

*Presseaussendung 15. Februar 2013*

## *Das Phänomen Social Gaming verstehen*

Jetzt neu: „Social Gaming in Europe“ - die erste umfassende Fachpublikation zum Thema

**Dr. Thomas Talos, Brandl & Talos Rechtsanwälte, und seine Co-Autoren liefern den ersten umfassenden Überblick über den boomenden Wirtschaftszweig der Online Spiele in sozialen Netzwerken. Talos: „Unsere neue Publikation ist ein 'Must-Read' für jeden, der das Phänomen Social Gaming und die aktuelle Debatte über dessen Regulierung verstehen will“.**

Die steigende Popularität sozialer Netzwerke wie Facebook und Google+ hat Social Games zum Aufstieg verholfen. Fast täglich werden neue Spiele vorgestellt. Die Online-Spiele in sozialen Netzwerken sind heute mit einem Branchenumsatz von EUR 8,2 Mrd. im Jahr 2012 und 750 Millionen Nutzern weltweit ein bedeutender Wirtschaftszweig. Dass dabei der Ruf nach einer Regulierung laut wird, verwundert nicht.

Bis jetzt gab es wenig fundiertes Material über diese kontroverse Thematik. Diese Lücke haben nun Dr. Thomas Talos und Nicholas Aquilina von Brandl & Talos Rechtsanwälte gemeinsam mit Dr. Günter Schmid, Unternehmensberater und ehemaliger CFO der bwin-Gruppe, mit ihrem Buch "Social Gaming in Europe" geschlossen. Die Publikation mit ihrem überraschenden Cover-Design beleuchtet das Thema Social Gaming umfassend aus wirtschaftlicher und juristischer Perspektive.

### **Erster Teil: Geld verdienen mit Social Games**

Der wirtschaftliche Teil gibt einen Überblick über Spiele und Anbieter, liefert umfangreiche Marktdaten und beantwortet die Frage, wie man mit Social Games überhaupt Geld verdienen kann – "monetization models" wie das "freemium model" werden mit vielen Beispielen erklärt. Das Buch bietet in seinem ersten Teil zahlreiche Exkurse, etwa zu virtuellen Gütern und zum Lebenszyklus eines Social Games von der ersten Idee über die Entwicklung und den Launch bis hin zum Marketing.

## Zweiter Teil: Social Gaming vs. Glücksspiel – die Rechtslage

Im juristischen Teil nehmen die Autoren unter anderem Stellung zur Frage, ob die Nutzer in ihrem Spieleifer vor sich selbst geschützt werden müssen. Dabei ist die Unterscheidung zwischen Social Games und Glücksspielen essentiell. Die Rechtslage für beide Felder wird von den Autoren zunächst auf EU-Ebene inkl. EuGH Judikatur ausführlich behandelt. Ebenso werden die nationalen Regelungen am Beispiel von sieben Mitgliedstaaten, darunter Österreich, erläutert. Weiters erklären die Autoren auch angrenzende Themen wie etwa die Rechtsprechung in Bezug auf virtuelle Güter und die heiß diskutierte Frage nach der Notwendigkeit einer Regulierung von Social Gaming.

### *Rückfragehinweis:*

*Dr. Thomas Talos LL.M.  
Brandl & Talos Rechtsanwälte GmbH  
T: +43 (1) 5225700  
E: [talos@btp.at](mailto:talos@btp.at)*

