sein soll:

Man könnte argumentieren, dass der Hinweis, dass Spiele nur von Privatpersonen erworben und nicht kommerziell genutzt werden dürfen, lediglich in den AGB zu finden ist. Aus praktischen Gründen wäre es sinnvoll, diesen Hinweis, ähnlich wie die Rückgaberrichtlinien, vor dem Kaufabschluss bei der Bestätigung der Nutzungsvereinbarung zu erwähnen. So könnte

---

<sup>165</sup> Mit Anti-Cheat Software bzw Programm ist jede Applikation gemeint, welche während des Spiels bzw beim Start Scans auf Veränderungen der Software oder einer Implementierung eines Programmes durchführt.

<sup>166</sup> Influencer – vom Englischen to influence (zu beeinflussen) bezeichnet eine Person, welche auf Social Media eine größere Reichweite besitzt und diese Präsenz als Unternehmer für monetäre Zwecke zum Lebenserhalt nutzt.

<sup>167</sup> Die hierbei bekannteste Plattform für Live-Übertragung von Videospiele ist Twitch.tv. Siehe *Statista*, Beliebteste Videospiel-Streaming-Seiten in Deutschland im Jahr 2022, <https://de.statista.com/prognosen/999797/deutschland-beliebteste-videospiel-streaming-seiten> (abgerufen am 5.9.2024).

<sup>168</sup> YouTube ist bei der Videospiel-Live Übertragung Platz 2, aber in erster Linie für Videos bekannt *Statista*, Beliebteste Videospiel-Streaming-Seiten in Deutschland im Jahr 2022, <https://de.statista.com/prognosen/999797/deutschland-beliebteste-videospiel-streaming-seiten> (abgerufen am 5.9.2024).

sichergestellt werden, dass Spiele nur unter der Bedingung erworben werden können, dass sie ausschließlich für private Zwecke genutzt werden. Ein weiteres Argument könnte sein, dass die Präsentation eines Videospiele durch eine bekannte Person als Werbung für das Spiel dient. Social Media Marketing hat sich im letzten Jahrzehnt zu einer beliebten Vertriebsstrategie entwickelt. Unternehmen können durch die kostenlose Vorführung ihrer Produkte erhebliche Marketingkosten einsparen. Insbesondere YouTube gehört 2024 zu den beliebtesten Social Media Plattformen für die Altersgruppe der 18- bis 64-Jährigen.<sup>169</sup> Im vergangenen Januar nutzten 51% der Unternehmen YouTube als Marketingplattform.<sup>170</sup> Dadurch können Unternehmen eine neue Zielgruppe kostenlos erreichen, was sowohl für Influencer als auch für Valve eine wirtschaftlich vorteilhafte Symbiose darstellt.

Nun möchte ich auf die Gegenargumente dieser Interpretation eingehen. Zusammengefasst lässt sich sagen, dass ein Unternehmer grundsätzlich nicht verpflichtet ist, besonders intensiv auf seine AGB hinzuweisen. Das Gesetz schafft mit § 864a ABGB und der damit einhergehenden [Geltungskontrolle](#) einen vorgelagerten Prüfungsschritt zur Inhaltskontrolle, wodurch ungewöhnliche, überraschende und nachteilige Klauseln nicht Vertragsbestandteil werden sollen. Im vorliegenden Fall wurde diese Klausel teilweise erwähnt, aber als unproblematisch betrachtet, da sie nicht überraschend platziert ist. Im Gegenteil, innerhalb der Nutzungsvereinbarungen wird an allen rechtlich sinnvollen Stellen auf diesen Umstand hingewiesen. Daher ist die Interpretation, dass Influencer aufgrund „fehlender Vehemenz“ ausgenommen werden sollen, übertrieben.

Bezüglich der Argumentation einer potenziellen wirtschaftlichen Symbiose zwischen Influencern und Valve bzw. Videospieleherstellern sei gesagt, dass eine Auslegung, die auch diese kommerzielle Nutzung umfasst, dies nicht ausschließt. Diese Form der Nutzung ist weiterhin durch Marketingverträge möglich, auch wenn sie dann wahrscheinlich mit einer monetären Gegenleistung verbunden ist. Eine kostengünstige Variante wäre denkbar, wenn Valve ausgewählten Influencern einen kostenlosen Produktschlüssel mit Erlaubnis zur kommerziellen Nutzung zur Verfügung stellt. Die zitierten Textstellen besagen, dass eine kommerzielle Nutzung unter entsprechender Erlaubnis ohnehin möglich ist. Ich persönlich tendiere zu der Auslegung, dass Influencer ebenfalls unter die Nutzungsvereinbarungen fallen sollten. Für mich ist aus der Möglichkeit einer Erlaubnis abzuleiten, dass dies eher eng als weit zu verstehen ist, da Valve jederzeit eine entsprechende Erlaubnis erteilen kann.

Unabhängig davon, welche Auffassung man hinsichtlich des letzten Punktes vertritt, so gelangt man mMn gem § 914 ABGB zu einer bestimmten Auslegung der Formulierungen. Sohin ist der § 915 ABGB bezüglich einer undeutlichen Aussage, durch die vorliegende Interpretation hinfällig.

---

<sup>169</sup> Statista, Beliebteste soziale Netzwerke in Österreich im Jahr 2024, <https://de.statista.com/prognosen/1000235/oesterreich-beliebteste-soziale-netzwerke> (abgerufen am 4.9.2024).

<sup>170</sup> Social Media Examiner, Anteil der Unternehmen, die folgende Social-Media-Plattformen nutzen, weltweit im Januar 2024 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/71251/umfrage/einsatz-von-social-media-durch-unternehmen/> (abgerufen am 5.9.2024).

Im nächsten Schritt ist nun aber zu ergründen, ob der mMn komplette Ausschluss von kommerzieller Verwendung ohne explizite Erlaubnis sittenwidrig ist, oder nicht. Ein hierbei für mich wichtiger Punkt ist jener, dass diese Klausel sich gerade auf Rechtspersönlichkeiten bezieht, welche das Videospiel bzw die Spieleplattform mit der Absicht nutzen bzw erwerben wollen, um in weiterer Folge selbst wirtschaftlich hiervon zu profitieren. Nach Betrachtung des Interessenskonflikts bezüglich sämtlicher, oben erwähnten, Umstände, empfinde ich dies als nicht kritisch. Es ist mMn nicht sittenwidrig, dass Valve klar die über seinen Online-Shop verkauften Spiele, gegen andere Nutzung als das private Spielen schützen möchte. Das Valve eine kommerzielle Nutzung nicht generell verbietet, sondern nur unter dezidierter Erlaubnis, ist mMn im Rahmen der Privatautonomie kein Problem, besonders da es sich nicht gegen Private richtet. Auch das umstrittene Beurteilungskriterium der Moral<sup>171</sup> ist hier mE nach kein Problem. Wie ausgeführt, ist Moral etwas schwierig zu Benennendes. Wie ausgeführt, sieht *Riedler* dies als etwas an, dass *„im Widerspruch zum Rechtsgefühl aller billig und gerecht denkenden Rechtsunterworfenen steht“*.<sup>172</sup> Wie oben ebenso angesprochen, gehört dies laut *Bydlinski* ergänzt: *„Da sich zu diesem Personenkreis aber wohl jeder Rechtsanwender zählen möchte, sollte man auf jeden Fall objektive Kriterien heranziehen als ein bloßes Gefühl; ...“*<sup>173</sup> Da, wie zuvor ausgeführt, Valve dies nach einer Interpretation gem der redlichen Verkehrsübung nicht aus diskriminierenden oder moralisch anderer nicht vertretbarer Gründe, macht, sondern zum Schutz seiner Vertragspartner (wenn die Spiele nicht von Valve selbst als Publisher vertrieben werden, sondern von anderen Publishern die mit Valve einen Vertrag hinsichtlich des Verkaufes ihrer Lizenzen abgeschlossen haben), als aber auch zum Schutz der Erwerber, da diese zT auch vor anderen Personen geschützt werden sollen, die durch Cheat Software den Spielspaß bzw die Nutzung der erworbenen Lizenz obsolet machen könnten. Weiters soll diese Klausel auch die Konsumenten davor schützen, dass sie den Spielecode bei einem nicht hierfür vorgesehenen und seriösen Partner erwerben. Somit soll einerseits ein möglicher Betrug verhindert werden bzw das Risiko hierfür reduziert werden. Unter der Berücksichtigung dieser Auslegung sind diese Textstellen in einer Gesamtbetrachtung mMn als nicht sittenwidrig iSd § 879 (1) ABGB anzusehen und folglich diese Klausel rechtlich zulässig.

Der nächste Inhalt, den ich hier behandeln möchte und für mich der Kern dieser Diplomarbeit darstellt bezieht sich ebenso auf Absatz eins von Punkt „2. lit A“. Obwohl dieser bereits zuvor abgebildet wurde, möchte ich ihn hier noch einmal darstellen und ebenso die für die Auslegung notwendigen Textstellen bezüglich der Kündigung, welche Punkt 9 der Nutzungsvereinbarungen betreffen, wie untenstehend vollständig abgebildet:

---

<sup>171</sup> *Wolfsberger*, Sittenwidrigkeit, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 5.

<sup>172</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 19/24.

<sup>173</sup> *Bydlinski P.*, BR I AT<sup>9</sup> Rz 7/37.

## „2. LIZENZEN [▲](#)

### A. Lizenz für allgemeine Inhalte und vertragsgegenständliche Leistungen

Steam und Ihr(e) Abonnement(s) erfordern das Herunterladen und die Installation von Inhalten und vertragsgegenständlichen Leistungen auf Ihrem Computer. Valve räumt Ihnen hiermit eine nicht-ausschließliche Lizenz und ein Recht zur Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen für Ihren persönlichen, ausschließlich privaten Gebrauch (soweit eine kommerzielle Nutzung nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Vertragsbedingungen oder gemäß den einschlägigen Abonnementbedingungen gestattet ist) ein und Sie nehmen diese Lizenz hiermit an. Die besagte Lizenz endet entweder mit kündigungsbedingter Beendigung (a) der vorliegenden Vereinbarung oder (b) eines Abonnements, das die Lizenz umfasst. Die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen sind Gegenstand einer Lizenzeinräumung, d. h. sie werden nicht veräußert. Die Ihnen eingeräumte Lizenz begründet keinerlei Eigentumsrechte an und in Bezug auf die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen. Damit Sie die Inhalte und vertragsgegenständlichen Leistungen nutzen können, bedarf es der Einrichtung und Unterhaltung eines Steam-Benutzerkontos, und gegebenenfalls ist es erforderlich, dass Sie den Steam-Client betreiben und eine Internetverbindung unterhalten.

## 9. LAUFZEIT UND VERTRAGSBEENDIGUNG [▲](#)

### A. Laufzeit

Die Laufzeit der vorliegenden Vereinbarung (nachfolgend die „Laufzeit“) beginnt an dem Tag, an dem Sie erstmalig Ihre Zustimmung zur Geltung der vorliegenden Vertragsbedingungen erklären, und die Vereinbarung bleibt so lange wirksam, bis sie gemäß den Bestimmungen der vorliegenden Vereinbarung gekündigt oder anderweitig beendet wird.

### B. Ihrerseitige Kündigung

Sie können Ihr Konto jederzeit kündigen. Sie können die Nutzung eines Abonnements jederzeit einstellen. Wenn Sie dies möchten, können Sie auch Valve auffordern, Ihren Zugriff auf ein Abonnement zu beenden. Abonnements sind jedoch nicht übertragbar. Selbst wenn Ihr Zugriff auf ein Abonnement für ein bestimmtes Spiel oder eine bestimmte Anwendung gesperrt wurde, kann der ursprüngliche Aktivierungsschlüssel nicht für die Registrierung mit einem anderen Konto genutzt werden. Dies gilt auch dann, wenn das Abonnement in einem Einzelhandelsgeschäft erworben wurde. Der Zugriff auf Abonnements, die als Teil eines Pakets bestellt wurden, kann nicht separat beendet werden. Die Beendigung des Zugriffs auf ein Spiel innerhalb des Pakets führt zur Beendigung des Zugriffs auf alle im Paket enthaltenen Spiele. Ihre Stornierung eines Kontos oder Ihre Einstellung der Nutzung eines Abonnements oder Ihr Verlangen, den Zugriff auf ein Abonnement zu beenden, berechtigen Sie nicht zu einer Rückerstattung, auch nicht zu einer Rückerstattung der Abonnementgebühren. Valve behält sich das Recht vor, Gebühren, Zuschläge oder Kosten einzuziehen, die vor der Stornierung Ihres Kontos oder der Beendigung Ihres Zugriffs

auf ein bestimmtes Abonnement entstanden sind. Darüber hinaus sind Sie für alle Gebühren verantwortlich, die vor Ihrer Stornierung bei dritten Parteien oder Inhaltsanbietern angefallen sind.

### C. Kündigung durch Valve

Valve kann Ihr Konto oder bestimmte Abonnements jederzeit einschränken oder kündigen, wenn (a) Valve die Bereitstellung solcher Abonnements an Abonnenten in einer ähnlichen Situation im Allgemeinen einstellt, oder (b) Sie gegen die Bestimmungen dieser Vereinbarung verstoßen (einschließlich der Abonnementbedingungen oder Nutzungsregeln). Wenn Ihr Konto oder ein bestimmtes Abonnement von Valve aufgrund eines Verstoßes gegen diese Vereinbarung oder aufgrund unangemessener oder illegaler Aktivitäten eingeschränkt oder gekündigt oder storniert wird, besteht kein Anspruch auf eine Rückerstattung. Dieser Ausschluss eines Anspruchs auf Rückerstattung bezieht sich auch auf die Abonnementgebühren oder ungenutztes Guthaben in Ihrem Steam Wallet.<sup>174</sup>

Auch hier muss zunächst gem. § 914 ABGB eine Auslegung des Inhaltes stattfinden, welcher durch die doch eindeutige Formulierung keine zu strittige ist. Jedoch ist wie immer nicht an den Worten zu kleben, sondern der vermutete Wille zu eruieren. Es handelt sich bei der vertraglichen Leistung von Valve um eine Lizenz, deren Nutzungsrecht durch Kündigung bzw Beendigung des Vertragsverhältnisses endet, mittels Widerrufs der Zustimmung der Nutzungsvereinbarung, oder eines Abonnements (=Videospiele). Ein Widerruf der Nutzungsvereinbarung kann jederzeit erfolgen, sodass diese Variante stets vom Nutzer bewirkt werden kann. Hinsichtlich der Kündigung gibt es zwei Möglichkeiten, einmal durch Kündigung auf Seiten von Valve und einmal auf der Seite des Kunden.

Dem Kunden wird ein jederzeit realisierbares Kündigungsrecht eingeräumt. Man kann einzelne Spiele entfernen lassen bzw kündigen. Die zusätzlich erworbenen Lizenzen, seien es kosmetische In-Spiel Transaktionen gegen Echtgeld, oder eine Spielwährung, die mit Echtgeld erworben wird, oder zusätzliche Inhalte des Videospiele, wie etwa Season Pässe<sup>175</sup>, DLCs<sup>176</sup> und dergleichen, werden nicht rückerstattet bzw man hat laut Valve kein Anrecht auf irgendeine Form von Rückvergütung. Im Gegenteil: Etwaige Kosten, die mit der Sperrung bzw Entfernung von Spielen einhergehen, müssen übernommen werden. Man kann die Inhalte seines Accounts auch nicht auf

---

<sup>174</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 7.9.2024).

<sup>175</sup> Season Pässe sind ein Phänomen, welches die letzten Jahre immer beliebter wurde. Wie der Name vermuten lässt, wird hier saisonal neuer Inhalt bzw für die Saison zeitlich limitiert anderer Inhalt dem Spiel hinzugefügt. Man kann dann den sog Season Pass kaufen und durch Spielfortschritt schaltet man (meistens kosmetische) Inhalte frei, welche permanent dem Account erhalten bleiben.

<sup>176</sup> DLC (=Downloadable Content) meint bei enger Auslegung der Definition jede Form von digitalem, herunterladbarem Inhalt. Jedoch wird dieser Begriff in der Videospieleindustrie für digitalen Zusatzinhalt verwendet. Für veröffentlichte Videospiele erscheinen oftmals Zusatzinhalte (zusätzliche Geschichten, Orte, meistens eine Fortsetzung des „Basis-Spiels“). Diese werden DLC genannt, sodass sich hier eher eine Übersetzung von kostenpflichtigem Zusatzinhalt in der Szene eingebürgert hat.

andere Personen übertragen. Auf diesen Umstand werde ich nach der Prüfung der Kündigung bzw des Verlustes der Lizenz eingehen.

Valve kann das Nutzerkonto oder einzelne Spiele jederzeit kündigen oder einschränken, wenn:

1. „*Valve die Bereitstellung solcher Abonnements an Abonnenten in einer ähnlichen Situation im Allgemeinen einstellt, oder*
2. *Sie gegen die Bestimmungen dieser Vereinbarung verstoßen (einschließlich der Abonnementbedingungen oder Nutzungsregeln).*“<sup>177</sup>

Wichtig in diesem Kontext ist der Nachsatz, dass bei Kündigung aufgrund eines Verstoßes gegen Vereinbarungen, unangemessener oder illegaler Aktivität keine Rückerstattung eingeräumt wird. Dies umfasst Rückzahlungen von Abonnementgebühren, als auch Wallet Guthaben. Im Umkehrschluss kann man ableiten, dass bei einer Kündigung aus anderen Gründen dem Kunden eine Rückzahlung zusteht.

Ich möchte nun aber an dieser Stelle dezidiert auf die erste Konstellation eingehen. Valve räumt sich hier ein jederzeitiges Kündigungsrecht ein und deckt verschiedene Szenarien ab. Einerseits, wenn die Einstellung generell erfolgt. Dies kann einerseits aus dem Grund erfolgen, dass Valve kein „eigenes“ Spiel verkauft hat, sondern eines von einem anderen Publisher und dieser die Infrastruktur des Spieles generell einstellt und dementsprechend das Spiel als solches eingestellt wird. Je nach Auslegung der oben genannten Formulierung könnte es ausreichen, den Dienst jederzeit einzustellen, solange dies nicht nur einzelne Nutzer betrifft, sondern allgemein erfolgt. Dies wäre die einzige Bedingung, die Valve gemäß der Nutzungsvereinbarung erfüllen muss. MMn kann man diese Klausel aufgrund der eindeutigen Formulierung nicht anders verstehen, als dass Valve jederzeit Spiele entfernen bzw aus dem Verkauf nehmen kann, solange man dies aufgrund einer ähnlichen Situation bei allen Spielern macht. Als Nutzer hat man dementsprechend keinerlei Möglichkeit zu wissen, wie lange ein Spiel überhaupt spielbar ist und kauft hinsichtlich des „Bestandschutzes“ der Dauer der Nutzbarkeit sozusagen die „Katze im Sack“.

Nun möchte ich direkt diese ausgelegte Klausel rechtlich hinsichtlich der Sittenwidrigkeit prüfen. Zu Beginn gilt es die Interessen von Valve genauer zu verstehen, um in weiterer Folge eine entsprechend umfassende Interessensabwägung durchführen zu können.<sup>178</sup> Ich verstehe, dass Valve hier Vorkehrungen treffen möchte, für den Fall, dass ein Videospiele vom Publisher eingestellt wird, oder wenn die Frist zur erlaubten Markenrechtsausübung ausläuft und daher ein gewisses Produkt nicht länger verkauft werden darf. Genauso wird diese Klausel sicherlich dafür gedacht sein, etwaige rechtliche Veränderungen in den jeweiligen Staaten Rechnung tragen zu können. Bekanntes Beispiel hierfür sind jene Videospiele, die aufgrund von unterschiedlichen Normen in angepassten Varianten erscheinen müssen. Das wohl populärste Beispiel hierfür stellt die beliebte Singleplayer Shooter Reihe „Wolfenstein“ dar. Diese Videospielereihe spielt in einer

---

<sup>177</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 9.9.2024).

