

In Kooperation mit:  
bitkom e.V.  
davit im DAV  
eco e.V.  
game e.V.  
VAUNET

# MMR

# MultiMedia und Recht

Zeitschrift für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht

Herausgeber: Dr. Astrid Auer-Reinsdorff · Prof. Dr. Oliver Castendyk · Prof. Dr. Nikolaus Forgó · Prof. Dr. Sibylle Gierschmann · Prof. Dr. Christian-Henner Hentsch · Prof. Dr. Reto M. Hilty  
Prof. Dr. Thomas Hoeren · Prof. Dr. Bernd Holznapel · Wolfgang Kopf · Prof. Dr. Marc Liesching · Prof. Dr. Peter Raue · Prof. Dr. Alexander Roßnagel · Prof. Dr. Joachim Scherer  
Dr. Raimund Schütz · Prof. Dr. Ulrich Sieber · Prof. Dr. Louisa Specht · Dr. Axel Spies · Prof. Dr. Gerald Spindler

ROLF SCHWARTMANN / CHRISTIAN-HENNER HENTSCH  
KONSTANTIN EWALD (Hrsg.)

## eSport – Praktikerperspektiven aus der Games-Branche

- |                          |           |   |
|--------------------------|-----------|---|
| Editorial                | <b>1</b>  | <b>ROLF SCHWARTMANN</b><br><b>eSport – Praktikerperspektiven aus der<br/>Games-Branche</b>  |
| Lizenzierung             | <b>3</b>  | <b>CHRISTIAN-HENNER HENTSCH</b><br><b>Die Urheberrechte der Publisher bei eSport</b>  |
| Marktpotenziale          | <b>7</b>  | <b>DIETER FREY / JAN POMMER</b><br><b>Herausforderungen für die weitere Entwicklung<br/>des eSport</b>                                      |
| Digitaler Sportwettkampf | <b>12</b> | <b>HANS JAGNOW / ANNA B. BAUMANN</b><br><b>eSport aus verbandlicher Perspektive</b>   |
| Altersfreigabe           | <b>16</b> | <b>FELIX HILGERT / VERA EICKHOFF</b><br><b>Jugendschutz im eSport</b>   |
| Digitaler Sportwettkampf | <b>20</b> | <b>TIM BAGGER VON GRAFENSTEIN</b><br><b>eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine<br/>rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?</b> |

**game**  
Verband der deutschen  
Games-Branche

[www.mmr.de](http://www.mmr.de)

**MMR-Beilage**  
**8/2018**

Seiten 1–24  
21. Jahrgang · 13. August 2018  
Verlag C.H.BECK München



Kölner Forschungsstelle  
für Medienrecht  
Technology  
Arts Sciences  
TH Köln



# Jetzt 3 Monate MMR kostenlos testen und Geschenk sichern!



**IHR GESCHENK**  
Die Jubiläumsausgabe 1/2018



## IHRE MMR-VORTEILE AUF EINEN BLICK

- › das gesamte deutsche und europäische Multimediarecht in einer Zeitschrift
- › auf dem neuesten Stand von Technik, Gesetzgebung und Rechtsprechung
- › interdisziplinäres Forum zum Gedankenaustausch zwischen Wissenschaft und Praxis
- › Online-Zugang inklusive

### MMR · MultiMedia und Recht

21. Jahrgang, 2018. Erscheint monatlich. Inkl. Online-Zugang zu MMRDirekt und 14-täglichem Newsdienst MMR-Aktuell. Sie erhalten die MMR 3 Monate gratis.

Wenn Sie nicht innerhalb 1 Woche nach Erhalt des letzten Gratis-Hefes abbestellen, erhalten Sie die MMR danach im regulären Abonnement.  
**Jahresabonnement € 419,-**  
**Vorzugspreis € 325,- jährlich für Mitglieder ausgewählter Kooperationspartner**  
**Vorzugspreis € 219,- für Referendare und Studenten**

Abbestellung bis 6 Wochen vor Jahresende.  
 Preise inkl. MwSt., zzgl. Vertriebs-/Direktbeorderungsgebühren (€ 13,80/€ 5,-) € 18,80 jährlich.

☰ [beck-shop.de/go/MMR](http://beck-shop.de/go/MMR)

### Die ganze Palette

Die MMR behandelt umfassend alle Themen des Informations-, Telekommunikations- und Medienrechts. Sie informiert aus erster Hand über alle Aspekte aus den Bereichen:

- › IT-Vertragsrecht und eCommerce
- › Immaterialgüterrecht
- › Wettbewerbs- und Kennzeichenrecht
- › Telekommunikations- und Medienrecht
- › Datenschutzrecht und
- › Sicherheitsrecht.

Dabei behält die MMR auch immer den **europäischen und internationalen Kontext** im Blick.



## In Kooperation mit:

**bitkom** - Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.

**davit im DAV** - Arbeitsgemeinschaft IT-Recht im Deutschen Anwaltverein

**eco** - Verband der Internetwirtschaft e.V.

**game** - Verband der deutschen Games-Branche e.V.

**VAUNET** - Verband Privater Medien

# MMMR

# MultiMedia und Recht

Zeitschrift für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht

## 8/2018

### HERAUSGEBER

RAin **Dr. Astrid Auer-Reinsdorff**, FA IT-Recht, Berlin/Lissabon/Vorsitzende des Geschäftsführenden Ausschusses der Arbeitsgemeinschaft IT-Recht im DAV (davit) – RA **Prof. Dr. Oliver Castendyk**, MSc. (LSE), Direktor Allianz Deutscher Produzenten – Film & Fernsehen e.V., Berlin – **Prof. Dr. Nikolaus Forgó**, Professor für Technologie- und Immaterialgüterrecht und Vorstand des Instituts für Innovation und Digitalisierung im Recht, Universität Wien – RAin **Prof. Dr. Sibylle Gierschmann**, LL.M. (Duke University), FA Urheber- und Medienrecht, Partnerin Kanzlei Taylor Wessing, München – RA **Prof. Dr. Christian-Henner Hentsch**, M.A., LL.M., Leiter Recht und Regulierung beim game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. in Berlin und Professor für Urheber- und Medienrecht an der TH Köln – **Prof. Dr. Reto M. Hilty**, Direktor am Max-Planck-Institut für Innovation und Wettbewerb, München/Ordinarius an der Universität Zürich – **Prof. Dr. Thomas Hoeren**, Direktor der Zivilrechtlichen Abteilung des Instituts für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht, Universität Münster – **Prof. Dr. Bernd Holznapel**, Direktor der Öffentlich-rechtlichen Abteilung des Instituts für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht, Universität Münster – **Wolfgang Kopf**, LL.M., Leiter Zentralbereich Politik und Regulierung, Deutsche Telekom AG, Bonn – **Prof. Dr. Marc Liesching**, Professor für Medienrecht und Medientheorie, HTWK Leipzig/München – RA **Prof. Dr. Peter Raue**, Raue LLP, Berlin – **Prof. Dr. Alexander Roßnagel**, Universität Kassel/Leiter der Projektgruppe verfassungsrechtliche Technikgestaltung (provet) – RA **Prof. Dr. Joachim Scherer**, LL.M., Baker & McKenzie, Frankfurt a.M. – RA **Dr. Raimund Schütz**, Loschelder Rechtsanwälte, Köln – **Prof. Dr. Ulrich Sieber**, Direktor und Leiter der strafrechtlichen Abteilung des Max-Planck-Instituts für ausländisches und internationales Strafrecht, Freiburg / Honorarprofessor und Leiter des Rechtsinformatikzentrums an der Ludwig-Maximilians-Universität, München – **Prof. Dr. Louisa Specht**, Inhaberin des Lehrstuhls für Bürgerliches Recht, Informations- und Datenrecht, Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn – RA **Dr. Axel Spies**, Morgan, Lewis & Bockius LLP, Washington DC – **Prof. Dr. Gerald Spindler**, Universität Göttingen

### WISSENSCHAFTLICHER BEIRAT

**Daniela Beaujean**, Mitglied der Geschäftsleitung Recht und Regulierung/Justiziarin, Verband Privater Medien (VAUNET), Berlin – **Dietrich Beese**, Hamburg – **Prof. Dr. Herbert Burkert**, Forschungsstelle für Informationsrecht, Universität St. Gallen – RAin **Susanne Dehmel**, Mitglied der Geschäftsleitung BITKOM e.V., Berlin – **Jürgen Doetz**, Koordinator der Deutschen Content Allianz, Berlin – **Dr. Andrea Huber**, LL.M. (USA), Geschäftsführerin, ANGA Verband Deutscher Kabelnetzbetreiber e.V., Berlin – **Dr. Christine Kahlen**, Leiterin Öffentlichkeitsarbeit, Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, Berlin – **Dr. Christopher Kuner J.D.**, LL.M., Senior of Counsel, Wilson Sonsini Goodrich & Rosati, LLP, Brüssel – **Prof. Dr. Wernhard Möschel**, Vorsitzender des Wissenschaftlichen Beirats beim BMWi/ Lehrstuhl für Bürgerliches Recht, Handels- und Wirtschaftsrecht, Universität Tübingen – **Robert Queck**, Maître de Conférences, Centre de Recherches Informatique et Droit (CRID), Universität Namur, Belgien – **Prof. Dr. Eike Ullmann**, Vors. Richter des I. Zivilsenats am BGH a.D., Karlsruhe

### REDAKTION

**Anke Zimmer-Helfrich**, Chefredakteurin – RAin **Ruth Schrödl**, Redakteurin – **Eva Wanderer**, Redaktionsassistentin Wilhelmstr. 9, 80801 München

## EDITORIAL eSport – Praktikerperspektiven aus der Games-Branche

Lesedauer: 9 Minuten

Die gamescom, das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele, findet dieses Jahr vom 21. bis 25.8.2018 zum 10. Mal in Köln statt. In dieser Zeit sind Köln und Deutschland der Nabel der Games-Welt. Über 350.000 Menschen informieren sich über die neuesten Computer- und Videospiele und können sie vor dem offiziellen Release zum Weihnachtsgeschäft auch schon einmal spielen. Fast 50% der Deutschen spielen zumindest gelegentlich und der Altersdurchschnitt liegt derzeit bei 35 Jahren – Tendenz steigend. Die Branche wächst nicht nur hierzulande, sondern weltweit und ist inzwischen als Technologietreiber, Wirtschafts- und vom Deutschen Kulturrat als Kulturgut anerkannt. Weltweit werden die Umsätze mit Games (Spieleverkäufe, Gaming-Apps, Abos, Mikrotransaktionen) bis zum Jahr 2020 schätzungsweise auf insgesamt rund US-\$ 85 Mrd. wachsen. In Deutschland sind die Umsätze 2017 um 15% auf über € 3,3 Mrd. gestiegen. Deutschland ist damit hinter China, den USA und Japan einer der größten Absatzmärkte für Games.

Mit der wachsenden Bedeutung der Computerspielebranche rücken auch die Rechtsfragen im Gaming mehr in den Fokus. Bei der Games-Wirtschaft handelt es sich um eine klassische Medienbranche, deren Intellectual Property Rights (IP), über das Urheberrecht geschützt ist. Anders als bei anderen Medienbranchen, kommt aber nicht nur den audiovisuellen Bestandteilen urheberrechtlicher Schutz zu, soweit sie einen eigenen schöpferischen Wert haben, sondern auch dem Computerprogramm (§ 69a Abs. 1 UrhG; *BGH MMR 2017, 171 m. Anm. Apell/Bihler – World of Warcraft I*; mit Verweis auf *EuGH MMR 2014, 401 m. Anm. Oehler Rdnr. 23 – Nintendo/PC Box und 9Net*; *BGH MMR 2013, 671 Rdnr. 20 – Videospiele-Konsolen I*; *BGH MMR 2015, 460 m. Anm. Roth Rdnr. 43 – Videospiele-Konsolen II*; vgl. auch *Bullinger/Czychowski*, GRUR 2011, 19, 22).

Dies sorgt mit Blick auf das Urhebervertragsrecht (vgl. die Ausnahme in § 69a Abs. 5 UrhG) oder den Handel mit „gebrauchter“ Software (*LG Berlin MMR 2014, 838*) für Besonderheiten. Auch die Frage nach unbekanntem Nutzungsarten stellt sich immer wieder (*Franz*, ZUM 2017, 207 ff.). Die vielfältigen Vervielfältigungs- und Verbreitungsmöglichkeiten sowie die neuen Geschäftsmodelle bescheren der Games-Branche immer wieder neue Herausforderungen im Bereich Anti-Piracy: Piraten-Server (*AG Heidelberg*, E. v. 13.4.2018 – 320 Js 16548/15), Bots (*BGH MMR 2017, 394 – World of Warcraft II*) und Keyseller (*LG Berlin MMR 2014, 838*).



Professor Dr. Rolf Schwartmann

© TH Köln, Schmülgen

Hinzukommen regulatorische Themen wie Jugendschutz (z.B. die Debatte, ob Hakenkreuze in Computerspielen gem. § 86 Abs. 3 StGB zugelassen sind; vgl. *Schwiddessen*, CR 2015, 92), sog. Lootboxes (zur Frage, ob „Beutekisten“ mit zufälligem Inhalt glücksspielähnlich sind, vgl. *Feuerhake/Schelinsky*, MMR 9/2018 und zunehmend auch Verbraucherschutzrechtliche Themen (bisher vor allem BGH MMR, 2014, 169 m. Anm. *Oehler – Runes of Magic*), diese zukünftig vor allem auf Grund europarechtlicher Regulierung (Geoblocking-Verordnung, Portabilitäts-Verordnung und die Digital-Content-Richtlinie). Dies macht deutlich, dass mit dem „Games-Law“ ein spezielles neues Forschungsgebiet entsteht, das neben rechtlicher Expertise auch vertieftes technisches Wissen und angesichts der vielfältigen Monetarisierungsmodelle ein besonderes Gespür für die wirtschaftlichen Zusammenhänge erfordert.

Die MMR will sich daher den Rechtsthemen der Computerspielebranche annehmen und zukünftig die wissenschaftliche Plattform für Beiträge zum Games-Law sein. Schon bildet die MMR den Bereich Multimedia und Recht durch Kooperationen mit *Bitkom*, *eco* und *VAUNET* (vormals VPRT) breit ab und bietet damit viele Anknüpfungspunkte und Gemeinsamkeiten. Die *Kölner Forschungsstelle für Medienrecht der TH Köln*, der *game – Verband der Deutschen Games-Branche e.V.* und die *Kanzlei Osborne Clarke* in Köln als bekannte Player der Games-Branche werden den weiteren Schwerpunkt der MMR mit Beiträgen und Empfehlungen unterstützen. Um einen Fokus zu setzen, soll künftig jedes Jahr zur gamescom im August eine Beilage zum Thema Games erscheinen, die von den drei Partnern herausgegeben wird und ein besonderen Themenschwerpunkt aufgreift.

Die *Kölner Forschungsstelle für Medienrecht* wurde 2006 an der *TH Köln* gegründet und forscht zu aktuellen Entwicklungen des Medien-, Urheber- und Datenschutzrechts in enger Verbindung mit der Medienpraxis. Gattungsübergreifend schafft sie ein Forum für Print- und Onlinemedien, öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten, private Hörfunk- und Fernsehveranstalter, TK-Unternehmen und natürlich auch für Games-Unternehmen. Dazu bietet sie auch einen Masterstudiengang „Medienrecht und Medienwirtschaft“ mit zahlreichen Dozenten aus der Medienwirtschaft an, der auch gleichzeitig den Fachanwaltslehrgang für Urheber- und Medienrecht und Informationstechnologierecht beinhaltet.

Der *game* ist der Verband der deutschen Games-Branche, der im Januar 2018 aus den Verbänden BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware – und GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche – hervorgegangen ist. Mitglieder sind Entwickler, Publisher und weitere Akteure der Games-Branche wie eSport-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantwortet der Verband das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Der Verein ist alleiniger Gesellschafter der *USK* und der *Stiftung Digitale Spielkultur* und verleiht den Deutschen Computerspielpreis. Er ist zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantwortet Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Der Justiziar und Leiter Recht und Regulierung, *Christian-Henner Hentsch*, ist gleichzeitig Professor für Ur-

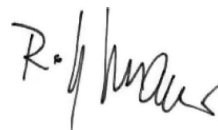
heber- und Medienrecht an der Forschungsstelle für Medienrecht.

*Osborne Clarke* ist eine profilierte Kanzlei für Games. Partner *Konstantin Ewald* berät mit seinem Team: im Jugendschutzrecht (*Felix Hilgert*), Datenschutzrecht (*Marc Störing*), Steuerrecht (*Philipp Thiele*) und Arbeitsrecht (*Katharina Müller/Alexander Schlicht*), der Gestaltung und Verhandlung von Spieleentwicklungs- und Publishingverträgen wie auch bei IP-getriebenen Transaktionen und zu Fragen des eSport. Das Team betreibt zudem den Blog *Online.Spiele.Recht* (<http://spielerecht.de/>).

Thema der vorliegenden MMR-Beilage zu Games-Law ist eSport. Der digitale Wettstreit im Computer- und Videospiel begeistert Millionen Menschen und wächst weltweit rasant. Das Vermarktungspotenzial ist hoch und es herrscht eine Art Goldgräberstimmung. Deutschland spielt als Fan-Markt, aber auch als Veranstaltungsort eine wichtige Rolle. Nicht nur die weltweit wichtigste Liga ESL des Unternehmens *Turtle Entertainment* hat ihren Sitz in Köln, sondern auch zahlreiche weitere Firmen wie *Freaks 4U Gaming* oder *Riot Games* haben wichtige Standbeine in Deutschland. Die besonderen rechtlichen Herausforderungen für die Organisation solcher eSport-Turniere beleuchten in diesem Heft *Jan Pommer*, Director Team and Federation Relations bei *Turtle Entertainment* und damit zuständig für die ESL, und *Dieter Frey*, Kanzlei FREY Rechtsanwälte in Köln. Die Sicht der Publisher, die die Sportrechte vergeben, bereitet *Christian-Henner Hentsch*, Verbandsjurist der Games-Branche, auf. Die Sicht der eSportler bringt *Hans Jagnow*, Präsident des ESBD (eSport-Bund Deutschland), und *Anna B. Baumann*, Justiziarin des eSport-Bund Deutschland, ein und erläutern insbesondere das wichtige Vorhaben der *Bundesregierung*, auch eSport-Vereine steuerlich zu privilegieren. Zu der Frage, ob eSport wie bei den Asien-Meisterschaften 2022 als offizielle Sportart anerkannt werden sollten, schreibt *Tim Bagger von Grafenstein*, Rechtsanwalt bei *Lentze Stopper* in München. Schließlich beleuchten *Felix Hilgert*, Rechtsanwalt bei *Osborne Clarke Köln*, und *Vera Eickhoff*, Rechtsreferendarin in Köln, jugendschutzrechtliche Aspekte beim eSport. All diese Beiträge sollen einen Überblick auf die rechtlichen Herausforderungen beim eSport aus Praktikersicht geben. Zur Vertiefung wird es am 22.8.2018 im Rahmen des VGBA-Summits auf dem gamescom-Congress ein Panel auf der gamescom geben.

Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit und viele weitere Beiträge und Beilagen zu Games-Law und hoffen, den Lesern der MMR über die Jahre die Games-Branche mit ihren rechtlichen Themen näher bringen zu können. Wir danken an dieser Stelle dem Verlag C.H. BECK und Frau *Anke Zimmer-Helfrich*, Chefredakteurin der MMR, für die konstruktive Zusammenarbeit.

Köln, im August 2018



**Professor Dr. Rolf Schwartmann**

ist Leiter der Kölner Forschungsstelle für Medienrecht, TH Köln.

CHRISTIAN-HENNER HENTSCH

# Die Urheberrechte der Publisher bei eSport

Vertragliche Ausgestaltung der Rechteeinräumung bei Computerspielen

Lizenzierung

Für die Veranstaltung von eSport-Turnieren ist die Lizenzierung des jeweils zu spielenden Computerspiels durch den Rechteinhaber des Spiels (dem Publisher) grundlegende Voraussetzung. Computerspiele sind nach der Rechtsprechung des EuGH umfassend sowohl nach den Regelungen des Urheberrechts als auch nach den Sondervorschriften für Computerprogramme geschützt. Neben dem Code sind insbesondere die Story, das Game- und Level-Design inklusive der Spielcharaktere, Sound und Videoanimationen urheberrechtsrelevant. Für eSport-Veranstaltungen muss regelmäßig neben dem Vervielfältigungs-

recht sowohl das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung als auch das Senderecht eingeräumt werden. In der Lizenzierungspraxis räumt der Publisher dem Veranstalter in inhaltlich komplexen Verträgen lediglich das Recht und die Lizenz ein, während der Vertragslaufzeit das Spiel öffentlich durchzuführen und öffentlich zu zeigen. Der Beitrag zeigt die große Bedeutung der Rechte des Publishers für das Verhandeln solcher Verträge und die Besonderheiten bei der vertraglichen Ausgestaltung der Rechteeinräumung und den damit im Zusammenhang stehenden Rechten und Pflichten.