<sup>178</sup> Wolfsberger, Sittenwidrigkeit, in RDB Keywords<sup>1</sup> Rz 4.

fiktiven Welt, in welcher der Protagonist gemeinsam mit Verbündeten die Nationalsozialisten bekämpft, welche entsprechend gekleidet sind und generell die gesamte Spielwelt entsprechend häufig Hakenkreuze und vergleichbare nationalsozialistisch anmutende Elemente aufweist. In Deutschland und Österreich wurde daher eine Version ohne Hakenkreuze verkauft, da in Deutschland diese unter das Verbotsgesetz gefallen sind und Videospiele nicht unter den Begriff Kunst gefallen sind, entgegen von Filmen, wodurch man sich bei einer entsprechenden originalen Veröffentlichung strafbar gemacht hätte. In Österreich war es zwar nicht strafbar, aber es wurde trotzdem zunächst nur die deutsche Version vertrieben.<sup>179</sup> Wie *Wager*<sup>180</sup> ausführt war der Grund hierfür ein Urteil aus dem Jahre 1998 in Deutschland, wonach die Verwendung von Hakenkreuzen des damaligen Wolfenstein Ablegers verboten wurde und diese Version als unzulässig erachtet wurde. Als jedoch 2017 eine Änderung der Rechtsauffassung durch die Obersten Landesjugendbehörden kundgetan wurde, wurde der Ende 2017 erscheinende Teil „Wolfenstein II: The New Colossus“ erstmals auch in Deutschland mit authentischer Darstellung verfügbar gemacht.<sup>181</sup> Diese Ausführung zeigt, dass logischerweise Unternehmen, die global Spiele vertreiben, sich an rechtliche Anpassungen halten müssen und hierfür entsprechende Klauseln benötigen. Ein weitere denkbare Situation ist eine, welche erst zuletzt erneut Wellen geschlagen hat innerhalb der Videospielebranche. Konkret geht es darum, dass ein Videospiele aufgrund hinter der Erwartung zurückbleibender Verkaufszahlen bzw Nutzerzahlen zu Verkaufsbeginn direkt eingestellt wurde. Das aktuelle Beispiel hierbei stellt das Multiplayer-Shooter-Spiel „Concorde“ dar. Nach nicht einmal zwei Wochen nach Erscheinen am 23. August 2024 wurde das Spiel am 6. September 2024 vom bekannten Publisher Sony, nach einer Meldung mittels Blog-Posts, eingestellt.<sup>182</sup> Das Spiel wurde auf dem PC über Steam und Epic vertrieben und auf der vom Publisher hauseigenen Konsole (Playstation) exklusiv angeboten. Valve entfernte das Spiel einerseits aus dem Store, aber auch bei den bisherigen Konsumenten des Spieles aus deren Steam Bibliotheken. Sony kündigte als Publisher an, dass die getätigten Zahlungen rückvergütet werden sollen. Während dies bei der eigenen Konsole und dem eigenen Store direkt über die ursprüngliche Zahlungsmethode stattfand, meldet sich Steam bei der betroffenen Steam Spielerschaft und wickelt dann die Rückzahlung ab. Wer das Spiel physisch bei einem anderen Händler gekauft hat, solle sich bei diesem erkundigen, wie dieser die Rückerstattung abwickelt.<sup>183</sup>

---

<sup>179</sup> Der Vollständigkeit halber möchte ich erwähnen, dass in Deutschland ausländisch erworbene Spielschlüssel mit der englischen Version gesperrt wurden, in Österreich jedoch nicht. Somit konnte innerhalb Österreichs durch spezielle Händler die originale Version aus dem Ausland erworben werden, als auch digital über ausländische Websites (wobei auch hier bei österreichischen IP-Adressen oftmals nur die deutsche Fassung erstanden werden konnte), und dem Spielekonto hinzugefügt werden. Jedoch haben die bekannten Händler und online Anbieter, wie Valve, nur die deutsche Version angeboten, wodurch de facto in Österreich nahezu nur die deutsche Fassung erworben werden konnte. Ausführlich zum Thema des mittlerweile unzulässigen Geoblockings siehe EuG T-172/21, MR-Int 2023, 100.

<sup>180</sup> *Wager*, Zur straf- und jugendschutzrechtlichen Zulässigkeit von NS-Symbolik im Mehrspielermodus, KuR 2019, 380.

<sup>181</sup> Zur Frage, wie diese Thematik in Deutschland bei Multiplayer-Spielen aussieht siehe *Wager*, KuR 2019, 380.

<sup>182</sup> *Webedia Gaming GmbH*, So etwas gab es noch nie: Sony stampft Multiplayer-Shooter Concord nach nur 2 Wochen ein, <https://www.gamestar.de/artikel/concord-sony-abschaltung,3419011.html> (abgerufen am 9.9.2024).

<sup>183</sup> *Sony Interactive Entertainment Europe Limited (SIEE)*, Ein wichtiges Update zu Concord, <https://blog.de.playstation.com/2024/09/05/ein-wichtiges-update-zu-concord/> (abgerufen am 9.9.2024).

Wegen solcher Fälle hat Valve ein Interesse an solch einer Klausel in deren Nutzungsvereinbarung.

Nun möchte ich jedoch die Auswirkungen der konkreten Klausel für den Konsumenten ansprechen und wie es mit dessen rechtlich geschützten Interessen aussieht. Wie bereits genannt, kann Valve mit der vorliegenden Klausel jederzeit ein Videospiel entfernen, solange dies allgemein erfolgt. Somit kann es passieren, dass man ein Videospiel erwirbt, jedoch dieses nach kurzer Zeit, wie bei Concorde, entfernt wird. Trotzdem hätte Valve der Nutzungsvereinbarung nach ihre Pflicht erfüllt, schließlich wurde dem Kunden ein Nutzungsrecht an der Lizenz eingeräumt, welches durch diesen Fall „rechtskonform“ (wenn die Klausel nicht nichtig ist) geschieht.

Obwohl im genannten Fall eine Rückzahlung erfolgt ist, so findet sich keinerlei explizite Anspruchsgrundlage hierfür innerhalb der AGB. Wie zuvor ausgeführt, wird bei unangemessenem Verhalten auf Seiten des Kunden eine Refundierung jeglicher Art dezidiert ausgeschlossen. Somit ist ein Umkehrschluss anzudenken, für den Fall einer allgemeinen Kündigung durch Valve. Folglich ist unklar, ob Valve wirklich eine Refundierung anbieten möchte und wenn dem so ist, ist über die konkrete Berechnungsmethode bzw Höhe nichts determiniert. Genauso ist die Frage, ob man das Geld auch in der gezahlten Form, zB als Buchgeld, zurückbekommt, oder eine Rückerstattung in einer entsprechenden Gutschrift in der eigenen Wallet zB bereits als Rückzahlung genügt. Hinsichtlich des Wertes könnte sich natürlich, wie im Tourismus etwa mit der Frankfurter Tabelle, oder der Wiener Liste, eine eigene Methode zum ungefähren Abschätzen etablieren. Jedoch erachte ich dies als doch zu spekulativ und räume dieser Eventualität nur eine sehr geringe Wahrscheinlichkeit ein. Bei den genannten Hilfen handelt es sich um rechtlich unverbindliche Tabellen, die zwar als Anhaltspunkt dienen, durch die jedoch kein gewisser Prozentsatz garantiert wird, bzw eine Abweichung nicht zu einer unrichtigen rechtlichen Beurteilung durch den Richter führt.<sup>184</sup> Wenn man nun die Interessen der beiden Parteien gegenüberstellt, wie dies der OGH selbst macht<sup>185</sup>, komme ich zu folgenden Schluss: Die Interessen von Valve sind grundsätzlich valide, da viele Möglichkeiten berücksichtigt werden (müssen), auf die Valve aber keinen unmittelbaren Einfluss hat. ZB wenn ein Spiel, welches auch über Steam vertrieben wird, entfernt werden muss, weil der Publisher dieses aus dem Wirtschaftsverkehr nimmt. Jedoch ist die konkrete Klausel mMn sittenwidrig, da sie zu überschießend ist und generell eine Kündigung jederzeit ermöglicht, deren Rahmenbedingungen aber zu unklar sind. Wie angeführt, ist weder ein konkreter Rückzahlungsanspruch direkt zugesichert noch dessen Quote bzw Rückabwicklungsart genannt. Valve kann den eigenen wirtschaftlichen Interessen nachkommen, und dabei trotzdem auf den Kunden Rücksicht nehmen. Es würde Valve bei einer Nennung von einer Rückzahlung in deren AGB ja gerade nichts rechtlich

---

<sup>184</sup> Scherhauser/Wukoschitz in *Bammer*, PRG § 12 Rz 7 (Stand 2019, rdb.at).

<sup>185</sup> *Graf in Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 61.

genommen. Ich denke vielmehr, dass man eine gewisse Grenzziehung bzw einen konkreten Rechtsanspruch vermeiden wollte, da zugegebenermaßen eine konkrete Grenzziehung, wie lange ein Kunde Anspruch hat, dass ein gewisser Titel verfügbar ist, bzw in welchem Umfang, eine sehr komplexe ist. Jedoch muss man berücksichtigen, dass Valve lediglich mit Verbrauchern kontrahieren möchte, diese die AGB nur akzeptieren können, oder das gewünschte Produkt unter Umständen ansonsten gar nicht konsumieren können (verdünnte Willensfreiheit). MMn ist in casu das Missverhältnis inter partes zu groß und diese Klausel in der derzeitigen Fassung insgesamt zu überschießend. Eine ähnliche Klausel innerhalb der Videospielebranche (von Sony) wurde durch das OLG Wien als zum Teil rechtswidrig erkannt. Hierbei war es zwar eine andere Formulierung, welche eine angemessene Bindungsdauer für den Kunden vorsah, aber die Begründung warum diese rechtswidrig ist, kann man auf die oben dargestellte Klausel und deren Interpretation mMn ebenso anwenden. Die Klausel und die Begründung sind folgende: *„Gemäß Abschnitt 12 stehen Ihnen die erworbenen Produkte eine angemessene Zeit lang als Download oder Stream (sofern anwendbar) zur Verfügung.“ (K12) Die gröbliche Benachteiligung des Verbrauchers besteht schon darin, dass die Unbestimmtheit der Wendung „eine angemessene Zeit“ es den Bekl ermöglicht, ihre Leistungen willkürlich einzuschränken.“*<sup>186</sup> Diese Argumentation kann man meiner Meinung nach auch auf die soeben veranschaulichte Klausel umlegen, wodurch sich für mich, obwohl hier eine andere Norm ins Treffen geführt wurde, die Sittenwidrigkeit erhärtet.

Nun möchte ich die zweite Variante der Kündigung thematisieren. Diese Konstellation bedarf keiner großartigen Frage der Auslegung der Bestimmung, da diese sehr eindeutig formuliert ist. Valve kann das Nutzerkonto, oder einzelne Spiele, jederzeit kündigen oder einschränken, wenn *„Sie gegen die Bestimmungen dieser Vereinbarung verstoßen (einschließlich der Abonnementbedingungen oder Nutzungsregeln).“*<sup>187</sup> Wichtig hierbei ist der Nachsatz, dass bei Kündigung aufgrund eines Verstoßes gegen Vereinbarungen, unangemessener oder illegaler Aktivität keine Rückerstattung eingeräumt wird. Weiters ist dies auf Rückzahlungen von Abonnementgebühren als auch Wallet Guthaben anzuwenden. Da die Verhaltensrichtlinien mir nicht strittig anmuten, werden diese hier nicht dargestellt bzw weiter behandelt. Dieser Teil der Klausel ist, wie bereits ausgeführt, ausreichend determiniert, sodass ich direkt zur Prüfung hinsichtlich der Sittenwidrigkeit übergehe. Der Telos bzw das Interesse hierfür auf der Seite von Valve ist offensichtlich. Verstöße gegen die Nutzungsvereinbarung wie auch der Verhaltensrichtlinien innerhalb der Videospiele müssen geahndet werden. Dass dies verschiedene Sanktionen bis hin zu einer Aufkündigung des Accounts oder Entziehung des Nutzungsrechtes des jeweiligen Videospieles nach sich ziehen kann, ist für mich nur kongruent.

---

<sup>186</sup> OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

<sup>187</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 9.9.2024).

Das Interesse hierbei ist natürlich einerseits ein monetäres. Schließlich kann durch einen Missbrauch (wie zB durch Cheat Software, siehe oben) ein wirtschaftlicher Schaden entstehen. Genauso kann die eigene Marke hierbei Schaden erleiden oder aber sogar manch ein Verhalten rechtlich durch Gebote gefordert sein. Als Beispiel hierbei sei bei Online-Spielen der Schutz vor Mobbing zu erwähnen. Durch diese Mischung von verschiedenen Intensitäten bei Verstößen und Gründen für ausreichende Sanktion gegen Fehlverhalten für das Unternehmen, aber auch die Spielerschaft und somit Konsumentenschutz im weiteren Sinne, sind diese Strafen grds adäquat. Jedoch bin ich der Meinung, dass hier ebenso dem Konsumenten ein gewisses „Verteidigungsrecht“ zukommen sollte. Damit meine ich, dass der Spieler, der angeblich gegen Nutzungsvereinbarungen oder geltendes Recht verstoßen haben soll, auch erfahren sollte, was genau ihm vorgeworfen wird und wie man zu dieser Erkenntnis gelangt ist. Schließlich könnte ein Anti Cheat System durch einen Programmfehler zu einer falschen Beurteilung gelangen, oder ein Spieler wird aus Frust von anderen gemeldet und durch Erreichen einer gewissen Anzahl von Meldungen automatisch gesperrt. Hierfür ist es meiner Meinung nach notwendig, ein Anrecht auf Informationen zu haben, um ggf auch eine Gegendarstellung einreichen zu können. Generell muss mMn dem Spieler ein Recht auf Stellungnahme gegeben werden, bevor zB sein Account ohne Vorwarnung gelöscht wird. Dies ist für mich in der derzeitigen Form ein Grund für eine Sittenwidrigkeit, da dies in casu in keiner Weise bedacht wird. Weiters ist für mich die Verbindung aus Verlust der Nutzung bzw des Zugriffs und des möglichen Verlustes von Guthaben innerhalb der Steam Wallet strittig. Natürlich geht es in dieser Konstellation nicht um das Interesse des durchschnittlichen Kunden, sondern gerade um jemanden, der ein Fehlverhalten gesetzt hat. Diese Besonderheit ist hervorzuheben. Es geht hier um die Interessen desjenigen, der gegen die Nutzungsvereinbarung oder Verhaltensrichtlinien verstoßen hat, nicht um einen „den Nutzungsvereinbarungen verbundenen“ Kunden. Ist es nun sittenwidrig, dass dieser durch entsprechend intensives Fehlverhalten neben dem Verlust seines Videospieles, und unter Umständen sogar unter Verlust seines Benutzerkontos und dementsprechend seiner digitalen Spielebibliothek, auch etwaiges Guthaben verliert? Hier würde ich zu folgender Beurteilung gelangen: Es ist rechtlich ev bedenklich, aber für mich eine angemessene Sanktion, dass man je nach Intensität seine bezahlten Produkte verliert. Sonst wäre die Strafe zahnlos und gerade auch keine abschreckende. Da hier nicht nur der Unternehmensschutz eine Rolle spielt, sondern ein sicherer Umgang innerhalb der Videospiele und somit ein gewisser Kundenschutzgedanke mitspielt, ist dies akzeptabel. Jedoch ergibt sich für mich aufgrund des fehlenden „Verteidigungsrechtes“ eine Sittenwidrigkeit. Es wird auch ein Konsumentenschutz verfolgt, dieser ist aber nicht stets gegeben und könnte auch mit Einräumung eines Informationsrechtes gewährleistet werden. Weiters sollten die Sanktionen eindeutiger mit einer Verletzung in Relation gesetzt werden, sodass klarer ist, wann mit welcher Sanktion gerechnet werden muss bzw wann diese zu Tragen kommt. In der derzeitigen Form wirkt die Wahl der Sanktion für Valve zu

willkürlich. Somit steht die derzeitige Klausel in einem Missverhältnis zur Schutzbedürftigkeit des Betroffenen, wodurch ich bei einer Gesamtbetrachtung zu einer Sittenwidrigkeit gelange.

Mit dieser Klausel wird aber auch Guthaben in der Steam Wallet nicht zurückerstattet. Unter Punkt 3 lit C der Nutzungsvereinbarungen wird diese Funktion genauer erklärt. Der erste und dritte Absatz dieser lit lauten:

*„Steam ermöglicht es, im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto ein Prepaid-Guthaben zu unterhalten (nachfolgend das "Steam-Guthaben"). Das Steam-Guthaben ist weder ein Bankkonto noch irgendeine andere Art von Zahlungsmittel. Es dient als Prepaid-Guthaben, mit dem sich Inhalte und Dienstleistungen erwerben lassen. Sie können Ihr Steam-Guthaben mittels Kreditkarte, Prepaid-Karte, Werbeaktions-Code oder unter Einsatz sonstiger, von Steam akzeptierter Zahlungsmethoden mit Geldern bis zu einem von Valve festgelegten Höchstbetrag auffüllen. Innerhalb eines Zeitraums von jeweils 24 (vierundzwanzig) Stunden darf der in Ihrem Steam-Guthaben gespeicherte Betrag zuzüglich des Gesamtbetrags der aus Ihrem Steam-Guthaben getätigten Ausgaben in der Summe den Betrag von USD 2.000 oder aber den entsprechenden Gegenwert in der jeweils einschlägigen Landeswährung nicht überschreiten – versuchte Einzahlungen in das Steam-Guthaben, die über diesen Schwellenwert hinausgehen, werden in Ihrem Steam-Guthaben so lange nicht gutgeschrieben, bis sich aufgrund Ihrer Aktivitäten eine Unterschreitung des besagten Schwellenwerts ergibt. Valve ist berechtigt, zu gegebener Zeit die Einschränkungen für Steam-Guthaben und die Nutzung des Steam-Guthabens zu ändern und andere Einschränkungen festzulegen.*

*Sie können Ihr Steam-Guthaben zum Erwerb von Abonnements einzusetzen, und zwar einschließlich etwaiger Erwerbe, die Sie innerhalb von Spielen tätigen, wenn und soweit die Vornahme von Geschäften mittels Steam-Guthaben vorgesehen und aktiviert ist, sowie zum Erwerb von Hardware. Gemäß Vertragsziffer 3.1 sind Gelder, die in ein Steam-Guthaben eingezahlt werden, weder erstattungsfähig noch übertragbar. Im Steam-Guthaben vorhandene Beträge stellen keinen rechtlich anerkannten Vermögenswert dar und haben außerhalb von Steam keinen Wert. Sie können lediglich zum Erwerb von Abonnements und zugehörigen Inhalten unter Nutzung des Steam-Angebots eingesetzt werden (dies gilt insbesondere für Spiele und sonstige Anwendungen, die über den Steam-Shop oder einen Steam Abonnement-Marktplatz angeboten werden), sowie zum Erwerb von Hardware auf Steam. In einem Steam-Guthaben vorhandenes Guthaben hat keinen Geldwert und kann nicht in (Bar-)Geld umgetauscht werden. In einem Steam-Guthaben vorhandene, als nicht beanspruchtes Vermögen anzusehende Beträge können an die zuständigen behördlichen Stellen abgetreten werden.“<sup>188</sup>*

Damit der Umfang der Diplomarbeit nicht zu sehr ausufert, wird dieser Abschnitt nur für die derzeitige Klausel Prüfung betrachtet und nicht eigenständig, obwohl eine Prüfung der gesamten lit nicht uninteressant wäre. Wichtig ist hierbei, dass das Guthaben keinen Geldwert hat und nicht umgetauscht werden kann. Sobald man also Echtgeld in Steam Guthaben umwandelt, bzw ein Guthaben erwirbt, wird dieses außerhalb der Plattform unwirksam. An dieser Stelle möchte ich noch einmal kurz die Entscheidung des OLG Wien erwähnen, da es eine ähnliche Konstellation bei einer rechtswidrigen Klausel von Sony gegeben hat. Die Klausel, als auch die Entscheidung hierzu sieht folgendermaßen aus:

„*Virtuelle Währung: ... In der Folge erkennen Sie an, dass virtuelle Währungen keinen Wert in der realen Welt haben. Virtuelle Währungen können ablaufen und nicht mehr eingesetzt werden, wenn PSN-Funktionen eingestellt wurden, und werden nicht erstattet.*“ (K15) *Es mangelt an einer sachlichen Rechtfertigung dafür, ein Guthaben an virtuellen Währungen aufgrund einer willkürlichen nachträglichen Funktionseinschränkung verfallen zu lassen.*“<sup>189</sup> Hier geht es darum, dass das Guthaben nicht erhalten wird, wenn sich Funktionen ändern. Also nicht darum, Guthaben verfallen zu lassen, wenn ein Konto aufgrund von einem Verstoß des Kunden gesperrt wird. Jedoch kann man erkennen, dass das Gericht keine willkürliche Entscheidung hierbei gutheißt und es an sachlicher Rechtfertigung gefehlt hat. (Dies ist bei § 879 (3) ABGB nachfolgend ein Kriterium, wie eine Klausel unter Umständen benachteiligend vom dispositiven Recht abweichen kann.). Hier hat das Gericht eben auch bezüglich einer Wertlosigkeit des Guthabens geurteilt, aber das Gericht hat die Tatsache, dass Guthaben in der realen Welt keinen Wert genießt, nicht als rechtswidrig erachtet bzw beanstandet. Somit kann man dies auf den Teil der Nutzungsvereinbarung von Steam ummünzen, sodass es rechtlich unbedenklich erscheint. Dies hätte mMn die Konsequenz, dass in der Sekunde, in welcher die Umwandlung von Euro in Steam Guthaben erfolgt, dieses keinen Geldwert darstellt und dementsprechend eine Auszahlung nicht möglich ist (dies wird auch dezidiert so von Valve genannt). Durch diesen Umstand erscheint es mir nicht überschießend, dass bei einer Kündigung des Kontos wegen Fehlerverhaltens des Kunden auch dessen Guthaben in der Steam Wallet verloren geht, da eine Auszahlung eine Umgehung der AGB darstellt. Sonst würde man erst recht einen Anreiz zu schaffen, gekündigt zu werden, damit man dieses Guthaben rückvergütet bekommt. Dieser Umstand macht diesen Teil der Klausel weniger bedenklich als zunächst erwartet. Da dies den Umfang der Diplomarbeit sprengen würde, wird verzichtet, darauf einzugehen, dass durch den Steam Marketplace hohe Guthabenbeträge erwirkt werden können. Dass durch Hardware An- und Verkauf oder durch Ausnutzen der Schenkfunktion von Spielen (indem gegen Entgelt an andere Personen Spiele „geschenkt“ werden) somit zumindest indirekt das Guthaben inoffiziell in Geld umgetauscht werden kann, wird hier nur erwähnt. Ob es rechtlich in Ordnung ist, dass das Guthaben in Euro

---

<sup>189</sup> OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

Beträgen dargestellt wird und somit bei einem Kunden leicht der Eindruck entstehen kann, dass dieses Guthaben eine Forderung darstellt, stets dem eingezahlten Geldwert entsprechende Gegenleistungen erwerben zu können, ist fraglich. Dies wäre sicherlich überprüfenswert. Aufgrund des Umfangs wurde jedoch hiervon abgesehen.

Somit komme ich nach meiner Berücksichtigung der Interessen und Machtverhältnisse (unter Bedachtnahme darauf, dass es sich beim Kunden NICHT um einen „redlichen den Nutzungsvereinbarungen gehörigen“ handelt) als auch meinem subjektiven Maßstab von Moral zur Erkenntnis, dass auch dieser Teil der Kündigungsklausel im konkreten Umfang nicht sittenwidrig ist, jedoch kritisch betrachtet werden kann und in der Praxis unter Umständen eine andere Gewichtung der Interessen angenommen wird.

Nun möchte ich, wie oben bereits angekündigt, auf den zweiten Absatz des Punkt „2. Lizenzen lit A.“ in Verbindung mit dem dritten Absatz eingehen. Obwohl diese bereits abgebildet wurden, werden sie an dieser Stelle noch einmal veranschaulicht, um sich diese in Erinnerung zu rufen:

*„Valve nimmt aus verschiedenen Gründen, d. h. insbesondere aus Gründen der Sicherheit und Stabilität des Systems und der Mehrspieler-Interoperabilität hinsichtlich der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen gegebenenfalls automatische Updates und Pre-Loads vor und entwickelt neue Versionen oder anderweitig verbesserte Angebote der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen, sodass sich die Systemvoraussetzungen für die Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen gegebenenfalls mit der Zeit verändern.*

*Sie erklären sich mit derartigen automatischen Updates einverstanden. Ihnen ist bekannt und Sie erkennen an, dass die vorliegende Vereinbarung (einschließlich der einschlägigen Abonnementbedingungen) Ihnen im Zusammenhang mit einem bestimmten Abonnement keinerlei Anspruch auf zukünftige Updates, neue Versionen oder sonstige Verbesserungen der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen verleiht, obwohl Valve für Sie nach eigenem, ausschließlich ihr zustehendem Ermessen gegebenenfalls derartige Updates usw. bereitstellen wird.“<sup>190</sup>*

Auch hier ist wie bei den zuvor behandelten Klauseln eine Auslegung des Textes durchzuführen. Wie bisher wird auf „das Verständnis eines objektiven redlichen Erklärungsempfängers“ abgestellt.<sup>191</sup> Im Groben kann man diese Klausel in zwei wesentliche Themen zusammenfassen. Einerseits besteht auf der Seite des Konsumenten kein Anspruch auf regelmäßige Updates, Verbesserungen oder neue Versionen eines Videospieles bzw für ein Videospiele. Gleichzeitig muss der Konsument, wenn es solche gibt, Updates und Preloads akzeptieren bzw herunterladen.

---

<sup>190</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 10.9.2024).

<sup>191</sup> Aigner, VbR 2023/40, 50.

Hierbei kann es jedoch zu Veränderungen hinsichtlich der Systemvoraussetzungen kommen.<sup>192</sup> Nun möchte ich das Interesse anführen bzw die Beweggründe und anschließend eine Abwägung vornehmen. Nachfolgend möchte ich die Klausel auf Sittenwidrigkeit prüfen. Der Grund für diese Klausel ist, dass Videospiele in der Praxis, besonders nach der Veröffentlichung, Updates und Patches erhalten, um Fehler auszubessern. Diese können am Programmcode liegen, es kann die Kompatibilität mit verschiedener Hardware bzw Fehler hierbei ausgebessert werden. Kurzum, es gibt eine Vielzahl an Gründen, warum dies notwendig sein kann. Diese Ausbesserungen sind ebenso im Interesse des Kunden, damit dieser ein entsprechend positives Spielerlebnis geboten bekommt. Ohne die Durchführung von Updates kann man oftmals, gerade bei Online-Spielen, den gewünschten Titel gar nicht starten. Somit ist diese Klausel nicht bloß eine von theoretischer Bedeutung, sondern wird in der Praxis öfters auch entsprechend technisch umgesetzt. Dies stellt insgesamt betrachtet grundsätzlich kein Missverhältnis der Interessen dar, da es gerade primär um Verbesserungen für den Kunden geht. Natürlich kann es in der Praxis für einzelne Kunden durch Updates zu Problemen kommen, dies ist jedoch bei solch einer Komplexität durch verschiedene Komponenten am PC-Markt nicht ausschließbar. Oftmals muss man dann entsprechende Updates bei den Treibern dieser Hardware selbst durchführen, auf die Valve aber logischerweise keinen Einfluss hat. Da die Frage der Dauer der Nutzbarkeit bereits bei der Frage des Kündigungsrechtes thematisiert wurde, möchte ich diese nicht weiter ausführen. In diesem Kontext wäre die Klausel für mich sittenwidrig, da man als Kunde dann keinerlei Anspruch auf die Spielbarkeit hat, was mMn gerade bei einem Spiel komisch anmutet. Fraglich ist weiters, wie lange der Kunde mit einer Art „Bestandsschutz“ rechnen kann, dass die Systemvoraussetzungen sich nicht verändern und durch diese das gewünschte Spiel nicht mehr spielbar ist. Es könnte demnach sein, dass man ein Videospiele erwirbt, dieses nach ein paar Jahren oder sogar nur Monaten eine Änderung erhält und mit den früher genannten Systemvoraussetzungen nicht mehr spielbar ist. Hierauf wird in der entsprechenden Textstelle nicht eingegangen, wodurch dieser Textbaustein für mich strittig ist. Besonders sei an dieser Stelle auf MMOs verwiesen. Diese können mitunter jahrzehntelang betrieben werden. Wenn man die Klausel eher iS eines „zusätzlichen“ Services interpretiert, erachtet man diese nicht als sittenwidrig. Man würde bei dieser Argumentation dem Wortlaut von Valve streng folgen, welcher „verbesserte Angebote“, oder „sonstige Verbesserungen der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen“ verspricht. Wenn man dies jedoch eher in Richtung eines Ausschlusses von notwendigen Überarbeitungen sieht, ohne welche das Spiel de facto nutzlos ist, weil es nicht spielbar ist oder eine mindere Qualität aufweist, bzw als „Freibrief“ einer Änderung der Systemvoraussetzungen verstanden wird, ist dies mMn als sittenwidrig zu qualifizieren. Da Valve aber gerade auch Ansprüche auf Updates ausschließt sehe ich diese iS der Gesamtbetrachtung als ein Missverhältnis zwischen dem Unternehmen und den

---

<sup>192</sup> Diese Systemvoraussetzungen werden beim jeweiligen Videospiele idR am Ende der Produktübersicht doppelt dargestellt. Einmal mit den sog Mindestanforderungen, die zum Starten und Spielen in schlechtester Auflösung benötigt werden, als auch die empfohlenen, bei welchen ein angenehmes Spielerlebnis gewährleistet wird.

Konsumenten an, die ebenso nach meiner Auslegung von Moral eine solche Sittenwidrigkeit rechtfertigt.

Die letzte Klausel, die ich auf Sittenwidrigkeit prüfen möchte, ist gleichzeitig Unterpunkt „C. Ihr Konto“ von der ersten Ziffer. Konkret möchte ich hierbei die Frage bzw das Untersagen der Weitergabe des Accounts darstellen und prüfen. Aus diesem Grund ist nur ein Teil des ersten Absatzes angeführt, welcher die konkrete Formulierung darstellt.

*„Wenn Sie den Registrierungsprozess von Steam abschließen, erstellen Sie damit ein Steam-Konto („Konto“). Ihr Konto kann auch Rechnungsinformationen enthalten, die Sie Valve für Transaktionen in Bezug auf Abonnements, Inhalte und Dienste sowie den Kauf physischer Waren über Steam („Hardware“) zur Verfügung stellen. Sie dürfen Ihr Passwort oder Ihr Konto nicht offenlegen, weitergeben oder es anderen Personen anderweitig gestatten, Ihr Passwort oder Ihr Konto zu nutzen. Etwas anderes gilt nur dann, wenn dies von Valve ausdrücklich genehmigt wurde.“*<sup>193</sup>

Dieser Klausel nach darf man seine Kundendaten nicht an Dritte weitergeben, aber auch das Benutzerkonto nicht übertragen. Der weitere Teil dieser lit beschäftigt sich zT explizit mit dem Ausschluss einer entgeltlichen Übertragung des Nutzerkontos. Die unentgeltliche wird obenstehend absolut ausgeschlossen. Es gibt nach Valve nur die Ausnahme der ausdrücklichen Zustimmung, ansonsten ist hier keine Übertragung erlaubt. Eine besondere Konstellation, die auch bei anderen Online-Accounts bereits thematisiert wurde, ist die Übertragung eines Kontos im Falle des Ablebens des Benützers. Hier ist der Begriff „digitaler Nachlass“ von Bedeutung, welcher „alle vererblichen digitalen Inhalte“ umfasst.<sup>194</sup> Somit wäre es denkbar, dass unter Umständen solch ein Benutzerkonto mit einer digitalen Spielebibliothek iSd § 532 ABGB vererbbar wäre. *Kratzer*<sup>195</sup> führt weiter an, dass hierfür eine Voraussetzung ist, dass es sich nicht um höchstpersönliche Rechte handeln darf. Bei Dauerschuldverhältnissen, bei denen es dem Unternehmer jedoch egal ist, mit wem er kontrahiert und im Vorhinein keine besondere Prüfung anstellt sei dies nicht gegeben. Dieser Meinung stimme ich vollends zu, wodurch ich zur Ansicht gelange, dass ein Account sehr wohl vererbbar sein kann. Ein Ausschluss, wie er durch die obere Klausel stattfindet ist mE zu restriktiv. Mir ist bewusst, dass Valve hierbei sicherlich auch einen gewissen Schutz hinsichtlich der Altersverifikation gewährleisten möchte, damit nur jene Person, deren Geburtsdatum angegeben ist, der Altersfreigabe entsprechende Videospiele konsumiert. Jedoch ist dieser Schutz in der Praxis zahnlos, da man bei Erstellung des Kontos ein beliebiges Geburtsdatum eingeben kann, und dies nicht durch Hinterlegung des Ausweises oder dergleichen

---

<sup>193</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 11.9.2024).

<sup>194</sup> *Kratzer*, Die Möglichkeiten der digitalen Nachlassverwaltung, EALR 2022, 10.

<sup>195</sup> *Kratzer*, EALR 2022, 10.

kontrolliert.<sup>196</sup> Dementsprechend ist dieses Interesse geringer zu gewichten als das Interesse der Kunden, zum Teil wirtschaftlich bedeutende Beträge, die hinter solch einem Account stehen, weiterzugeben an die nächste Generation. Hierbei möchte ich eine Besonderheit von Steam erwähnen, wodurch eine Weitergabe oder ein Verbot besondere Brisanz erfährt. Auf Steam gibt es einen Marketplace, auf diesen können zum einen digitale Sammelkarten (welche man durch das Spielen des jeweiligen Videospieles erhalten kann), aber auch kosmetische Items und Anderes von Nutzern verkauft und gekauft werden. Hierbei hebt Valve eine prozentuale Gebühr für jede Transaktion ein, welche über den freien Handelsplatz stattfindet. Das äußerst beliebte Videospiele Counter Strike, welches Valve produziert hat und exklusiv auf Steam vertreibt, hat hier eine wirtschaftlich enorm große Bedeutung.<sup>197</sup> Nur durch das Öffnen von Kisten, in denen sich dann kosmetische Items befinden, welche wiederum am öffentlichen Markt der Plattform verkauft werden können, wurden im Jahre 2023 ca. eine Mrd Dollar eingenommen.<sup>198</sup> Wenn man etwas über den Steam Markt erwerben möchte, muss man zuerst das Geld auf das jeweilige Konto übertragen. Dieses wird zu Guthaben innerhalb der bereits erwähnten Steam Wallet. Erwirbt man etwas, wird der entsprechende Betrag vom Guthaben abgezogen und abzüglich der prozentualen Gebühr der Steam Wallet des Verkäufers übertragen. Das gewünschte virtuelle Objekt landet im digitalen Inventar. Der Wert eines Inventares kann sich auf sechsstelligen Beträge belaufen, wenn sich entsprechend wertvolle Gegenstände in diesem befinden.<sup>199</sup> In casu sieht man anhand der Veranschaulichung des potenziellen Wertes eines Inventars, dass m.Mn ein genereller Ausschluss für eine Übertragung überschießend ist. Mir ist bewusst, dass Valve hier auch einen Schutz hinsichtlich Betrugs bzw Geldwäsche und dergleichen erwirken möchte. Jedoch wird das Unternehmen nicht gehindert, diesen mit einer legislativen Nachschärfung der Klausel zu erwirken, während ein m.Mn bestehendes Recht auf Übertragung der Vermögenswerte iS eines digitalen Nachlasses zu gewährleisten ist.<sup>200</sup> Es mutet mir im Anbetracht des wirtschaftlichen Interesses eines Kunden sehr strittig an, wenn man diese Klausel in der derzeitigen Form rechtlich als zulässig erachten würde. Jeder Nutzer hat ein Interesse daran, sein wirtschaftliches Vermögen zumindest vererben zu können, wenn er es schon nicht übertragen kann. Bezüglich der Restriktion hinsichtlich des Übertragens würde ich eine Einschränkung unter Umständen nachvollziehen, hier käme es jedoch auf eine konkrete Umformulierung an. Somit gelange ich zur Auffassung, dass diese Klausel sittenwidrig ist, da sie ein Missverhältnis inter partes darstellt, welches für mich in

---

<sup>196</sup> Bei Libro wird zB im Online-Store ein Videospiele mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren nur dann verkauft, wenn man sich zuvor mittels Hinterlegung eines österreichischen Lichtbildausweises verifiziert hat.

<sup>197</sup> Da dies nicht von besonderer Bedeutung für diese Diplomarbeit ist, wird hier nur kurz auf die Glücksspielthematik in Videospiele verwiesen. Ausführlich zB *Urim Bajrami/Lukas Pachschröll*, Lootboxen: Werden Videospiele Glücksspielen gefährlich ähnlich?, ZTR 2019, 70.

<sup>198</sup> *Link*, Counter-Strike: 1 Milliarde Umsatz nur mit Kisten, <https://www.pcgameshardware.de/Counter-Strike-Global-Offensive-Spiel-20444/News/1-Milliarde-Umsatz-nur-mit-Kisten-1438714/> (abgerufen am 11.9.2024).

<sup>199</sup> *Ustimenco*, Die teuerste CS:GO/CS2-Inventar, <https://skin.land/de/blog/most-expensive-csgocs2-inventory/> (abgerufen am 11.9.2024).

<sup>200</sup> Bezüglich einer Betrachtung eines BGH-Urteils in der es um die Erbfähigkeit eines Facebook Accounts ging, mit Umlegung auf österreichisches Recht siehe *Jetzinger*, Löschung eines digitalen Kontos nach dem Tod, MR 2019, 324.

dieser Form zu stark zu Lasten des Kunden geht, welcher die Nutzungsvereinbarung akzeptieren „muss“, wenn er die angebotenen Produkte genießen möchte.

### c) Inhaltskontrolle gem § 879 (3) ABGB

§ 879 (3) ABGB lautet: „Eine in Allgemeinen Geschäftsbedingungen oder Vertragsformblättern enthaltene Vertragsbestimmung, die nicht eine der beiderseitigen Hauptleistungen festlegt, ist jedenfalls nichtig, wenn sie unter Berücksichtigung aller Umstände des Falles einen Teil gröblich benachteiligt.“ Diese Norm ist ein Ausfluss aus der Sittenwidrigkeit gem (1) leg cit.<sup>201</sup> § 879 (3) ABGB, stellt eine der zentralsten Normen der AGB Klauselkontrolle dar und ist gewissermaßen der zweite große Eckpfeiler neben dem vorangegangenen § 864a ABGB.<sup>202</sup> Oftmals dient der vorliegende Paragraph als Synonym der Inhaltskontrolle.<sup>203</sup> Grund für die Einführung des Paragraphen war bzw ist die Tatsache, dass bei AGB Einbindung oftmals eine „verdünnte Willensfreiheit“ auf der Seite des Kunden zustande kommt, die eine besondere Schutzwürdigkeit (welcher der Gesetzgeber hiermit Rechnung tragen will) nach sich zieht.<sup>204</sup> Dieser Gedanke resultiert aus der praktischen Betrachtungsweise. Wie zuvor bereits angeführt, ist es hier oftmals so, dass der eine Geschäftspartner(meistens Unternehmer) nur unter Einbeziehung seiner AGB kontrahieren möchte und die andere Partei dies akzeptiert bzw akzeptieren muss.<sup>205</sup>

§ 879 (3) ABGB soll hier den Vertragspartner, der sich den AGB unterwirft, schützen und umfasst folgende drei Tatbestandsmerkmale, die kumulativ vorliegen müssen, damit die entsprechende Klausel nichtig ist<sup>206</sup>:

1. Es muss sich um eine Bestimmung innerhalb von AGB oder Vertragsformblättern handeln.
2. Weiters muss diese eine Nebenbestimmung des Vertrages darstellen.
3. Überdies muss sich aus ebendieser eine gröbliche Benachteiligung für den Vertragspartner ergeben, der diese AGB akzeptiert hat.

Da der erste Prüfungspunkt kein in der L oder Rsp umstrittener ist, möchte ich an dieser Stelle nur kurz den Begriff der AGB ansprechen und dann direkt zum nächsten Schritt übergehen. AGB bzw im Gesetz manchmal auch Vertragsformblätter genannt, sind Klauseln, welche von einer Partei in einer Vielzahl von Fällen eingesetzt werden und bereits vorformuliert sind.<sup>207</sup> Sie werden folglich nicht einzeln ausverhandelt, sondern sollen standardmäßig Vertragsinhalt werden.<sup>208</sup>

<sup>201</sup> Kolmasch, Sittenwidrigkeit, in Lexis Briefings.

<sup>202</sup> Graf in Kletečka/Schauer, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 276.

<sup>203</sup> Kolmasch, Inhaltskontrolle von AGB, in Lexis Briefings, ebenso Welser/Kletečka, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 436; manche sehen dies als Synonym für § 879 (3) ABGB und § 6 KSchG gemeinsam, zum Beispiel Bydlinski P., BR I AT<sup>9</sup> Rz 6/27f, weiters Ratka, Inhaltskontrolle (AGB), in RDB Keywords<sup>1</sup>, ebenso Riedler, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/20f.

<sup>204</sup> Aigner, VbR 2023/40, 50; Bollenberger/Bydlinski in Bydlinski/Perner/Spitzer (Hrsg), KBB – Kurzkommentar zum ABGB<sup>7</sup> (2023) § 879 Rz 22; Bydlinski P., BR I AT<sup>9</sup> Rz 6/23; Graf in Kletečka/Schauer, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 278; Kolmasch, Inhaltskontrolle von AGB, in Lexis Briefings; Krejci in Rummel/Lukas, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 367; Riedler in Schwimann/Kodek (Hrsg), ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> (2021) § 879 ABGB - Teil 2 Rz 34; Welser/Kletečka, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 435.

<sup>205</sup> Graf in Kletečka/Schauer, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 278.

<sup>206</sup> Kolmasch, Inhaltskontrolle von AGB, in Lexis Briefings.

<sup>207</sup> Bydlinski P., BR I AT<sup>9</sup> Rz 6/23.

<sup>208</sup> Zur Auslegung von AGB siehe Aigner, VbR 2023/40, 50.

Das nächste Tatbestandsmerkmal, welches neben dem zuvor Genannten einschlägig sein muss, um zu einer potenziellen Nichtigkeit zu führen, ist die Frage, ob es sich um eine Nebenbestimmung handelt. Es darf sich folglich nicht um eine Hauptleistung handeln. Der Begriff der Hauptleistung ist nach der Rsp möglichst eng auszulegen, sodass sich tendenziell der Terminus der Nebenbestimmung erweitert.<sup>209</sup> Wie bereits ausgeführt, soll § 879 (3) ABGB besonders die verdünnte Willensfreiheit kompensieren. Natürlich kann auch eine Hauptleistung nichtig sein. Diese Frage ist dann aber über die „generelle [Sittenwidrigkeit](#)“ gem. [§ 879 \(1\) ABGB](#) zu prüfen, weiters sind insbesondere § 879 (2) Z 4 ABGB, sowie § 934 ABGB hier zu beachten.<sup>210</sup>

Die Frage, was genau unter Hauptleistung fällt, ist keine leicht zu Beantwortende. *Krejci* fasst den darunterfallenden Begriff folgendermaßen zusammen: „*Durch die Formulierung des Relativsatzes, „die nicht die beiderseitigen Hauptleistungen festlegen“, soll ausgedrückt werden, dass mit der Ausnahme nur die **individuelle, zahlenmäßige Umschreibung der beiderseitigen Leistungen** gemeint ist, nicht aber etwa Bestimmungen, welche die Preisberechnung in allg Form regeln oder die vertragstypische Leistung generell näher umschreiben. Noch weniger fallen unter die Ausnahme die durch dispositives Recht geregelten Fragen bei der Hauptleistung, zB Zeit u Ort der Erfüllung.*“<sup>211</sup> Dies soll grundsätzlich veranschaulichen, wie dieser Begriff auszulegen ist. Da nachfolgend jede Klausel auch hierauf geprüft wird, wird von einer tiefergehenden Darstellung der Theorie bezüglich dieses Tatbestandsmerkmals abgesehen.

Somit wird sich nun dem letzten Prüfungsschritt gewidmet, welcher ebenso einschlägig sein muss, um zu einer Nichtigkeit qua § 879 (3) ABGB kommen zu können, der gröblichen Benachteiligung der vom Einbeziehenden unterschiedenen Person durch die entsprechende Klausel. Solch ein Grad der Schlechterstellung wird, ähnlich wie bei § 864a. ABGB (s [Geltungskontrolle](#)), anhand des dispositiven Rechts (und auch im Hinblick auf die Rechtsposition des Vertragspartners) ermittelt. Wobei hier der wesentliche Unterschied jener ist, dass „bloße Benachteiligung“ kein ausreichender Intensitätsgrad ist.<sup>212</sup> Man vergleicht also die konkrete Situation anhand der Frage: Wie wäre der Vertragspartner rechtlich gestellt, wenn diese Klausel in der vorhandenen Form nicht gelten würde? Ist die Person schlechter gestellt, so ist sie grds benachteiligt. Wenn es hier keine ausdrückliche gesetzliche Regelung gibt, muss man fragen, wie die vorliegende Situation ohne diese Klausel gelöst werden würde und ob dies benachteiligend wäre.<sup>213</sup> Der genaue Grad ist naturgemäß schwierig zu benennen. Eine gröbliche Benachteiligung iSd § 879 (3) ABGB ist bereits gegeben, wenn eine Abweichung vom dispositiven Recht unangemessen ist, bzw sich

<sup>209</sup> Siehe etwa *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/23.