Lesedauer: 23 Minuten

## I. Einleitung

Der „elektronische Sport“, das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- und Videospiele im Mehrspielermodus, hat sich in jüngster Zeit in der deutschen Gesellschaft etabliert und erreicht bei Turnieren in Hamburg oder Köln mittlerweile viele Tausend Menschen pro Event in Arenen wie der Barclay Card Arena in Hamburg oder der Lanxess Arena in Köln. Mit der Zahl der Zuschauer steigt auch das wirtschaftliche Interesse an dieser recht jungen Sportart. eSport wird mittlerweile von Sendern wie *Sky*, *Sport1* oder *Pro7* übertragen und mit eigenen Sendungen kommentiert und begleitet. Auf Grund dieser kontinuierlich wachsenden Reichweite und der attraktiven Zielgruppe werden solche Veranstaltungen für Werbetreibende zunehmend interessant. Dies lässt erwarten, dass bis zum Jahr 2020 die eSport-Umsätze in Deutschland auf geschätzte € 130 Mio. steigen werden.<sup>1</sup>

Aus Sicht der Produzenten und Verleger von Computer- und Videospiele, den Publishern, sind diese Summen vergleichsweise gering. Auf dem deutschen Games-Markt wurden 2017 insgesamt € 3,3 Mrd. umgesetzt.<sup>2</sup> Dies ist ein erneuter kräftiger Anstieg um 15%, was unterstreicht, dass es sich hier um die wachstumsstärkste und dynamischste Medienbranche handelt. Unternehmen wie *Electronic Arts* („FIFA“) erwirtschaften im Jahr weltweit US-\$ 4,8 Mrd., *Activision Blizzard* („Overwatch“, „StarCraft“) US-\$ 7 Mrd. und *Riot Games* („League of Legends“) US-\$ 1,6 Mrd.

eSport ist jedoch ein zentrales Marketing-Instrument für die Spielehersteller, denn schließlich stehen bei den Turnieren ihre Produkte wie nirgendwo sonst im Mittelpunkt. Starke Communities rund um die gespielten Games binden Fans und Spieler. Und durch die Sportligen bildet sich eine eigene Fankultur mit eigenen Stars. Dies hält das Interesse an den einschlägigen Spielertiteln hoch und verlängert deren Auswertungsphase. Dies ist mit

Blick auf die Entwicklung des Vertriebsansatzes „Games as a service“ gewünscht, weil zunehmend die Nutzung von Spielen monetarisiert wird und nicht mehr nur der einzelne Kauf, was zusätzliche Anreize für Games-Unternehmen schafft, eine möglichst lange Nutzung ihrer Titel zu unterstützen. In-Game-Käufe – Einkäufe mit realen Währungen im Spiel – tragen maßgeblich zum wirtschaftlichen Erfolg eines Spiels bei und werden von der eSport-Begeisterung der Gamer befördert. Allerdings erfordert eSport ein konsequentes Engagement und durchaus beträchtliche Investitionen seitens der Games-Publisher. Turniere und Ligen für die eigenen Games müssen initiiert und organisiert werden und können natürlich ebenso wie das Spiel am Markt scheitern. Dabei kann sowohl der Erfolg als auch der Misserfolg des einen auf das andere abstrahlen.

Voraussetzung für die Veranstaltung von eSport-Turnieren und die starke Stellung der Publisher in diesem Geschäft sind deren Urheberrechte, die sog. IP<sup>3</sup>. Anders als bei anderen Sportarten wie Fußball, handelt es sich bei den gefilmten und anschließend gesendeten Spielen um urheberrechtlich oder zumindest leistungsschutzrechtlich geschützte Inhalte. Welche Rechte die Publisher hier einbringen können und wie diese in der Regel genutzt und lizenziert werden, will dieser Beitrag aufzeigen. Dazu wird zunächst die IP in seiner ganzen Breite dargestellt und anhand von Beispielen konkretisiert. Anschließend werden typische Nutzungshandlungen bei eSport-Veranstaltungen identifiziert und vor dem Hintergrund der Verwertungsrechte herausgearbeitet. Abschließend kann so geklärt werden, welche Rechte in Lizenzverträgen regelmäßig eingeräumt werden und vor allem an wen. Dies soll letztendlich einen Überblick über den recht neuen Typus des eSport-Lizenzvertrags geben.

## II. Die IP-Rechte

Computer- und Videospiele sind sog. komplexe Werke, weil die verschiedenen Elemente wie Story, Design, Sound und Code grundsätzlich eigenen Schutzregimen unterliegen. Es ist nicht abschließend geklärt, ob Games als Filmwerke (§§ 2 Abs. 1 Nr. 6, 88, 94 f. UrhG), Computerprogramme (§§ 2 Abs. 1 Nr. 1, 69a ff. UrhG) oder als Summe ihrer einzelnen Teile i. S. e. Sprach-, Musik- und Bildwerks (§§ 2 Abs. 1 Nr. 1, 2, 5 UrhG) geschützt sind.<sup>4</sup>

Relevant ist die Differenzierung insbesondere mit Blick auf die Sonderregelungen für Computerprogramme nach der RL 2009/

<sup>1</sup> Vgl. hierzu die Analyse zum deutschen eSport-Markt, abrufbar unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/sites/2/2017/02/Deloitte.-Der-deutsche-eSports-Markt-in-der-Analyse-2016.pdf>.

<sup>2</sup> <https://www.game.de/marktdaten/gesamtmarkt-digitale-spiele-2017/>.

<sup>3</sup> „Die IP“ steht für Intellectual Property Rights, also das „Geistige Eigentum“; dies erfasst natürlich auch andere Schutzrechte wie Markenrechte, Designschutz und Patent; in diesem Beitrag wird jedoch auf die Urheberrechte abgestellt.

<sup>4</sup> Ausf. hierzu *Oehler*, Komplexe Werke im System des Urheberrechtsgesetzes am Beispiel von Computerspielen; eine gute Einführung gibt *Rauda*, Recht der Computerspiele, S. 12 ff.; außerdem *Brüggemann*, CR 2015, 697.

24/EG über den Rechtsschutz von Computerprogrammen. Dies betrifft z.B. die Anforderungen an die Schöpfungshöhe, die gem. § 69a Abs. 3 UrhG für Computerprogramme weitgehend unerheblich ist. Zudem stehen die Verwertungsrechte am Computerprogramm in der Regel dem Urheber zu (§§ 11, 15 Abs. 1 UrhG), aber die Rechte für die wirtschaftliche Verwertung von Computerprogrammen liegen beim Arbeitgeber (§ 69b Abs. 1 UrhG). Privatkopien dürfen gem. § 53 Abs. 1 UrhG nur von Werken angefertigt werden, bei Computerprogrammen sind gem. § 69d Nr. 2 UrhG lediglich Sicherungskopien erlaubt. Zudem wird gestritten, ob bei Computerspielen die technischen und künstlerischen Anteile des Gesamtwerks getrennt zu behandeln sind (Trennungstheorie) oder das Computerspiel einheitlich nach dem Charakter des Gesamtwerks zu betrachten ist (Schwerpunkttheorie).

Im Nintendo-Urteil hat der *EuGH* die Einordnungsfrage dahingehend beantwortet, dass er Computerspielen einen Schutz als „hybrides Werk“ zuerkannt hat.<sup>5</sup> Diese stellen „komplexe Gegenstände dar, die nicht nur Computerprogramme, sondern auch grafische und klangliche Bestandteile umfassen, die, auch wenn sie in einer Computersprache kodiert sind, eigenen schöpferischen Wert besitzen, der nicht auf diese Kodierung beschränkt ist. Da die Teile eines Videospieles, im vorliegenden Fall die grafischen und klanglichen Bestandteile, an der Originalität des Werks teilhaben, sind sie zusammen mit dem Gesamtwerk durch das Urheberrecht [...] geschützt.“ Auch der *BGH* differenziert nach den Bestandteilen eines Computerspiels und benennt neben der das Spiel steuernden Software explizit die sog. Spieldaten, also Grafiken, Musik, Texte sowie „Filmsequenzen“ und „Modelle“.

Diese Bestandteile könnten urheberrechtlich geschützt sein „oder an der Originalität des Gesamtwerkes teilhaben und zusammen mit diesem Urheberrechtsschutz genießen“<sup>6</sup>. Computerspiele genießen daher sowohl als Gesamtwerk, als auch in Bezug auf die einzelnen Komponenten urheberrechtlichen Schutz.

## 1. Code

Computerprogramme sind als Sprachwerke i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 1 i.V.m. §§ 69a ff. UrhG grundsätzlich schutzfähig. Hierbei ist jeweils nur die konkrete Ausdrucksform eines Computerprogramms schutzfähig, wie der Quellcode und der Objektcode.<sup>7</sup>

Ein Computerprogramm ist eine „ablauffähige Folge von Einzelanweisungen, die dazu dient, den Computer zur Ausführung einer bestimmten Funktion zu veranlassen“<sup>8</sup>. Die schöpferische Leistung bei der Erstellung eines Computerprogramms liegt in der Auswahl, Sammlung, Anordnung und Einteilung von Informationen und Steuerungsbefehlen.<sup>9</sup> Der Software-Urheber möchte ein Programm zur Lösung einer bestimmten Aufgabe kreieren und ordnet dazu Steuerungsbefehle in individueller Art und Weise an.

Allerdings ist eine Trennung von Computerprogramm („Code“) und Inhalt bei Computerspielen in der Regel kaum möglich. Sog. Engines steuern auf verschiedenen Ebenen das Spielgeschehen. So steuert die Grafik-Engine z.B. die Funktionen zum Laden, Verwalten und Anzeigen von Texten, Modellen und Grafiken (3D-Engine). Eine weitere Engine übernimmt die Spielmechanik und übersetzt die Befehle des Spielers in die Spielwelt. Und auch der Sound und die Level-Abspeicherung werden durch Engines gesteuert. Insoweit wird die audiovisuelle Darstellung durch die sie steuernde Software bestimmt.

Bei eSport-Veranstaltungen kommt es aber meist gerade nicht auf die Nutzung des Computerprogramms an. Zwar werden die Spiele bestimmungsgemäß gespielt und dazu auf Rechnern in-

stalliert – und damit vervielfältigt – und anschließend gestartet. Dabei handelt es sich jedoch in der Regel um keine Verwertung. Öffentlich dargestellt und für die Turniere nutzbar gemacht werden vor allem die grafischen, textlichen und musikalischen Bestandteile des Computerspiels.

## 2. Game Design

Bildlich gestaltete Computeranimationen wie Figuren, Ausrüstung oder virtuelle Gebäude und Spielwelten sind als Werk der bildenden oder angewandten Kunst geschützt, sofern die Schöpfungshöhe gegeben ist und ein gewisser ästhetischer Gehalt vorliegt.<sup>10</sup> Insbesondere originelle Figuren wie Super Mario oder Lara Croft sind daher in ihrer konkreten Ausgestaltung ebenso wie Comicfiguren nach § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG geschützt.<sup>11</sup> Gerade beliebte Figuren oder auch Gegenstände wie die Waffen bei League of Legends werden bei eSport-Turnieren auch außerhalb des Spiels abgebildet, gerne auch durch Cosplayer.<sup>12</sup>

## 3. Story

Aber auch die zu Grunde liegende Handlung eines Spiels ist durch § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG geschützt. Ohne einen guten Plot ist ein großer Titel kaum vorstellbar. Meist entwickelt sich durch verschiedene Add-ons, Fortsetzungen und Begleitlektüre eine tiefe Spielwelt, die wie bei World of Warcraft über viele Jahre fortentwickelt wird und die Spieler in ihren Bann zieht. Viele Games-Stories wurden bereits verfilmt und angesichts der Verdichtung der konkreten Handlungsfäden mit bestimmten Figuren, Ereignissen, Schicksalen findet auch die Fabel-Rechtsprechung auf Computerspiele Anwendung.<sup>13</sup> Bei Sportsimulationen und Taktik-Shootern tritt die Story allerdings eher in den Hintergrund.

Neben der Story kommt aber auch ein Schutz der Einführungstexte, Dialoge bzw. deren Übersetzungen in Betracht. Hier gilt mit Blick auf die *BGH*-Rechtsprechung<sup>14</sup> die allgemeine Schöpfungshöhe. Rein generische Namensgebungen, Rüstungsbezeichnungen oder Dialoge bleiben wohl dahinter zurück. Aber zumindest längere Einführungen oder originelle Redewendungen sind regelmäßig geschützt. Gerade bei Texten, die Geschichte vorantreiben und Hintergründe erzählen und dazu liebevolle Details enthalten, um eine umfassende Spielwelt zu erschaffen, wird dies besonders deutlich. Sofern sie zitiert werden, ist dies natürlich unproblematisch möglich. Werden die Texte allerdings auf Turnieren als Einstimmung einfach nur wiedergegeben, greift der urheberrechtliche Schutz.

## 4. Sound

Wesentlicher Bestandteil eines jeden Computerspiels ist natürlich die Musik. Dazu zählt die meist eigens dafür komponierte und eingespielte Hintergrundmusik, die teilweise Kultstatus unter Fans besitzt. Die Musik ist jedenfalls gem. § 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG urheberrechtlich geschützt und angesichts der Bedeutung der Musik für die Atmosphäre und wegen des hohen Wiedererkennungswerts auch höchst relevant. Hinzu kommen die Rech-

<sup>5</sup> *EuGH* MMR 2014, 401 m. Anm. *Oehler* - Nintendo/PC Box; *BGH* MMR 2015, 460 m. Anm. *Roth* – Videospiele-Konsolen II.

<sup>6</sup> *BGH* MMR 2017, 171 m. Anm. *Biehler/Apel* – World of Warcraft I, unter Verweis auf *EuGH* MMR 2014, 401 m. Anm. *Oehler* - Nintendo/PC Box und *BGH* MMR 2013, 671 m. Anm. *Roth* – Videospiele-Konsolen I.

<sup>7</sup> *Dreyer*, in: *Dreyer/Kotthoff/Meckel/Hentsch*, UrhG, 4. Aufl. 2018, § 2.

<sup>8</sup> *Lesshaft/Ulmer*, CR 1993, 608.

<sup>9</sup> *Czychowski*, in: *Fromm/Nordemann*, UrheberR, 11. Aufl. 2014, § 69a Rdnr. 15.

<sup>10</sup> Vgl. *LG Köln* MMR 2008, 556 m. Anm. *Pszczolla*.

<sup>11</sup> Vgl. *BGH* GRUR 1994, 206 – Alcolix.

<sup>12</sup> Vgl. insb. *BGH* GRUR 2014, 258 – Pippi-Langstrumpf-Kostüm.

<sup>13</sup> *BGH* GRUR 1999, 984, 987 – Laras Tochter; *OLG München* NJW-RR 2000, 268, 269 – Das doppelte Lottchen.

<sup>14</sup> *BGH* MMR 2014, 333 m. Anm. *Hoeren* – Geburtstagsgug.

te der ausübenden Künstler nach §§ 73 ff. UrhG, also der Sänger, Musiker oder sogar Orchester.

Weil Musik in der Regel auf einen Tonträger aufgenommen wird, steht dem Publisher meist auch ein Tonträgerherstellerecht nach § 87 UrhG zu. Aber auch der Sound, also die Geräusche im Spiel und die gesprochenen Dialoge, sind schutzfähig. Zwar wird die Schöpfungshöhe in der Regel nicht erreicht werden, aber die Investitionen in die Aufnahme von Geräuschen bzw. für die Bezahlung der Synchronsprecher rechtfertigt hier einen eigenen Schutz nach § 87 UrhG.

## 5. Filmsequenzen

Neben den Einzelbestandteilen Grafik, Story und Sound können aber auch Filmsequenzen („Cutscenes“) als Filmwerk gem. § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG geschützt sein, so z.B. sehr eindrucksvoll bei StarCraft. Dabei entstehen möglicherweise auch bei den Filmurhebern wie Regisseuren, Kameraleuten und Cuttern Rechte und auch der Produzent (Developer) erhält ein eigenes Recht als Filmhersteller nach § 94 UrhG.<sup>15</sup> Teilweise werden Filmsequenzen sogar mit echten Schauspielern gespielt, bei denen dann ebenfalls Rechte entstehen. Wenn die Schöpfungshöhe nicht gegeben sein sollte, greift für Filmanimationen in der Regel zumindest der Laufbildschutz nach § 95 UrhG.

## 6. Zwischenergebnis

All diese Rechte, die zunächst beim Urheber entstehen, werden beim Publisher aggregiert und bilden zusammen die IP. Der Publisher kann diese Rechte anschließend als Gesamtwerk oder je einzeln verwerten. Dabei kommt es im Wesentlichen darauf an, ob denn das Spiel genutzt werden soll oder nur einzelne Bestandteile. Welche Nutzungsarten typisch für eSport-Veranstaltungen sind, gilt es im Folgenden abzuklären.

## III. Nutzungsarten im eSport

Bei eSport-Veranstaltungen gibt es verschiedene Formate und entsprechend zahlreiche und unterschiedliche Nutzungen der IP. Im Folgenden sollen überblicksartig einige Nutzungsarten angesprochen und die daraus folgenden urheberrechtlichen Problematiken angerissen werden. Daraus soll deutlich werden, welche Bedeutung der Publisher und seiner IP bei der Organisation und Durchführung von eSport-Veranstaltungen haben und welche Rechte in einem Lizenzvertrag eingeräumt werden sollten.

### 1. Verwertungsrechte aus einer (Publisher-)Hand

Die Rechte für die öffentliche Wiedergabe der eSport-Titel bei Turnieren und anderen Veranstaltungen werden durch einen Lizenzvertrag zwischen dem Publisher und dem Veranstalter ausführlich und in der Regel für jede einzelne Veranstaltung vereinbart. Es geht dabei zunächst um die Vorführung des Spiels (§ 19 Abs. 4 UrhG) vor den Fans, die in der Arena fast immer über viele Screens in unterschiedlichen Größen gleichzeitig das Spielgeschehen verfolgen können. Gleichzeitig wird das Match aber auch als Live-Stream – z.B. über Twitch – im Internet zur Verfügung gestellt (§ 19a UrhG) und manchmal auch zeitversetzt im Fernsehen ausgestrahlt (§ 20 UrhG). Hinzu kommen zahlreiche Vervielfältigungshandlungen (§ 16 UrhG) durch Screenshots, Wiederholungen oder Slow-Motion-Captures, die zwar der Vorführung oder Sendung dienen, aber wegen des eigenständigen Charakters nicht als Annex-Vervielfältigung betrachtet werden können. All diese Verwertungsrechte liegen typischerweise beim Publisher und können aus einer Hand lizenziert werden.

Eine Ausnahme von diesem One-Stop-Shop kann bei der Musik in Computerspielen vorliegen, soweit ein Urheber Mitglied

einer Verwertungsgesellschaft ist und die o.g. Rechte übertragen wurden. Aus diesem Grund werden die meisten Komponisten von Games-Musik festangestellt, sodass die Rechte voll auf den Publisher übergehen und daher hier die GEMA-Vermutung nicht greift und die Musik auch ohne GEMA-Gebühren auf Veranstaltungen gespielt werden kann. Nichtsdestotrotz empfiehlt es sich für den Veranstalter, neben dem Lizenzvertrag mit dem Publisher für all die andere Musik, die bei solchen Turnieren gespielt wird, auch eine Lizenz bei der GEMA einzuholen.

### 2. Veränderungen des Regelwerks und Cheaten

Die Regeln für eSport-Wettkämpfe ergeben sich aus dem Game- und Leveldesign des eSport-Titels, werden also letztendlich vom Publisher festgelegt. Das Regelwerk ist allerdings wie auch bei anderen Sportarten gewissen Veränderungen unterworfen und wird immer wieder in Frage gestellt. Gerade für den Veranstalter kann es aus dramaturgischen Gründen interessant sein, das Spiel oder die Regeln zu verändern und z.B. in zeitlicher Hinsicht an ein Format anzupassen. Auch mancher Spieler könnte versucht sein, durch offizielle oder gar heimliche Manipulationen einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen. Allerdings stellt jegliche Veränderung des Game-Balancing einen Eingriff in den Code des Computerprogramms dar. Für eine solche Bearbeitung nach § 23 Satz 1 UrhG bedarf es immer der Einwilligung des Rechteinhabers, also in der Regel des Publishers. Damit stellen sowohl die bewusste Veränderung des Regelwerks als auch Cheating durch eSport-Athleten Urheberrechtsverletzungen dar, denen der Publisher schon allein auf Grund des Level-Playing-Fields begegnen muss. Dies macht deutlich, welche zentrale Stellung der Publisher für die sportliche Ausgestaltung von Turnieren und für das Regelwerk hat, das nur in Absprache mit ihm verändert werden kann.

Dies gilt insbesondere auch für den Einsatz von KI-Sportlern, also Bots. Von Bot-Software gesteuerte Figuren können auf Grund ihrer Programmierung deutlich schneller im Spiel vorankommen als menschliche Spieler, die alle Aufgaben so bewältigen, wie vom Spieleentwickler vorgesehen. Um diese Automatisierungssoftware für die Spiele herzustellen und zu bearbeiten, muss jedoch die Client-Software dauerhaft auf die für die Spiele genutzten PCs heruntergeladen werden und die audiovisuellen Spieldaten beim Ausführen der Spiele vorübergehend in die Arbeitsspeicher und die Grafikspeicher der PCs hochgeladen werden. Der BGH hat dies als Vervielfältigungshandlung angesehen, die nicht nach § 69d Abs. 3 UrhG erlaubt ist, weil hier nicht allein das Computerprogramm, sondern auch audiovisuelle Spieldaten des Spiel-Clients kopiert werden.<sup>16</sup> Sofern diese Bots für Turniere programmiert werden und nicht allein für den persönlichen Gebrauch, handelt es sich auch nicht um eine Privatkopie, weil dies zumindest teilweise gewerblich erfolgt. Dies stellt sicher, dass eSport-Turniere bis auf Weiteres zwischen menschlichen Spielern ausgetragen werden und es allein auf deren sportliches Können ankommt.

### 3. Werbung im Umfeld von eSport-Titeln

Ebenso wie andere Sportveranstaltungen werden eSport-Turniere maßgeblich auch durch Werbung und Sponsoring finanziert und gerade bei digitalen Spielen gibt es vielfältige Möglichkeiten Werbung zu platzieren. Besonders attraktiv ist die Integration werblicher Inhalte in das Spiel wie z.B. durch Banden- oder Trikotwerbung in Sportsimulationen oder durch Überlagern der Spieloberfläche. Bei anderen Sportveranstaltungen ist dies in Absprache mit dem Hausherrn und unter Beachtung markenrechtlicher Vereinbarungen möglich. Bei Computerspielen wird jedoch zusätzlich eine Einwilligung erforderlich, wenn eine Bearbeitung oder andere Umgestaltung eines oder mehrerer urheberrechtlich geschützter Werke nach § 23 Satz 1 UrhG

<sup>15</sup> Der BGH versteht den Schutz für Filmwerke weit, vgl. BGH MMR 2013, 185 m. Anm. Hoeren – Alone in the Dark.