<sup>210</sup> *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 288.

<sup>211</sup> *Krejci* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 374.

<sup>212</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/24.

<sup>213</sup> *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 279.

keine sachliche Rechtfertigung hierfür ergibt.<sup>214</sup> Den hierbei beachtlichen Zeitpunkt stellt der Vertragsschluss dar.<sup>215</sup> Die Klausel ist iS einer Gesamtwertung zu betrachten.<sup>216</sup>

Aus diesem Grund finde ich es nur konsequent, dass jedoch eine grundsätzlich unter § 879 (3) ABGB fallende Klausel unter gewissen Umständen sehr wohl Gültigkeit erfahren kann. In concreto durch den Ausgleich mit „anderen vorteilhaften Vertragsbestimmungen“ wie dies *Krejci*<sup>217</sup> bezeichnet. Wichtig ist hierbei, dass dies nicht einfach iS einer Positiv/Negativ Zählung bzw Gegenüberstellung erfolgt, sondern die konkreten Klauseln müssen miteinander in einer zweckkongruenten Beziehung stehen und sich hierbei ausgleichen. Eine besonders kontroverse Frage sei an dieser Stelle ebenso angeführt, nämlich jene, ob durch einen günstigen Preis eine ungünstige AGB-Klausel ausgeglichen werden kann.<sup>218</sup> Dieser Fall ist umstritten und da dies nicht Schwerpunkt der vorliegenden Diplomarbeit ist, wird dieser Meinungsstreit nicht weiter theoretisch ausgeführt.

Sind nun bei einer AGB-Klausel sämtliche oben genannten Tatbestandsvoraussetzungen gegeben, so stellt sich die Frage nach den Rechtsfolgen. Da § 879 (3) den Wortlaut „... ist jedenfalls nichtig...“ verwendet, zieht diese Norm Nichtigkeit nach sich. Jedoch gibt es auch hier verschiedene Konstellationen. Nach der hA handelt es sich grundsätzlich um relative Nichtigkeit.<sup>219</sup> Diese muss dementsprechend von der Partei eingewendet und somit gerichtlich geltend gemacht werden.<sup>220</sup> Wichtig ist hierbei, dass nicht der Vertrag ungültig, sondern nur die entsprechende Klausel nicht Bestandteil der weiterhin gültigen AGB ist. Weiters ist, wenn möglich, vor einer generellen Beseitigung der jeweiligen Klausel eine sog geltungserhaltende Reduktion vorzunehmen, also diese auf einen rechtlich erlaubten Umfang einzuschränken.<sup>221</sup> Jedoch ist zu beachten, dass im Unternehmer-Verbrauchergeschäft die zuvor genannten Ausführungen nicht zutreffen. Hier wird, aufgrund der Richtlinie „über mißbräuchliche Klauseln in Verbraucherverträgen“, welche auch Grund zur Einführung des § 879 (3) ABGB war, anderes normiert.<sup>222</sup> Im Verbrauchergeschäft handelt es sich um absolute Nichtigkeit, welche entsprechenderweise von Amts wegen wahrzunehmen ist. Dies hat den Grund, dass der Verbraucher sich hier in einer schlechteren Verhandlungsposition befindet und diese ausgeglichen werden soll.<sup>223</sup> Jedoch ist der Verbraucher nicht gezwungen, die vom Gericht amtswegig festgestellte Nichtigkeit anzunehmen. Er kann die Klausel weitergelten lassen, aber auch eine Lückenfüllung zulassen.<sup>224</sup> Dies ist mMn nur schlüssig, schließlich bietet diese

---

<sup>214</sup> *Ratka*, Inhaltskontrolle (AGB), in RDB Keywords<sup>1</sup>.

<sup>215</sup> *Kolmasch* in *Schwimann/Neumayr*, ABGB TK<sup>6</sup> § 879 ABGB Rz 20.

<sup>216</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/25.

<sup>217</sup> *Krejci* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 380.

<sup>218</sup> Hier zitiert und mit beispielhaften Ausführungen siehe *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 286.

<sup>219</sup> *Graf* in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 297.

<sup>220</sup> *Ratka*, Inhaltskontrolle (AGB), in RDB Keywords<sup>1</sup>.

<sup>221</sup> *Kolmasch*, Inhaltskontrolle von AGB in Lexis Briefings.

<sup>222</sup> RL 93/13/EWG des Rates vom 5. April 1993 über mißbräuchliche Klauseln in Verbraucherverträgen, ABl. L 93/95, 3.

<sup>223</sup> *Riedler* in *Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar Band 55 (2021) § 879 ABGB - Teil 3.

<sup>224</sup> *Kolmasch* in *Schwimann/Neumayr*, ABGB TK<sup>6</sup> § 879 ABGB Rz 27.

Konstellation dem Verbraucher entsprechenden Mehrschutz, jedoch wäre es ein gravierender Verstoß gegen die Privatautonomie, wenn dieser nicht auch auf ebendiesen rechtsgültig verzichten könnte. Ein großer Unterschied zu § 879 (1) ABGB und praktisch sehr relevanter Vorteil, weshalb diese Norm in der Praxis vor Abs 1 leg cit geltend zu machen ist, ist die Beweislastumkehr in Abs 3 leg cit. Aufgrund der verdünnten Willenserklärung wird hier eine Ungleichgewichtslage vermutet, welche die Beweislastumkehr für den Geschäftspartner ebenso ausgleichen soll.<sup>225</sup>

Dies stellt eine Zusammenfassung der Theorie bezüglich der Inhaltskontrolle dar. Obwohl manche Klauseln bereits mA nach sittenwidrig sind, werden sämtliche im vorangegangenen Kapitel angeführte Klauseln auch hier auf die Inhaltskontrolle überprüft. In der Praxis würde der § 879 (3) ABGB vor der Sittenwidrigkeit geltend gemacht werden, wenn die Voraussetzungen für dessen Anwendung gegeben sind, da es hier, wie bereits angeführt, eine Beweislastumkehr gibt. Da jedoch der (3) leg cit als Ausfluss der Sittenwidrigkeit betrachtet wird, habe ich diese zuerst geprüft.<sup>226</sup> Ich prüfe ebenso jede strittige Klausel zusätzlich hinsichtlich der denkbaren Normen des Verbraucherschutzrechtes nach dem KSchG, da auch in der Praxis jede denkmögliche Norm in eventu angeführt werden würde. Schließlich gibt es auch hierzu nahezu keine Judikatur und es handelt sich dementsprechend um eine Auslegungsfrage.

Nun möchte ich die erste Klausel auf Nichtigkeit nach § 879 (3) ABGB prüfen. Hierbei geht es zunächst um die bereits dargestellte Frage, ob es der Norm widerspricht, dass die Lizenz nur für nicht kommerzielle Zwecke, außer es gibt hierfür eine ausdrückliche Bewilligung, gekauft werden darf. Bezüglich der Auslegung und Darstellung der entsprechenden Textstellen der Klausel sei auf das vorherige Unterkapitel der [Sittenwidrigkeitskontrolle](#) verwiesen. Das erste der drei kumulativen Tatbestandsmerkmale, ist schnell überprüft. Handelt es sich hierbei um eine AGB-Bestimmung oder eine Vertragsbestimmung von Vertragsformblättern? Dies ist eindeutig zu bejahen, da es sich, wie bereits ausgeführt, bei den Nutzungsvereinbarungen von Steam um allgemeine Geschäftsbedingungen handelt, die standardmäßig Vertragsinhalt werden sollen und nicht ausgehandelt werden. Sie werden bei jedem Kauf über Steam, bei jedem Aktivieren und bei jeder Annahme eines Geschenkes über Steam Vertragsbestandteil. Sie sind vorformuliert und werden bei einer Vielzahl von Verträgen eingesetzt.<sup>227</sup> Die nächste Frage, die es zu klären gibt, ist, ob es sich um eine Nebenbestimmung, oder um einen Hauptpunkt handelt. Wie in der Zusammenfassung bereits angesprochen, ist die Auslegung der Begrifflichkeit einer Nebenbestimmung sehr weit zu ziehen.<sup>228</sup> Auch dieses Tatbestandsmerkmal ist nicht strittig. Hierbei handelt es sich um keine Hauptleistung. Das letzte und zugleich wichtigste Prüfungskriterium ist die gröbliche Benachteiligung. Da die Theorie hierzu bereits dargestellt

---

<sup>225</sup> *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 436.

<sup>226</sup> *Kolmasch*, Sittenwidrigkeit, in Lexis Briefings.

<sup>227</sup> *Bydlinski P.*, BR I AT<sup>9</sup> Rz 6/23.

<sup>228</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/23.

wurde, möchte ich diese direkt in die Subsumtion einbinden. Die Klausel weicht in casu vom dispositiven Recht ab, da keine Einschränkung von Personen, die ein Videospiele mit einer Veräußerungsabsicht kaufen wollen, vorgesehen ist und ist folglich benachteiligend.<sup>229</sup> Wichtig hierbei ist, dass es nicht nur abweicht, sondern gröblich benachteiligend ist.<sup>230</sup> Fraglich ist hier, ob es eine sachliche Rechtfertigung gibt.<sup>231</sup> Die genaue Darstellung des denkbaren Interesses von Valve wurde ebenso beim vorherigen [Unterpunkt](#) ausführlich behandelt. Hierbei würde ich sagen, dass nur gewisses Verhalten aufgezählt wird, welches nicht gesetzt werden darf und generell ein Vertragsschluss lediglich mit Privaten erwünscht wird und kommerzielle Nutzung ausgeschlossen ist, ohne eine Begründung hierfür zu liefern. Ich habe diese Klausel gem § 914 ABGB ausgelegt.<sup>232</sup> Jedoch bei reiner Betrachtung der Klausel findet sich hier keinerlei Rechtfertigung, sodass es an einer sachlichen Rechtfertigung mangelt und diese nicht gegeben ist. Somit gelange ich, im Unterschied zur Sittenwidrigkeit, bei der Inhaltskontrolle gem § 879 (3) ABGB sehr wohl zu einer problematischen Klausel, welche gegen die leg cit verstößt.

Die nächste Klausel, die ich gem der Inhaltskontrolle prüfe, ist jene hinsichtlich der Kündigungsarten bzw der Arten der Beendigung des Nutzungsrechtes der Lizenz gem Z 2 lit A der Nutzungsvereinbarung, welche im vollen Umfang bei der Sittenwidrigkeitsprüfung dargestellt wurde. Hierbei gab es zwei Möglichkeiten. Einmal durch eigene Kündigung, welche jederzeit erfolgen kann unter Verzicht einer Rückvergütung. Und andererseits durch zwei Möglichkeiten für Valve. Einmal ein jederzeitiges Kündigungsrecht, solange die Lizenz im Allgemeinen entfernt wird in einer ähnlichen Situation. Zweitens durch eine Verletzung der Nutzungsvereinbarungen durch rechtswidriges Verhalten des Kunden oder eines anderen Verstoßes des Kunden. Ebenso kann hier Valve das Konto des Kunden kündigen, wobei er bei dieser Variante keinerlei Rückvergütung bekommt.

Bei beiden Möglichkeiten handelt es sich um AGB, da diese bereits vorformuliert und nicht individueller Vertragsbestandteil werden sollen. Weiters wird die Nutzungsvereinbarung bei sämtlichen Verträgen mit Steam verwendet, genauso bei jeder Spielaktivierung. Sodass sie generell, vorformuliert und bei einer Vielzahl an Verträgen eingesetzt werden.<sup>233</sup> Somit ist die erste Voraussetzung für die Anwendung des § 879 (3) ABGB gegeben. Für die zweite ist nun zu klären, ob diese Klausel eine Hauptleistung umfasst. Da hier gewissermaßen der Umfang der Lizenz im zeitlichen Kontext behandelt wird, da die Lizenz durch Kündigung beendet wird, könnte man meinen, dass dem so ist. Wie bereits mehrfach erwähnt, ist die Hauptleistung rechtlich eng auszulegen. *Riedler* schreibt hierzu: „Die Ausnahme von Bestimmungen, welche „eine der beidseitigen Hauptleistungen“ festlegen, ist möglichst eng zu verstehen, sodass etwa allgemeine

---

<sup>229</sup> Graf in *Kletečka/Schauer*, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 279.

<sup>230</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/24.

<sup>231</sup> *Ratka*, Inhaltskontrolle (AGB), in RDB Keywords<sup>1</sup>.

<sup>232</sup> Zur detaillierten Auslegung von AGB siehe *Aigner*, VbR 2023/40, 50.

<sup>233</sup> Bezüglich der Theorie siehe *Bydlinski P.*, BR I AT<sup>9</sup> Rz 6/23.

*Umschreibungen, die weitere Details der Preisbeschreibung betreffen oder Klauseln, die das eigentliche Leistungsversprechen einschränken, verändern oder aushöhlen, iSd § 879 Abs 3 kontrollfähig bleiben (3 Ob 148/17m).<sup>234</sup>* Da in casu ja gerade das Leistungsversprechen „eingeschränkt“, bzw „ausgehöhlt“ wird, handelt es sich hier um keine Hauptleistung. Da eine Nebenbestimmung vorliegt, ist auch dieses Kriterium gegeben. Als letztes stellt sich nun die Frage, ob eine gröbliche Benachteiligung gegeben ist. Hierbei möchte ich die zwei Varianten der Kündigung getrennt betrachten.

Bezüglich des Kündigungsrechtes des Kunden möchte ich direkt anmerken, dass es mMn keine Benachteiligung ist, wenn dem Kunden ein jederzeitiges Kündigungsrecht angeboten wird. Dass dieser keine Rückvergütung für das erworbene Produkt erlangt (wenn der Konsument lediglich ein Videospiel aus der Bibliothek entfernt haben möchte) bzw für die gesamte Bibliothek (wenn der Kunde seinen Account löschen lässt), wirkt uU im ersten Moment strittig. Das [Rückgaberecht](#) bei der jeweiligen Erwerbsart wurde bereits ausführlich dargestellt. Könnte man nun ein Videospiel unter Gewährung von Rückvergütung jederzeit entfernen, so stellt dies eigentlich nichts anderes als eine Art Rückgabe dar. Hierzu gibt es kein dispositives Recht, sodass dies nicht benachteiligend wirkt, da einem Kunden hier kein solches Recht abgesprochen wird. Ungünstige Formulierungen können durch Einräumung von Sonderrechten „ausgeglichen“ werden, sodass hier auch auf das freiwillige Rückgaberecht von Steam zu berücksichtigen ist. Hierbei räumt Steam dem Kunden die Möglichkeit ein, innerhalb von 14 Tagen ab Kauf jedes Spiel zurückgeben zu können, solange man unter zwei Spielstunden geblieben ist. Ausgenommen hiervon sind nur DLCs. Weitere Voraussetzungen gibt es nicht. Somit kann der Konsument, ohne dass es ihm rechtlich zustünde, ein Spiel fast zwei Stunden kostenlos testen und sich vom Zustand und dergleichen ein Bild machen. Aus der Gesamtbetrachtung ergibt sich für mich persönlich keine gröbliche Benachteiligung bei der Kündigung durch den Kunden. Schließlich kann dieser selbst entscheiden, ob er die Lizenz weiterhin nutzen möchte, oder eben nicht. In Fällen, in welchen das Spiel nicht die gewünschte Qualität aufweist, kann der Kunde außerdem durch das freiwillige Rückgaberecht dieses unter voller Rückvergütung „zurückgeben“ unter Einhaltung der genannten Bedingungen.

Zu prüfen sind nun die beiden Varianten des Kündigungsrechtes auf Seiten von Valve hinsichtlich einer gröblichen Benachteiligung. Beide dieser Möglichkeiten wurden bereits bei der [Sittenwidrigkeitsprüfung](#) detailliert interpretiert und dargestellt. Aus diesem Grund wird hier direkt auf die Subsumtion eingegangen. Zunächst möchte ich das nahezu jederzeitige Kündigungsrecht von Valve thematisieren. Die einzige Voraussetzung hierbei ist, dass Valve „*die Bereitstellung solcher Abonnements an Abonnenten in einer ähnlichen Situation im Allgemeinen einstellt*“.<sup>235</sup> Dies mutet wie eine nahezu grenzenlose Aushöhlung des Leistungsumfanges an. Dies stellt ohne

---

<sup>234</sup> Riedler, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/23.

<sup>235</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 14.9.2024).

Zweifel eine Benachteiligung dar, da ohne diese Klausel keine solche Möglichkeit für den Unternehmer eingeräumt werden würde. Hinsichtlich der Frage, ob diese gröblich ist, ist zu prüfen, ob eine sachliche Rechtfertigung gegeben ist. Bei der Auslegung und Interpretation des Interesses von Valve wurde auf diverse Szenarien eingegangen, bei denen eine Möglichkeit zur Entfernung als notwendig erachtet wurde. Jedoch erfolgt innerhalb der konkreten Klausel, welche beim Vertragsschluss einbezogen wird, keinerlei Begründung. Weiters findet sich keine Abstufung von Möglichkeiten, um mit unterschiedlicher Intensität einzugreifen, je nachdem, wie dies eine Lösung für die Beseitigung des jeweiligen Problems erfordert. Somit ist in casu keine sachliche Differenzierung erkennbar. Das OLG Wien hat zu folgender Klausel, welche sich zwar unterscheidet, aber eine gewisse Ähnlichkeit aufweist, folgendes gesagt: „*Gemäß Abschnitt 12 stehen Ihnen die erworbenen Produkte eine angemessene Zeit lang als Download oder Stream (sofern anwendbar) zur Verfügung.*“ (K12) *Die gröbliche Benachteiligung des Verbrauchers besteht schon darin, dass die Unbestimmtheit der Wendung „eine angemessene Zeit“ es den Bekl ermöglicht, ihre Leistungen willkürlich einzuschränken.*“<sup>236</sup> Grds kann man mMn die beiden Klauseln dahingehend als ähnlich ansehen, dass auch die Klausel bei Steam es ermöglicht, die Leistung willkürlich einzuschränken. Somit liegt mE eine gröbliche Benachteiligung vor, wodurch diese Klausel dem § 879 (3) ABGB widerspricht. An dieser Stelle möchte ich noch ein Szenario darstellen: Was wäre, wenn ein Videospiele besonders kostengünstig angeboten wird, besonders, wenn ein altes Videospiele um – 98% verkauft wird? Könnte man hier argumentieren, dass solch eine Klausel standhält? Hierzu möchte ich sagen, dass die konkrete Klausel trotzdem rechtswidrig wäre, da sie keinerlei Differenzierung vornimmt, sondern ein generelles Kündigungsrecht ermöglichen würde, welches jederzeit realisierbar ist. Es ist strittig, ob ein besonders günstiger Preis eine ungünstige Klausel ausgleichen kann.<sup>237</sup> Ich bin der Meinung, dass ein geringerer Kaufpreis uU sehr wohl einen Ausgleich darstellen kann, aber zB einer Verkürzung der Leistung, wie sie ein verkürzter Produktsupport darstellen würde, nicht rechtfertigen würde. Der Grad der Intensität wäre mMn zu gravierend, um diesen Umstand kompensieren zu können. Um diese abstrakte Ausführung greifbarer zu machen, möchte ich ein Beispiel nennen: Wenn jemand ein Videospiele bei Steam um 4€ erwirbt, welches ursprünglich 80€ gekostet hat, so würde ein jederzeitiges Entfernen in den AGB, oder einer Klausel, welche sogar eine Nutzbarkeit von einem Jahr garantiert, trotzdem nicht rechtens anmuten, da dieser Umstand nicht in allgemeinen Geschäftsbedingungen zu erwähnen bzw determinieren ist, sondern im Zuge des Kaufes bereits unter Hinweis bzw genauer Nennung des Umstandes, zu geschehen hat. Weiters sei nur noch kurz der Umstand angeführt, dass bei der genannten Klausel, wie bereits im vorherigen Unterkapitel genauer dargestellt, durch Umkehrschluss ein Rückvergütungsrecht abgeleitet werden kann. Da die Klausel mMn bereits als rechtswidrig zu klassifizieren ist, wird die mE nach

---

<sup>236</sup> OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

<sup>237</sup> Graf in Kletečka/Schauer, ABGB-ON<sup>1.05</sup> § 879 Rz 286.

nicht ausreichende Erklärung, ob, wie und in welcher Höhe solch ein Recht zusteht bzw der Vertrag rückabzuwickeln ist, nur Vollständigkeit halber erwähnt.

Die zweite Möglichkeit eines Kündigungsrechts auf Seiten Valve ist, wenn jemand die Nutzungsvereinbarungen verletzt oder rechtswidriges Verhalten setzt. Hier kann ebenso das Konto des Kunden gekündigt werden, wobei er bei dieser Variante keinerlei Rückvergütung bekommt. Auch hier stellt sich die Frage, ob es sich um eine grobe Benachteiligung durch die Klausel handelt. Wie bereits dargestellt, ist hier die Auslegung der Klausel ein wichtiger Aspekt, um dies rechtlich einschätzen zu können. Hier möchte ich ebenso auf das [vorangegangene Unterkapitel](#) verweisen. Wenn man sagt, dass die Klausel Valve bereits bei einmaligem bzw „leichtem“ Verstoß das Recht einräumt, das entsprechende Spiel oder den Account zu löschen, ist eine gröbliche Benachteiligung sicherlich andenkbar. Schließlich muss mMn bei der Wahl der Sanktion entsprechend der Intensität des Verstoßes differenziert werden. Somit ist eine sachliche Differenzierung unerlässlich. Bei dieser Auslegung würde es an dieser fehlen, wodurch eine gröbliche Benachteiligung gegeben ist. Wenn davon ausgegangen wird, dass Valve meint, sich entsprechende Sanktionsmittel für die jeweilige Intensität des Zuwiderhandelns durch diese Klausel einzuräumen, könnte man die Klausel als sachlich ausreichend differenziert betrachten. Wie bei der [Sittenwidrigkeit](#) genauer angesprochen, soll mMn der Konsument die Möglichkeit haben, zu erfahren, welches Verhalten ihm vorgeworfen wird. Weiters bin ich der Meinung, dass hier ebenso dem Konsumenten ein gewisses „Verteidigungsrecht“ zukommen sollte. Damit meine ich, dass der Spieler, der angeblich gegen Nutzungsvereinbarungen oder geltendes Recht verstoßen haben soll, auch erfahren sollte, was genau ihm vorgeworfen wird und wie man zu dieser Erkenntnis gekommen ist. Generell muss mMn dem Spieler ein Recht auf Stellungnahme gegeben werden, bevor zB sein Account ohne Vorwarnung gelöscht wird. Dies ist für mich in der derzeitigen Form sicherlich gröblich benachteiligend geregelt durch die vorliegende Klausel.