<sup>16</sup> BGH MMR 2017, 171 m. Anm. Biehler/Apel – World of Warcraft I.

vorliegt. Ein entsprechendes Änderungsverbot ergibt sich auch aus § 39 Abs. 1 UrhG. Insofern müssen bei Werbeverträgen im eSport immer auch die urheberrechtlichen Ansprüche des Publishers bedacht werden, der diese Rechte in der Regel nicht uneingeschränkt dem Veranstalter einräumen will und kann. In der Praxis führt dies dazu, dass der Hausherr eben nicht alleine über die gezeigte Werbung bestimmen kann, weil jegliche Veränderung der In-Game-Werbung eine Urheberrechtsverletzung darstellen kann. Dieser Konflikt wird besonders greifbar, wenn etwa bei der Sportsimulation FIFA von *Electronic Arts* eine Kooperationsvereinbarung mit *Coca-Cola* besteht und daher eine entsprechende Bandenwerbung gezeigt wird, das Event aber exklusiv von *Pepsi* gesponsert wird, die bei der Übertragung des Matches im unteren Bildschirmrand eigene Bannerwerbung laufen lassen. Um diesen Konflikt aufzulösen, empfiehlt es sich daher ggf. mit dem Publisher einen gesonderten Lizenzvertrag einzugehen.<sup>17</sup>

Auch bei der Übertragung von eSport-Veranstaltungen im Fernsehen oder auch als Live-Stream müssen die Rechte der Publisher mitbedacht werden. Im werbefinanzierten Fernsehen darf in Filmwerke in der Regel mit Werbeunterbrechungen eingegriffen werden und damit deren Integrität verletzt werden, weil dies der Refinanzierung dient und somit die berechtigten geistigen und persönlichen Interessen der Urheber an ihrem Werk gem. § 14 UrhG zurückstehen. Das Urheberpersönlichkeitsrecht gegen Entstellungen oder sonstige Beeinträchtigungen greift selbstverständlich auch für Filmwerke als Bestandteil von Computerspielen. Diese werden aber gerade nicht für die klassische Wertschöpfungskette der Filmbranche geschaffen und die Ausstrahlung im werbefinanzierten Fernsehen dient gerade nicht der direkten Refinanzierung, sondern – wenn überhaupt – eher dem Marketing. Daher sind Werbeunterbrechungen bei der Berichterstattung und Übertragung von eSport-Veranstaltungen nicht per se zulässig und bedürfen regelmäßig einer Einwilligung des Publishers.<sup>18</sup>

#### 4. Herrschaft über das Sendesignal

Bei allen Sportveranstaltungen erfolgt die wirtschaftliche Auswertung mangels eines eigenen Leistungsschutzrechts für Sportveranstalter auf dem Hausrecht des Veranstalters.<sup>19</sup> Mit diesem Recht hat der Veranstalter die faktische Herrschaft über den Zugang, die Aufnahme und die Ausstrahlung der Veranstaltung. Er kann das Sendesignal also entweder selbst produzieren und die Exklusivität nutzen oder den Zugang exklusiv oder an mehrere lizenzieren. Bei anderen Sportarten kann er zusätzlich aus Namens- oder Markenrechten und teilweise sogar aus Urheberrecht vorgehen, soweit z.B. Musik abgespielt wird. Bei eSport werden im Wesentlichen urheberrechtlich geschützte Inhalte gesendet, sodass hier die Rechtsposition des Publishers deutlich stärker ist als das Hausrecht des Veranstalters. Sofern er also eigene Nutzungsrechte oder zumindest eine Prozessstandschaft vom Publisher erhält, kann er sich umfassend auf die urheberrechtlichen Instrumente der Rechtsdurchsetzung stützen.

Auf der anderen Seite müssen Sportveranstalter abgesehen von der Musik im Stadion in der Regel zumindest keine Urheberrechte lizenzieren. Auch wenn es sich bei manchem Fußballspieler um einen Ballkünstler handelt, handelt es sich weder um urheberrechtlich geschützte Kunststücke noch um ein choreografiertes Spiel, weil der durch die Spielregeln gesetzte Rahmen eben wenig Gestaltungsspielraum lässt und der Gegner eine Choreografie ja gerade stören soll. Insofern muss der Sportveranstalter hier zusätzliche Investitionen vornehmen bzw. die Vergütung aus der Auswertung des Sendesignals mit den Rechteinhabern teilen. Dies ist ein erheblicher Unterschied zu allen anderen Sportveranstaltungen und macht die starke Stellung der Publisher bei eSport-Veranstaltungen besonders deutlich.

#### 5. Verwertungsgesellschaftspflichtige Kabelweiterleitung von eSport-Sendungen und öffentliche Wiedergabe

Eine Besonderheit ist auch die kollektive Rechtswahrnehmung der nachgelagerten Kabelweiterleitung und öffentlichen Wiedergabe. Wie bereits festgestellt, werden bei eSport-Turnieren urheberrechtlich geschützte Werke teilweise auch im Fernsehen gesendet und damit gem. § 20 UrhG verwertet. Soweit das Sendesignal von einem Kabelnetzbetreiber weitergesendet wird, muss dieser das Sendeunternehmen aus § 87 Abs. 1 Nr. 1, Abs. 5 UrhG vergüten. Daneben haben aber auch die Rechteinhaber der gesendeten Werke, also die Game- und Level-Designer, die Coder und natürlich auch die Publisher einen gesetzlichen, unverzichtbaren Vergütungsanspruch aus § 20b UrhG. In Ermangelung einer Verwertungsgesellschaft für Games werden diese Ansprüche derzeit jedoch in der Regel nicht wahrgenommen. Dies ist selbstverständlich auch bei den Verhandlungen zwischen den Kabelnetzbetreibern und den Rechteinhabern, die durch die sog. *Münchener Gruppe* vertreten werden, zu berücksichtigen.<sup>20</sup> Jedenfalls dürfen die Fernsehsendungen von eSport-Veranstaltungen nicht pauschal durch andere Rechteinhaber wahrgenommen werden.

Gleiches gilt auch für die öffentliche Wiedergabe von Funksendungen und von öffentlicher Zugänglichmachung gem. § 22 UrhG, also das sog. Kneipenrecht. Derzeit lizenziert die *GEMA* auf eigene Rechnung und im Auftrag anderer Verwertungsgesellschaften dieses Recht an Kneipen, Restaurants, Hotels, Friseursalons und andere Gewerbe, die im Hintergrund Radio und Fernsehen laufen lassen.<sup>21</sup> Da die *GEMA* und die von ihr vertretenen Verwertungsgesellschaften aber gerade nicht die Rechteinhaber der Games-Branche repräsentieren, ist für die Übertragung von eSport-Veranstaltungen auch keine Vergütung an die *GEMA* zu zahlen. Auch eine Vergütung der Sendeunternehmen ist nicht erforderlich, solange kein Eintrittsgeld verlangt wird, § 87 Abs. 1 Nr. 3 UrhG. Anders als das Kabelweiterleitungsrecht ist das Recht aus § 22 UrhG aber kein gesetzlicher Vergütungsanspruch, sodass die Rechteinhaber ihre Rechte durchaus geltend machen könnten und es teilweise auch tun. eSport-Kneipen müssen also keine *GEMA*-Lizenz abschließen, eine Lizenz mit den Rechteinhabern der gezeigten Spiele aber schon.

#### 6. Berichterstattung und Kommentierung von eSport-Matches

Für die Berichterstattung über eSport-Turniere gelten mit Blick auf die urheberrechtlich geschützten Werke eines Computerspiels grundsätzlich die üblichen Schrankenbestimmungen des Abschnitts 6. Insofern kann die Ausnahme für Berichte über tagesaktuelle Ereignisse gem. § 50 UrhG einschlägig sein, soweit dies in gebotenerem Umfang geschieht. Angesichts des großen Vorlaufs bei eSport-Veranstaltungen wird es dem Berichterstatter/Kommentator oder seinem Auftraggeber in der Regel aber möglich und zumutbar sein, vor der öffentlichen Wiedergabe des Berichts die Zustimmung des Veranstalters und des Publishers einzuholen. Damit entfällt aber auch die Rechtfertigung dafür, sich über die Belange des Berechtigten hinwegzusetzen. Solange keine Lizenzanfrage gestellt wird, gibt es keine Anhaltspunkte dafür, dass die Einholung einer Lizenz nicht zumut-

<sup>17</sup> Dies beschreibt auch *Frey*, SpuRt 2018, 55 f.

<sup>18</sup> Zum gleichen Ergebnis kommt *Frey*, SpuRt 2018, 56.

<sup>19</sup> Vgl. hierzu *BGH MMR* 2011, 379 m. Anm. *Hoeren/Schröder* – Hartplatzhelden.de; *Hilty/Henning-Bodewig*, Leistungsschutzrechte zugunsten von Sportveranstaltern; *Paal*, Leistungs- und Investitionsschutz für Sportveranstalter; *Schwartzmann*, Praxishdb. Medien-, IT- und Urheberrecht, Kap. 15 Rdnr. 5.

<sup>20</sup> Näher dazu *Hentsch*, in: *Dreyer/Kotthoff/Meckel/Hentsch*, § 3 Rdnr. 7.

<sup>21</sup> Das Recht des § 22 wird derzeit durch die Verwertungsgesellschaften *GEMA*, *VG Wort* und *VG Bild-Kunst*, *VG Media* sowie die *Zentralstelle zur Wiedergabe von Fernsehsendungen (ZWF)* wahrgenommen.



bar war, sodass diese Schranke für eSport meist nicht greifen wird.

Auch ein erlaubtes Zitat wird regelmäßig nicht vorliegen. Gem. § 51 Satz 1 UrhG kommt es vor allem darauf an, ob die Verwendung des fremden Werks oder des urheberrechtlich geschützten Leistungsergebnisses zum Zweck des Zitats geschieht.<sup>22</sup> Die Zitatzfreiheit soll die geistige Auseinandersetzung mit fremden Werken erleichtern. Sie gestattet es nicht, ein fremdes Werk oder ein urheberrechtlich geschütztes Leistungsergebnis nur um seiner selbst willen zur Kenntnis der Allgemeinheit zu bringen. Die Verfolgung des Zitatzwecks i.S.d. § 51 UrhG erfordert vielmehr, dass der Zitierende eine innere Verbindung zwischen dem fremden Werk oder der urheberrechtlich geschützten Leistung und den eigenen Gedanken herstellt und das Zitat als Belegstelle oder Erörterungsgrundlage für Ausführungen des Zitierenden erscheint. Eine Live-Kommentierung eines Matches bei Twitch beschäftigt sich vornehmlich mit der Performance der Spieler, nicht jedoch mit dem Spiel. Insofern ist zumindest höchst fraglich, ob es hier eine Auseinandersetzung mit den urheberrechtlich geschützten Werken in einem Computerspiel gibt und die Zitatschranke hier greift. In der Praxis wird der Publisher dies immer dulden, auch weil es üblich ist und der Bewerbung des Spiels dient. Einen gesetzlichen Anspruch auf Kommentierung und anschließende Verwertung dieser Kommentierung gibt es allerdings nicht.

#### IV. Fazit

Abschließend lässt sich festhalten, dass mit eSport ein neuer Markt entsteht, der seine ganz besonderen urheberrechtlichen Fragestellungen mit sich bringt. Computer- und Videospiele sind nach der Rechtsprechung des *EuGH* umfassend sowohl nach den Regelungen des Urheberrechts als auch nach den Sonder-

<sup>22</sup> Vgl. hierzu insb. *BGH GRUR* 2016, 368 = *MMR* 2017, 138 (Ls.) – Exklusivinterview.

vorschriften für Computerprogramme geschützt. Neben dem Code sind insbesondere die Story, das Game- und Leveldesign inklusive der Spielcharaktere, Sound und Videoanimationen urheberrechtsrelevant. Diese vielen Ausschließlichkeitsrechte, die regelmäßig bei den Publishern liegen, verschaffen diesem eine starke Stellung. Für die Veranstaltung von eSport-Turnieren ist die Lizenzierung durch den Publisher des jeweiligen eSport-Titels die grundlegende Voraussetzung. Für eSport-Veranstaltungen muss regelmäßig neben dem Vervielfältigungsrecht sowohl das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung als auch das Senderecht eingeräumt werden. Das Regelwerk liegt in der Hand des Publishers und auch Cheating kann durch diesen verfolgt werden. Bei der Werbung müssen die Urheberrechte bedacht werden, ebenso wie bei der Sendung und Weitersendung von eSport-Turnieren. Und auch für die kollektive Rechteinhabung und die Ausstrahlung in eSport-Kneipen gibt es Besonderheiten, weil die Publisher ihre Rechte nicht in eine Verwertungsgesellschaft eingebracht haben.

In der Lizenzierungspraxis sollte angesichts der großen Bedeutung der IP für die Veranstaltung von eSport-Veranstaltungen und alle daraus resultierenden Verwertungen von der Kommentierung über die Werbung bis hin zur Weitersendung oder der Wiedergabe in eSport-Kneipen stets an eine Lizenz mit dem Publisher der gezeigten Spiele gedacht werden. Und daher sollte auch bei der Verhandlung der Lizenzverträge ein erfahrener Games-Anwalt hinzugezogen werden, der mit den Besonderheiten des Urheberrechts für Computerspiele vertraut ist. Denn anders als bei anderen Sportarten geht ohne die IP nichts. Die Publisher spielen bei eSport immer mit.



RA Prof. Dr. Christian-Henner Hentsch, M.A., LL.M.

ist Leiter Recht und Regulierung beim game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. in Berlin und Professor für Urheber- und Medienrecht an der TH Köln.

DIETER FREY / JAN POMMER

# Herausforderungen für die weitere Entwicklung des eSport

Überlegungen aus der Perspektive des Veranstalters

Marktpotenziale

Das Interesse an eSport ist riesig, bei Spielern, Fans, Unternehmen und Medien. Ein Blick auf aktuelle Zahlen zeigt ein kontinuierliches und starkes Wachstum sowohl beim Zuschauerinteresse als auch beim Umsatz. Immer neue Akteure drängen in den dynamischen Markt. Bei Turnier- und Ligen-Veranstaltern laufen dabei die Interessen aller beteiligten Akteure, der Spieler, der Clans, der Spielehersteller, Medienanbieter sowie Werbepre-

benden und Sponsoren zusammen. Damit obliegen dem Veranstalter nicht nur organisatorische Aufgaben, sondern er nimmt eine wichtige Mittlerrolle ein: Mit seinem Know-how schafft er einen Ausgleich der Beteiligteninteressen und managt die komplexen Rechtsbeziehungen. Dies stellt ihn vor eine Reihe tatsächlicher wie rechtlicher Herausforderungen, die im folgenden Beitrag skizziert werden sollen. **Lesedauer: 28 Minuten**

## I. Aktueller Blick auf die Entwicklung der eSport-Branche

eSport – also der Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computer- oder Videospiele<sup>1</sup> – nimmt beständig an Beliebtheit zu. Über eine Milliarde Menschen kennen die virtuellen Wett-

kämpfe, in denen eSportler im Einzel- oder Mehrspielermodus am Computer oder an der Konsole gegeneinander antreten.

### 1. Wachstum im Markt setzt sich fort

eSport baut eine riesige Basis leidenschaftlicher Fans weltweit aus. Das Marktforschungsunternehmen *Newzoo* prognostiziert in seinem aktuellen Report für 2018<sup>2</sup> eine globale eSport-Zielgruppe von 380,2 Mio. Menschen. eSport-Enthusiasten sollen auf 165 Mio. (von 143,2 Mio. im Jahr 2017) und auf 250 Mio. im

<sup>1</sup> *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, *SpuRt* 2016, 94.

<sup>2</sup> *Newzoo*, „2018 Global eSports Market Report“, abrufbar unter: <http://resources.newzoo.com/2018-global-esports-market-report-light>.

Jahr 2021 wachsen, die Zahl der Gelegenheitszuschauer soll sich 2018 auf 215,2 Mio. beziffern.<sup>3</sup> Im Jahr 2017 waren es noch 191,9 Mio. Bis 2021 sollen die Gelegenheits-Zuschauer auf 306 Mio. anwachsen.

Gleichermaßen beeindruckend ist das kontinuierliche wirtschaftliche Wachstum der eSport-Branche. Laut Newzoo<sup>4</sup> erlöste der weltweite eSport-Markt im Jahr 2017 US-\$ 655 Mio. Umsatz, ein Wachstum von 33% zum Vorjahr (2016: US-\$ 493 Mio.). Für 2018 wird eine zusätzliche Umsatzsteigerung um 38,2% (auf US-\$ 906 Mio.) prognostiziert. Bis 2021 wird mit einem weiteren Anstieg des globalen eSport-Umsatzes auf US-\$ 1,65 Mrd. (rd. € 1,4 Mrd.) gerechnet.

Deutschland ist schon heute einer der wichtigsten Absatzmärkte weltweit, bis 2020 soll sich auch hier der Umsatz der eSport-Industrie auf € 130 Mio. jährlich fast verdoppeln.<sup>5</sup> Im globalen Vergleich liegt Deutschland damit zwar deutlich hinter China und den USA, aber auf Augenhöhe mit Großbritannien, Frankreich, Japan oder Südkorea.

## 2. Player im Ökosystem eSport

eSport hat sich von einer Subkultur zu einem eigenständigen Ökosystem mit einer zunehmenden Zahl wirtschaftlich potenter Player entwickelt. Jedoch wird eSport, anders als im klassischen Sport, noch in weiten Teilen frei von korporationsrechtlichen Strukturen betrieben. Profi-eSportler organisieren sich in Clans, die meist von einem professionellen Management zunehmend nach Art von klassischen Profisportklubs geführt werden. Wettkämpfe werden meist durch Turnierveranstalter bzw. Liga-Betreiber, wie die *Electronic Sports League (ESL)*<sup>6</sup>, regelmäßig auf internationaler Ebene organisiert und ausgetragen. Hinzutreten auch große Unternehmen, die unter ihrer bekannten Marke eSport-Wettkämpfe austragen. Auch die Hersteller führen zunehmend Wettkämpfe auf der Grundlage ihrer Spiele durch und vermarkten sie. Zu diesen Playern kommt eine Vielzahl weiterer, heterogener Akteure hinzu, zu denen auch Plattformbetreiber, Sponsoren und Investoren, die Werbe- und Wettindustrie sowie die Zuschauer gehören.

## 3. Verbandsstrukturen noch in den Kinderschuhen

Bereits seit 2003 gibt es in Deutschland Versuche, Verbandsstrukturen im eSport-Bereich zu etablieren.<sup>7</sup> Im November 2017 haben schließlich u.a. der *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU)* und die *ESL* als Gründungsmitglieder den *eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD)* gegründet, der sich als deutscher Dachverband des eSport versteht und die bestehende Repräsentationslücke des elektronischen Sports im deutschen Verbandswesen schließen soll.<sup>8</sup>

In anderen Ländern, wie z.B. in China, Südkorea, Iran, Vietnam, Russland, Italien oder Finnland, gibt es nationale „eSport-Verbände“, die allesamt bereits von ihren nationalen olympischen Komitees als Sport-Verbände aufgenommen wurden.<sup>9</sup> Der *Deutsche Olympische Sportbund (DOSB)* dagegen hat eSport bisher nicht als Sport gesehen, beschäftigt sich aber aktuell in einer Arbeitsgruppe mit der Erarbeitung einer Position. Eine „Anerkennung“ als Sport bedürfte indes eines entsprechenden Antrags auf Aufnahme in den *DOSB*, der aktuell nicht in Sicht ist.

Auf internationaler Ebene hat die *ESL* zusammen mit Profi-Clans im Mai 2016 den internationalen Dachverband *World eSports Association (WESA)* mit Sitz in der Schweiz gegründet. Sie orientiert sich in ihrer Organisation und den Aufgaben an traditionellen Sportverbänden und verfolgt das Ziel, allgemeingültige Regularien und Durchführungsbestimmungen zu schaffen. Big Player des eSport, wie *Riot* oder *Valve*, haben sich bislang nicht angeschlossen, sondern kooperieren vielmehr mit der *WESA*, was die Durchführung von Wettbewerben angeht. Es bleibt ab-

zuwarten, ob die Spielehersteller, die über die Lizenzierung ihrer Spiele für kommerzielle Events entscheiden, sich den Kontrollmöglichkeiten eines Verbands zur Gänze unterstellen.

## II. Tatsächliche Herausforderungen für die Branche

Als Branche tritt eSport in eine neue und kritische Marktphase ein. Große Investitionen wurden getätigt, neue Liga-Strukturen wurden ins Leben gerufen. Auch Sponsoring-Budgets sind von experimentell auf kontinuierlich angewachsen und der internationale Handel mit Medienrechten etabliert sich zunehmend. Dadurch, dass immer mehr Medien und Unternehmen auf eSport aufmerksam werden, nimmt auch der Wettbewerb in der Branche zu. Zunehmend engagieren sich nicht endemische Partner als Sponsoren, wie zuletzt *Mercedes-Benz* oder *DHL*.

Beachtenswert ist auch, dass relevante Spielehersteller als Veranstalter aktiv werden, um ihre Wertschöpfung im eSport-Geschäft zu erweitern. So strukturiert aktuell der Publisher *Riot Games* seine Liga EU LCS neu. Die europäische Liga im Spiel *League of Legends* soll ab 2019 in ein Franchise-System umgewandelt werden.<sup>10</sup> Aktuell teilnehmende Teams, die sich für einen Startplatz bewerben, sollen einen Buy-In von € 8 Mio., Neu-Einsteiger € 10,5 Mio. bezahlen. Begründet wird dies u.a. damit, dass mangels Abstiegsrisiko die Mannschaften die Sicherheit erhalten, langfristige Investitionen zu tätigen. Mit der in den USA von *Activision Blizzard* gegründeten *Overwatch League (OWL)* plant eine weitere Liga ihre Expansion auch auf den europäischen und auf den deutschen Markt.<sup>11</sup> Auch hier sind die Teams der Liga nach Vorbild der großen US-Sportligen als Franchises organisiert.<sup>12</sup> Ob diese Entwicklung die eSport-Landschaft weiter bereichern oder eine zunehmende vertikale Konzentration sich nachteilig auf den eSport und die Branche auswirkt, bleibt abzuwarten.

Der Veranstalter muss als Mittler über Erfahrungen und belastbare Beziehungen in das gesamte Ökosystem verfügen. Die He-

<sup>3</sup> Laut Newzoo (o. Fußn. 2), sind Enthusiasten Interessierte, die mindestens einmal monatlich, Gelegenheitszuschauer, die weniger als einmal monatlich professionellen eSport-Content konsumieren.

<sup>4</sup> Newzoo (o. Fußn. 2).