ME schadet es nicht, dass man keine Rückvergütung bekommt. Schließlich soll dies eine Sanktion darstellen, welche ebenso präventiv abschreckend wirken soll und dies durch diesen Umstand sicherlich hervorgerufen wird. Nähere Auslegungen bzw Gedanken meinerseits sind bei der Subsumtion hinsichtlich der [Sittenwidrigkeit](#) zu finden. Je nach Auslegung kann man diese Klausel als gröblich benachteiligend iSd § 879 (3) ABGB erachten. Mir mutet die konkrete Klausel als gröblich benachteiligend an, da in der Gesamtbetrachtung eine genauere Determinierung erforderlich wäre, insbesondere da sie in der konkreten Ausformung keine ausreichende sachliche Differenzierung bildet und keinerlei Informationsrecht für den Kunden geboten wird. Genauso wird dem Spieler keinerlei „Verteidigungs“- bzw „Anhörungsrecht“ zugestanden, das gerade je nach Intensitätsgrad notwendig ist.

Nun möchte ich jene Klausel thematisieren, welche sich mit den Updates sowie den Systemvoraussetzungen beschäftigt. Auch hier [verweise ich auf den oberen Auszug der](#)

[entsprechenden Textstelle](#) und die nachfolgende Auslegung ebendieser. Im groben kann man diese Klausel in zwei wesentliche Folgen zusammenfassen. Einerseits besteht auf der Seite des Konsumenten kein Anspruch auf den Erhalt regelmäßiger Updates, Verbesserungen oder neuer Versionen eines Videospieles bzw für ein Videospiele. Gleichzeitig muss der Konsument solche Updates und Preloads, wenn es solche gibt, akzeptieren bzw herunterladen. Hierbei kann es zu Veränderungen hinsichtlich der Systemvoraussetzungen kommen.

Auch hier bereitet der erste Prüfungsschritt keine Probleme. Wie bereits in diesem Unterkapitel mehrfach ausgeführt, handelt es sich auch hier um AGB. Auch hinsichtlich des zweiten Tatbestandmerkmals, gilt zu sagen, dass es sich um keine Hauptleistung handelt, da diese eher *vertragstypische Leistungen* umfasst als eine *individuelle Umschreibung der beidseitigen Leistungen*.<sup>238</sup> Natürlich kann man hier mMn grds andenken, ob es nicht gerade eine beidseitige Leistung bzw Erwartung regelt, da Updates, wie bereits ausgeführt essenziell sein können, um das Videospiele überhaupt konsumieren zu können. Jedoch stoße ich mich hier an dem Grad der Individualität, wodurch ich zur Auffassung gelange, dass es sich gerade um eine Nebenleistung handelt. Somit stellt sich zuletzt die dem § 879 (3) ABGB immanente Frage der gröblichen Benachteiligung. Auch hier ist ein zentraler Gedanke die sachliche Rechtfertigung hinsichtlich des Abweichens vom dispositiven Recht.<sup>239</sup> Obwohl man auch hier das OLG-Urteil<sup>240</sup> nicht direkt eins zu eins anwenden kann, so ist diese Argumentation interessant. Diese Klausel hat das Gericht folgendermaßen beurteilt: „*Gemäß Abschnitt 12 stehen Ihnen die erworbenen Produkte eine angemessene Zeit lang als Download oder Stream (sofern anwendbar) zur Verfügung.*“ (K12) *Die gröbliche Benachteiligung des Verbrauchers besteht schon darin, dass die Unbestimmtheit der Wendung „eine angemessene Zeit“ es den Bekl ermöglicht, ihre Leistungen willkürlich einzuschränken.*“ Man kann hier in casu beim Thema Update sagen, dass hierbei gewissermaßen ebenso eine willkürliche Einschränkung der Leistung ermöglicht wird. Schließlich wird dem Konsumenten ja gerade keine Zusicherung von Updates bzw Unterstützung der Spiele zugesagt. Sondern es wird festgelegt, dass wenn hierfür welche angeboten werden, man diese ggf installieren muss und gleichzeitig keinen Anspruch auf weitere Updates hat bzw generell kein Recht auf Updates und Verbesserungen hat. Meiner Meinung nach wird hier ohne sachlichen Grund solch ein starker Eingriff in die Leistungspflicht vorgenommen. Schließlich sind, wie beim vorherigen Unterkapitel bereits thematisiert, Updates etwas sehr Notwendiges, je nach konkreten Umständen im Einzelfall. Ebenso wird durch die Möglichkeit, Systemvoraussetzungen nach Gutdünken verändern zu können, Valve überschießend viel Spielraum eingeräumt. Es gibt keinerlei Bestandschutz für den Konsumenten, dass er das erworbene Videospiele nach Erwerb auch weiterhin konsumieren kann. Theoretisch könnte bereits einen Tag nach der Veröffentlichung durch ein Update die hierfür notwendige Infrastruktur drastisch abgeändert

<sup>238</sup> *Krejci* in *Rummel/Lukas*, ABGB<sup>4</sup> § 879 Rz 374.

<sup>239</sup> *Ratka*, Inhaltskontrolle (AGB), in RDB Keywords<sup>1</sup>.

<sup>240</sup> OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

werden und der Konsument müsste dies hinnehmen. Somit gelange ich in casu für mich zu einer gröblichen Benachteiligung, und dementsprechend zu einen Verstoß des § 879 (3) ABGB.

Die letzte Klausel, welche ich der Inhaltskontrolle unterziehe, ist jene, welche die Weitergabe der Kundendaten bzw Zugriffsdaten an Dritte verbietet, sowie eine Übertragung des Benutzerkontos ausschließt. Genauso wird hierbei eine entgeltliche Übertragung bzw ein Verkauf absolut ausgeschlossen. Es gibt nach Valve nur die Ausnahme der ausdrücklichen Zustimmung, ansonsten ist hier keine Übertragung erlaubt. Zur genaueren Darstellung, Interpretation und dergleichen ist diese Klausel bei der [Sittenwidrigkeit](#) zu beachten.

Auch hier sind die ersten Tatbestandsmerkmale des § 879 (3) ABGB unproblematisch. Dass es sich hierbei um AGB handelt, wurde bereits an mehreren Stellen dargestellt. Hinsichtlich der Nebenleistung ist auf die vorherigen Ausführungen hinzuweisen, in casu handelt es sich klar um eine solche. Es wird weder Menge, Preis und dergleichen behandelt, weiters handelt es sich um keine individuelle Umschreibung der Hauptleistung, da sie allgemein ist.

Fraglich ist nun, ob diese Klausel gröblich benachteiligend ist. Auch hier verweise ich auf meine Überlegungen und Darstellungen bei der [Sittenwidrigkeitsprüfung](#). Ich erachte es als strittig, dass man sein Benutzerkonto im Todesfall zB einfach verliert. Der Account und dessen Bibliothek, aber auch die Steam Wallet, stellen eine gewisse digitale Vermögensmasse dar. Wie zuvor ausgeführt, bin ich der Meinung, dass eine Übertragung der Vermögenswerte iS eines digitalen Nachlasses sehr wohl zustehen würde. Dies wird von Valve ausgeschlossen, eine sachliche Rechtfertigung, wieso dem so sei, ist aus der Klausel in keinster Weise erkennbar. Somit ist mMn die Intensität einer gröblichen Benachteiligung bereits gegeben und sämtliche Tatbestandsmerkmale des § 879 (3) ABGB sind erfüllt, wodurch die Klausel der Inhaltskontrolle nicht standhält. Bezüglich der Rechtsfolgen für die Klauseln, die der Inhaltskontrolle nicht statthalten, siehe die oberen Ausführungen bei der theoretischen Zusammenfassung.

#### **4. Prüfung des § 6 KSchG**

Dass es auch hinsichtlich von AGB-Bestimmungen einen Unterschied macht, ob es sich um einen Verbraucher oder Unternehmer als Unterworfenen handelt, wurde bereits in den vorangegangenen Unterkapiteln angeführt. Die hierbei zentralste Rechtsquelle findet sich jedoch nicht im bisher angesprochenen ABGB, sondern, wie es auch systematisch am meisten kongruent ist, im KSchG, genauer gesagt § 6 KSchG. Ich möchte nur jene Theorie zusammenfassen, die nachfolgend für die Klauselkontrolle notwendig ist, bzw geprüft werden wird.

Der Anwendungsbereich des § 6 KschG erfordert zunächst, dass es sich um ein B2C Geschäft handelt. Wie bereits zuvor ausgeführt, erfordert dies nach dem Wortlaut des KSchG einerseits die Beteiligung eines Unternehmers, der mit einem Konsumenten kontrahiert. Konsument nach dem Konsumentenschutzgesetz gem § 1 Z 2 KSchG ist jeder „Nichtunternehmer“. Unternehmer ist gem § 1 Z 1 KSchG „jemand, für den das Geschäft zum Betrieb seines Unternehmens gehört“.

Dieser Umstand bedeutet aber nicht, dass § 6 KSchG für Fälle außerhalb des Anwendungsbereiches keine Relevanz erfahren würde. Im Gegenteil, dieser hat Indiz Funktion, wie Klauseln, die gegen die Sittenwidrigkeit des § 879 (1) ABGB bzw gegen eine gröbliche Benachteiligung gem Abs 3 leg cit potenziell verstoßen, auszulegen sind, wenn sich Geschäftspartner mit einer unterschiedlichen Stärke gegenüberstehen.<sup>241</sup> Da dies in der vorliegenden Diplomarbeit nicht weiter behandelt werden wird, sei bezüglich § 6 (1) KSchG nur gesagt, dass die hier (demonstrativen) Aufzählungen „jedenfalls nichtig“ sind, wobei der restliche Vertrag iZw erhalten bleibt.<sup>242</sup>

Anders sieht dies mit dem in dieser Arbeit wichtigen § 6 (2) KSchG aus. Hier sind Klauseln, welche unter die Ziffern leg cit fallen, nicht jedenfalls nichtig, sondern nur dann, wenn diese nicht im Einzelnen ausverhandelt sind. Hierbei ist an dieses Tatbestandmerkmal ein enger Maßstab anzulegen, eine besondere Kenntlichmachung ähnlich wie bei § 864a. ABGB reicht nicht aus. Genauso ist ein gesondert geschriebener Zusatz, welcher an vor Vertragsschluss abgegeben wird, dass man die Klausel gelesen hat, nicht ausreichend.<sup>243</sup> Es ist hier Voraussetzung, dass der Unternehmer zu einer Veränderung seines verwendeten Textes bereit gewesen ist bzw gewesen wäre.<sup>244</sup> Die Beweislast für das Vorliegen ebendieser Bereitschaft obliegt hierbei dem Unternehmer.<sup>245</sup>

§ 6 (2) KSchG wird untenstehend für manch eine verwendete Klausel wichtig werden, deshalb wird hier die hierfür potenziell beachtliche Ziffer kurz theoretisch zusammengefasst.

§ 6 (2) Z1 KSchG lautet vollständig: „Sofern der Unternehmer nicht beweist, daß sie im einzelnen ausgehandelt worden sind, gilt das gleiche auch für Vertragsbestimmungen, nach denen der Unternehmer ohne sachliche Rechtfertigung vom Vertrag zurücktreten kann;“.

*Schurr*<sup>246</sup> widmet sich dieser Norm sehr detailliert und umfassend in seiner Kommentierung. Mit dieser Rechtsgrundlage soll ein permanenter „Schwebezustand“ der Gültigkeit des Vertrages verhindert werden. Der durch diese Klausel entstehende Spielraum ist laut dem Gesetzgeber eine gröbliche Benachteiligung des Vertragspartners.<sup>247</sup> Die Norm ist eng auszulegen, damit dem Verbraucher ein entsprechender Schutz eingeräumt wird. Es wird sich dementsprechend nicht an den Terminus des Rücktrittes aufgehängt, sondern jedwede Formulierung mithilfe derer man zu einem legislativ identen Zustand gelangt, ist von der Rechtsordnung missbilligt. Es soll dem Verbraucher das Vertragsprinzip der Treue gesichert werden, sodass der juristisch hoch geachtete Spruch „pacta sunt servanda“ (Verträge sind zu erfüllen.) weiterhin zutreffend ist. Hinsichtlich der sachlichen Rechtfertigung, ohne welcher kein Rücktritt erfolgen darf, ist

---

<sup>241</sup> *Kathrein/Schoditsch* in *Bydliniski/Perner/Spitzer*, KBB<sup>7</sup> § 6 KSchG Rz 1f.

<sup>242</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/29 ff.

<sup>243</sup> *Gelbmann*, Klauselkontrolle, in Lexis Briefings.

<sup>244</sup> *Apathy/Frössel* in *Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar<sup>5</sup> § 6 KSchG Rz 3.

<sup>245</sup> *Kathrein/Schoditsch* in *Bydliniski/Perner/Spitzer*, KBB<sup>7</sup> § 6 KSchG Rz 23.

<sup>246</sup> *Schurr* in *Fenyves/Kerschner/Vonkilch*, Großkommentar zum ABGB - Klang-Kommentar - KSchG<sup>3</sup> (2006) § 6 (2) Z 1 KSchG Rücktrittsvorbehalt Rz 3ff.

<sup>247</sup> ErläutRV 744 BlgNR 14. GP 25.

anzumerken, dass es einen Unterschied machen kann, ob es sich um ein Dauerschuld- oder Zielverhältnis handelt. Denn bei einem Dauerschuldverhältnis ist ein einseitiges Kündigungsrecht auf Seiten des Unternehmers eher sachlich gerechtfertigt. Ebenso wird eine Klausel, die beiden Geschäftspartnern einen identen Rücktritt einräumt, nicht grundsätzlich gesetzeskonform, da die Interessenlagen oftmals zu unterschiedlich sind und ebenso in die Prüfung miteinfließen.<sup>248</sup> Eine genauere Ausführung bezüglich der sachlichen Rechtfertigung wird zu einem späteren Zeitpunkt, bei der praktischen Betrachtung, gemacht. Die Rechtsfolge ist, wie bereits beim Verbraucherfall des § 879 (3) ABGB, dass die Klausel unangewendet bleibt. Weiters ist eine geltungserhaltende Reduktion unzulässig. Ob eine ergänzende Vertragsauslegung zulässig ist, ist umstritten.<sup>249</sup> Als letztes möchte ich mich § 6 (3) KSchG widmen, welcher auch das sog „Transparenzgebot“<sup>250</sup> normiert. Dieses lautet: „Eine in Allgemeinen Geschäftsbedingungen oder Vertragsformblättern enthaltene Vertragsbestimmung ist unwirksam, wenn sie unklar oder unverständlich abgefaßt ist.“ Da diese Norm den Schutz des Verbrauchers vor unverständlichen<sup>251</sup> oder verwirrenden Bestimmungen in AGB zum Ziel hat, ist es mMn nur kongruent, dass der Verbraucher sich jedoch im Prozess auf eine für ihn günstige Auslegung dieser nicht deutlichen Äußerung berufen kann.<sup>252</sup> Die Transparenz, welche die Bestimmung fordert, ist nach dem OGH nicht mit Textverständlichkeit erfüllt, sondern die Tragweite der Klausel und deren Inhalt müssen für den Verbraucher durchschaubar sein. Dies nennt er Sinnverständlichkeit.<sup>253</sup> Fachbegriffe innerhalb von AGB müssen dem Verbraucher von vornherein geläufig sein, oder festgestellt werden können (*Riedler* nimmt hier Glossare als Beispiel).<sup>254</sup> Als Maßstab für die Prüfung der Verständlichkeit wird auf den Durchschnittskunden abgestellt.<sup>255</sup> Bei den Rechtsfolgen ist hier anzumerken, dass es in der L strittig ist, ob eine Verletzung des Transparenzgebotes eine Unwirksamkeit der Klausel nach sich zieht, oder ob § 915 ABGB der Vorzug zu geben ist<sup>256</sup>, wonach eine Klausel zum Nachteil desjenigen auszulegen ist, der sich ihrer bedient hat.<sup>257</sup> Hierbei soll laut *Schurr* ausnahmsweise ggf keine absolute Nichtigkeit anzunehmen sein, welche von Amts wegen wahrzunehmen ist, sondern jene Lösung einschlägig sein, welche den Verbraucher am meisten zufrieden stellt.<sup>258</sup>

<sup>248</sup> *Gelbmann*, Vertragskündigung - Konsumentenschutz, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

<sup>249</sup> *Gelbmann*, Klauselkontrolle, in Lexis Briefings.

<sup>250</sup> *Schurr* in *Fenyves/Kerschner/Vonkilch*, Großkommentar zum ABGB - Klang-Kommentar - KSchG<sup>3</sup> § 6 Abs 3 KSchG Transparenzgebot; *Apathy/Frössel* in *Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar<sup>5</sup> § 6 KSchG Rz 84ff; *Kathrein/Schoditsch* in *Bydlinski/Perner/Spitzer*, KBB<sup>7</sup> § 6 KSchG Rz 31ff; *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/33; *Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> Rz 437.

<sup>251</sup> Zur Auslegung von AGB siehe *Aigner*, VbR 2023/40, 50.

<sup>252</sup> *Kathrein/Schoditsch* in *Bydlinski/Perner/Spitzer*, KBB<sup>7</sup> § 6 KSchG Rz 31, Rechtsgrundlage stellt hierbei § 915 ABGB dar.

<sup>253</sup> *Apathy/Frössel* in *Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar<sup>5</sup> § 6 KSchG Rz 88.

<sup>254</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/33.

<sup>255</sup> *Schurr* in *Fenyves/Kerschner/Vonkilch*, Großkommentar zum ABGB - Klang-Kommentar - KSchG<sup>3</sup> § 6 Abs 3 KSchG Transparenzgebot Rz 18.

<sup>256</sup> Auch hier sei nochmal auf *Aigner*, VbR 2023/40, 50 verwiesen, welcher die Frage der Auslegung detailliert behandelt.

<sup>257</sup> *Riedler*, ZR I AT<sup>8</sup> Rz 13/37.

<sup>258</sup> *Schurr* in *Fenyves/Kerschner/Vonkilch*, Großkommentar zum ABGB - Klang-Kommentar - KSchG<sup>3</sup> § 6 Abs 3 KSchG Transparenzgebot Rz 43.

Dies stellte eine Zusammenfassung der zentralen Norm des § 6 KSchG dar. Nun möchte ich mich dieser Prüfung anhand der konkreten AGB widmen. Hierbei möchte ich anmerken, dass sich Valve hierbei an jene richtet, die das Produkt nicht kommerziell nutzen möchten, sodass man hier von einem B2C Geschäft sprechen kann. Aus diesem Grund ist der Anwendungsbereich des KSchG für diese Nutzungsvereinbarung generell eröffnet. Hierbei ist anzumerken, dass es sich in casu um ein Dauerschuldverhältnis handelt. Die Ausführung hinsichtlich des Unterschiedes zum Zielschuldverhältnisses siehe obenstehend.

§ 6 (2) Z 1 KSchG besagt, dass der Unternehmer sich nicht einfach das Recht eines Rücktrittes ohne sachliche Rechtfertigung einräumen darf, außer dies wurde im Einzelnen ausgehandelt. Dies ist insbesondere bei der bereits thematisierten Kündigungsklausel zu prüfen. Hier habe ich bereits dargestellt, dass ich der Meinung bin, dass dies in concreto zu überschießend ist und Valve sich de facto ein jederzeitiges Kündigungsrecht einräumt, solange es sich hier nicht um eine Einzelkündigung handelt, sondern dies generell einem gleichen Adressatenkreis gilt.<sup>259</sup> Wie ausgeführt, ist hier keine sachliche Rechtfertigung gegeben, sodass diese Klausel ebenso gem. § 6 (2) Z 1 KSchG nicht Bestandteil wird, außer es wurde entsprechend im Einzelnen ausgehandelt. Da dies aber gerade nicht passiert, sondern diese Nutzungsvereinbarungen für jede Person, die mit Valve kontrahiert, zu akzeptieren ist, kann hiervon keine Rede sein. Diese Klausel entspricht § 6 (2) Z 1 KSchG daher nicht. Generell gilt zu sagen, dass keine der vorherigen Klauseln im Einzelnen ausgehandelt wurde, sodass generell keine der Klauseln dem § 6 (2) KSchG entspricht. Dies sei jedoch nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Nun möchte ich abschließend kurz jene zuvor behandelte Klauseln am Transparenzgebot gem § 6 (3) KSchG messen, die hier aufgrund der konkreten Ausgestaltung anzudenken sind.