<sup>5</sup> Vgl. *Deloitte*, Studie „Let’s play! Der deutsche eSports-Markt in der Analyse“, November 2016 sowie in der Folgestudie „Continue to play, Update zum deutschen eSports-Markt, August 2017.“

<sup>6</sup> Die *ESL* ist das weltweit größte eSport-Unternehmen, das die Branche in den verschiedensten Spielen mit zahlreichen Online- und Offline-Turnieren anführt; dies beinhaltet sowohl bekannte internationale und nationale Ligen und Turniere, wie die *Intel® Extreme Masters*, *ESL One*, *ESL Deutschlands Beste Gamer*, *Starcraft® II World Championship Series*, als auch Amateur-Cups, Ligen und Matchmaking-Systeme auf der Einsteiger-Ebene; die *ESL* deckt eine Vielzahl an Leistungen in den Bereichen Gaming-Technologie, Event Management, Werbung und TV-Produktion ab, um das eSport-Ökosystem auf allen Ebenen beliefern zu können; mit Büros in Deutschland, Frankreich, Polen, Spanien, China und Nordamerika hinterlässt die *ESL* global ihre Fußabdrücke; *ESL* ist der weltweit größte Veranstalter von eSport-Events und wird von der *Turtle Entertainment GmbH* mit Sitz in Köln verantwortet.

<sup>7</sup> Aus dem Zusammenschluss unterschiedlicher unter der Bezeichnung *Deutscher eSport Verband* firmierender Gruppierungen erwuchs 2010 der *Deutsche eSport-Bund*, der jedoch seit 2011 inaktiv ist.

<sup>8</sup> Vgl. [http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/711657/artikel\\_esbd\\_den-deutschen-esport-konkurrenzfaehig-halten.html](http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/711657/artikel_esbd_den-deutschen-esport-konkurrenzfaehig-halten.html).

<sup>9</sup> Vgl. auch die Liste der nationalen Verbände, die sich international i.R.d. *ieSF (International eSport Federation)* für die Anerkennung des eSport einsetzen, abrufbar unter: <https://www.ie-sf.org/about/#member-nations>.

<sup>10</sup> Vgl. [https://www.focus.de/sport/esport/league-of-legends-eu-lcs-wird-zum-franchise\\_id\\_8676037.html](https://www.focus.de/sport/esport/league-of-legends-eu-lcs-wird-zum-franchise_id_8676037.html) oder <https://esportsobserver.com/riot-games-confirms-eu-lcs-buy-in/>.

<sup>11</sup> Vgl. <http://www.buffed.de/Overwatch-Spiel-55018/News/Berliner-Team-fuer-die-Overwatch-League-2019-geplant-Interview-1257389/>; <https://www.gamemstar.de/artikel/overwatch-league-will-richtung-berlin-expandieren-weniger-matches-spaet-nachts-in-saison-2,3328713.html>.

<sup>12</sup> Vgl. [http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/711510/artikel\\_das-sind-die-teams-der-overwatch-league.html](http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/711510/artikel_das-sind-die-teams-der-overwatch-league.html).

erausforderungen sind dabei nicht zu unterschätzen. Im unmittelbaren Fokus stehen dabei nicht nur die Schaffung eines besonderen Zuschauererlebnisses bei eSport-Veranstaltungen oder eine perfekte mediale Verwertung, sondern auch die Sicherstellung der Integrität des eSport. Hierzu gehören etwa der Kampf gegen Cheating, also das Betrügen mittels technischer Manipulation, Doping oder das Aktivwerden zur Erkennung von Betrug und Offenlegung verdächtiger Wettmuster und Verhalten.

Ein fairer sportlicher Wettbewerb, den der Veranstalter sicherstellt, ist ein Erfolgsfaktor für die weitere Verbreitung und Popularisierung des eSport.

### III. Zentrale rechtliche Herausforderungen des eSport aus Sicht des Veranstalters

Der Veranstalter eines eSport-Wettkampfs nimmt eine bedeutende Mittler-Position gegenüber Spieleherstellern, den teilnehmenden Teams, den Zuschauern sowie den nachgelagerten Akteuren in der Wertschöpfungskette ein. Auch Sponsoren und Werbetreibende können auf sämtlichen Ebenen der Wertschöpfungskette für die Ausgestaltung der Rechtsbeziehungen von Bedeutung sein. Hieraus entsteht für den Veranstalter ein Geflecht von Rechtsbeziehungen, die möglichst konfliktfrei vertraglich gemanagt werden müssen. Dabei müssen für eine erfolgreiche Veranstaltung und Vermarktung der eSport-Events eine Reihe gesetzlicher Anforderungen beachtet werden. Diese betreffen insbesondere Fragen des Urheberrechts, der Werbung und des Sponsorings, des Rundfunkrechts sowie des Glücksspielrechts.

Weitere zentrale rechtliche Fragen nach der Anerkennung des eSport als eigenständige sportliche Disziplin<sup>13</sup> sowie nach den regulatorischen Anforderungen des Jugendschutzes<sup>14</sup>, werden an dieser Stelle nicht weiter vertieft, da sie gesondert in anderen Beiträgen dieser Beilage behandelt werden.

#### 1. Reglement und faire Startbedingungen

Im Lichte der urheberrechtlich bedingten Unterschiede des eSport zu klassischen Sportarten ergeben sich zentrale Herausforderungen für die Organisation eines sportlich fairen und unverzerrten Spielbetriebs. Neben der Festlegung der allgemeinen Wettkampffregeln (z.B. Ausscheidungsmodus, Teamgröße und -auswahl, Transfers, Preisgelder, Multiple Ownership) ist es Sache der Veranstalter, für gleichwertige Startbedingungen und die Einhaltung der Regeln des Fair Play Sorge zu tragen, jedenfalls soweit diese Aufgaben nicht von einem übergeordneten Verband erfüllt werden. Dies umfasst z.B. den Ausschluss der üblichen Wettbewerbsverzerrungen durch regelwidriges Spiel-

gerät, Beeinträchtigungen durch örtliche Gegebenheiten oder die Kooperation mit den Anti-Doping-Behörden.

Auch problematisch ist die inzwischen gängige Praxis der Spielehersteller, dass Videospiele regelmäßig auf neuere Programmversionen aktualisiert werden. Dabei enthalten diese „Patches“ genannten Updates neben rein technischen Anpassungen regelmäßig auch Eingriffe in die Spielmechanik, das sog. Balancing, aus denen sich die Stärke der Spielfiguren im Verhältnis zueinander ergibt. Dies geschieht in der Regel, um später bekannt gewordene Unausgewogenheiten durch gezielte Verbesserung (sog. Buffing) oder Herabstufung (sog. Nerfing) einzelner Fähigkeiten zur Wahrung des Spielanreizes auszugleichen.<sup>15</sup>

Spielehersteller können so auf Grund ihrer urheberrechtlichen Position Einfluss auf den Verlauf einer eSport-Saison nehmen, etwa indem die bevorzugten Spiel-Charaktere oder Taktiken eines derzeit erfolgreichen Teams einem Nerfing unterzogen werden. Dies muss bei der Vertragsgestaltung zwischen Spieleherstellern und Veranstaltern möglichst ausgeschlossen werden und ist letztlich durchaus auch im Interesse der Spielehersteller. Auch Verbände haben im Hinblick auf die Akzeptanz von eSport als Sportart ein Interesse daran, durch die Etablierung eines verbindlichen Regelwerks entsprechende Einflussnahme auszuschließen. Wenn eSport also olympisch werden sollte, müsste es bei den Spielen eine Art „Freeze“ geben. Ab einem bestimmten Zeitpunkt müsste das Spiel – zumindest soweit es für die Wettbewerbe und Qualifikationen verwendet wird – dann unveränderlich sein. Denkbar wären etwa spezielle Editionen für eSport-Events.

Bei eSport tritt zudem die spezifische Gefahr verbotener Manipulationen des Programmablaufs durch Spieler, insbesondere mit unzulässigen technischen Hilfsmitteln (sog. Cheats), hinzu. Hierbei handelt es sich um Programme, die durch Einwirken auf die Spielesoftware dem Spieler einen im normalen Spielablauf nicht vorgesehenen Vorteil verschaffen. Dies kann durch manipulative Eingriffe in das zuvor beschriebene Balancing oder die Automatisierung von komplexen Eingabeanforderungen an den Spieler geschehen. Auch hier ist es Aufgabe des Veranstalters, Cheating, z.B. durch Software-Tools, zu unterbinden.

#### 2. Kommerzielle Verwertung von eSport-Veranstaltungen

Hinsichtlich der kommerziellen Verwertung der Veranstaltungen kommt den Wettkampfveranstaltern eine zentrale Stellung zu. Neben dem Verkauf von Eintrittskarten sowie Sponsoring und Werbung handelt es sich bei der medialen Auswertung um die Erlösquelle mit dem größten Wachstumspotenzial.

Allerdings ist bei jeglicher kommerziellen Verwertung immer die zentrale Rolle der Spielehersteller zu beachten, die sich auf Grund ihrer starken urheberrechtlichen Position ergibt.

#### a) Urheberrechtlicher Schutz von Spielen als Gegenstand des eSport-Wettbewerbs

Im Unterschied zu den „klassischen“ Sportarten, für die ein urheberrechtlicher Schutz auf Grund des Fehlens einer persönlichen geistigen Schöpfung gem. § 2 Abs. 2 UrhG überwiegend abgelehnt wird,<sup>16</sup> ist anerkannt, dass jedenfalls das einem Videospiel zu Grunde liegende Computerprogramm gem. §§ 2 Abs. 1 Nr. 1, Abs. 2 i.V.m. 69a ff. UrhG urheberrechtlich geschützt ist.<sup>17</sup> Daneben können die einzelnen gestalterischen Elemente, insbesondere Grafiken wie z.B. Spieler-Avatare, Landschaften und die Benutzeroberfläche (als Werke der bildenden Kunst, § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG), Textinhalte (als Sprachwerke gem. § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG) sowie Unterhaltungsmusik (gem. § 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG), urheberrechtlichen Schutz genießen, sofern sie jeweils für sich oder zumindest im Zusammenspiel die erforderliche Schöp-

<sup>13</sup> Vgl. dazu den Überblick zur Diskussion bei Frey, SpuRt 2018, 3 f.; s.a. den Beitrag von Bagger von Grafenstein, MMR-Beil. 8/2018, 20 – in diesem Heft; nur soviel: Von der Anerkennung hängt nicht nur eine stärkere gesellschaftliche Akzeptanz ab, sondern auch die Möglichkeit in den Genuss steuerlicher Privilegierungen und Förderleistungen zu kommen; nach Aufnahme des Themas im Koalitionsvertrag von CDU/CSU und SPD, s. dort S. 548, abrufbar unter: [www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag\\_2018-2021\\_Bund\\_final.pdf](http://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag_2018-2021_Bund_final.pdf), scheint sich der DOSB mit der Gründung einer Arbeitsgruppe dem Thema annähern zu wollen; durch die Unterstützung des DFB für eSoccer, also für „fußballbezogene“ Computerspiele, zeichnet sich ein weiterer Schritt in Richtung Anerkennung ab; der DFB definiert eine einheitliche Linie zum Thema eSoccer, abrufbar unter: [www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431](http://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431).

<sup>14</sup> Vgl. dazu den Überblick bei Frey, SpuRt 2018, 57 f.; s.a. den Beitrag von Hilgert/Eickhoff, MMR-Beil. 8/2018, 16 – in diesem Heft.

<sup>15</sup> Vgl. den Eintrag in der englischsprachigen Wikipedia zum Begriff „Nerfing (gaming)“, abrufbar unter: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nerfing\\_\(gaming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nerfing_(gaming)).

<sup>16</sup> OLG Köln GRUR-RR 2007, 263, 264; Schrickler/Loewenheim, UrhG, § 2 Rdnr. 154; Dreier/Schulze, UrhG, § 2 Rdnr. 146.

<sup>17</sup> BGH MMR 2015, 460 m. Anm. Roth – Videospielekonsolen II.

fungshöhe erreichen.<sup>18</sup> Die Gesamtgestaltung kann als Filmwerk gem. § 2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG bzw. als Laufbilder gem. §§ 94, 95 UrhG geschützt sein.<sup>19</sup> Auch ein Schutz der fiktionalen Charaktere kommt bei hinreichender eigenschöpferischer Prägung der Figur in Betracht.<sup>20</sup> Da Videospiele typischerweise nicht unter einen einheitlichen urheberrechtlichen Schutzgegenstand zu fassen sind, wird in der Regel Werkverbindung zu Verwertungszwecken gem. § 9 UrhG vorliegen.<sup>21</sup>

Unabhängig von den Einzelfragen des urheberrechtlichen Schutzes eines Videospiele kann konstatiert werden, dass sowohl die Vervielfältigung der eingesetzten Software als auch die öffentliche Wiedergabe der Spielinhalte urheberrechtlich relevante – und somit erlaubnispflichtige – Verwertungshandlungen darstellen. Die Wahrnehmbarmachung der Spiele für anwesendes Publikum unterfällt dem Vorführungsrecht (§ 19 Abs. 4 UrhG). Das Senderecht ist zur linearen Übertragung an die Öffentlichkeit, § 20 UrhG, durch Live-Streams von Bedeutung. Für die Verbreitung über Video-on-Demand-Plattformen ist das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung, § 19a UrhG, einschlägig, bei einer nachgelagerten öffentlichen Wiedergabe zuvor ausgestrahlter bzw. zugänglich gemachter Übertragungen des Wettkampfs § 22 UrhG. Da die Standard-Lizenzbedingungen bei Videospiele insbesondere kommerzielle Nutzungen in der Regel ausdrücklich verbieten,<sup>22</sup> muss der Veranstalter sich diese Rechte gesondert einräumen lassen.<sup>23</sup>

Vor dem dargestellten Hintergrund muss ein Veranstalter vertragliche Abreden über die kommerzielle Nutzung eines Spiels mit dem jeweiligen Spielehersteller treffen. Diese sollten auch den Umgang mit Werbung und Sponsoring umfassen, da diese bedeutende Bestandteile der eSport-Wertschöpfungskette sind. Auch die Integration werblicher Elemente durch einen vom Spielehersteller unabhängigen Veranstalter unmittelbar in das Spiel oder in die Spielberichterstattung kann mit bestehenden Urheberrechten kollidieren.<sup>24</sup>

Nach § 23 Satz 1 UrhG dürfen Bearbeitungen oder andere Umgestaltungen eines Werks nur mit Einwilligung des Urhebers veröffentlicht oder verwertet werden. Darüber hinaus bestimmt § 39 Abs. 1 UrhG, dass der Inhaber eines Nutzungsrechts das Werk nicht ändern darf, wenn nichts anderes vereinbart ist. Eine Einfügung werblicher Inhalte in das Spiel selbst oder ein Überblenden der grafisch-visuellen Spieloberfläche mit Werbung bedürfte daher einer vertraglichen Regelung. Andernfalls könnte dies einen Unterlassungsanspruch der Rechteinhaber nach § 14 UrhG begründen. Letztere haben das Recht, eine Entstellung oder eine andere Beeinträchtigung ihres Werks zu verbieten, die geeignet ist, ihre berechtigten geistigen oder persönlichen Interessen am Werk zu gefährden. Für herkömmliche Filmwerke wird für den Fall von Unterbrechungen durch Werbung wegen des Veränderens des Charakters des Films als fortlaufende Erzählung das Vorliegen einer Beeinträchtigung eines Filmwerks teilweise angenommen, das Einfügen von Werbung sei daher ohne Einwilligung des Urhebers unzulässig.<sup>25</sup> Überträgt man diese Sicht, würde auch die Unterbrechung des Spielgeschehens i.R.e. medialen Berichterstattung zu einem eSport-Event durch das Einfügen von oder das Überblenden durch Werbung eine Einwilligung des Spieleherstellers voraussetzen. Entsprechende vertragliche Abreden können damit Diskussionen vorbeugen.

## b) Mediale Verwertungsrechte auf Grund des Hausrechts der Veranstalter

Sind die urheberrechtlichen Fragen mit dem Spielehersteller geklärt, ist der Veranstalter mit Rechtsfragen konfrontiert, die auch für klassische Arena-Sportarten gelten: Grundlage der wirtschaftlichen Auswertung von Sportereignissen ist, in Ermangelung eines besonderen Veranstalterschutzes,<sup>26</sup> das Haus-

recht des Veranstalters.<sup>27</sup> Dieses erwächst ihm aus seiner tatsächlichen Herrschaft über die Sportstätte. Hierüber kann der Inhaber frei disponieren, insbesondere den Zutritt zum Veranstaltungsort zum Zweck der Berichterstattung nur unter Bedingungen wie der Zahlung eines Entgelts gewähren.<sup>28</sup>

Zudem kann der Veranstalter – wie heute etwa in der Fußball-Bundesliga und bei anderen sportlichen Großereignissen wie Fußball-Welt- und Europameisterschaften üblich – das Sendesignal selbst produzieren (lassen) und interessierten Sendern und Plattformen lizenzieren.<sup>29</sup> Dies geschieht z.B. bei den Veranstaltungen der ESL regelmäßig.

## c) Sponsoring und Werbung im Kontext von eSport-Veranstaltungen

Physische Werbung oder Sponsoring ist auch am Austragungsort eines eSport-Events zu finden. Hinsichtlich des Sponsorings von eSport-Veranstaltungen bzw. der teilnehmenden Teams und Spieler ergeben sich keine eSport-spezifischen Probleme. Anders kann dies sein, wenn bereits die für die Veranstaltung genutzten Videospiele Werbung enthalten und das eSport-Event medial verwertet wird.

## ■ Vertragliche Konfliktsituation für Werbung und Sponsoring

Auch in Videospiele finden sich zunehmend Werbeinhalte, die in das eigentliche Spiel integriert sind. Diese Werbeform wird auch als In-Game-Advertising<sup>30</sup> bezeichnet. So enthält das wohl bekannteste virtuelle Pendant zum realen Fußball, die FIFA-Spieleserie, Bandenwerbung. Gerade im Fall von Sportsimulationen, die in möglichst naturgetreuer Wiedergabe des „echten“ Sports auch die Trikot- oder Stadionsponsoren der simulierten Mannschaften und Orte nachbilden,<sup>31</sup> kann sich schnell ein Konflikt zwischen den Interessen der „Original-Sponsoren“ des virtuell nachgestellten Teams bzw. Spielers und jenen der Event-Sponsoren des eSport-Wettkampfs ergeben.

Das Potenzial eines Konflikts zwischen den Inhalten der auf eSport-Events eingesetzten Videospiele und der im weiteren Umfeld der Veranstaltungen stattfindenden Darstellung kooperierender Sponsoren durch Spieler, Clans und Veranstalter ergibt sich insbesondere aus vertraglichen Exklusivitäts- oder sonstigen Konkurrenzausschlussregelungen der Spielehersteller mit Sponsoring- und Werbepartnern einerseits sowie den Veranstaltern

<sup>18</sup> BGH MMR 2017, 171 m. Anm. Biehler/Apel, Rdnr. 34 – World of Warcraft I; Schrickler/Loewenheim, UrhG, § 69a Rdnr. 27; Dreier/Schulze, UrhG, § 69a Rdnr. 17; Wandtke/Bullinger/Manegold/Czernik, UrhG, vor §§ 88 ff. Rdnr. 61.

<sup>19</sup> BGH MMR 2013, 185 m. Anm. Hoeren, Rdnr. 14. – Alone in the Dark; für ein weites Verständnis des Filmwerks: Schrickler/Loewenheim/Loewenheim, UrhG, § 2 Rdnr. 217.

<sup>20</sup> BGH GRUR 2014, 258 – Pippi-Langstrumpf-Kostüm; Schrickler/Loewenheim (o. FuBn. 16), Rdnr. 172; Redeker, IT-Recht, Rdnr. 117; Brüggemann, CR 2015, 697.

<sup>21</sup> Klarstellend die vom BGH in MMR 2013, 671 m. Anm. Roth – Videospielekonsolen I verwendete Formulierung „hybride Produkte“; die Bezeichnung „Gesamtwerk“ bei EuGH MMR 2014, 401 m. Anm. Oehler, Rdnr. 32 – Nintendo u.a./PC Box Srl u.a. stellt auf das bei Verbindung geschützter Software und sonstiger Werke gebotene einheitliche Schutzniveau ab.

<sup>22</sup> BGH MMR 2017, 171 m. Anm. Biehler/Apel, Rdnr. 44 – World of Warcraft I.

<sup>23</sup> Brtka, GRUR-Prax 2017, 500.

<sup>24</sup> S.o. III.3.a).

<sup>25</sup> Dreier/Schulze/Schulze, UrhG, § 14 Rdnr. 12.

<sup>26</sup> Vgl. Schwartmann/Frey, Praxishdb. Medien-, IT- und Urheberrecht, Kap. 15 Rdnr. 22 f.

<sup>27</sup> BGH MMR 2011, 379 m. Anm. Hoeren/Schröder, Rdnr. 21 f. – Hartplatzhelden.de; Schwartmann/Frey (o. FuBn. 26), Rdnr. 5.

<sup>28</sup> S. FuBn. 51; ferner BGH NJW 2006, 1054.

<sup>29</sup> Schwartmann/Frey (o. FuBn. 26), Rdnr. 24 f.

<sup>30</sup> Spindler/Schuster/Micklitz/Schirmbacher, Recht der elektronischen Medien, 3. Aufl. 2015, UWG, § 7 Rdnr. 30; Dörr/Klimmt/Daschmann (Hrsg.), Werbung in Videospiele, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, 2011, S. 23.

<sup>31</sup> Vgl. Brtka (o. FuBn. 23).

von eSport-Events andererseits. Hat *Coca-Cola* z.B. einen Vertrag über eine virtuelle Bande in einem Sportspiel abgeschlossen, kann sich ein Konflikt daraus ergeben, dass *Pepsi-Cola* das eSport-Event mit dem entsprechenden Sportspiel sponsort. Entsprechende Situationen sollten bedacht und Ausschlussklauseln in die Verträge aufgenommen werden.

### ■ Gesetzliche Anforderungen für Werbung und Sponsoring

In wettbewerbsrechtlicher Hinsicht ist bei der Integration von Werbung in ein Spiel i.R.e. eSport-Events zunächst das in § 5a Abs. 6 UWG verankerte Verbot von Schleichwerbung zu beachten.

Wird ein eSport-Event live über das Internet gestreamt oder die Bewegtbilder des Events im Nachgang zur Gänze oder in Teilen zum Abruf vorgehalten, so hat der Bewegtbild-Anbieter, also der Anbieter des Live-Streams oder des On-Demand-Angebots in Deutschland die Regelungen des RStV hinsichtlich Werbung und Sponsoring zu beachten. Dieser enthält insbesondere in den §§ 7 und 8 RStV Regelungen, die sowohl für den Rundfunk als auch für On-Demand-Angebote Relevanz haben.

Werbung in Bewegtbild-Angeboten kann auf zweierlei Art erfolgen: Entweder fügt der Medienanbieter selbst Werbung in die von ihm bereitgestellten Bewegtbilder ein oder er übernimmt werbliche Inhalte, die im Spiel oder am Ort des Spiels vorhanden sind. Bei beiden Konstellationen hat der Bewegtbild-Anbieter die „Grundgebote“ des Werberechts und ihre regulatorischen Konkretisierungen zu beachten. Diese Grundgebote sind das Trennungs- und das Erkennbarkeitsgebot.<sup>32</sup> Das Trennungsgebot setzt voraus, dass die eigentlichen Bewegtbild-Inhalte und die werblichen Inhalte (eindeutig) voneinander getrennt sein müssen. Es darf keine Vermischung von eigentlichem (gesendeten) Inhalt und Werbung erfolgen.<sup>33</sup> Gemäß dem Erkennbarkeitsgebot muss Werbung leicht<sup>34</sup> bzw. klar<sup>35</sup> als solche zu erkennen sein. Hinsichtlich des rundfunkrechtlichen Erkennbarkeitsgebots und dessen Kriterien ergeben sich dabei grundsätzliche Parallelen zum bereits angesprochenen lauterkeitsrechtlichen Verbot von Schleichwerbung, die rundfunkrechtlich nach § 7 Abs. 7 Satz 1 RStV ebenfalls explizit verboten ist.

Das Einfügen von Werbung durch den Bewegtbild-Anbieter selbst, unabhängig von weiteren Beteiligten, folgt, unter Beachtung der skizzierten urheber-, lauterkeits- und vertragsrechtlichen Einschränkungen, den herkömmlichen Werberegulungen des RStV. § 7 Abs. 6 RStV enthält eine Regelung zur Einfügung virtueller Werbung. Sie wird aber nicht dahingehend verstanden, dass sie die Einfügung von Werbung in die virtuelle Realität des Videospieles betrifft. Es geht vielmehr darum, dass das Ersetzen von „am Ort der Übertragung ohnehin bestehende[r] Werbung“ unter bestimmten Voraussetzungen für zulässig erklärt. Einschlägiges Beispiel ist das Überblenden von in einem Fußballstadion physisch vorhandener Bandenwerbung durch digital eingespielte Werbung.

Will ein Bewegtbild-Anbieter in die laufende eSport-Berichterstattung Werbung einfügen, so kann er sich der Split-Screen-Werbung, also der „Teilbelegung des ausgestrahlten Bildes mit Werbung“<sup>36</sup> bedienen. Hier sind jedoch das Trennungs- und das

Erkennbarkeitsgebot zu beachten.<sup>37</sup> Die Werbung ist daher durch grafische Mittel eindeutig vom eigentlich übertragenen Bild abzugrenzen und explizit als „Werbung“ zu kennzeichnen.

In der zweiten Konstellation, in der Spielehersteller die Werbung bereits in das Spiel eingefügt haben und der Bewegtbild-Anbieter diese Werbung übernimmt, ist letzterer Adressat der Regelungen des RStV, hat also grundsätzlich für die Einhaltung sowohl des Trennungs- als auch des Erkennbarkeitsgebots zu sorgen. In diesem Fall könnte der Bewegtbild-Anbieter sich ggf. auf den Grundsatz der „aufgedrängten Werbung“ berufen. Dieser Grundsatz besagt, dass Darstellungen, die objektiv einen Werbeeffect beinhalten, unter dem Blickwinkel des Trennungsgebots dann nicht zu beanstanden sind, soweit die Präsentation aus überwiegend programmlich-dramaturgischen Gründen, insbesondere zur Darstellung der realen Umwelt, erfolgt.<sup>38</sup> Unter Berücksichtigung dieses Grundsatzes wird etwa die Übertragung der Bandenwerbung i.R.e. Fußballspiels nicht als Verstoß des Übertragenden gegen das Trennungsgebot angesehen, weil die werbenden Inhalte in einem solchen Fall ohne den Willen des übertragenden Rundfunkveranstalters gezeigt werden, er vielmehr ohne jegliche werbliche Absicht nur die Realität, zu der auch die Werbung gehört, abbildet.<sup>39</sup> Sofern also eSport-Veranstalter bzw. Spielehersteller und der jeweilige Bewegtbild-Anbieter rechtlich und tatsächlich unabhängig voneinander agieren, erscheint es angemessen, diesen Grundsatz auch auf die mediale Berichterstattung zu eSport-Events anzuwenden.

### d) Mediale Berichterstattung und Rundfunkzulassung

eSport-Events werden regelmäßig im Internet gestreamt und zunehmend im Fernsehen übertragen. Insbesondere die Zulassungspflicht von Streaming-Angeboten nach dem RStV ist dabei in der letzten Zeit intensiv diskutiert worden. Die Regelungen des RStV werden von internationalen Plattformanbietern bzw. den über sie streamenden Medienanbietern häufig nur eingeschränkt beachtet. Die Landesmedienanstalten haben aber deutlich gemacht, dass sie gewillt sind, die regulatorischen Anforderungen des RStV bei auf deutsches Publikum ausgerichteten Angeboten stärker durchzusetzen.

Ein Zulassungserfordernis nach RStV ist dann gegeben, wenn es sich bei dem verbreiteten Angebot um linearen Rundfunk und nicht um ein zulassungsfreies Telemedienangebot (Medien dienst auf Abruf) handelt.

Ein Rundfunkangebot stellt einen linearen Informations- und Kommunikationsdienst dar, der für die Allgemeinheit und zum zeitgleichen Empfang bestimmt ist und dessen Veranstaltung und Verbreitung entlang eines Sendeplans erfolgt, so § 2 Abs. 1 Satz 1 RStV. Dies wird bei Live-Streaming und Webcasting angenommen, soweit eine gewisse Regelmäßigkeit anhand eines Sendeplans festzustellen ist und keine der Ausnahmeregelungen des RStV greift. Ausnahmen sind die technische Beschränkung auf nicht mehr als 500 potenzielle Nutzer (Bagatellgrenze des § 2 Abs. 3 Nr. 1 RStV) oder die fehlende journalistisch-redaktionelle Gestaltung des Angebots. Bei der Übertragung von eSport-Wettkämpfen wird das Ansprechen einer breiten Öffentlichkeit auf Grund der hohen Zuschauerzahlen regelmäßig zu bejahen sein. Eine journalistisch-redaktionelle Aufbereitung liegt nach Auffassung der *Kommission für Zulassung und Aufsicht* (ZAK) schon bei der Kommentierung des Spiels vor.<sup>40</sup> Soweit ein Veranstalter oder ein dritter Medienanbieter regelmäßig von eSport-Events live für ein deutsches Publikum berichtet, ist danach von einer Zulassungspflicht nach §§ 20 f. RStV auszugehen. Wenn keine journalistisch-redaktionelle Gestaltung oder kein Sendeplan vorliegt, kann zur Schaffung von Rechtssicherheit nach § 20 Abs. 2 Satz 3 RStV ein Antrag auf Erteilung einer Unbedenklichkeitsbescheinigung gestellt werden.

<sup>32</sup> Vgl. § 7 Abs. 3 RStV für linearen Rundfunk, § 58 Abs. 1 Satz 1 RStV für Telemedien.

<sup>33</sup> Hahn/Vesting/Ladeur, Rundfunkrecht, 3. Aufl. 2012, RStV, § 7 Rdnr. 47.

<sup>34</sup> Vgl. § 7 Abs. 3 Satz 1 RStV.

<sup>35</sup> Vgl. § 58 Abs. 1 Satz 1 RStV.

<sup>36</sup> So § 7 Abs. 4 Satz 1 RStV.

<sup>37</sup> Vgl. § 7 Abs. 4 Satz 1 RStV.

<sup>38</sup> BayVGH BeckRS 2015, 45033.

<sup>39</sup> Hahn/Vesting/Ladeur (o. FuBn. 33), Rdnr. 14.

<sup>40</sup> ZAK, PM 02/2017 v. 31.1.2017.

### e) eSport-Wetten, GlüStV

Auch die Zahl der eSport-Wetten nimmt kontinuierlich zu. Sie stellen ein weiteres regulatorisches Problemfeld dar.

Die regulatorischen Anforderungen für das Angebot von Sportwetten sind in Deutschland im Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) geregelt. Danach gilt der Grundsatz des § 4 Abs. 4 GlüStV, wonach das Veranstalten und Vermitteln öffentlicher Glücksspiele, darunter fallen auch Sportwetten, im Internet verboten ist. Gem. § 3 Abs. 1 Satz 3 GlüStV handelt es sich bei Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder den Ausgang eines zukünftigen Ereignisses um Glücksspiele. Abweichend von diesem Verbot können die Länder die Veranstaltung und Vermittlung von Sportwetten im Internet unter Beachtung bestimmter Voraussetzungen erlauben, § 4 Abs. 5 GlüStV, soweit der Anbieter eine Konzession (§§ 4a ff. GlüStV) von der zuständigen Behörde erhalten hat. Der GlüStV 2012 sieht für Sportwetten in § 10a GlüStV eine Beschränkung auf 20 Konzessionen vor. Das auf dieser Rechtsgrundlage folgende Auswahlverfahren wurde gerichtlich mehrfach angegriffen und zwischenzeitlich als unionsrechtswidrig deklariert. Die Länder bemühen sich seither um einen Kompromiss. Nachdem am 16.3.2017 von den *Ministerpräsidenten der Länder* unterzeichneten Zweiten Glücksspieländerungsstaatsvertrag soll insbesondere die Kontingentierung der Sportwetten-Konzessionen für eine verlängerte Experimentierphase aufgehoben werden sowie allen 35 Bewerbern der zweiten Stufe des Konzessionsverfahrens die Tätigkeit vorläufig erlaubt werden. Nach der Ratifizierung in den Länderparlamenten sollte der GlüStV 2018 am 1.1.2018 in Kraft treten.<sup>41</sup> Dies scheiterte allerdings am Widerstand Schleswig-Holsteins. Insofern besteht im Hinblick auf das rechtmäßige Angebot von Sportwetten weiterhin erhebliche Rechtsunsicherheit.

Daneben stellt sich die Frage, ob eSport-Wetten überhaupt als Sportwetten anzusehen sind und somit Anbieter für sie nach dem GlüStV 2018 Konzessionen erhalten können. Da eine Anerkennung des eSport als eigene Sportart bislang formal nicht erfolgt ist, kann der Erlaubnistatbestand des § 4 Abs. 5 GlüStV bisher nicht zum Tragen kommen. Lässt man einmal die erheblichen Bedenken an der Unionsrechtskonformität des GlüStV beiseite, hieße dies konsequenterweise, dass der Grundsatz des § 4 Abs. 4 GlüStV zur Anwendung kommt. Danach sind die Veranstaltung und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele, also von eSport-Wetten, im Internet generell unzulässig.

D.h. für die sich derzeit rasant entwickelnde Wettbranche, dass der Boom für eSport-Wetten sich nicht nur, wie an manchen Stellen ausgeführt, im regulierungsfreien Raum bewegt, son-

dern jedenfalls im Lichte des GlüStV nicht erlaubt werden könnte. Gleiches gilt für die Werbung für eSport-Wetten, vgl. § 5 Abs. 3 GlüStV. Dieses generelle Ergebnis kann – ohne Anerkennung des eSport als Sport – nur unter Hinweis auf die Unionsrechtswidrigkeit des GlüStV abgewendet werden.

## IV. Fazit und Ausblick

Die bisherige Entwicklung des eSport ist sehr beeindruckend. Die Branche im Allgemeinen und Veranstalter im Besonderen werden von einer weiteren Professionalisierung und der Wahrnehmung durch eine breitere Öffentlichkeit profitieren. Dabei stehen die „Anerkennung“ des eSport entweder als eigenständige sportliche Disziplin oder womöglich als Sport sui generis, die Förderung der eSportler und des Nachwuchses sowie die Sicherstellung der Integrität des eSport im Fokus. Der *ESBD* strebt als deutscher eSport-Verband dabei – bestärkt durch entsprechende Aussagen im Koalitionsvertrag – die Erlangung der Gemeinnützigkeit (und deren Verankerung in der Abgabenordnung – AO) als oberstes Ziel an. Aus Sicht der Veranstalter ist die Schaffung einer transparenten (internationalen) Verbandsstruktur dabei ebenfalls von Bedeutung, da so die Neutralität des sportlichen Wettbewerbs gewährleistet werden kann.

Mit der Schaffung der notwendigen Strukturen wird voraussichtlich auch eine gewisse Standardisierung des rechtlichen Rahmens einhergehen. Klassische Sportarten können auch hier trotz der Unterschiede im Detail eine Orientierungshilfe bieten, wenn es z.B. um Regelwerke und Vertragsstandards geht. Umgekehrt können sich klassische Sportarten durch die Innovationskraft und Vermarktungspotenziale des eSport inspirieren lassen. Veranstalter nehmen auch hier eine Mittlerrolle ein, um den Dialog zwischen eSport-Vertretern und Verbänden des klassischen Sports und vor allem mit dem *DOSB* voranzubringen.



RA Prof. Dr. Dieter Frey, LL.M. (Brügge)

ist Partner der Kanzlei FREY Rechtsanwälte Partnerschaft in Köln, Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht und Honorarprofessor für Medien- und Sportrecht an der University of Applied Science Europe sowie Vorstand des Kölner forum medienrecht e.V.



RA Jan Pommer

ist Vice President Sports Affairs bei der ESL (Turtle Entertainment GmbH) in Köln. Die ESL ist das weltweit größte eSport-Unternehmen, das die Branche in den verschiedensten Spielen mit zahlreichen Online- und Offline-Turnieren anführt und global Veranstaltungen organisiert.

<sup>41</sup> Vgl. zum Ganzen Schwartmann/Frey (o. Fußn. 26), Rdnr. 99.

HANS JAGNOW / ANNA B. BAUMANN

# eSport aus verbandlicher Perspektive

Rechtsbegriff, Regulierungspraxis und aktuelle rechtliche Herausforderungen

Digitaler Sportwettkampf

eSport erfährt neben einer hohen öffentlichen Aufmerksamkeit auch eine verstärkte wissenschaftliche Fundierung. Der Beitrag nimmt diese Auseinandersetzung auf und ergänzt um grundlegende Fragen aus der eigenverbandlichen Sicht auf den eSport, die für die theoretische Auseinandersetzung wie den praktischen Umgang aus Rechtsanwendungensicht relevant werden. Die intensive Auseinandersetzung mit dem eSport-Begriff führt dabei zu einer tragfähigen Definition, die Kriterien und Abgrenzungen im Einzelnen erörtert. Dazu kommt die

Darstellung der Regulierung im eSport, die das komplexe Verhältnis zwischen Spieleentwicklern und -verlegern, eSport-Veranstaltern, Teamorganisationen und Athleten zumindest teilweise ordnet. Im Rahmen der Analyse des Status quo wird auch die perspektivische Rolle einer verbandlichen Vermittlungsleistung in der Systematik von Stakeholdern erörtert. Schlaglichtartig wird zuletzt auf aktuelle rechtliche Herausforderungen, insbesondere aus verbandlicher Perspektive, eingegangen.

Lesedauer: 19 Minuten

## I. eSport als Rechtsbegriff

Über die letzten Monate hat die Popularität von eSport auch in Deutschland einen enormen Zuwachs erfahren und steht im Zentrum von politischen, medialen und sportverbandlichen Debatten.<sup>1</sup> Neben dem Entstehen einer Vielzahl von fachübergreifenden Studienarbeiten entwickelt sich auch in der rechtswissenschaftlichen Literatur eine rege Publikationstätigkeit, die dabei helfen kann, die mit dem eSport verbundenen Rechtsfragen aus unterschiedlichsten Sichtweisen zu erörtern und damit auch die wissenschaftliche Untersetzung des eSport zu fördern. Vor diesem Hintergrund bemüht sich auch dieser Beitrag darum, mit Überlegungen sowohl zur rechtsbegrifflichen Ausgestaltung des eSport als auch zu seinem regulatorischen Kontext das Verständnis zu den Grundstrukturen des eSport auszuweiten und aus verbandlicher Sicht exemplarische Rechtsfragen aufzuzeigen.

Die Begriffsbestimmung im eSport stellt eine der zentralen Herausforderungen an den organisierten eSport dar, denn eine verbindliche Bestimmung oder eine geeinigte Literaturmeinung gibt es – ähnlich dem Sportbegriff<sup>2</sup> – nicht. Immer mehr Rechtsanwender stehen aber perspektivisch vor der Aufgabe, mit dem eSport-Begriff auf Regulations- und Leistungsebene einen Umgang zu finden und eine zielgenaue Anwendungspraxis zu entwickeln. Eine intensivere Beschäftigung mit der begrifflichen Ausgestaltung von eSport ist vor diesem Hintergrund geboten.

### 1. Wortbedeutung

eSport im direkten Wortsinn ist zunächst eine Abkürzung der Verbindung aus „electronic“ und „Sport“ und schafft damit eine grundlegende Begriffseinordnung.<sup>3</sup> Darüber hinaus lässt sich eSport in sprachlicher Verbindung zu anderen Begriffen fassen. So stellt eSport einen Teilbereich des Gaming dar, der kultur-begrifflichen Einfassung des Spielens von Video- und Computerspielen. Während das Gaming als Überbegriff alle Formen und Motivationen der Spieler einnimmt (Freizeitvergnügen, Entspannung, soziale Kontakte, Einzel- und Mehrspielererlebnisse, Immersionserfahrungen usw.), bildet eSport im Gaming eine Teilmenge, die eine ganz bestimmte Herangehensweise an den Bereich Videospiele umfasst: das Spielen von Videospiele mit sportlichem Anspruch.

Während im Deutschen die Singular-Schreibweise „eSport“ gängig ist, hat sich im Englischen die Pluralform „esports“ etabliert. Es ergibt sich daraus für die Findung des eSport-Begriffs die grundlegende Frage: handelt es sich um eine Sportart oder mehrere Sportarten? Während man aus den vielen verschiedenen Spielertiteln, die den eSport-Bereich prägen eine jeweils eigenständige sportliche Disziplin ableiten könnte, so ergibt sich jedoch bei genauer Betrachtung eine Vielzahl übergreifender Elemente, die sich beim Spielen der verschiedenen Titel wiederfinden: der motorische Ablauf der Eingaben, die ähnlichen Spielabläufe der jeweiligen Spielbereiche (MOBAs, Taktik-Shooter, RTS) und die wettkampfmäßige Ausgestaltung folgen wiederkehrenden Mustern. Daraus ergibt sich: eSport ist ein Oberbegriff für eine nach gleichen Voraussetzungen ablaufende Sportart, die eine interne Varietät in Form von unterschiedlichen Videospieleprodukten besitzt und sich nach grundlegenden Spielprinzipien clustern lässt.

<sup>1</sup> Vgl. auch die Bedeutung als Trendthema bei *Albrecht et al.*, Digitaler Sport, in: *Fromm/Weber* (Hrsg.): ÖFIT-Trendschau: Öffentliche Informationstechnologie in der digitalisierten Gesellschaft, abrufbar unter: <http://www.oeffentliche-it.de/-/digitaler-sport>.

<sup>2</sup> *Holzhauser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94 f.

<sup>3</sup> *Jenny/Manning/Keiper/Olrich*, Quest, 69(1), 1, 3.

<sup>4</sup> § 2 Abs. 1 Satz 2 der Satzung des *eSport-Bund Deutschland e.V.* v. 15.1.2018, abrufbar unter: <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/03/Satzung-ESB-D-2018-01.pdf>.

<sup>5</sup> *Müller-Lietzkow*, Medien + Erziehung, Jg. 50 (2006), Heft 4, 25, 28.

## 2. Definition des eSport

In der Satzung des *eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD)* ist eSport in einer kurzen Definition festgehalten: „eSport [...] ist das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“<sup>4</sup> Dabei folgt diese Definition den schon frühen, grundlegenden Überlegungen von *Müller-Lietzkow*, der das wettbewerbsmäßige Spielen in den Vordergrund rückt und es mit den Kriterien des Spielkönnens (gemeint als körperliche Voraussetzung) und des taktischen Verständnisses erfassbar macht.<sup>5</sup> Dieser Ansatz bedarf hinsichtlich seiner Genauigkeit aber einer grundsätzlichen Erläuterung.

### a) Sportliche Leistung

Insbesondere vor dem Hintergrund der Vergleichbarkeit mit dem traditionellen Sport bedarf die Auslegung des „Sportwettkampfes“ der genauen Bestimmung der sportlichen Leistung. Dazu sind drei Grundelemente auszumachen, die eine Einstufung als sportliche Handlung begründen und mit denen die Spieler miteinander in den Wettstreit treten: Sportlich ist eSport (1) die motorische Leistung des Spielers am Eingabegerät, (2) in Reaktion auf die Bildschirmhalte bei gleichzeitiger, (3) gedanklicher Beherrschung des Spielablaufs.

Die körperliche Ebene ist dabei vor allem durch außerordentliche Präzision bei der koordinierten Bedienung des Eingabegeräts in einer meist hohen Frequenz geprägt. Der Athlet muss das dargestellte Spielgeschehen mit enormer Schnelligkeit analysieren und unter Zuhilfenahme dieser Information das Eingabegerät bedienen. Die taktisch-geistige Ebene – in Anlehnung an *Müller-Lietzkow* – erfordert dabei unter hohem Entscheidungsdruck das taktische Denken sowie exaktes Timing der spielimmanenten Handlungen, bei Team-eSport-Titeln außerdem kommunikative Fähigkeiten und zielgenaue Zusammenarbeit unter Einnahme der jeweiligen Team-Rolle im Spiel.