Bezüglich der Klausel, dass nur nicht kommerzielle Nutzung bzw Käufe erlaubt sind, gilt zu sagen, dass ich bei der Sittenwidrigkeitsprüfung detailliert eine Interpretation vorgenommen habe, wie diese Klausel mMn auszulegen sei. Bei der folgenden Interessensabwägung habe ich beide Interessensphären ebenso dargestellt. Hier habe ich auch ausgeführt, dass eine genauere Determinierung wünschenswert wäre. Nichtsdestotrotz bin ich hier der Meinung, dass es ausreichend verständlich formuliert wurde und der oben genannten Textverständlichkeit bzw Sinnverständlichkeit Rechnung getragen wird.<sup>260</sup>

Die nächsten Klauseln sind jene bezüglich des Kündigungsrechts. Genauer gesagt, hinsichtlich jener auf Seiten von Valve. Das jederzeitige Kündigungsrecht für den Konsumenten ist mMn ausreichend bestimmt, sodass dies der Kunde ohne Probleme verstehen bzw den Sinn der Klausel erfassen kann. Beim Kündigungsrecht auf Seiten von Valve ist zu fragen, ob die Tragweite der Klausel und der Inhalt für den Konsumenten durchschaubar ist. Hier würde ich bei der ersten Kündigungsoption: „*Valve die Bereitstellung solcher Abonnements an Abonnenten in einer*

---

<sup>259</sup> Genauere Ausführung und Darstellung meinerseits, siehe [Sittenwidrigkeitsprüfung](#) und [Inhaltskontrolle gem § 879 \(3\) ABGB](#).

<sup>260</sup> *Apathy/Frössel* in *Schwimann/Kodek*, ABGB Praxiskommentar<sup>5</sup> § 6 KSchG Rz 88.

ähnlichen Situation im Allgemeinen einstellt, ...“<sup>261</sup> den Wortlaut „in einer ähnlichen Situation im Allgemeinen einstellt,“ als zu indeterminiert empfinden. Für den Verbraucher ist es mMn nicht durchschaubar, was solch eine ähnliche Situation bedeuten soll. Was ist konkret damit gemeint und weiters was bedeutet „im Allgemeinen einstellt“? Bedeutet im Allgemeinen einstellen, dass man keine Updates liefert, die notwendig wären, aber hier gibt es eine eigene Klausel. Ist damit gemeint, bei einem Online-Spiel die Server abzuschalten und damit die Funktionen so einzuschränken, dass es für den Konsumenten zwar abrufbar, aber nicht mehr wirklich spielbar ist? Hier wird mMn bei weitem nicht genug versucht, dem Konsumenten zu erklären, wie diese Klausel konkret zu verstehen ist, wodurch sie mE nicht dem Transparenzgebot des § 6 (3) KSchG standhält. Die zweite Möglichkeit einer Kündigung auf Seiten Valve ist, wenn „*Sie gegen die Bestimmungen dieser Vereinbarung verstoßen (einschließlich der Abonnementbedingungen oder Nutzungsregeln)*.“<sup>262</sup> Hier kann Valve das Nutzerkonto, oder einzelne Spiele, jederzeit kündigen oder einschränken. Wichtig in diesem Kontext ist der Nachsatz, dass bei Kündigung aufgrund von eines Verstoßes gegen Vereinbarungen, unangemessener oder illegaler Aktivität keine Rückerstattung eingeräumt wird und dies auf Rückzahlungen von Abonnementgebühren, als auch Wallet Guthaben anzuwenden sind. Auch hier bin ich persönlich der Meinung, dass dies zu indeterminiert ist. Denn für den Konsumenten ist nicht erkennbar, welcher Verstoß welche Konsequenz nach sich zieht. In den vorherigen Prüfungen habe ich bereits angeführt, dass mMn die Sanktionen, welche in dieser Klausel von Valve aufgestellt werden, grundsätzlich nachvollziehbar sind, um eine adäquate Abschreckung zu gewährleisten. Wie bereits angesprochen, ist jedoch nicht nachvollziehbar, wann welche Sanktion droht. Für den Konsumenten ist nur klar, dass bei gewisses Verhalten, welches sehr offengehalten wird, zu verschiedenen Strafen führt. Dies ist mMn nicht ausreichend transparent. Ich bin mir bewusst, dass man hier zu einer anderen Auffassung gelangen kann.

Die nächste Klausel ist jene, die sich mit den Updates beschäftigt. Im Groben kann man diese Klausel in zwei wesentliche Folgen zusammenfassen: Einerseits besteht auf der Seite des Konsumenten kein Anspruch auf regelmäßige Updates, Verbesserungen oder neue Versionen eines Videospieles bzw für ein Videospiele. Andererseits muss der Konsument solche Updates und Preloads, wenn es solche gibt, akzeptieren bzw herunterladen. Hierbei kann es jedoch zu Veränderungen hinsichtlich der Systemvoraussetzungen kommen. Bei dieser Klausel kann man sicherlich in beide Richtungen argumentieren. Ich tendiere dazu, dass es eine Verletzung des Transparenzgebotes ist. Wenn ich mir vorstelle, was ein Konsument als Inhalt aus der Formulierung mitnimmt, dann ist es einerseits die Tatsache, dass er keinerlei Recht auf Updates oder Verbesserungen in irgendeiner Weise hat. Andererseits muss er Updates und

<sup>261</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 19.9.2024).

<sup>262</sup> Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 19.9.2024).

Verbesserungen von Valve, ungeachtet der potenziellen Auswirkungen, insbesondere hinsichtlich der Systemvoraussetzung und damit indirekt der Spielbarkeit, stets hinnehmen. Diese ambivalent anmutende Conclusio würde mMn möglicherweise zu einer gewissen Verwirrung führen. Schließlich geht aus diesem Text nicht hervor, auf was genau ich mich als Konsument hier einlasse. Womit muss oder darf ich rechnen? Mit welchen Änderungen bei den Systemvoraussetzungen muss man rechnen und mit welchen nicht. Kann einen Tag nach Kauf/Veröffentlichung des Spiels de facto ein weitaus leistungsstärkerer PC von Nöten sein? Kann es sein, dass ich Updates, die die Spielbarkeit herstellen, um jeden Preis hinsichtlich der technischen Voraussetzungen dulden muss? All dies zeigt, dass man als Konsument hier eher fragend zurückbleibt, als dass man die Klausel durchschaut und sinnhaft versteht. Dies zweifle ich an, wodurch ich für mich eher zur Auffassung gelange, dass das Transparenzgebot nicht ausreichend beachtet wurde und die Klausel diesem widerspricht.

Die letzte Klausel ist jene, die sich mit dem Steam Konto beschäftigt. Dieses wurde zuvor bezüglich des Verbotes der Weitergabe der Daten an Dritte bzw des Verbotes der Übertragung von Inhalten thematisiert. Diese Klausel ist mMn hinsichtlich des Transparenzgebotes ausreichend determiniert. Es geht klar hervor, dass weder eine entgeltliche noch eine unentgeltliche Weitergabe von Daten oder Übertragung von Nutzerrechten, Wallet Guthaben oder des Steam-Inventars erlaubt ist. Bei Durchsicht der entsprechenden Klausel wird ein Konsument im Normalfall kein Problem damit haben, den Sinn zu erfassen bzw ein entsprechendes Verständnis zu entwickeln, was damit konkret gemeint ist. Hierfür ist dies eindeutig genug geregelt. Somit steht diese Klausel im Einklang mit dem Transparenzgebot gem § 6 (3) KSchG. Bezüglich der Rechtsfolgen für die rechtswidrigen Klauseln siehe die oberen Ausführungen bei der theoretischen Zusammenfassung.

## **B. Exkurs EA-app / Electronic Arts**

Aufgrund der bisherigen Länge der Diplomarbeit wird hier primär aufgezeigt, dass die Ausführungen, welche ich bei Steam bzw Valve getätigt habe, branchenüblich und dementsprechend diese Klauseln usus in der Praxis sind. Des Weiteren wird ggf auf Besonderheiten von EA eingegangen und diese kurz erläutert. Von einer detaillierten Prüfung wie bei Valve wird jedoch abgesehen.

Zunächst gilt auch hier zu sagen, dass neben der Nutzervereinbarung eine Vielzahl weiterer AGB Geschäftsinhalt werden sollen. Hier hat EA auf der Webseite versucht, übersichtlich die einzelnen Rubriken darzustellen.<sup>263</sup> Dies gelingt mMn nur bedingt. Man muss anmerken, dass bei Vertragsschluss (bei direktem Erwerb des gewünschten Videospiele über die EA-app) nur auf die Nutzungsvereinbarungen verwiesen wird, welche wiederum auf andere AGB verweist. Hier wird

---

<sup>263</sup> *Electronic Arts Inc.*, Rechtliches & Datenschutz, <https://www.ea.com/de-de/legal> (abgerufen am 21.9.2024).

nicht auf eine „bessere“ Gliederung hingewiesen. Auch wenn durch die Überschriften und das Einteilen in Kapitel bzw Themengebiete eine bessere Auffindbarkeit geschaffen wird, so ist es mMn zu ausufernd. Schließlich gibt es 14 solcher „Themengebiete“ bzw „Kapitel“. Bei Vertragsschluss oder Account Erstellung ist kein Unterschied zu den anderen Publishern erkennbar und es gibt keine bessere Übersicht für den Konsumenten. Jedoch muss man bei EA hervorheben, dass innerhalb der Nutzungsvereinbarung jeder Punkt zunächst kurz zusammengefasst wird und dies fett hervorgehoben ist. Somit kann man als Konsument eine kurze hervorgehobene Zusammenfassung lesen und darunter ist dieser Inhalt dann detailliert dargestellt. Dies ist mMn sehr wohl konsumentenfreundlicher.

Bei den Nutzungsvereinbarungen selbst unterscheidet sich EA nicht besonders von seinen Mitbewerbern. Hinsichtlich des zweiten Punkts „Lizenz“ findet sich eine ähnliche Formulierung wie bei Valve. Da dies das Herzstück dieser Diplomarbeit darstellt wird, auch diese Klausel vollständig dargestellt.

*„Vorbehaltlich der Einhaltung der Bestimmungen dieser Vereinbarung, gewährt EA Ihnen eine persönliche, zeitlich begrenzte, nicht übertragbare (d. h. nicht zur gemeinsamen Nutzung mit anderen bestimmte), widerrufliche und nicht exklusive Lizenz zur Nutzung der EA-Services, auf die Sie für nicht-kommerzielle Zwecke Zugriff haben. Ein Zugriff auf oder die Unterlizenzierung, Vermietung, Verleihung oder anderweitige Verbreitung von EA-Services, Inhalten oder Berechtigungen (wie nachfolgend definiert) ist nur mit der ausdrücklichen Zustimmung von EA oder sofern gesetzlich zulässig gestattet. Die Anfertigung von Kopien, die Zurückentwicklung oder der Versuch der Extrahierung oder anderweitigen Verwendung des Quellcodes oder anderer Daten von EA-Services ist nur mit der ausdrücklichen Zustimmung von EA gestattet oder sofern dies nach dem Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte zulässig ist. EA oder dessen Lizenzgeber haben das Eigentum an allen weiteren Rechten, und behalten sich diese vor, einschließlich aller Rechte, Eigentumsrechte und Nutzungsansprüche an den EA-Services und den damit verbundenen Rechten an geistigem Eigentum.“<sup>264</sup>*

Hier möchte ich einerseits die zuvor erwähnte Branchenüblichkeit erwähnen und andererseits darauf eingehen, dass hier von einer persönlichen, zeitlich begrenzten und nicht übertragbaren Lizenz gesprochen wird. Um inhaltlich nicht zu sehr auszufern, möchte ich direkt auf die für mich hier vorliegenden Probleme eingehen. Für mich es ist es sicherlich eine benachteiligende Klausel. Ungewöhnlich ist sie nicht, da wie zuvor erwähnt, diese branchenüblich ist. Weiters ist sie auch nicht innerhalb der Nutzungsvereinbarungen an einer ungewöhnlichen Stelle oder generell überraschend gestaltet Sie hält also der [Geltungskontrolle](#) stand. Hinsichtlich der [Sittenwidrigkeit](#)

---

<sup>264</sup> *Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

will ich anmerken, dass ich hier ähnlich wie bei Steam argumentieren würde und zu einer solchen Sittenwidrigkeit gelangen würde. Schließlich räumt sich EA hier ein willkürliches Zeitfenster hinsichtlich der Nutzungsdauer der Lizenz ein. Dies stellt mMn eine [gröbliche Benachteiligung](#) dar, da hier EA seine stärkere Position ausnutzt. Auch dem [Transparenzgebot](#) wird nicht ausreichend Rechnung getragen. Schließlich wird nirgends ein genauere Zeitraum determiniert, somit ergibt sich aus dem Lesen keine Verständlichkeit dieser. An dieser Stelle möchte ich das vielzitierte OLG-Urteil erneut anführen und die Begründung der Entscheidung darstellen. Schließlich ist diese mMn hier nahezu eins zu eins anwendbar. „*Gemäß Abschnitt 12 stehen Ihnen die erworbenen Produkte eine angemessene Zeit lang als Download oder Stream (sofern anwendbar) zur Verfügung.*“ (K12) *Die gröbliche Benachteiligung des Verbrauchers besteht schon darin, dass die Unbestimmtheit der Wendung „eine angemessene Zeit“ es den Bekl ermöglicht, ihre Leistungen willkürlich einzuschränken.*“<sup>265</sup> Aus diesem Grund mutet mir persönlich auch diese Klausel rechtswidrig iSd [Sittenwidrigkeit](#), der [Inhaltskontrolle](#) und dem [Transparenzgebots](#) an.

Punkt drei „Inhalte und Berechtigungen“ ist der Nutzungsvereinbarung von Steam ebenso sehr ähnlich. Ich möchte hier jedoch gezielt nur jene Absätze darstellen, die sich mit den digitalen Währungen beschäftigen:

*„Berechtigungen sind Rechte, die EA Ihnen für den Zugriff oder die Nutzung der Online- oder Offline-Elemente der EA-Services einräumt. Zu den Berechtigungen zählen beispielsweise der Zugriff auf digitale oder freischaltbare Inhalte; zusätzliche oder erweiterte Funktionen (einschließlich Multiplayer-Dienste); Abonnements; virtuelles Vermögen; die Freischaltung von Schlüsseln oder Codes, Seriencodes oder Online-Authentifizierung; In-Game-Ergebnisse; und virtuelle Punkte, Münzen oder Währungen.*

*Diese virtuellen Punkte, Münzen oder Währungen werden zusammen als „Virtuelle EA-Währung“ bezeichnet. Mit dem Erhalt von Virtueller EA-Währung von uns oder unseren autorisierten Partnern erhalten Sie eine persönliche, zeitlich beschränkte, nicht übertragbare, nicht exklusive, widerrufliche Lizenz zum Zugriff auf und zur Auswahl von Berechtigungen, die Ihnen ausdrücklich von EA zur Verfügung gestellt werden.*

*Die Virtuelle EA-Währung hat keinen Geldwert, und besitzt keinen Wert außerhalb des Rahmens unserer Produkte und Dienstleistungen. Die Virtuelle EA-Währung kann nicht veräußert, gehandelt, übertragen oder in Bargeld umgetauscht werden; sie kann ausschließlich in für EA-Services zur Verfügung stehende Berechtigungen eingelöst werden. Virtuelle EA-Währung ist grundsätzlich nicht erstattungsfähig und insbesondere wird nicht genutzte Virtuelle EA-Währung*

---

<sup>265</sup> OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

*nicht erstattet. Sobald Sie Virtuelle EA-Währung in eine Berechtigung eingelöst haben, kann diese Berechtigung nicht zurückgegeben, umgetauscht oder erstattet werden.*

*Die für den Zugriff auf und die Nutzung von EA-Services erforderliche Technik, Internetverbindung und Gebühren werden von Ihnen auf Ihre Kosten bereitgestellt.“<sup>266</sup>*

Diese Klausel wurde dargestellt, um die Branchenüblichkeit hinsichtlich der „Wertlosigkeit“ von Guthaben in der Außenwelt darzulegen. Hier möchte ich ebenso auf die Ausführungen in den vorangegangenen Kapiteln verweisen.<sup>267</sup>

Die nächste Klausel betrifft Punkt vier „Verfügbarkeit von EA-Services und Updates“. Hier werden die ersten drei von vier Absätzen dargestellt.

*„Wir übernehmen keine Garantie dafür, dass EA-Services, Inhalte oder Berechtigungen jederzeit oder zu einem bestimmten Zeitpunkt überall zur Verfügung stehen oder dass wir weiterhin bestimmte EA-Services, Inhalte und Berechtigungen für einen festgelegten Zeitraum anbieten werden. EA übernimmt keine Garantie dafür, dass EA-Services von jedem Gerät aus, über einen bestimmten Internet- oder Netzwerk-Provider oder an allen geografischen Standorten zugänglich sind.*

*Von Zeit zu Zeit kann EA EA-Services, Inhalte oder Berechtigungen aktualisieren oder anpassen, und/oder Sie können den Zugriff auf bestimmte Inhalte oder Berechtigungen ohne vorherige Ankündigung verlieren, wenn wir diese Inhalte oder Berechtigungen nach unserem Ermessen aufgrund gesetzlicher, vertraglicher und lizenzrechtlicher Verpflichtungen, technischer Beschränkungen oder wenn die Inhalte oder Berechtigungen den Ruf von EA schaden könnten, entfernen müssen. Um EA-Services weiterhin nutzen zu können, können Updates und Änderungen erforderlich sein.*

*Zum Ausgleichen des Spielverlaufs und der Nutzung der EA-Services können Updates oder eine Zurücksetzung bestimmter Parameter durch EA notwendig sein. Diese Updates oder Zurücksetzungen können innerhalb der betreffenden Spielwelt nachteilig für Sie sein und können sich auf Figuren, Spiele, Gruppen oder andere Ihrer Kontrolle unterstehende Berechtigungen auswirken.“<sup>268</sup>*

---

<sup>266</sup> *Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

<sup>267</sup> Es sind die Ausführungen bei der [Sittenwidrigkeit](#) und bei der [Inhaltskontrolle](#) zu beachten.

<sup>268</sup> *Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

Weiters sind ebenso Punkt 7 „Spiele“ (besonders lit B desselben) und Punkt 10 zu berücksichtigen. Die relevanten Absätze sind ebenso nachfolgend dargestellt.

*„EA app und EA-PC-Spiele können Updates, Upgrades und zusätzliche Features herunterladen und installieren. Sie verstehen, dass EA nicht verpflichtet ist, vorherige Versionen von EA app nach der Verfügbarkeit eines Updates, Upgrades und/oder der Implementierung zusätzlicher Features zu unterstützen. EA kann Ihnen die Möglichkeit geben, eine Alpha- oder Beta-Version von EA app unter diesen gleichen Bedingungen herunterzuladen, zu installieren und zu nutzen.“<sup>269</sup>*

*„EA-Services können Sie auffordern oder es Ihnen gestatten, Software, Software Updates, Patches oder andere Dienstprogramme und Tools von EA oder ihren Lizenzgebern auf Ihren Computer, Ihr Entertainment-System oder Ihr Gerät herunterzuladen. Diese Technologien können sich für die verschiedenen Plattformen unterscheiden und die Leistung der EA-Services kann in Abhängigkeit von Ihrem Computer und Ihrer weiteren Technik Schwankungen unterliegen. Sie verstehen, dass bestimmte Updates dieser Technologien für die weitere Nutzung der EA-Services erforderlich sein können. Einige dieser Updates enthalten möglicherweise gesperrte Funktionen oder Inhalte, für die Sie eine zusätzliche Gebühr entrichten müssen, um darauf zugreifen zu können. Werden verfügbare Updates nicht installiert, kann es sein, dass EA-Services, einschließlich EA-PC-Spiele, nicht mehr gespielt werden können.“<sup>270</sup>*

Auch diese Klauseln, bzw die dargestellten Textstellen, sind jener von Steam sehr ähnlich. Hier wird dem Spieler kein Recht auf Updates, Verbesserungen oder generell hinsichtlich der Unterstützung von Infrastruktur eingeräumt. EA ist hier detaillierter als Valve. Genauso müssen auch hier die Kunden Updates und daraus resultierende technische Veränderungen akzeptieren. Da diese Klauseln keine wirklichen Unterschiede zu jenen von Valve aufweisen, möchte ich auf die [AGB-Prüfung von Steam](#) verweisen. Auch die Klauseln von EA ist mMn rechtlich in der konkreten Form nicht rechtens.

Eine Formulierung, die bei EA besonders anmutet, findet sich unter Punkt 6 „Verhaltensregeln“.

*„EA kann Ihre Sprach- oder Textkommunikation (zusammen „Kommunikation“) und anderen UGC<sup>271</sup> überwachen, aufzeichnen, prüfen und speichern und als Reaktion auf unangemessenen UGC entsprechende Maßnahmen einleiten. Sollten wir unangemessenen UGC feststellen, können wir Spieler, die ihn eingereicht haben, sanktionieren und diesen UGC gegebenenfalls*

---

<sup>269</sup> *Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

<sup>270</sup> *Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

<sup>271</sup> Näheres hierzu siehe Punkt „5 Ihre benutzergenerierten Inhalte (UGC)“ der EA-Nutzungsvereinbarung: *Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

*nach unserem Ermessen von EA Services entfernen. Weitere Details erhalten Sie in unserer Information zu Inhaltsmoderation und Durchsetzung. Denken Sie daran, dass Ihre Kommunikation, einschließlich Ihres UGC in EA-Services, von anderen, einschließlich Spielern und EA, gesehen und gehört werden kann.*<sup>272</sup>

Diese Formulierung kommt, nachdem eine längere Liste mit Fehlverhalten genannt wird. Diese Klausel mutet vielleicht im ersten Moment rechtlich diskussionswürdig an. Jedoch sind die genannten Eingriffsmöglichkeiten notwendig, damit man eben der Verhaltensordnung widersprechendes Verhalten feststellen und protokollieren kann. Dies ist notwendig, um eine sichere Spielatmosphäre zu schaffen. Sicherlich kann man eine noch konkretere Formulierung fordern, jedoch ist anzumerken, dass es ein eigenes Dokument gibt, auf welches in der zitierten Klausel auch verwiesen wird. Dass die Klausel uU strittig anmutet, möchte ich nicht abtun. Aufgrund der bisherigen Länge der Diplomarbeit wird aber auf eine genauere Prüfung verzichtet und nur angemerkt, dass auch diese sinnvoll wäre.

Die nächsten Klauseln, die ich nachstehend behandle, sind eine der wichtigsten. Es handelt sich um das Kündigungsrecht. Dieses ist untenstehend dargestellt.