### b) Wettkampf

Der Wettbewerb im eSport ist in aller Regelmäßigkeit durch die Gleichzeitigkeit der sportlichen Leistungserbringung geprägt. Es spielen Menschen gegen Menschen. Abzugrenzen ist darum generell vom Spiel des Menschen gegen Computerprogramme (sog. Bots) und vom zeitversetzten Leistungsvergleich; beide Elemente können allerdings als Trainings- oder Qualifikationsmethoden für den eigentlichen Wettbewerb dienen. Weiterhin abzugrenzen ist eSport von rein kooperativen Spielen, denen die Spieler ausschließlich gegen die Herausforderungen einer Spielwelt und virtueller Gegner zusammenarbeiten, um gemeinsam ein Spielziel zu erreichen. Der Wettkampf wird außerdem von der Umsetzung der sportlichen Grundwerte wie Respekt, Fairness und Toleranz gegenüber den gegnerischen Athleten sowie den eigenen Teammitgliedern geprägt.

### c) Regelsystematik

eSport muss außerdem unter „festgelegten Regeln“ stattfinden. Entscheidend sind dabei zunächst die übergeordneten Regeln des organisierten eSport, die dem sportlichen Leistungsvergleich einen ordnenden Rahmen geben. Den Athleten müssen der Aufstieg und das Ausscheiden im Wettbewerbsablauf nachvollziehbar sein und der Wettbewerb muss unter dem Gebot der Fairness und Chancengleichheit gestaltet sein. Weitere Aufgaben der Regelungssysteme sind die Prävention und Sanktionierung von Verletzungen der Integrität des Wettkampfs (z.B. Cheating, Doping oder Matchfixing). Nur sekundär für die Ausgestaltung des eigentlichen Wettkampfs ist dabei die interne Regelsystematik der jeweiligen Spiele. Sie spielt vielmehr eine wichtige Rolle im folgenden Kriterium des Spielprogramms.

#### d) Geeignetes Spiel

Das jeweilige Video- und Computerspiel ist Objekt des sportlichen Handelns. Es braucht zunächst also eine geeignete Spielprogrammierung, die den Anforderungen an eine Messung und Beurteilung von sportlicher Leistung genügt und für eine Ausgestaltung als Sportwettkampf tauglich ist. Es stellt sich dabei die Frage, welche Video- oder Computerspiele als taugliche Objekte des eSport gelten können.

Für eine Nutzung als eSport-Titel sollte ein Videospiel eine Reihe von Anforderungen erfüllen. Das Spiel muss das Erreichen des Spielziels zwischen mindestens zwei gegeneinander wirkende Athleten ermöglichen und dabei der Abwägung hinsichtlich einerseits motorischer und andererseits gedanklich-sozialer Beherrschung des Spielgeschehens genügen. Programmierte Zufallsfaktoren im Spiel dürfen dabei aus sich selbst heraus keine spielentscheidende Rolle übernehmen, sondern müssen beiden Spielparteien die gleichberechtigte Chance geben, sie für die Erarbeitung eines Vorteils nutzen zu können. Der Spielaufbau muss dabei über einen reproduzierbaren Rahmen verfügen, der eine Vergleichbarkeit über mehrere Spielrunden und Wettkampfebenen hinweg erlaubt. Nicht zuletzt muss das Spiel einen weitestgehend programmfehlerfreien Aufbau haben und für bekanntwerdende Fehler von den Verantwortlichen in ausreichender Zeit für Behebung gesorgt werden.

#### e) Spielgerät

Nicht zuletzt sind auch die Spielgeräte ein Bestandteil der Definition. Eine enge begriffliche Eingrenzung auf PCs und Konsole wäre dabei unsachgemäß. Neben dem immer stärkeren Mobile-Bereich lohnt es sich zu diesem Zeitpunkt schon, Zukunftstechnologien wie VR/AR in den Blick zu nehmen. Anforderung an die Spielgeräte sind aber dennoch zu beachten: Sie müssen motorische Bewegungen als Eingabebasis erlauben und dürfen nicht manipuliert sein. Unbenommen davon sind modulare Erweiterungen, die es auch Athleten mit körperlichen Einschränkungen erlauben, ohne gesonderte Wettkampfstrukturen im eSport zu partizipieren.<sup>6</sup>

### 3. Abgrenzungsfragen

In der Begriffsbestimmung des eSport bieten auch eine Reihe von Abgrenzungsfragen eine Orientierung.

#### a) Sport und Entspannung

Die Unterscheidung zwischen dem Spielen von Videospielen als Freizeitvergnügen und der sportlichen Ausübung, also eSport, ist eine schwierige Abgrenzung. Während eine Einordnung im Offline-Bereich verhältnismäßig leicht fällt, ist der Online-Bereich bei Multiplayer-Spielen abwägungsintensiver. Es lohnt sich hier sowohl einen Blick auf die bereitgestellten Spielmodi zu werfen als auch die Intention des Spielers in den Fokus zu nehmen. Viele der Spielertitel bieten dabei in ihrer Mehrspielfunktionalität einen Spielmodus an, die den Spieler über Ranglisten in den Wettbewerb mit anderen Spielern treten lässt. Das Format der Spiele wird dabei in Anlehnung an Offline-Turniergestaltungen aufgebaut und ist wesentlich strenger und formalisierter als andere Spielmodi (wie der Quick-Play-Modus). So wird die Leistung der Spieler durch Beschränkung der Spielumgebung vergleichbar gehalten: nur wenige Spielkarten werden freigegeben, es wird in einer Saison-Einteilung gespielt, Runden werden nach einem festen Punktsystem gewertet, nur Spieler mit vergleichbaren Leistungen dürfen gegeneinander antreten. Ranglistenspiele sind demnach ein guter Indikator für eine Abgrenzung: Wer in einem Videospiel auf einer festen Regelbasis gegen andere Spieler ähnlicher Leistung antritt, mit der Absicht, seine Leistungen im übergreifenden Vergleich stetig unter Beweis zu stellen (und zu verbessern) betreibt schon eSport.

#### b) Sportspiele und Sportsimulationen

Insbesondere im Bereich der sportbezogenen eSport-Titel wird sich in Zukunft mit der Bedeutung von virtualisierten Sportarten als Simulationen und ihrem Verhältnis zu Sportspielen zu beschäftigen sein. Virtualisierte Sportarten umfassen oftmals eine möglichst genaue Abbildung der sportlichen Abläufe einer existierenden Sportart und ermöglichen es den Nutzern, diese Abläufe – oftmals zu Trainingszwecken oder aus Zugangsgründen – virtuell zu handhaben. Demgegenüber stehen Sportspiele, die Prinzipien von bekannten Sportarten für den Videospieldgebrauch mit nur geringer Realitätsnähe aufbereiten. Während Sportspiele mit der FIFA- und PES-Reihe, NBA2K und weiteren kleineren Titeln einen festen Platz im eSport haben, werden Sportsimulationen bisher nur selten im eSport-Bereich verortet. Ob sich bei diesen Programmen eine Parallelentwicklung ergeben wird oder der gesellschaftliche eSport-Kanon durch sie zunehmend erweitert wird, bleibt abzuwarten.

#### c) Digitalangebote im Sport

Nicht zuletzt steht auch die zunehmende Digitalisierung des traditionellen Sports oder die Schaffung neuer elektronischer Angebote im Fitnessbereich als Abgrenzungsfrage zum eSport im Raum, insbesondere dort, wo die Motivation für die körperliche Betätigung durch Gamification-Elemente gesteigert werden soll. Wichtige Orientierung ist dabei der Kern des eSport-Begriffs: Steht die Beherrschung des Spiels im Vordergrund, wird ein Digitalprodukt im eSport anzusiedeln sein; wirkt das Spiel nur unterstützend für eine andere sportliche Betätigung, ist es dem jeweiligen Sportbereich zuzuordnen.

### 4. Zusammenfassung

Aus den o.g. Überlegungen lässt sich eine Begriffsfindung für eSport i.e.S. ableiten: eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spielern, alleine oder als Mannschaft, mit Hilfe einer Auswahl von Video- und Computerspielen an diversen Spielgeräten. Er setzt ein präzises Bedienen der Eingabemöglichkeiten in direkter Reaktion auf die Spielabläufe bei gleichzeitig taktischer Beherrschung des Spielgeschehens voraus. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die den Anforderungen an die sportliche Integrität genügen müssen und dabei einen reproduzierbaren Spielrahmen bieten. Das Wettkampfgeschehen des eSport kann On- wie Offline stattfinden, muss nach transparenten Regeln erfolgen und dabei Betrugsversuchen technisch wie organisatorisch entgegenwirken.

## II. eSport im regulatorischen Kontext

Rechtliche Fragestellungen im eSport stellen sich entlang der Rechtsbeziehungen zwischen den verschiedenen Akteuren: Spieleherausgeber bestimmen maßgeblich, ob und in welchem Rahmen ihre Titel dem eSport zur Verfügung stehen. Nachgelagert werden sodann Turniere entweder durch die Spielerherausgeber selbst oder durch spezialisierte Turnierveranstalter mit entsprechender Lizenz durchgeführt. Im Zentrum des professionellen Wettbewerbs stehen Clubs, die ähnlich wie Bundesligavereine ihre Teams in den entsprechenden Wettbewerben starten lassen. Flankiert wird der professionelle Wettbewerb durch Sponsoren, Wettanbieter und den Fans. Im Amateurbereich in Deutschland wird die Szene hingegen mittlerweile immer mehr durch eSport-Vereine strukturell durchdrungen. eSport wuchs zunächst als globales Phänomen, bevor sich nun nationale und lokale Strukturen Stück für Stück nachbilden. Einen Schwerpunkt der Arbeit der sportverbandlichen Ebene im eSport bildet das Entwickeln von Rahmenbedingungen für einen guten und fairen Wettbewerb im eSport. Gerade vor dem Hintergrund der

<sup>6</sup> „Accessible Gaming with the Xbox Adaptive Controller“, abrufbar unter: <https://news.xbox.com/en-us/2018/05/16/xbox-adaptive-controller/>.



Entwicklung des eSport als gesellschaftliches Phänomen soll der Teilhabe am Sport eine zentrale Rolle zukommen.

## 1. Regulierung durch Spieleherausgeber und Turnierveranstalter

Dem Spieleherausgeber eines eSport-Titels steht bei der Gestaltung seines Ökosystems ein im Urheberrecht fußender umfassender Schutz zur Seite.<sup>7</sup> Regelmäßig bedarf es daher einer Lizenz, um ihre Titel gewerblich zur Durchführung von Wettbewerben zu nutzen. Diese zentrale Stellung nutzen Spieleherausgeber, entsprechende Regeln aufzustellen, die die Integrität des Wettbewerbs sowie sportliches Verhalten aller Teilnehmer sicherstellen sollen. Dies geschieht zu einem durch umfassende Regelwerke wie etwa das Regelbuch der „European League of Legends Championship Series“<sup>8</sup> (EU LCS), das neben der Durchführung der Wettbewerbe auch aus dem Sportrecht bekannte Problemfelder wie „Multiple Ownership“ und Compliance mit deutschem Immigrations- und Arbeitsrecht adressiert. Auch veröffentlichten manche Herausgeber schlaglichtartig regulierende Stellungnahmen, die Turnierveranstalter im Rahmen ihrer Lizenz dann an ihre Teilnehmer weitergeben. Während z.B. *Valve* selbst kein umfassendes Regelwerk als Spielerherausgeber erstellt, nutzt das Unternehmen seine äußerst starke Rechts- und Verhandlungsposition, um Regeln, die seine kommerziellen Interessen schützen sollen, durch Turnierveranstalter umsetzen zu lassen.<sup>9</sup> Auf Grund widerstreitender Interessen oder rechtlich anderer Bewertung im nationalen Kontext kann es trotzdem zu abweichenden Wertungen und Umsetzungen der Turnierveranstalter kommen. Dies geschah z.B. im Fall einer lebenslangen Sperre<sup>10</sup> von CS:GO-Spielern auf Grund eines Wettbetrugs durch den Spieleherausgeber *Valve*, die von den Turnierveranstaltern *Dreamhack* und *ESL* im Rahmen ihrer Turniere auf Grund von Verhältnismäßigkeitserwägungen auf zwei Jahre<sup>11</sup> verkürzt wurde. Festzuhalten bleibt, dass wettbewerbliche Regeln zumeist unabhängig voneinander in verschiedenen Ökosystemen existieren und Probleme der Inkonsistenz und Intransparenz aufwerfen. Dieses fragmentarische Bild wird zudem kompliziert durch unterschiedliche nationale Rechtslagen, die u.U. von globalen Vorgaben Abweichungen verlangen.

## 2. Regulierung durch Dritte

Die Problematik der uneinheitlichen Regulierung wurde bereits 2017 von Drittparteien erkannt. Im Kontext der Integrität des Wettbewerbs widmet sich die *Esports Integrity Coalition (ESIC)* der Regelbildung und -umsetzung in Bezug auf Verstöße in Bereichen des Wettbetrugs, Cheatings und Dopings. Sie arbeitet

dabei mit Turnierveranstaltern wie der *ESL* zusammen und hat ein einheitliches System für z.B. Dopingtests auf Turnieren entwickelt. Einheitlich sind die Regelungen jedoch nur für teilnehmende Parteien – so ist es nicht verwunderlich, dass Spieleherausgeber bisher nicht Mitglieder der *ESIC* sind, sondern sich vielmehr ihren eigenen Spielraum für entsprechende Fälle vorbehalten wollen. Dies gilt auch für andere Zusammenschlüsse wie z.B. die *World eSports Association (WESA)*, die im Wesentlichen einen Zusammenschluss der Clubs darstellt, die an Turnieren der *ESL* teilnehmen und einheitliche Regelungen in Bezug auf die Wettbewerbsdurchführung und deren Finanzen darstellt. Regulierungsvorstöße von Drittparteien lassen durchaus Konfliktlagen mit Spieleherausgebern immer dann entstehen, wenn kommerzielle und ideelle Interessen konkurrieren.

## 3. Sonderproblem: Regulierung und Spielerrechte

Es ist davon auszugehen, dass es sich bei Spielerverträgen im professionellen Kontext um Arbeitsverträge handelt.<sup>12</sup> Während *Riot* als Veranstalter der EU LCS in Berlin die Verwendung von Arbeitsverträgen im Reglement anordnet, ergibt sich in anderen Ökosystemen sowie im semi-professionellen Bereich ein wiederum gemischtes Bild: Reine Spielervermarktungsverträge durch Clubs, die jeweils nur als Agenturen auftreten, sind keine Seltenheit. Im professionellen Bereich muss Regulierung von Spieleherausgeberseite jedenfalls die Arbeitnehmereigenschaft der Spieler angemessen berücksichtigen. Besonders kritisch sind daher Fälle zu bewerten, bei denen Spielern der Zutritt zu einem Spiel durch Sperren vollkommen verwehrt<sup>13</sup> oder der Zugang zum Arbeitsmarkt durch Transferfenster und entsprechende Sperren, Ligerträge zu unterzeichnen,<sup>14</sup> erheblich erschwert wird.

## 4. Regulierung als sportverbandliche Aufgabe

Gerade Verbände könnten sich als hilfreiche Vermittler in den dargestellten Konfliktlagen erweisen. Idealerweise sind hier alle Stakeholder der verschiedenen Ökosysteme vertreten, die unter dem Dach der Gemeinnützigkeit und gesellschaftlichen Teilhabe bereit sind, gemeinsame Standards zu entwickeln und anzuerkennen. Gute und bereits bestehende Systeme sollen dabei unbedingt in die Verbandsarbeit integriert werden, etwa die bereits entwickelten Standards der *ESIC*. Zugleich ist es wichtig, einheitliche Standards für die sportliche Teilhabe vor allem im Amateur- und Breitensportbereich sicherzustellen und es Spielern zu ermöglichen, auch auf diesem Leistungsniveau an nicht kommerziellen Wettkämpfen teilnehmen zu dürfen, ohne dass Spieleherausgeber dies verhindern. Gerade dieser Bereich könnte von einem Verband als Vermittler sehr profitieren.

## 5. Zusammenfassung

Regulierung im eSport übernehmen vor allem Spieleherausgeber, bei denen der Schwerpunkt auf dem Schutz der kommerziellen Interessen liegt. Trotz teilweise heftiger Kritik an möglichen Interessenkonflikten, die immer wieder zu Gunsten kommerzieller Interessen entschieden werden, sind manche Regeln geradezu vorbildhaft und weisen einen höheren Standard als im Sport auf, so etwa die Multiple Ownership-Regeln von *Riot Games*, die jegliches wirtschaftliches Interesse an mehr als einem Club verbietet und dabei weit über die Anforderungen der *UEFA* im Fall „Red Bull“<sup>15</sup> hinausgeht. Wo Integritätsbestrebungen und kommerzielle Interessen deckungsgleich sind, führt die starke Rechtsstellung der Spieleherausgeber zu einer wesentlichen Innovationskraft gegenüber dem traditionellen Sport. Für entsprechende Konfliktlagen bietet sich eine Vermittlung im gemeinnützigen Verbandswesen an, sodass gerade auch im Amateurbereich gute Regeln und Standards zur Verfügung stehen. Dies würde auch mittelfristig Unsicherheiten und Widersprüche entsprechender Regulierung in verschiedenen Ökosystemen entgegenwirken und die Teilhabe an einem fairen Wettbewerb erleichtern.

<sup>7</sup> Vgl. dazu im Detail auch *Frey*, *SpuRt* 2018, 2, 5; *Brtko*, *GRUR-Prax* 2017, 500 ff.

<sup>8</sup> „LCS EU – 2018 Season Official Rules“, abrufbar unter: [https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/EU\\_Rulebook.pdf](https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/EU_Rulebook.pdf).

<sup>9</sup> „FACEIT: ‘Valve proposed rule on multiple team ownership‘“, abrufbar unter: <https://www.hltv.org/news/23645/faceit-valve-proposed-rule-on-multiple-team-ownership>.

<sup>10</sup> „Integrity and Fair Play“, abrufbar unter: <http://blog.counter-strike.net/index.php/2015/01/11261/>.

<sup>11</sup> „Dreamhack have also lifted lifetime bans for CS:GO players caught match fixing“, abrufbar unter: <https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-esl-lift-lifetime-bans>.

<sup>12</sup> *Frey*, *SpuRt* 2018, 53.

<sup>13</sup> Vgl. o. Fußn. 10.

<sup>14</sup> So geschehen z.B. im Jahr 2017 für Spieler, die in der Division unter der EU LCS spielten („Challenger Series“); wie aus der öffentlich zugänglichen Datenbank für Profispieler ersichtlich, endeten deren Verträge Monate vor dem offiziellen Transferfenster für die EU LCS; da für Spieler der unteren Division jedoch die gleichen Regeln zur Stabilität des Ligasystems gelten, konnten diese de facto keine Verträge bis zum nächsten Transferfenster unterschreiben.

<sup>15</sup> „Common-ownership: UEFA reach decision on participation by RB Leipzig and FC Red Bull Salzburg in UEFA Champions League 2017/2018“, abrufbar unter: <https://www.sports.legal/2017/06/common-ownership-uefa-reach-decision-on-participation-by-rb-leipzig-and-fc-red-bull-salzburg-in-uefa-champions-league-20172018/>.

### III. Verbandsrelevante Rechtsfragen für den eSport

Neben diesen grundlegenden Fragen der Begriffsbestimmung und der Regulierungsebenen im eSport bilden sich aktuell auch eine Vielzahl von weiteren rechtlichen Fragestellungen, von denen nachfolgend nur exemplarische Schlaglichter mit besonderer Relevanz für die verbandliche Organisation benannt werden können.

#### 1. Maßnahmen der Bundesregierung

Mit der Vereinbarung von Maßnahmen in der Koalitionsvereinbarung von 2018 zu Gunsten einer stärkeren Position hat die neue *Bundesregierung* neben Zuspruch aus dem organisierten eSport auch für Kritik aus dem organisierten Sport gesorgt, der einen unzulässigen Eingriff in die Autonomie des Verbandsports befürchtet.<sup>16</sup> Dem steht gegenüber, dass die *Bundesregierung* ihre Kompetenzen hinsichtlich des staatlichen Sportbegriffs nutzen kann, um eine teilweise rechtliche Gleichstellung des eSport mit dem traditionellen Sport zu erreichen. Kernbereich solcher Maßnahmen könnte die Verankerung des eSport im Sportbegriff des § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO sein, dass die steuerrechtlichen Privilegien der Gemeinnützigkeit bei Förderung des Sports auch auf eSport-Vereine ausweiten würde. Die Prägung des staatlichen Sportbegriffs hätte auch Auswirkungen auf z.B. die Visa-Vergabe an internationale eSport-Athleten.<sup>17</sup>

#### 2. Sportverbandliche Konkurrenzen

Mit der Gründung des *ESBD* im November 2017 in Frankfurt/M. ergibt sich für den eSport, der bisher ohne sportverbandliche Vertretung gewachsen ist, eine Reihe von Fragen, die neben der o.g. verbandlichen Gestaltungs- und Regulierungsoption liegen. Denn nicht nur der *ESBD* selber hat sich als Fachsportverband der Förderung von eSport angenommen, später hat auch der *DFB – Deutscher Fußball-Bund* eine grundsätzliche Öffnung gegenüber eSport in seinen Strukturen bekanntgegeben, kurz danach hat der *Bayerische Fußballverband* eSport als Förderzweck in die Satzung aufgenommen<sup>18</sup> – was insbesondere Kompetenzfragen vor dem Hintergrund des sportverbandlichen Ein-Platz-Prinzip aufwirft,<sup>19</sup> die sich vornehmlich an der Abgrenzung zwischen Sportsimulation und Sportspielen diskutieren lassen. Auch vor diesem Hintergrund ist die im Laufe des Jahres erfolgende Stellungnahme des *DOSB* zu bewerten, die auf eine Diskussion über die Zuständigkeiten prägende Auswirkungen haben kann.

### III. Ausblick

Aus verbandlicher Sicht sieht sich der *ESBD* vor komplexe und bisher weitestgehend unbearbeitete Herausforderungen gestellt, die nur mit entsprechender fachlicher Expertise und einem umfassenden Verständnis für die vielschichtigen Interessenlagen im eSport gut bewältigt werden können. Der hier vorgeschlagene eSport-Begriff soll eine Grundlage für weitere Untersuchungen im rechtswissenschaftlichen Kontext ermöglichen und erleichtern. Aus regulatorischer Sicht wird es Aufgabe des *ESBD* sein, sinnvoll und im Auftrag seiner Mitglieder vermittelnde Lösungen zwischen den Stakeholdern im deutschen eSport vorzuschlagen und zu implementieren. Solche Lösungen sollen zugleich mit Standards, die auf der internationalen Ebene z.B. durch die *ESIC* entwickelt wurden, kompatibel sein. Daneben gilt es, eine sinnvolle Einbettung von eSport in die deutsche Sportrechtssystematik zu begleiten und an geeigneten Punkten Erweiterungen dieser Systematik unter Rücksichtnahme auf die Voraussetzungen der neuen Sportart zu diskutieren. Auch eine sachgerechte Verhältnisbestimmung zu anderen Fachsportverbänden und ein Modus der Zusammenarbeit mit dem *DOSB* sollten entwickelt werden, um eine nachhaltige Strukturierung des eSport-Bereichs zu erlauben.