*„Diese Vereinbarung bleibt wirksam, bis sie durch Sie oder durch EA gekündigt wird. EA kann Ihren Zugang zu und Ihre Nutzung von EA-Services oder Ihres EA-Kontos kündigen, sofern EA feststellt, dass Sie gegen diese Vereinbarung verstoßen haben oder dass eine anderweitig rechtswidrige, unzulässige oder betrügerische Nutzung von EA-Services mit Ihrem EA-Konto stattgefunden hat. EWenn möglich, wird EA Sie über die Kündigung Ihres EA-Kontos informieren, und Sie können infolgedessen Ihren Benutzernamen und Ihre Persona verlieren. Sollten Sie mehr als ein EA-Konto besitzen, ist EA berechtigt, abhängig von der Art des Verstoßes oder des Missbrauchs, alle Ihre EA-Konten und alle damit verbundenen Berechtigungen zu kündigen. Im Fall der Kündigung Ihres EA-Kontos haben Sie keinen Zugriff auf Ihr EA-Konto oder Berechtigungen und können vom weiteren Zugriff auf oder der erneuten Nutzung von EA-Services ausgeschlossen werden. Mit der Kündigung endet auch Ihre Lizenz gemäß dieser Vereinbarung.*

*Anstatt ihr EA-Konto zu kündigen, kann EA Ihnen alternativ eine Verwarnung erteilen, Ihren Zugang zu einem bestimmten EA-Service oder Ihrem EA-Konto aussetzen oder ändern, Berechtigungen auf der Ebene des EA-Kontos oder des Geräts entziehen oder widerrufen, Inhalte, die gegen diese Vereinbarung verstoßen, entfernen oder löschen, oder Ihr Gerät oder Ihren Rechner für den Zugriff auf bestimmte EA-Services sperren. Sofern EA die in diesem Abschnitt genannten Maßnahmen ergreift, haben Sie keinen Anspruch auf eine Rückerstattung (vorbehaltlich gesetzlicher Rückerstattungsrechte) und es werden Ihnen keine Berechtigungen*

---

<sup>272</sup> Electronic Arts Inc., Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

*gutgeschrieben oder in Bargeld oder andere Formen der Rückerstattung umgewandelt. Aktionen sind kumulativ und wiederholte Regelverstöße können zur Kündigung Ihres EA-Kontos führen.*

*EA kann einen EA-Service jederzeit mit einer Frist von dreißig Tagen nach entsprechender Mitteilung an den Nutzer beenden. Wann immer EA einen EA-Service einstellt oder den Vertrag mit Ihnen kündigt, wird EA Ihre Interessen an dem EA-Service und insbesondere eine ggf. von Ihnen zuvor für die Benutzung des EA-Services gezahlte Vergütung angemessen berücksichtigen. Nach der Kündigung eines Online-Service erhalten Sie keine Software-Updates für unsere Spiele, und wir können nicht garantieren, dass unsere Spiele weiterhin auf neueren oder aktualisierten Betriebssystemen funktionieren oder zum Download über Vertriebsplattformen für Spiele und Apps wie zum Beispiel den iOS App Store oder den Google Play Store zur Verfügung stehen. Alle über solche Vertriebsplattformen verfügbaren Spiele werden nach der Kündigung eines Online-Service möglicherweise ohne vorherige Ankündigung entfernt. Weitere Informationen finden Sie auf <https://www.ea.com/de-de/service-updates>.*

*Sofern Sie der Annahme sind, dass irrtümlicherweise Maßnahmen gegen Ihr Konto oder Gerät vorgenommen wurden, kontaktieren Sie bitte den Kundenservice unter [help.ea.com/de/](https://help.ea.com/de/).<sup>273</sup>*

Diese Formulierungen ähneln stark jenen von Steam bzw Valve. Ich möchte auf die rechtlichen Prüfungen hinsichtlich der [Sittenwidrigkeit](#), der [Inhaltskontrolle](#), und des [Transparenzgebotes](#) auf von Steam verweisen. Hier sind die feinen Unterschiede zu beachten. Hinsichtlich des Kündigungsrechts: Aufgrund von Fehlverhalten auf Seiten des Kunden gibt es keinen relevanten Unterschied, hier sind sich die Nutzungsvereinbarungen sehr ähnlich. Hinsichtlich der jederzeit möglichen Kündigung finden sich jedoch relevante Unterschiede. So ist zwar auch hier die Kündigung durch das Entfernen von Spielen möglich, aber EA muss eine dreißigtägige Frist hierbei einhalten. Weiters erklärt EA im Gegensatz zu Valve eindeutig, dass in diesem Fall eine gezahlte Vergütung „angemessen“ berücksichtigt wird. Obwohl dies im Vergleich zu Steam konkreter formuliert ist, so vermisse ich persönlich hier eine genauere Nennung, wie diese „Angemessenheit“ eruiert wird bzw anhand konkreter Berechnungsmethoden, wie viel einem Nutzer bei welchen Zeitraum zusteht. Während ich bei Steam kritisiert habe, dass es keine Möglichkeit gibt, einer Kündigung durch vermeintliches Fehlverhalten zu widersprechen, so räumt dies EA obenstehend explizit ein und liefert hierfür den Hyperlink zum Kundenservice. Auch hier würde ich mir noch weitergehende Konkretisierungen wünschen, wie solch ein Verfahren abläuft, möchte aber diese Unterschiede zu Steam positiv anmerken.

---

<sup>273</sup> *Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

Abschließend kann man zusammenfassen, dass es zwar gewisse Unterschiede zwischen den Unternehmen Valve und EA gibt, diese jedoch nicht allzu groß ausfallen. Der hier Größte ist die freiwillige Rückgabemöglichkeit von Steam bzw Valve, welche EA nicht anbietet. Aufgrund des Umfangs wird auf eine konkretere Prüfung der Unterschiede gerade hinsichtlich der AGB Klauselkontrolle abgesehen, auch wenn diese rechtlich interessant wäre.

### **C. Exkurs Epic Games Store / Tencent**

Als drittes Unternehmen möchte ich Epic Games kurz thematisieren und eine grobe Übersicht dieses Anbieters liefern. Aufgrund des Umfangs der Diplomarbeit wird auch hier keine Detailprüfung vorgenommen, sondern, wie bei EA, auf die Parallelen und Unterschiede zu Steam bzw Valve eingegangen. Damit soll ein besseres Verständnis hinsichtlich der AGB der Videospiegelindustrie sowie ein besserer Überblick über ebendiese geboten werden.

Der erste Unterschied, der rechtlich fraglich erscheinen könnte, ist jener hinsichtlich der Sprache. Hier schreibt Epic: *„Soweit gesetzlich zulässig, ist die maßgebliche Sprache für diese Nutzungsbedingungen Englisch. Es ist der ausdrückliche Wunsch der Parteien, diese Nutzungsbedingungen und alle zugehörigen Dokumente in englischer Sprache aufzusetzen. Eine eventuelle Übersetzung dient lediglich der besseren Verständlichkeit.“*<sup>274</sup>

Dies soll keine Gerichtsstandänderung herbeiführen. Jedoch ist nach dieser Formulierung die maßgebliche Sprache Englisch. Hier stellt sich mir die Frage, inwiefern diese Klausel in Österreich in dieser Form rechtlich zu bewerten ist.

Hier ist Folgendes zu beachten: *„Wenn sich die Verhandlungssprache von der Vertragssprache unterscheidet, muss jener Vertragsteil, der unter Einbeziehung seiner in der Vertragssprache gehaltenen AGB kontrahieren will, den anderen Vertragsteil in einem durch dessen Unterschrift gedeckten Abschnitt der Vertragsurkunde in der Verhandlungssprache deutlich auf die Einbeziehung der AGB in das Vertragsverhältnis hinweisen; andernfalls werden diese AGB nicht Vertragsbestandteil.“*<sup>275</sup> Somit muss eine Einbeziehung deutlich mittels Hinweis erfolgen. Des Weiteren ist es hierbei eine Unterschrift dezidiert für den Abschnitt zu geben. Da dies in casu nicht erfolgt, sondern lediglich am Ende hierauf hingewiesen wird, ist diese Klausel in Österreich mit der derzeitigen Umsetzung seitens Epic nicht rechtens. Somit ist auf jeden Fall, für österreichische Kunden, die deutsche Fassung die rechtlich geltende Version. Inwieweit hier durch den Zusatz *„Soweit gesetzlich zulässig...“*<sup>276</sup> die Klausel als von Vornherein nicht einbezogen zu werten ist, wird aufgrund der bisherigen Länge der Diplomarbeit nur angemerkt.

---

<sup>274</sup> Epic Games, Inc., NUTZUNGSBEDINGUNGEN, <https://www.epicgames.com/site/de/tos> (abgerufen am 23.9.2024).

<sup>275</sup> Gelbmann, Klauselkontrolle in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

<sup>276</sup> Epic Games, Inc., NUTZUNGSBEDINGUNGEN, <https://www.epicgames.com/site/de/tos> (abgerufen am 23.9.2024).

Da dies das Herzstück der Diplomarbeit ist, möchte ich nun das Kündigungsrecht bzw das Lizenzrecht hinsichtlich Epic darstellen und kurz thematisieren. Ich habe den ersten Absatz der Überschrift „Zugriff auf die Dienste und Kontosicherheit“ untenstehend zitiert und gehe dann direkt auf deren Inhalt ein.

*„Wir können die Dienste oder Inhalte sowie damit verbundene Dienste oder Inhalte widerrufen oder ändern oder den Zugriff aller oder bestimmter Nutzer (einschließlich Ihnen) ohne Vorankündigung oder Haftung gegenüber Ihnen nach unserem vernünftigen Ermessen einschränken (einschließlich durch Stornierung, Kündigung oder Änderung bzw. Sperrung eines Nutzerkontos). Darüber hinaus sind aufgrund Ihrer geografischen Lage die Dienste oder einige ihrer Funktionen, Dienste oder Inhalte für Sie möglicherweise nicht verfügbar. Ungeachtet gegenteiliger hierin enthaltener Bestimmungen können wir infolge einer Verletzung dieser Nutzungsbedingungen durch Sie Ihren Zugriff auf die Dienste kündigen oder aussetzen.“<sup>277</sup>*

Hierbei möchte ich zunächst auf meine Ausführungen bei Steam verweisen.<sup>278</sup> Epic deckt hier, anders als Steam, landesspezifische Fassungen aufgrund von unterschiedlichen rechtlichen Vorschriften dieser Staaten ab. Somit sind Fälle wie bei Wolfenstein über die AGB geregelt und grundsätzlich ist dies rechtlich unstrittig. Jedoch stoße ich mich am ersten Satz des zitierten Absatzes. Dieser ist mMn in dieser konkreten Form hinsichtlich mehrerer Aspekte rechtswidrig. Einerseits ist bereits die [Geltungskontrolle](#) hierbei strittig. Da ich jedoch bereits auf diesen Aspekt zuvor bei Steam eingegangen bin, möchte ich dies aus Umfangsgründen hier nur anmerken. Es wird durch diese Klausel Epic eingeräumt ohne Vorankündigung (!) oder Haftung jederzeit Dienste oder Inhalte widerrufen zu können bzw Nutzer zu kündigen. Hierbei kann es sich um eine individuelle Aktion handeln (einer einzelnen Person gegenüber) oder generell gegen jeden (bzw jeden, der ein gewisses Produkt erworben hat). Dies würde Epic mMn ein jederzeitiges willkürlich ausübbares Kündigungsrecht ohne (!) Entschädigung einräumen. Dies ist für mich als [sittenwidrig](#) anzusehen. Ebenso hält diese Klausel mMn der [Inhaltskontrolle gem. § 879 \(3\) ABGB](#) nicht statt. An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf das Urteil des OLG Wien eingehen. Hier wurde bei der vielfach zitierten Klausel folgendes festgestellt: *„Gemäß Abschnitt 12 stehen Ihnen die erworbenen Produkte eine angemessene Zeit lang als Download oder Stream (sofern anwendbar) zur Verfügung.“ (K12) Die gröbliche Benachteiligung des Verbrauchers besteht schon darin, dass die Unbestimmtheit der Wendung „eine angemessene Zeit“ es den Bekl ermöglicht, ihre Leistungen willkürlich einzuschränken.“<sup>279</sup>* Ich erblicke bei der Klausel von Epic ebenso die Einräumung einer willkürlichen Einschränkung. Somit gelange ich zum Ergebnis, dass diese Klausel in der derzeitigen Form rechtswidrig ist. Überdies ist diese Klausel nicht ausreichend determiniert, sodass mE ein Durchschnittskunde durch diesen Text keine Sinnverständlichkeit entnehmen kann, wodurch auch dem Transparenzgebot nicht ausreichend Rechnung getragen

---

<sup>277</sup> Epic Games, Inc., NUTZUNGSBEDINGUNGEN, <https://www.epicgames.com/site/de/tos> (abgerufen am 24.9.2024).

<sup>278</sup> Insbesondere auf die [Sittenwidrigkeit](#) und die [Inhaltskontrolle gem. § 879 \(3\) ABGB](#).

<sup>279</sup> OLG Wien 3 R 5/22k VbR 2022/102.

wurde. Dies ist jedoch jener Punkt, der in casu am meisten differenziert zu betrachten ist. Weiters erwähnenswert ist, dass es auch bei Epic bereits in der Vergangenheit dazu gekommen ist, dass ein Videospiele eingestellt wurde. Konkret geht es um das F2P<sup>280</sup> Spiel „Rumbleverse“. Hierbei war Epic Games der Publisher dieses Spiels. Es erschien am 11. August 2022 und wurde bereits am 28. Februar 2023 eingestellt. Konkret wurden die Server abgestellt, welche bei einem reinem Online-Spiel die Grundlage bilden. Sogar wurde das Spiel vom Markt genommen. Epic bot damals jedem Spieler, welcher Inhalte gegen Echtgeld erworben hatte, eine Rückerstattung an.<sup>281</sup> Somit hat auch Epic bereits in der Vergangenheit seinen Kunden Geld rückerstattet im Falle einer Einstellung. Nach der oben genannten Klausel wäre es nicht notwendig bzw bestünde hier kein Anspruch des Kunden auf solch eine Erstattung. Aus diesem Grund betont Epic hier auch, dass dies freiwillig erfolgt sei. Wie bereits ausgeführt, ist für mich die Klausel rechtswidrig und die Tatsache, dass in der Vergangenheit Spieler entschädigt wurden, zeigt mMn, dass sich Epic bewusst ist, dass dies rechtlich, je nach Land, eine strittige und möglicherweise rechtswidrige Klausel ist. Dies ist nur meine persönliche Meinung bzw Interpretation.

Die nächsten Klauseln, die ich ebenso bei allen bisherigen Unternehmen dargestellt habe, findet sich gleich im nächsten Absatz. *„Für den Zugriff auf bestimmte Dienste werden Sie gebeten, Registrierungs- oder andere Informationen anzugeben, und um diese Ressourcen verwenden zu können, müssen alle von Ihnen bereitgestellten Informationen korrekt, aktuell und vollständig sein. Für den Zugriff auf die Dienste oder bestimmte Spiele, Dienste oder Funktionen kann Epic von einigen oder allen Nutzern von Zeit zu Zeit verlangen, aktualisierte oder zusätzliche Software herunterzuladen. Die Nutzungsbedingungen dieser Software unterliegen möglicherweise separaten Vereinbarungen zwischen Ihnen und Epic.*

*Wenn Sie im Rahmen unserer Sicherheitsverfahren einen Nutzernamen, ein Passwort oder eine andere Information erstellen oder erhalten, müssen Sie diese Informationen als vertraulich behandeln (mit Ausnahme des Nutzernamens) und dürfen diese nicht anderen gegenüber offenlegen. Sie müssen Epic (über piracy@support.epicgames.com) über eine unbefugte Verwendung Ihres Nutzernamens oder Passworts oder jede andere Sicherheitsverletzung unverzüglich informieren. Sie sollten besondere Vorsicht walten lassen, wenn Sie auf Ihr Konto von einem öffentlichen oder freigegebenen Computer aus zugreifen, um zu verhindern, dass andere Ihr Passwort oder sonstige personenbezogene Daten einsehen oder aufzeichnen können. Sie dürfen nur über Ihr eigenes Konto auf die Dienste zugreifen. Nutzer sind nicht die Eigentümer ihrer Konten und es ist untersagt, Konten oder Passwörter zu verschenken oder anderweitig zu übertragen.*

---

<sup>280</sup> Free to play Spiele sind Videospiele, welche kostenlos der Bibliothek hinzugefügt werden können bzw kostenlos sind. Diese finanzieren sich idR durch den digitalen In-Game Shop und durch den Verkauf von digitalen Zusatzinhalten.

<sup>281</sup> Entertainment Media Group AG, Rumbleverse Nach nur einem halben Jahr ist Feierabend, <https://www.gameswelt.de/rumbleverse/news/nach-nur-einem-halben-jahr-ist-feierabend-318478> (abgerufen am 25.9.2024).

*Wir behalten uns das Recht vor, Ihren Anzeigenamen zu ändern, wenn wir ihn für beleidigend oder irreführend halten oder denken, dass er potenziell die Rechte Dritter verletzt, oder wenn Sie länger als ein Jahr inaktiv sind.*<sup>282</sup>

Hinsichtlich der Updates wird hier nur kurz erwähnt, dass diese notwendig sein können und es hierfür separate Vereinbarungen geben kann. Somit wird hier nicht geregelt, was der Kunde nun konkret verlangen bzw erwarten kann hinsichtlich Updates und Betreuung des Spieles auf Seiten des Entwicklers. Es wird lediglich dem Kunden die Pflicht auferlegt, dass er, wenn es Updates oder zusätzlich notwendige Downloads gibt, diese auch entsprechend herunterzuladen und zu installieren hat. Diese Klausel ist möglicherweise unterschiedlich auszulegen und rechtlich zu beurteilen, jedoch gelange ich für mich zu einer Rechtswidrigkeit. Auch hier wird für mich eine zu willkürlich anmutende Pflicht des Kunden normiert. Das dies umstritten sein kann, ist wie gesagt sicherlich vertretbar.

Weiters wird von Epic an dieser Stelle klargestellt, dass man kein Eigentum an seinem Account erwirbt und diesen, sowie die dazugehörigen Zugangsdaten, nicht weitergeben darf. Dies ist per se nicht ungewöhnlich. Wie bereits bei [Steam](#), aber auch [EA](#), dargestellt wurde, ist diese Klausel branchenüblich. Die Ausführungen in den entsprechenden Unterkapiteln bei Steam sind hier ebenso gültig. Auch hier kann man bereits bei der Geltungskontrolle mMn in beide Richtungen argumentieren. Da sie sicherlich benachteiligend sind und trotz Branchenüblichkeit für mich eine Ungewöhnlichkeit definitiv argumentierbar ist und ebenso kein besonderer visueller oder schriftlicher Hinweis erfolgt ist, ist auch der Überraschungseffekt denkbar. Ich komme, wie bei [Steam](#) angeführt, hier zu einer Sittenwidrigkeit. Besonders die starke Formulierung, dass man nicht Eigentümer seines Accounts sei, mutet mir sehr strittig an. Ebenso bin ich der Meinung, dass hier der Grad einer gröblichen Benachteiligung erreicht ist und da die restlichen Tatbestandsmerkmale des § 879 (3) ABGB nicht strittig sind, gelange ich auch hinsichtlich der [Inhaltskontrolle](#) zu einer Rechtswidrigkeit. Ebenso ist auch ein Verstoß hinsichtlich des Transparenzgebotes im B2C Geschäft denkbar. Hier möchte ich aufgrund des Umfangs ebenso auf die Ausführung im entsprechenden Kapitel verweisen.

An dieser Stelle möchte ich thematisieren, was bei Entfernung eines Kontos mit dem Guthaben passiert, welches man um Echtgeld erworben hat. *„Die Mittel des Epic-Kontoguthabens stellen kein persönliches Vermögensrecht dar und haben außerhalb der Dienste keinerlei Wert. Wenn Ihnen ein Artikel, der mit Geldmitteln des Epic- Kontoguthaben gekauft wurde, rückerstattet wird, zahlt Epic die Geldmittel auf Ihr Epic- Kontoguthaben zurück. Das Epic-Kontoguthaben ist nicht auf eine andere Person übertragbar und wird nicht verzinst.*

*Epic behält sich das Recht vor, Ihr Epic-Kontoguthaben zu sperren oder zu kündigen, wenn Epic nach einer Untersuchung nach eigenem Ermessen feststellt, dass Sie das Epic-Kontoguthaben*

---

<sup>282</sup> Epic Games, Inc., NUTZUNGSBEDINGUNGEN, <https://www.epicgames.com/site/de/tos> (abgerufen am 24.9.2024).