**Hans Jagnow**

ist Präsident des eSport-Bund Deutschland und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Abgeordnetenhaus von Berlin.



**Anna B. Baumann**

ist Justiziarin des eSport-Bund Deutschland und Rechtsanwältin in Edingen.

<sup>16</sup> PM 23/18 des *DOSB*, abrufbar unter: <https://newsletter.dosb.de/pressemitteilung/archiv/2018/pm-koalitionsvertrag/>.

<sup>17</sup> *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, *SpuRt* 2016, 94, 96.

<sup>18</sup> § 4 Abs. 4 der Satzung des *Bayerischen Fußballverbandes* v. 5.5.2018.

<sup>19</sup> Vertiefend zum Ein-Platz-Prinzip vgl. *Pfister*, *Struktur der Sportverbände*, S. 1, abrufbar unter: [http://sportrecht.org/cms/upload/01grundlagen/02/Pfister-Zur\\_Einfuehrung-Aufbau\\_%20und\\_Struktur\\_der\\_deutschen\\_Sportverbaende\\_und\\_Sportvereine.pdf](http://sportrecht.org/cms/upload/01grundlagen/02/Pfister-Zur_Einfuehrung-Aufbau_%20und_Struktur_der_deutschen_Sportverbaende_und_Sportvereine.pdf).

FELIX HILGERT / VERA EICKHOFF

## Jugendschutz im eSport

Rechtsfragen und Regelungen für minderjährige Spieler und Zuschauer bei eSport-Veranstaltungen

Altersfreigabe

eSport übt auch auf Minderjährige eine enorme Anziehungskraft aus – sei es als Turnierteilnehmer, als Zuschauer bei Veranstaltungen oder als Konsumenten von Livestreams und Aufzeichnungen. Veranstalter, Spieler und Verwerter von eSport-Content müssen dabei einige jugendschutzrechtliche Regelungen beachten, die sich primär auf die Frage auswirken, was gespielt werden und wer dabei zuschauen darf. Für minderjährige eSportler setzt

das Jugendschutzrecht i.w.S. aber auch einen besonderen rechtlichen Rahmen für die Ausübung und wirtschaftliche Verwertung ihrer Tätigkeit. Der Beitrag gibt einen Überblick über die sich daraus ergebenden Rechtsfragen und darüber, wie sich die Konturen des jugendschutzrechtlichen Rahmens durch eine politische-legislative Gleichstellung von eSport mit traditionellen Sportarten künftig noch verschieben könnten. **Lesedauer: 18 Minuten**

### I. Einleitung

eSport bezeichnet den Wettkampf, der in Computerspielen unterschiedlicher Genres zwischen den Spielern ausgetragen wird.<sup>1</sup> Zu den beliebtesten Spielen zählen derzeit League of Legends (Echtzeitstrategiespiel), Counter Strike: Global Offensive

(Ego-Shooter) und Fifa (Fußballsimulation). Dabei kann eSport von kleineren Veranstaltern angeboten werden, die etwa –

<sup>1</sup> *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, *SpuRt* 2016, 94, 94; vgl. hierzu auch *Bagger von Grafenstein*, *MMR-Beil.* 8/2018, 20 – in diesem Heft.

einem Internetcafé vergleichbar – Equipment, Spielzugänge etc. vorhalten (z.T. bezeichnet als eSport-Bars). Daneben gibt es jedoch auch große eSport-Turniere. Diese können rein online, also ohne gleichzeitige Anwesenheit aller Spieler an einem Ort, oder lokal veranstaltet werden, wobei in beiden Fällen häufig Live-Übertragungen per Stream erfolgen.<sup>2</sup> Das Spielgeschehen wird regelmäßig vorab und nachträglich, aber insbesondere auch während der Partien kommentiert. Anschließend werden die Matches samt Kommentaren häufig bei On-Demand-Videoplattformen wie Youtube oder Youku eingestellt. Die Turniere werden professionalisiert, die Spieler selbst teilweise als (hauptberufliche) Athleten betrachtet (sog. Pro Gamer). Traditionsfußballvereine stellen Teams auf, in Deutschland z.B. der 1. FC Nürnberg, der FC Schalke 04 oder der VfB Stuttgart. Auch die Preisgelder für die größten Turniere steigen jährlich.<sup>3</sup> Dennoch gilt eSport nach den für diese Begriffsdefinition häufig herangezogenen Kriterien des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) bisher nicht als Sport.<sup>4</sup>

Jugendschutzrechtliche Fragen stellen sich im Bereich des eSport vor allem unter drei Gesichtspunkten, nämlich bezogen auf die gespielten und gestreamten bzw. übertragenen Spiele (II.), bezogen auf die lokale Organisation und Ausgestaltung von eSport-Veranstaltungen (III.) und bezogen auf minderjährige Spieler, die als eSportler tätig werden können (IV.).

## II. Jugendschutzvorschriften in Bezug auf das gespielte Spiel

Sowohl Spieler als auch Zuschauer vor Ort und Zuschauer der Live-Übertragung bzw. der nachträglich abrufbar gehaltenen Turnieraufzeichnungen kommen aus jugendschutzrechtlicher Sicht zunächst mit dem gespielten Spiel selbst in Kontakt. Dabei stellt sich die Frage, ob Veranstalter die Altersfreigabe des jeweiligen Spiels in jedem Fall berücksichtigen müssen.

### 1. Altersfreigabesystem für Computerspiele

Spielinhalte können als entwicklungsbeeinträchtigende (§ 5 JMStV), jugendgefährdende (§§ 15, 18 JuSchG, § 4 Abs. 2 JMStV) oder sogar absolut unzulässige (weil strafbare) Inhalte zu qualifizieren sein. Die meisten als eSport-Titel in Betracht kommenden Computerspiele sind „lediglich“ entwicklungsbeeinträchtigend für bestimmte Altersstufen und haben daher eine Altersfreigabe der obersten Landesjugendbehörden (landläufig „USK-Kennzeichen“ genannt), die verbindlich festlegt, für welche Altersgruppen das jeweilige Spiel geeignet bzw. ungeeignet ist. Diese Freigaben sind bei der Zugänglichmachung der Spiele selbst zwingend zu beachten, gleich ob dies offline als Datenträger oder online als Download erfolgt, § 14 Abs. 2 JuSchG, § 5 Abs. 2 JMStV.<sup>5</sup>

Beim Vertrieb von Spielen auf Datenträgern bedeutet dies, dass die Abgabe nur an Kunden der betreffenden Altersstufe erfolgen darf, § 12 JuSchG. Jugendgefährdende Spiele unterliegen den zusätzlichen Einschränkungen des § 15 JuSchG, wenn die Jugendgefährdung offensichtlich und schwer ist, oder die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) sie positiv festgestellt hat (sog. „Indizierung“).

<sup>2</sup> Das Dota 2-Turnier „The International“ findet jährlich in Seattle in der KeyArena statt; gestreamt wird über twitch.tv und den im Spiel integrierten spectating client.

<sup>3</sup> Nach dem The International 2017, einem Dota 2-Turnier, in dem erneut um ein Rekordpreisgeld von ca. US-\$ 24,5 Mio. gespielt wurde, führt ein Deutscher die Liste der nach Preisgeldern erfolgreichsten eSportler mit insgesamt US-\$ 3.412.188 an, wobei der Gewinn des The International 2017 als Einzelpreisgeld mit US-\$ 2.161.260 dotiert war; s. unter: [https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_erfolgreichsten\\_E-Sportler\\_nach\\_Preisgeld](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_E-Sportler_nach_Preisgeld).

<sup>4</sup> Vgl. hierzu auch *Bagger* (o. Fußn. 1).

<sup>5</sup> Eingehender zu Verfahren und Rechtsfolgen der Alterskennzeichnung *Hilgert/Sümmerrmann*, K&R 2015, 543.

<sup>6</sup> *Brтка*, GRUR-Prax 2017, 500, 502.

<sup>7</sup> *Scheyhing*, MMR-Aktuell 2016, 382190, III.2.; *Liesching*, in: Erbs/Kohlhaas, Strafrechtliche Nebengesetze, Stand: Oktober 2017, § 13 JuSchG Rdnr. 2 f.

Im Online-Bereich sind die Maßstäbe etwas weicher, hier muss der Anbieter lediglich dafür sorgen, dass der Minderjährige der betroffenen Altersstufe diese üblicherweise nicht wahrnimmt, § 5 JMStV. Jugendgefährdende Angebote dürfen nur verbreitet werden, wenn sichergestellt ist, dass ihre Wahrnehmung nur durch Volljährige erfolgt (§ 4 Abs. 2 Satz 1 JMStV). Absolut unzulässige Angebote (§ 4 Abs. 1 JMStV) dürfen grundsätzlich nicht verbreitet oder zugänglich gemacht werden. Jede Zugänglichmachung einer veränderten Fassung jugendgefährdender und absolut unzulässiger Angebote bedarf der erneuten Prüfung durch die BPjM (§ 4 Abs. 3 JMStV).

### 2. Altersfreigabe in Bezug auf Spieler

Professionelle Spieler wie auch Freizeitspieler müssen das dem Spiel entsprechende Alter erreicht haben. Für die Einhaltung dieser Altersgrenzen ist der Veranstalter verantwortlich. Dem entspricht § 13 JuSchG, der das Spielen an öffentlich aufgestellten elektronischen Bildschirmspielgeräten von der Einhaltung der Altersfreigabe abhängig macht. Diese Norm war ursprünglich für sog. Arcade-Maschinen gedacht.<sup>6</sup> Sie dürfte aber jedenfalls bei fest installierten, zum Spielen im Veranstaltungsraum vorgehaltenen PCs greifen,<sup>7</sup> was insbesondere die Betreiber von eSport-Bars betrifft. Dementsprechend dürften auch die Kennzeichnungspflichten gem. §§ 13 Abs. 3 i.V.m. 12 Abs. 2, 3 Abs. 1 JuSchG, § 12 JMStV greifen.

### 3. Altersfreigabe in Bezug auf die Stream-Zuschauer

Indizierte Spiele dürfen regelmäßig nicht gestreamt werden. Die Ausnahme für geschlossene Benutzergruppen (§ 4 Abs. 2 Satz 2 JMStV) ist für die gängigen Stream-Formaten ohnehin in der Praxis nicht relevant, da die Rechtsprechung sehr strenge Anforderungen an die dafür einzusetzenden Altersverifikationssysteme stellt, die Anbieter auf diesen Plattformen nicht erfüllen können.

In der Praxis stellt sich aber die Frage, ob die Altersfreigabe des gespielten Spiels zwingend zugleich für die Live-Streams und Aufzeichnungen gilt – mit anderen Worten, ob der Anbieter solcher Streams und Aufzeichnungen auch ein Publikum ansprechen darf, das jünger ist, als es die Altersfreigabe des gezeigten Titels erlaubt.

#### a) Eigenständige Betrachtung des Streams im Vergleich zum gespielten Spiel

Was die Zuschauer via Livestream sowie der anschließend abrufbaren Aufzeichnung betrifft, kann die Altersfreigabe nur ein Anhaltspunkt für die jugendschutzrechtliche Beurteilung sein. Die kommentierte Videoübertragung des Spielgeschehens ist nicht als im Wesentlichen inhaltsgleich mit dem Spiel selbst zu qualifizieren, weshalb die Vermutung des § 5 Abs. 2 Satz 2 JMStV nicht greift.

Denn zum einen fehlt dem Zuschauer die direkte Einfluss- und Handlungsmöglichkeit, die dem Spieler offensteht. Bei Computerspielen führt die Interaktivität zu einer veränderten Wirkung auf den Spieler, der in das Geschehen gezogen und unter Handlungsdruck zu Entscheidungen gezwungen wird. Dies ist beim Betrachten einer Sportveranstaltung nicht der Fall. Beteiligungsmöglichkeiten hat allenfalls der Stream-Zuschauer, ggf. über ein Chat-Fenster, sonst bleibt der Zuschauer passiv. Damit fehlt es an der direkten Wirkung auf den Spieler, an der die Altersfreigabe hinsichtlich des Spiels gemessen wird.

Zum anderen ist die Übertragung des Spielgeschehens auf Grund der Kommentierung durch die Moderatoren gesondert zu bewerten. Zwar dürfte der Grund für das Anschauen von eSport-Veranstaltungen weniger die Kommentierung als viel-

mehr die spielerische Leistung der eSport-Athleten sein. Allerdings kann die Kommentierung diese Wahrnehmung unterstützen, wenn sie gerade nicht auf die Spielinhalte hinweist, sondern Taktik, Geschick und Erfolg einzelner Athleten oder Teams hervorhebt. Insofern ist die Kommentierung durchaus geeignet, die Wirkung der Spielübertragung als eine Sportveranstaltung zu vermitteln.<sup>8</sup> Damit wird der Schwerpunkt der Zuschauerwahrnehmung vom Spielinhalt, auf den sich die Altersfreigabe bezieht, auf die spielerische Leistung verschoben, weshalb eine wesentliche Inhaltsgleichheit ebenfalls abzulehnen ist.

Dementsprechend muss die Altersbewertung im Hinblick auf die Geeignetheit für Jugendliche neu erfolgen, und zwar unabhängig von der Altersbeschränkung für das gespielte Spiel, die nur einen ersten Anhaltspunkt liefern kann. Entscheidend kommt es auf den Gesamteindruck der öffentlichen Wiedergabe einschließlich der Kommentierung an.<sup>9</sup>

#### b) Maßnahmen zum Ausschluss zu junger Zuschauer

Auch wenn die Altersfreigabe des gespielten eSport-Titels als alleiniges Kriterium zur jugendschutzrechtlichen Einordnung der Live-Übertragung ausscheidet, kann die Übertragung einer Altersbeschränkung für jüngere Zuschauer unterliegen (vgl. § 5 Abs. 1 JMStV). In diesem Fall kann der Anbieter der Inhalte seine jugendschutzrechtlichen Verpflichtungen durch Vorsorgemaßnahmen gem. § 5 Abs. 3 JMStV erfüllen, etwa indem er die Live-Übertragung mit einer Alterskennzeichnung versieht, die von anerkannten Jugendschutzprogrammen i.S.d. § 11 Abs. 1 u. Abs. 2 JMStV ausgelesen werden kann.

Auch kann die Sendezeitengrenze des § 5 Abs. 4 JMStV für die Live-Übertragung jedenfalls dann von Bedeutung sein, wenn diese zu den – für Deutschland – entsprechenden Zeiten vorgenommen wird. Entwicklungsbeeinträchtigende Angebote dürfen zwischen 22:00 bzw. 23:00 Uhr und 6:00 Uhr zugänglich gemacht werden. Mit der Einhaltung dieser Grenzen wird fingiert, dass die entsprechenden Altersgruppen die Inhalte üblicherweise nicht wahrnehmen.<sup>10</sup> Für Livestreams großer Turniere, die im Ausland und mit Zeitverschiebung stattfinden, ist diese Ausnahme jedoch wenig praktikabel. Für nachträglich zum Abruf bereitgestellte Aufzeichnungen kommt zwar grundsätzlich eine Freigabe der Inhalte nur zu bestimmten Uhrzeiten in Betracht. Auf den üblichen Videoplattformen wie YouTube ist dies jedoch bisher nicht umsetzbar.

#### c) Berichterstattungsprivileg als Ausnahme von der Geltung der Altersfreigabe

Für die Live-Übertragung jedenfalls bei größeren Turnieren mit erheblicher Reichweite könnte das Berichterstattungsprivileg des § 5 Abs. 6 JMStV greifen,<sup>11</sup> sodass der Anbieter hier keine besonderen Vorkehrungen zum Ausschluss jüngerer Zuschauer ergreifen müsste. Auch für Zusammenfassungen und Rückblicke am Turnierende, jedenfalls vom selben Tag, vergleichbar mit klassischer Sportberichterstattung, kommt die Anwendung des Berichterstattungsprivilegs in Betracht. Voraussetzung dafür ist aber, dass die kommentierte Übertragung bzw. Zusammenfassung auch als Nachrichtensendung verstanden werden kann, was bei kleineren Turnieren fraglich sein kann.

Das nachträgliche Hochladen und zeitlich unbegrenzte Bereithalten der Streams auf Youtube o.Ä. dürfte durch das Berichterstattungsprivileg allein aber wohl nicht zu rechtfertigen sein, da der erforderliche Aktualitätsbezug<sup>12</sup> regelmäßig entfallen wird.

#### d) Jugendschutzbeauftragte

Bei Streaming- oder Online-Spielen kann zudem die Pflicht bestehen, gem. § 7 Abs. 1 oder 2 JMStV einen Jugendschutzbeauftragten zu bestellen, jedenfalls sofern entwicklungsbeein-

trächtigende oder jugendgefährdende Inhalte übertragen werden. Die Vorschrift macht keinen Unterschied hinsichtlich des Grades der Entwicklungsbeeinträchtigung, sodass Jugendschutzbeauftragte im Hinblick auf alle Inhalte zu bestellen sind, die nicht die Voraussetzungen einer Freigabe „ohne Altersbeschränkung“ erfüllen. Wer eSport-Inhalte online anbietet, dürfte damit zumeist von dieser Regelung betroffen sein.

#### 4. Altersfreigabe und Zutrittmöglichkeit vor Ort

In Bezug auf den Zutritt von minderjährigen Zuschauern vor Ort wird vorgeschlagen, sich an § 11 JuSchG, der Regelung für öffentliche Filmveranstaltungen, und damit an der Altersfreigabe der gespielten Spiele zu orientieren.<sup>13</sup> Da jedoch die kommentierte Wiedergabe eines eSport-Spiels nicht zwingend derselben Altersklassifizierung unterliegt wie das Spiel selbst (s.o.), kommt eine Orientierung an § 11 JuSchG für den Zugang von Kindern und Jugendlichen zu eSport-Veranstaltungen nur als Richtlinie in Betracht. Vielmehr sollte im Einzelfall überprüft werden, welche Art der Kommentierung üblich ist und für welche Altersgruppe das Zuschauen geeignet sein kann.

Daneben enthält § 11 Abs. 3 JuSchG weitere Voraussetzungen für den Besuch öffentlicher Filmveranstaltungen. Kinder unter 6 Jahren bedürfen stets der Begleitung durch personensorgeberechtigte oder erziehungsbeauftragte Personen, bei älteren Kindern und Jugendlichen ist das immerhin bei Veranstaltungen in den Abend- und Nachtstunden der Fall.

### III. Jugendschutzvorschriften für Veranstaltungsorte

Jenseits der Frage, ob eine Zutrittmöglichkeit zu den eSport-Veranstaltungsorten sich nach der Altersfreigabe der dort gespielten Spiele richten soll, sind jugendschutzrechtliche Bestimmungen einschlägig. Für die lokale eSport-Veranstaltung und die dort stattfindende Videoübertragung, aber auch die Möglichkeit, dort zu spielen, gelten die Regelungen des JuSchG. eSport als eigenständige Veranstaltung ist im JuSchG nicht geregelt. Insofern wird auf (mehr oder weniger) passende Regelungen zu anderen öffentlichen Veranstaltungen zurückgegriffen werden müssen.

Falls es eSport-Veranstaltern im Wesentlichen darum geht, die Möglichkeit zum Spielen (nicht zum Zuschauen) anzubieten, wie es in eSport-Bars der Fall sein kann, könnte eine Spielhallenerlaubnis gem. § 33i Satz 1 GewO erforderlich sein. Entsprechendes hat das BVerwG für Internetcafés entschieden, wenn die dort aufgestellten PCs schwerpunktmäßig für (Online-)Spiele genutzt werden sollen.<sup>14</sup> In diesen Fällen dürften solche Orte aus jugendschutzrechtlicher Sicht nur von Erwachsenen betreten werden, vgl. § 6 JuSchG.<sup>15</sup>

Für größere eSport-Veranstaltungen, bei denen es für die meisten Betroffenen um das Zuschauen bei den Spielfähigkeiten und Matches, also um die passive Verfolgung von Wettkämpfen anderer geht, kann diese Regelung indes keine Anwendung fin-

<sup>8</sup> Vgl. auch Frey, SpuRt 2018, 53, 58; vgl. etwa auch die Entscheidung des BPjM zur kommentierten Version des Albums „Jung, Brutal, Gutausschend 2“ von Kollegah, BPjM, E. Nr. 5997 v. 9.1.2014, BPjM-Aktuell 1/2014, S. 4.

<sup>9</sup> Liesching/Schuster, in: Jugendschutzrecht, 5. Aufl. 2011, § 5 JMStV Rdnr. 12 ff.; so für Let's Plays: Hilgert, Jugendschutz bei Let's Play Videos, CR-online.de Blog, abrufbar unter: <https://www.cr-online.de/blog/2016/01/11/jugendschutz-bei-lets-play-videos/>; a.A. wohl nur Beyvers/Beyvers, MMR 2015, 794, 799.

<sup>10</sup> Erdemir, in: Spindler/Schuster, Recht der elektronischen Medien, 3. Aufl. 2015, § 5 JMStV Rdnr. 18.

<sup>11</sup> Hilgert (o. FuBn. 9).

<sup>12</sup> Erdemir (o. FuBn. 10), Rdnr. 26.

<sup>13</sup> Frey (o. FuBn. 8).

<sup>14</sup> BVerwG MMR 2005, 525.