*missbräuchlich genutzt, mit dem Epic-Kontoguthaben vom Epic-Kontoguthaben eines anderen Nutzers aus unzulässige Transaktionen vorgenommen oder das Epic-Kontoguthaben verwendet haben, um betrügerische oder andere illegale Aktivitäten durchzuführen. Falls Ihr Epic-Kontoguthaben gemäß diesen Nutzungsbedingungen aus Gründen gekündigt oder gesperrt wird, die nichts mit Betrug oder illegalen Aktivitäten zu tun haben, erstattet Epic Ihnen Ihr verbleibendes Epic- Kontoguthaben abzüglich aller Gebühren oder sonstigen Epic geschuldeten Beträge zurück. Andernfalls ist das Epic-Kontoguthaben nicht erstattungsfähig und kann nicht für Geld oder Geldwerte von Epic oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person eingelöst werden. Epic- Kontoguthaben, das nicht in Anspruch genommen wird, kann, wie nach geltendem Recht vorgeschrieben, an die entsprechende Behörde übergeben werden.“<sup>283</sup>*

Auch Epic betont, wie Steam, dass es sich hier um keine Währung im engeren Sinne handelt und diese außerhalb der digitalen Plattform keinerlei Wert aufweist. Im Gegensatz zu Steam räumt Epic jedoch dem Kunden ein, dass etwaiges Guthaben im Falle einer Kündigung bzw Löschung des gesamten Accounts, rückvergütet bekommt, außer der Kunde hatte mit Betrug oder illegalen Aktivitäten in diesem Kontext zu tun. Diese Klausel finde ich weniger strittig als bei Steam, da sie mehr differenziert (zwischen Fehlverhalten und keinem solchen). Wahrscheinlicher Grund für diese unterschiedliche Formulierung der Klausel bei [Steam](#) ist, dass es dort einen Marketplace gibt. Somit ist nicht nur eigenes eingezahltes Geld hier umfasst, sondern auch „Gewinn“ durch den Handel in der digitalen Wallet möglich. Dies wurde an entsprechender Stelle jedoch thematisiert. Wichtig ist, dass auch das Geld, welches durch Handel entsteht, einmal von jemanden mittels Guthabenaufladung mit Echtgeld „geschaffen“ werden musste. Solch einen digitalen Handelsplatz gibt es bei Epic nicht. MMn ist diese Klausel in der derzeitigen Form rechtlich nicht problematisch. Schließlich wird mE ausreichend differenziert, warum es überhaupt zu einer Auszahlung kommen soll, also dem Grund der Vertragsauflösung. Dieser wird mit dem Verhalten in ein Verhältnis gesetzt und der Kunde erhält dann das eingezahlte Echtgeld wieder zurück, soweit er dieses nicht mehr verwenden konnte. Somit ist im Gegensatz zu Steam oder EA dies bei Epic mMn besser gelöst. Natürlich ist auch hier eine andere Auslegung bzw Interpretation denkbar.

So wie Steam bietet Epic ein freiwilliges Rückgaberecht. Auch hier ist primär zu sagen, dass man innerhalb von 14 Tagen und unter zwei Stunden Spielzeit jedes Spiel zurückgeben kann. In-App Käufe sind idR nicht erstattbar. Generell wird jedoch vor dem Kauf dargestellt, ob ein Spiel als „Nicht rückerstattbar“ gilt oder nicht.<sup>284</sup> Dies waren die Darstellungen der Nutzungsvereinbarungen von Epic Games besonders im Vergleich zu [Steam](#), aber auch zu [EA](#).

---

<sup>283</sup> Epic Games, Inc., NUTZUNGSBEDINGUNGEN, <https://www.epicgames.com/site/de/tos> (abgerufen am 24.9.2024).

<sup>284</sup> Epic Games, Inc., RÜCKERSTATTUNGSRICHTLINIEN DES EPIC GAMES STORE, <https://www.epicgames.com/site/de/store-refund-policy> (abgerufen am 24.9.2024).

## VIII. Problematik/Anregungen

An dieser Stelle möchte ich noch einmal abschließend die in der Klauselkontrolle festgestellten Probleme anführen, unter Umständen noch einmal detaillierter behandeln und anschließend meine Meinung bzw. Anregungen dazu abgeben.

Zunächst möchte ich auf die unterschiedlichen Videospielarten eingehen und darauf, wie für mich eine Überarbeitung der Bestimmungen aussehen sollte bzw. könnte, um deren Unterschieden ausreichend Rechnung zu tragen. Dies betrifft meistens jene AGB-Klauseln, die sich mit den Updates und Änderungen von Systemvoraussetzungen beschäftigt haben. Wie bereits dargestellt, unterscheiden sich gewisse Spielarten signifikant von anderen. Online-Spiele brauchen eine besondere Infrastruktur durch Server. Dieser Aspekt wurde bisher bei den AGB mMn nicht ausreichend berücksichtigt. Es wäre sinnvoll, genauer zu determinieren, wie lange der Publisher Server zur Verfügung stellt und inwieweit danach durch Dritte Server betrieben werden dürfen. Hier stellt sich die Frage, ob der Gesetzgeber, ähnlich wie bei der Gewährleistung, für gewisse digitale Services eine Art Mindestlaufzeit festschreiben sollte oder dies unter einer Gewährleistung subsumierbar ist. Meiner Meinung nach sollten in AGB separate Klauseln für die verschiedenen Videospielarten gegeben sein, damit klar ist, wie lange Server existieren bzw. womit der Kunde hier an Laufzeit rechnen kann. Hinsichtlich MMOs gilt es zu sagen, dass diese auch jahrzehntelang betrieben werden, bzw. darauf ausgelegt sind, möglichst lange betrieben zu werden. Dies ist sicherlich ein Mitgrund für jene Klauseln, die besagen, dass sich durch Updates oder neuen Inhalt die Systemvoraussetzungen ändern können. Hier gilt es mMn in entsprechenden Klauseln auch zu benennen, wie lange ein Medium bespielt werden soll. Hier könnte zum Beispiel immer nur die neueste Videospielkonsolengeneration unterstützt werden und alte Konsolen erhalten eine zwei Jahre „Umstiegs Frist“. Ich bin also der Meinung, dass es entweder separate AGB geben sollte, welche die unterschiedlichen Anforderungen der unterschiedlichen Arten behandeln oder, wie ich finde die lebensnähere Option, in den Nutzungsvereinbarungen hier durch eigene kurze Absätze oder Unterpunkte detaillierter zu werden bzw. diese genauer zu determinieren. Generell gilt zu sagen, dass die Klauseln, welche strittig sind, zu wenig determiniert sind. Hier würde es helfen, diese mit Beispielen oder genaueren Daten zu ergänzen.

Während des Schreibens ist mir aufgefallen, dass die unterschiedlichen Anbieter bzw. Publisher unterschiedliche Definitionen verwenden. Hier wäre es von Vorteil, wenn innerhalb der Videospielbranche einheitliche Begriffe verwendet würden. Besonders bei Steam ist es für Konsumenten uU verwirrend, dass innerhalb der AGB das Wort „Abonnements“ für Spiele verwendet wird. Schließlich gibt es zB bei EA oder Ubisoft wirkliche Abonnements, bei denen man gegen eine monatliche Gebühr jene Spiele, die von diesem Abonnement abgedeckt werden, mehrkostenfrei spielen kann. Solche Unterschiede können die Verständlichkeit für den Konsumenten erschweren.

## IX. Conclusio

Videospiele sind eine beliebte Form der Unterhaltung. Als Konsument möchte man am liebsten in ein Geschäft gehen, das gewünschte Videospiel kaufen, die Disk zu Hause einlegen und spielen. Dies ist praktisch möglich. Rechtlich betrachtet steckt hier jedoch sehr viel an beachtlichen Zwischenschritten dahinter. So kommen gut und gerne, je nach Erwerbsart, die AGB des Verkäufers zu tragen, dann die des Plattformbetreibers, dann jene des Publishers. Neben den Nutzungsvereinbarungen, die hier das Kernelement darstellen, gibt es noch etliche andere AGB, die zum Teil dezidiert genannt und verlinkt werden, aber auch jene, die auf der Website aufgelistet sind. Für einen Konsumenten, der wirklich verstehen will, was er erwirbt und womit er genau an Services rechnen kann, ist es sehr schwer, dies nachzuvollziehen. Aus diesem Grund wollte ich als interessierte Person sehen, wie die Nutzungsvereinbarungen der Videospielebranche aufgebaut sind, welchen Inhalt sie aufweisen, wie dieser rechtlich zu bewerten ist und wie ein Konsument hier rechtlich gestellt wird. Auch wenn ich einige Klauseln für mich als rechtswidrig festgestellt habe, so gilt zu sagen, dass dies Auslegungssache ist. Die Nutzungsvereinbarungen sind auch für die Unternehmen sicherlich schwierig zu verfassen, die Videospielebranche wächst und unterliegt wegen des technischen Fortschrittes starken Veränderungen. Auch wenn versucht wird, durch die derzeitigen Formulierungen der Nutzungsvereinbarungen flexibel zu sein, so geht dies mMn auf Kosten der Konsumenten. Meine Hauptkritik ist jene, dass die subjektive Erwartung eines durchschnittlichen Konsumenten möglicherweise von den AGB stark abweicht. Ein Verbraucher muss das Lizenzrecht nicht verstehen, jedoch ist es schwer begreifbar, dass man keinerlei Eigentum bzw keine dinglichen Rechte erwerben soll. Besonders, dass man keinerlei Anspruch hinsichtlich Dauer, Unterstützung von Eingabegeräten und dergleichen haben soll, wirkt rechtswidrig. Dies wurde in der AGB-Kontrolle detailliert geprüft und dargestellt. Es gibt mit Steam und Epic Unternehmen, die auch begonnen haben, freiwillig ein unkompliziertes Rückgaberecht zu schaffen, welches für die Spielerschaft einen positiven Zusatzservice schafft. Jedoch kann dieser Service die Probleme nicht lösen. Meiner Meinung nach gehören die AGB abgeändert und die Unternehmen dürfen sich keine jederzeitige Aufkündigung der Lizenz einräumen. Da ich nicht davon ausgehe, dass die Videospielebranche selbstständig solche, aus ihrer Sicht drastischen, Änderungen durchführt, hoffe ich, dass sich der Verein für Konsumenteninformation oder die Arbeiterkammer als ex lege aktivlegitimierte Körperschaften dieses Sachverhaltes annehmen und eine gerichtliche Überprüfung einleiten. Sohin kann darauffolgend für die Konsumenten eine entsprechende Überarbeitung der Nutzungsvereinbarungen erwirkt werden und könnte ein Bestandschutz hinsichtlich der zu erwerbenden Nutzungsrechte geschaffen werden.

## **X. Literaturverzeichnis**

*Aigner*, Der Eigentumsvorbehalt (2015).

*Aigner*, Die Auslegung von AGB und die Bedeutung der Vertrauenstheorie - zugleich zur Willensfreiheit beim Vertragsschluss und zum Zweck der AGB-Inhaltskontrolle, VbR 2023/40.

*Bajrami/Pachschwöll*, Lootboxen: Werden Videospiele Glücksspielen gefährlich ähnlich?, ZTR 2019, 70.

*Bammer*, PRG § 12 (Stand 2019, rdb.at).

*Barth/Dokalik/Potyka*, ABGB (MTK)<sup>27</sup> (Stand 2022, rdb.at).

*Bydlinski/Perner/Spitzer* (Hrsg), KBB – Kurzkomentar zum ABGB<sup>7</sup> (2023).

*Bydlinski P.*, Bürgerliches Recht I Allgemeiner Teil<sup>9</sup> (2021).

*Ciresa*, Österreichisches Urheberrecht (Stand 2018, 360.lexisnexis.at).

*Dokalik/Zemann*, Urheberrecht<sup>8</sup> (Stand 2022, rdb.at).

*Ennöckl/Raschauer/Wessely*, GewO § 73 (Stand 2015, rdb.at).

*Feltl*, UrhG Praxiskomentar (Stand 2023, 360.lexisnexis.at).

*Fenyves/Kerschner/Vonkilch* (Hrsg), Großkommentar zum ABGB - Klang-Kommentar - KSchG<sup>3</sup> (2006).

*Gelbmann*, Klauselkontrolle, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

*Gelbmann*, Vertragskündigung - Konsumentenschutz, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

*Gruber/Paliego-Barfuß*, GewO<sup>7</sup> § 73 (Stand 2017, rdb.at).

*Haglmüller*, Aushangpflicht, in RDB Keywords<sup>1</sup> (Stand 2021, rdb.at).

*Handig/Hofmarcher/Kucsko* (Hrsg), urheber.recht<sup>3</sup> (Stand 2023, rdb.at).

*Illedits*, Eigentum, in Lexis Briefings (Stand 2023, 360.lexisnexis.at).

*Jänich*, Die Veräußerung von Produktschlüsseln (Product Keys) für Computerspiele - immer ein Problem des Urheberrechts?, KuR 2020, 78.

*Jetzinger*, Löschung eines digitalen Kontos nach dem Tod, MR 2019, 324.

*Kletečka/Schauer* (Hrsg), ABGB-ON. Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch (letzte Aktualisierung: 2024).

*Kolmasch*, Allgemeine Geschäftsbedingungen, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

*Kolmasch*, Geltungskontrolle von AGB in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

*Kolmasch*, Inhaltskontrolle von AGB, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

*Kolmasch*, Sittenwidrigkeit, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

*Kratzer*, Die Möglichkeiten der digitalen Nachlassverwaltung, EALR 2022.

*Lanzinger/Bisset*, Softwarevertrag, in Lexis Briefings (Stand 2024, 360.lexisnexis.at).

*Muzak*, B-VG<sup>6</sup> Art 5 StGG (Stand 2020, rdb.at).

*Pabel*, Vertragsfreiheit, Richtigkeitsgewähr des Vertragsmechanismus und Inhaltskontrolle, ÖJZ 2022/157.

*Rabl/Herndl/Riedler*, Bürgerliches Recht III: Schuldrecht Besonderer Teil<sup>7</sup> (2021).

*Ratka*, Allgemeine Geschäftsbedingungen, in RDB Keywords<sup>1</sup> (Stand 2021, rdb.at).

*Ratka*, Inhaltskontrolle (AGB), in RDB Keywords<sup>1</sup> (Stand 2021, rdb.at).

*Riedler*, Zivilrecht I Allgemeiner Teil<sup>8</sup> (2022).

*Rummel/Lukas* (Hrsg), ABGB<sup>4</sup> (2017).

*Rummel/Lukas/Geroldinger* (Hrsg), ABGB<sup>4</sup> (2022).

*Schwimmann/Kodek* (Hrsg), ABGB Praxiskommentar Band 5<sup>5</sup> (2021).

*Schwimmann/Neumayr* (Hrsg), ABGB Taschenkommentar<sup>6</sup> (2023).

*Wager*, Zur straf- und jugendschutzrechtlichen Zulässigkeit von NS-Symbolik im Mehrspielermodus, KuR 2019, 380.

*Welser/Kletečka*, Bürgerliches Recht I<sup>15</sup> (2018).

*Wolfsberger*, Sittenwidrigkeit, in RDB Keywords<sup>1</sup> (Stand 2021, rdb.at).

## **XI. Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Screenshot Bestellübersicht mit AGB-Bestätigung .....30

## **XII. Judikaturverzeichnis**

EuGH C-128/11, *UsedSoft/Oracle*, ECLI:EU:C:2012:407.

EuGH C-166/15, *Ranks/Finanšu und Microsoft*, ECLI:EU:C:2016:762.

OGH 6 Ob 266/11b JBI 2012,583.

OGH 6 Ob 140/18h JBI 2019,101.

### XIII. Quellenverzeichnis

*CompaniesMarketCap.com.*, Größte Unternehmen der Welt nach Marktkapitalisierung im Jahr 2024 (in Milliarden US-Dollar; Stand: 5. August), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/12108/umfrage/top-unternehmen-der-welt-nach-marktwert/> (abgerufen am 10.8.2024).

*Electronic Arts*, Die brandneue EA app für Windows – EAs neue optimierte PC-Plattform ist offiziell eingetroffen!, <https://www.ea.com/de-de/news/ea-app> (abgerufen am 29.5.2024).

*Electronic Arts*, EA app, <https://www.ea.com/de-de/ea-app> (abgerufen am 10.8.2024).

*Electronic Arts*, Umsatz von Electronic Arts in den Geschäftsjahren 2007 bis 2023 nach Plattform (in Millionen US-Dollar), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/163765/umfrage/umsatz-von-electronic-arts-nach-plattformen-seit-2007/> (abgerufen am 27.5.2024).

*Electronic Arts Inc.*, Nutzervereinbarung, <https://www.ea.com/de-de/legal/user-agreement> (abgerufen am 21.9.2024).

*Electronic Arts Inc.*, Rechtliches & Datenschutz, <https://www.ea.com/de-de/legal> (abgerufen am 21.9.2024).

*Epic Games, Inc.*, Häufig gestellte Fragen, <https://www.epicgames.com/site/de/epic-games-store-faq> (abgerufen am 10.8.2024).

*Epic Games, Inc.*, NUTZUNGSBEDINGUNGEN, <https://www.epicgames.com/site/de/tos> (abgerufen am 23.9.2024).

*Epic Games, Inc.*, RÜCKERSTATTUNGSRICHTLINIEN DES EPIC GAMES STORE, <https://www.epicgames.com/site/de/store-refund-policy> (abgerufen am 24.9.2024).

*F.Harms*, Statistiken zu Tencent, <https://de.statista.com/themen/3106/tencent/#topicOverview> (abgerufen am 29.5.2024).

*IMAS International*, Ranking der bekanntesten Spielkonsolen-Marken in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/617496/umfrage/markenbekanntheit-im-bereich-spielekonsolen-in-oesterreich/> (abgerufen 7.5.2024).

*Link*, Counter-Strike: 1 Milliarde Umsatz nur mit Kisten, <https://www.pcgameshardware.de/Counter-Strike-Global-Offensive-Spiel-20444/News/1-Milliarde-Umsatz-nur-mit-Kisten-1438714/> (abgerufen am 11.9.2024).

*MediaMarkt Online GmbH*, MediaMarkt Club, <https://www.mediamarkt.at/de/myaccount/loyalty-benefits> (abgerufen am 30.7.2024).

*Microsoft, & TweakTown, & Sony*, Die größten Firmenübernahmen in der Gaming-Branche weltweit bis 2022 (in Milliarden US-Dollar), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1284964/umfrage/die-groessten-firmenuebernahmen-in-der-gaming-branche-weltweit/> (abgerufen am 23.5.2024).

*Newzoo*, Umsatz der führenden Unternehmen im Bereich Videospiele weltweit im 3. Quartal 2023 (in Millionen US-Dollar), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/194749/umfrage/die-10-groessten-game-publisher-weltweit/> (abgerufen am 29.5.2024).

*ORF*, Activision-Übernahme durch Microsoft genehmigt, <https://orf.at/stories/3335232/> (abgerufen am 23.5.2024).

*Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware*, Geschlechterverteilung der Videospiele in Österreich in den Jahren 2021 und 2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1200038/umfrage/geschlechterverteilung-der-gamer-in-oesterreich/> (abgerufen am 13.5.2024).

*Social Media Examiner*, Anteil der Unternehmen, die folgende Social-Media-Plattformen nutzen, weltweit im Januar 2024 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/71251/umfrage/einsatz-von-social-media-durch-unternehmen/> (abgerufen am 5.9.2024).

*Sony Interactive Entertainment Europe Limited (SIEE)*, Ein wichtiges Update zu Concord, <https://blog.de.playstation.com/2024/09/05/ein-wichtiges-update-zu-concord/> (abgerufen am 9.9.2024).

*Statista*, Beliebteste Läden für Videospiele auf Datenträgern in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000176/oesterreich-beliebteste-laeden-fuer-videospiele-auf-datentraegern> (abgerufen am 20.6.2024).

*Statista*, Beliebteste Online-Shops für Videospiele in Österreich im Jahr 2023, <https://de.statista.com/prognosen/1000216/oesterreich-beliebteste-online-shops-fuer-videospiele> (abgerufen am 27.5.2024).

*Statista*, Beliebteste soziale Netzwerke in Österreich im Jahr 2024, <https://de.statista.com/prognosen/1000235/oesterreich-beliebteste-soziale-netzwerke> (abgerufen am 4.9.2024).

*Statista*, Beliebteste Videospiele-Streaming-Seiten in Deutschland im Jahr 2022, <https://de.statista.com/prognosen/999797/deutschland-beliebteste-videospiel-streaming-seiten> (abgerufen am 5.9.2024).

*Statista*, Kauf von Videospiele in Österreich im Jahr 2024, <https://de.statista.com/prognosen/1000230/oesterreich-kauf-von-videospielen> (abgerufen am 12.8.2024).

*Statista*, Umsatz mit Spielekonsolen in Österreich in den Jahren 2013 bis 2026 (in Millionen Euro), <https://de.statista.com/prognosen/1104460/umsatz-mit-spielekonsolen-in-oesterreich> (abgerufen am 13.5.2024).

*Steam*, Das 20. Steam-Jubiläum, <https://store.steampowered.com/sale/steam20?l=german> (abgerufen am 27.5.2024).

*Studyflix GmbH*, NPC, <https://studyflix.de/deutsch/npc-7734> (abgerufen am 13.8.2024).

*Telekom Austria (A1 eSports League Austria)*, Anteil der Altersgruppen bei Gamern sowie eSports-Konsumenten in Österreich im Jahr 2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1072033/umfrage/altersgruppenverteilung-der-gamer-sowie-der-esports-konsumenten-in-oesterreich/> (abgerufen am 13.5.2024).

*Telekom Austria (A1 eSports League Austria)*, Wie interessiert sind Sie an den folgenden Spielen?, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1071996/umfrage/beliebteste-esports-games-in-oesterreich/> (abgerufen am 23.5.2024).

*Tencent*, Anzahl der monatlich aktiven Nutzer (MAU) von WeChat weltweit vom 2. Quartal 2011 bis zum 1. Quartal 2024 (in Millionen),

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/311381/umfrage/anzahl-der-monatlich-aktiven-nutzer-von-wechat-weltweit/> (abgerufen am 10.8.2024).

*Ustimenco*, Die teuerste CS:GO/CS2-Inventar, <https://skin.land/de/blog/most-expensive-csgocs2-inventory/> (abgerufen am 11.9.2024).

ZDF, Microsoft darf Activision Blizzard kaufen, <https://www.zdf.de/nachrichten/wirtschaft/unternehmen/microsoft-activision-blizzard-kauf-100.html> (abgerufen am 10.8.2024).

Valve Corporation, Steam-Nutzungsvertrag, [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 8.8.2024).

Valve Corporation, Steam-Rückerstattungen, [https://store.steampowered.com/steam\\_refunds/?snr=1\\_44\\_44\\_](https://store.steampowered.com/steam_refunds/?snr=1_44_44_) (abgerufen am 10.8.2024).

*Webedia Gaming GmbH*, So etwas gab es noch nie: Sony stampft Multiplayer-Shooter Concord nach nur 2 Wochen ein, <https://www.gamestar.de/artikel/concord-sony-abschaltung,3419011.html> (abgerufen am 9.9.2024).