<sup>15</sup> Frey, SpuRt 2018, 2, 4 und 53, 57 f.

den. Aber auch für kleinere Veranstaltungen entfielen eine solche Erlaubnispflicht, wenn eSport als Sport zu qualifizieren wäre.<sup>16</sup>

Eine Begrenzung der Zugangsmöglichkeiten zur Veranstaltung selbst dürfte sich aus § 6 Abs. 2 JuSchG (Regelung für Glücksspiele) nicht ergeben. Im Turnier selbst besteht regelmäßig keine direkte Gewinnmöglichkeit auf Grund des Zufalls, sondern auf Grund der Spielerfähigkeiten (vgl. § 3 Abs. 1 GlüStV). Sollten jedoch Wetten auf den Ausgang von Matches vom Veranstalter angeboten werden, müsste der Zutritt für Minderjährige untersagt werden.<sup>17</sup> Möglicherweise kommt auch eine Anwendung von § 4 JuSchG in Betracht, der die Zugangsmöglichkeiten zu Gaststätten regelt, jedenfalls dann, wenn bei der Veranstaltung alkoholische Getränke angeboten werden. In diesem Fall könnten Jugendliche unter 16 Jahren nur in Begleitung bzw. zwischen 5:00 und 23:00 Uhr Zutritt haben bzw. Jugendliche ab 16 Jahren nur bis 24:00 Uhr oder in Begleitung. Diese Regelungen müssen insbesondere von eSport-Bars berücksichtigt werden.

Grundsätzlich gilt schließlich § 7 JuSchG. Behörden können im Einzelfall bei jugendgefährdenden Veranstaltungen tätig werden bis hin zur Unterbindung der gesamten Veranstaltung. Als jugendgefährdend im Sinne dieser Norm ist eine Veranstaltung einzustufen, wenn bei ungehindertem, nach objektiven Maßstäben zu erwartendem Geschehensablauf mit hinreichender Wahrscheinlichkeit in absehbarer Zeit die körperliche Unversehrtheit, die psychische Konstitution oder das sozial-ethische Wertebild Minderjähriger Schaden nehmen wird.<sup>18</sup> Neben sonstigen Risiken kann dies insbesondere dann der Fall sein, wenn auf den fest installierten oder mitgebrachten PCs indizierte oder strafbare Inhalte bespielt werden (können).<sup>19</sup>

## IV. Jugendschutz hinsichtlich der Athleten

Zum Jugendschutzrecht i.w.S. gehören neben JuSchG und JMStV noch weitere gesetzliche Regelungen, die Einfluss auf die Ausübung und kommerzielle Verwertung von eSport durch Minderjährige haben, allen voran im Minderjährigenrecht des BGB und im Jugendarbeitsschutzgesetz (JArbSchG).

### 1. Vertragsschlüsse/Einwilligungen

Professionelle Gamer (Pro Gamer) werden teilweise, vergleichbar mit Fußballprofis, von Teams und Vereinen (Clans) angestellt.<sup>20</sup> Sie üben die Tätigkeit beruflich bzw. zum Erwerb des eigenen Lebensunterhalts aus und erhalten häufig von ihren

Clans ein monatliches Gehalt, sowie Preisgelder und Zuwendungen aus Sponsoringverträgen. Dabei verpflichten sie sich regelmäßig, exklusiv für einen bestimmten Clan anzutreten sowie regelmäßige Trainingseinheiten zu absolvieren. Vergleichbar mit Sportlern klassischer Sportarten können sie in solchen Fällen als Arbeitnehmer einzustufen sein.<sup>21</sup> Aber auch eSportler, die nicht bei einem Verein oder Clan als Arbeitnehmer angestellt sind, können beruflich spielen und ihren Lebensunterhalt (teilweise) mit Preisgeldern, Vereinsgehältern, Festgehältern von Publishern oder der Monetarisierung von Streams verdienen.<sup>22</sup>

Für Minderjährige, die als eSportler beruflich tätig werden möchten, gelten zunächst die allgemeinen Regeln des BGB zur beschränkten Geschäftsfähigkeit. Unabhängig davon, ob eSportler als Arbeitnehmer oder als Selbstständige tätig werden, bedürfen Minderjährige für den Abschluss von Verträgen die Ausübung dieser beruflichen Tätigkeiten betreffend die Genehmigung ihrer gesetzlichen Vertreter (§§ 107, 108 BGB). Es kommt zudem die Erteilung einer Ermächtigung gem. §§ 112, 113 BGB, ggf. mit Genehmigung des Familiengerichts<sup>23</sup>, in Betracht.

Diese Anforderungen betreffen nicht nur den Abschluss von Dienst- oder Arbeitsverträgen mit Clans oder Vereinen, sondern z.B. auch Sponsoring- bzw. Ausrüsterverträge. Sollen dem Minderjährigen dagegen durch das Sponsoring keine Pflichten auferlegt werden, kann es sich um ein lediglich rechtlich vorteilhaftes Geschäft handeln, für das eine Einwilligung des gesetzlichen Vertreters nicht erforderlich ist (§ 107 BGB).

### 2. Jugendarbeitsschutz

Für minderjährige eSportler ist insbesondere die Geltung des JArbSchG zu beachten. Dies gilt jedenfalls für Arbeitnehmer (§ 1 Abs. 1 Nr. 2 JArbSchG), aber auch für sonstige Dienstleistungen, die der Arbeitsleistung von Arbeitnehmern ähnlich sind (§ 1 Abs. 1 Nr. 3 JArbSchG). Ist ein selbstständig tätiger eSportler bei Turnierteilnahmen den Anweisungen des Trainers oder Teamleiters unterworfen, kommt auch in diesem Fall die Geltung des JArbSchG in Betracht.

Kinder, also Minderjährige, die das 14. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, dürfen grundsätzlich als eSportler nicht beschäftigt werden. Jugendliche dürfen grundsätzlich nicht mehr als acht Stunden täglich und nicht mehr als 40 Stunden wöchentlich beschäftigt werden, § 8 Abs. 1 JArbSchG. Auf diese Grenzen ist insbesondere bei der Ausgestaltung des Trainings Rücksicht zu nehmen.

Besonders relevant für eSportler dürften die Regelungen zu Ruhezeiten sein, insbesondere Nachtruhe (§ 14 JArbSchG), Samstagsruhe (§ 16 JArbSchG), sowie Sonn- und Feiertagsruhe (§§ 17, 18 JArbSchG).

Jugendlichen ist grundsätzlich keine berufliche Tätigkeit in der Zeit von 20:00 Uhr abends bis 6:00 Uhr morgens gestattet (§ 14 JArbSchG). Für Sportgroßveranstaltungen wie Fußballspiele ist diskutiert worden, die eigentlich für künstlerische Betätigung gedachte Ausnahmeregelung des § 14 Abs. 7 JArbSchG anzuwenden und damit eine Beschäftigung bis 23:00 Uhr zu ermöglichen, indem eine „andere Aufführung“ angenommen wird.<sup>24</sup> Da jedoch die §§ 16, 17 JArbSchG im Gegensatz zu § 14 JArbSchG den Sport als eigenständige Ausnahme explizit nennen, dürfte dieser Weg aus systematischen Gründen versperrt bleiben.<sup>25</sup>

Bei eSport käme weiterhin ggf. die Mitwirkung des Jugendlichen bei Aufnahmen auf Ton- und Bildträger bzw. Filmaufnahmen i.S.d. § 14 Abs. 7 JArbSchG in Betracht. Dass aber eine Live-Übertragung und ggf. Aufzeichnung erfolgt, unterscheidet eSport gerade nicht von Bundesliga-Fußballspielen. Die im Be-

<sup>16</sup> Dies beabsichtigt die aktuelle *Große Koalition* ausweislich Ziff. 2167 ff. des Koalitionsvertrags, abrufbar unter: [https://www.bundesregierung.de/Content/DE/\\_Anlagen/2018/03/2018-03-14-koalitionsvertrag.pdf](https://www.bundesregierung.de/Content/DE/_Anlagen/2018/03/2018-03-14-koalitionsvertrag.pdf); vgl. zu dieser Frage auch *Bagger* (o. FuBn. 1); zum Geltungsbereich des § 6 JuSchG für Freizeitsportaktivitäten vgl. *Liesching* (o. FuBn. 7), § 6 JuSchG Rdnr. 2.

<sup>17</sup> *Scheyhing* (o. FuBn. 7), III. 1. b).

<sup>18</sup> *Liesching* (o. FuBn. 7), § 7 JuSchG Rdnr. 4.

<sup>19</sup> *Brтка* (o. FuBn. 6); *Scheyhing* (o. FuBn. 7), III. 1. b).

<sup>20</sup> In der Branche ist es üblich, professionelle Team-Spieler als Selbstständige und nicht als Arbeitnehmer zu beschäftigen, vgl. *Purewal* unter: <https://medium.com/@purewalandpartners/esports-players-as-employees-what-european-teams-and-players-need-to-know-dc2e156cb684>; *Riot Games* hat 2016 angekündigt, ab 2017 alle Teams in der North American und European League Championship Series Competitions dazu zu verpflichten, ihre Spieler als Arbeitnehmer zu beschäftigen, vgl. unter: [http://www.espn.co.uk/esports/story/\\_/id/17945538/league-legends-riot-plans-mandate-teams-give-players-employee-benefits](http://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/17945538/league-legends-riot-plans-mandate-teams-give-players-employee-benefits).

<sup>21</sup> Zur Arbeitnehmereigenschaft von Sportlern vgl. *Fritzweiler*, in: *Fritzweiler/Pfister/Summerer*, *Praxishdb. Sportrecht*, 3. Aufl. 2014, Teil 3 Kap. 1 Rdnr. 13 ff.

<sup>22</sup> Mannschaftssportler werden regelmäßig eher Arbeitnehmer, Einzelsportler dagegen eher selbstständige Dienstleister sein; auch Athletenvereinbarungen sind denkbar vgl. *Fritzweiler* (o. FuBn. 21), Rdnr. 16.

<sup>23</sup> Zum Erfordernis einer Genehmigung für Dienst- und Arbeitsverträge minderjähriger Sportler vgl. *Fritzweiler* (o. FuBn. 21), Rdnr. 18.

<sup>24</sup> *Schlachter*, in: *Erfurter Komm. zum Arbeitsrecht*, 18. Aufl. 2018, § 14 JArbSchG Rdnr. 7.

<sup>25</sup> *Weyand*, in: *Jugendarbeitsschutzgesetz*, 2. Online-Aufl. 2016, § 14 JArbSchG Rdnr. 25.

reich des traditionellen Sports geltende Rechtslage dürfte auf eSport daher auch schon vor einer offiziellen Anerkennung als Sport in gleicher Weise zutreffen.

Samstags und sonntags dürfen Jugendliche grundsätzlich nicht beschäftigt werden. Jedoch bestehen Ausnahmen für Sportveranstaltungen (§§ 16 Abs. 2 Nr. 9, 17 Abs. 2 Nr. 6 JArbSchG). Sollte die Anerkennung von eSport als Sport erfolgen, könnten minderjährige Athleten somit auch samstags und sonntags zum Training oder zu Turnieren verpflichtet werden.<sup>26</sup>

### 3. Vermittlung minderjähriger Spieler an Clans oder Vereine

Der Einsatz eines unabhängigen Scouts oder Spielvermittlers wird auch im eSport relevant. Für Minderjährige ist der Abschluss eines Vermittler- oder Managementvertrags regelmäßig nur unter der Voraussetzung der Einwilligung der gesetzlichen Vertreter möglich. Daneben sollten bei der Spielervermittlung die Interessen des Minderjährigenschutzes berücksichtigt werden.

In klassischen Sportarten enthalten Verbandsreglements daher häufig Vorgaben zur Spielvermittlung. Im Profifußball verbietet z.B. das DFB-Reglement im Falle der Vermittlung minderjähriger Spieler, an den Vermittler für die Aushandlung eines Berufsspielervertrags und/oder einer Transfervereinbarung eine Zahlung zu leisten.<sup>27</sup> Eine kostenpflichtige Beratung der Spieler soll dagegen jedenfalls möglich bleiben. Das *OLG Frankfurt/M.*<sup>28</sup> hat diese Regelung kartellrechtlich sowie aus Gründen des Minderjährigenschutzes für zulässig erklärt.

### V. Fazit

Kinder und Jugendliche sind sowohl als Zuschauer als auch als Spieler Teil des eSport, der sich von einer Nischenveranstaltung

zu einem für immer mehr Teilnehmer relevanten Phänomen entwickelt. Die bisher geltende Rechtslage erfasst – wie gezeigt – eSport nur unzureichend; auch eine entsprechende Anwendung jugendschutzrechtlicher Normen führt häufig zu unbefriedigenden Ergebnissen. Wünschenswert wäre eine klare jugendschutzrechtliche Regelung, insbesondere im Bereich des JuSchG, sowohl hinsichtlich der Altersfreigabenbestimmungen als auch hinsichtlich der maßgeblichen Zugangsvoraussetzungen zu Veranstaltungen. Hier ist der Gesetzgeber gefordert.

Eine gewisse Verbesserung der jugendschutzrechtlichen Einordnung von eSport könnte allerdings auch de lege lata bereits dadurch erreicht werden, dass eSport als Sportveranstaltung anerkannt würde. Erste Entwicklungen in Politik und (traditionellem) Sport, aber auch i.R.d. juristischen Diskussion sind weiter zu verfolgen.



Felix Hilgert, LL.M. (Köln/Paris I)  
ist Rechtsanwalt bei Osborne Clarke in Köln.



Vera Eickhoff, LL.M. (Köln/Paris I)  
ist Rechtsreferendarin bei Osborne Clarke in Köln.

<sup>26</sup> Zur Einordnung von eSport als Sport s.o. Fußn. 16.

<sup>27</sup> § 7 Ziff. 7 des DFB-Reglements für Spielervermittlung, abrufbar unter: [https://www.dfb.de/fileadmin/\\_dfbdam/155844-DFB\\_Reglement\\_f%C3%BCr\\_Spielervermittlung.pdf](https://www.dfb.de/fileadmin/_dfbdam/155844-DFB_Reglement_f%C3%BCr_Spielervermittlung.pdf).

<sup>28</sup> *OLG Frankfurt/M.* NZKart 2016, 233, im Volltext unter: BeckRS 2016, 03310.

TIM BAGGER VON GRAFENSTEIN

# eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?

Folgen einer Aufnahme im DOSB

Sportförderung

In Deutschland ist eSport bislang nicht als Sport i.S.d. DOSB anerkannt. Unabhängig von der Frage der rechtlichen und organisatorischen Zulässigkeit einer Anerkennung, wofür gute Argumente sprechen, böte eine solche dem eSport in vielfältiger Hinsicht jedenfalls erhebliches Entwicklungspotenzial. Mangels Leistungsschutz- oder ähnlich geartetem Recht für Sportveranstalter sind hierzulande im Sportsektor die allgemeinen Rechtsbereiche anwendbar. Aus diesen können sich bei einer formalen Anerkennung des eSport als Sport negative und po-

sitive Implikationen ergeben. Die Nachteile sind hierbei oft nur mittelbarer Natur bzw. zwingende Begleiterscheinung einer Professionalisierung und Eingliederung in das nationale und internationale Sportverbandswesen. I.R.d. Vorteile stechen die potenzielle Beteiligung an öffentlicher Sportförderung, aus Gemeinnützigkeit resultierende Steuervorteile sowie eine Reputationssteigerung in der Öffentlichkeit hervor, die insbesondere der Gesamtvermarktung des eSport zuträglich wäre.

Lesedauer: 22 Minuten

## I. Hintergrund und Fragestellung

Nach wie vor wird eSport in Deutschland in einzelnen Gesellschaftskreisen kritisch betrachtet. Demgegenüber ist der Sportbegriff im allgemeinen Sprachverständnis in nahezu sämtlichen kulturellen und gesellschaftlichen Kreisen positiv konnotiert.<sup>1</sup> Derzeit wird eSport in Deutschland, anders als z.B. in China, Korea oder Schweden,<sup>2</sup> (noch) nicht durch Institutionen wie Sportverbände oder von staatlicher Seite als Sport verstanden.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Vgl. zur allgemeinen Bedeutung des Sports den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 13 f.

<sup>2</sup> Vgl. *Mazari*, Pixelturnen, *The European v.* 31.7.2012; Report BIU Fokus: eSports, 2017, S. 29, abrufbar unter: [https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game\\_Fokus\\_eSports\\_2017.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf), wonach bereits 2017 weltweit 29 Länder eSport als Sport anerkannt hatten.

<sup>3</sup> Vgl. *Reuter*, Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl, *FAZ v.* 30.7.2015.

Gegenstand dieses Beitrags ist nicht primär die Frage, ob und unter welchen Voraussetzungen in Deutschland eine Anerkennung des eSport als Sport erreicht werden kann<sup>4</sup> – auch wenn diese Thematik jüngst insbesondere vor dem Hintergrund des neuen Koalitionsvertrags der *Bundesregierung* und der darin enthaltenen expliziten Verankerung der Anerkennung von eSport weiter an Bedeutung gewonnen hat. Schwerpunkt dieses Beitrags ist vielmehr eine (nicht abschließende) Herausstellung der Folgen einer potenziellen Anerkennung, wobei sowohl positive als auch negative Implikationen beleuchtet werden. Um hierfür den Nährboden zu bereiten, erfolgt dennoch eine prägnante Darstellung zum rechtlichen Status quo der Anerkennung des eSport als Sport.

## II. Denkbare Anerkennung als Sport

### 1. Struktur des nationalen Sportverbandswesens

Vereinfacht dargestellt ist die nationale Sportverbandsorganisation von einem pyramidal-hierarchischen Aufbau geprägt, an dessen Spitze der *Deutsche Olympische Sportbund e.V. (DOSB)* steht. Absteigend folgen Spitzenfachverbände einzelner Sportarten und die Landessportbünde als Mitglieder des *DOSB*, Regional(fach-)verbände, Vereine sowie als Basis die Sportler, wobei ein unmittelbar korporatives Mitgliedschaftsverhältnis jeweils nur zur unmittelbar übergeordneten Verbandseinheit besteht.<sup>5</sup> Dieses als Ein-Platz-Prinzip<sup>6</sup> bezeichnete System stellt eines der Grundprinzipien der Sportorganisation dar und wird auch durch die Satzungen der internationalen und nationalen Sportverbände gesichert.<sup>7</sup>

Dem *DOSB* steht als privatem Personenzusammenschluss keine über den eigenen Organisationsbereich hinausgehende verbindliche Definitionskompetenz für den Sportbegriff zu. Angesichts von mehr als 27 Mio. Mitgliedschaften<sup>8</sup> und dem Selbstverständnis als „Dachverband des deutschen Sports“<sup>9</sup> einerseits sowie den Unsicherheiten in Bezug auf den Sportbegriff andererseits (eine allgemein anerkannte Definition des Sportbegriffs existiert nicht)<sup>10</sup> ist die faktische Einflussnahme

des *DOSB* auf das allgemeine Verständnis des Sportbegriffs jedoch groß.<sup>11</sup>

### 2. Voraussetzungen einer Aufnahme im DOSB

Trotz der hierzulande herrschenden Vereinsautonomie<sup>12</sup> ist ein spezieller Kontrahierungszwang anerkannt, nach dem monopolartige, mächtige Vereine/Verbände verpflichtet sein können, Bewerber um eine Mitgliedschaft aufzunehmen.<sup>13</sup> Vor diesem Hintergrund ist der *DOSB* zur Gleichbehandlung sämtlicher (potenzieller) Mitglieder verpflichtet. Im Hinblick auf eine Aufnahme konkretisiert der *DOSB* die Voraussetzungen in seiner Aufnahmeordnung (AufnahmeO). Angeknüpft wird dabei insbesondere an sportliche und organisatorische Voraussetzungen.

#### a) Sportliche Voraussetzungen

Bei der Frage nach den sportlichen Voraussetzungen liegen entsprechend § 3 AufnahmeO nach hier vertretener Auffassung der vom *DOSB* geforderte Selbstzweck des eSport (§ 3 Nr. 2 AufnahmeO)<sup>14</sup> sowie Fairplay und Chancengleichheit und eine Einteilung in Wettkampf- und Leistungsklassen (§ 3 Nr. 3 AufnahmeO) in Form von Ligen vor.<sup>15</sup> Auch das insoweit diskussionsentscheidende Merkmal der sportartbestimmenden eigenmotorischen Aktivität (§ 3 Nr. 1 AufnahmeO) ist nach hiesiger Meinung gegeben: Maßgeblich ist der Einsatz körperlicher Fertigkeiten, wie – neben Kraftentfaltung – Schnelligkeit, Ausdauer, Geschick und/oder Koordination.<sup>16</sup> Unbestritten ist der eSport durch einen enormen Anteil an Geschicklichkeit und Auge-Hand-Koordination geprägt, die den eSportlern ein hohes Maß an körperlicher Belastung abverlangen.<sup>17</sup> Professionelle eSportler klicken bis zu 400 Mal in der Minute auf Maus, Tastatur oder Gamepad.<sup>18</sup> Hierdurch unterscheidet sich eSport diametral von reinen Denkspielen, die nach allgemeinem Verständnis nicht unter den Sportbegriff fallen.<sup>19</sup> Vor diesem Hintergrund spricht vieles dafür, das Merkmal der „sportartbestimmenden motorischen Aktivität“ i.S.d. AufnahmeO des *DOSB* im Hinblick auf eSport anzuerkennen.<sup>20</sup>

#### b) Organisatorische Voraussetzungen

Ausgehend vom Status quo ist es jedoch zweifelhaft, ob ein eSport-Spitzenfachverband den vom *DOSB* in § 4 AufnahmeO geforderten organisatorischen Anforderungen genügen könnte. Bedenken bestehen insbesondere hinsichtlich der gem. § 4 Nr. 1 lit. b AufnahmeO erforderlichen Mindestzahl von 10.000 (mittelbaren) Verbandsmitgliedern, die wohl nur über einen von der Basis getriebenen Strukturwandel im gesamten eSport erreicht werden könnte. Von einigen wenigen Bereichen des professionalisierten eSport abgesehen, wird eSport nach wie vor weitgehend frei von korporationsrechtlichen Strukturen betrieben. Eine für die Anforderungen des *DOSB* obligatorische Einbindung der Spieler bzw. Clans in gefestigte Verbandsstrukturen existiert aktuell nicht.

Eine Organisation unter dem Dach eines eSport-Spitzenverbands vorausgesetzt, müsste dieser Verband zudem als steuerbegünstigt i.S.d. § 52 AO anerkannt sein. Gem. § 52 Abs. 1 AO verfolgt eine Körperschaft gemeinnützige Zwecke, wenn sie die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos fördert. Hierzu zählt auch die Förderung des Sports (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO). Vor diesem Hintergrund läuft die Diskussion um die Anerkennung nach den Bestimmungen des *DOSB* und die Anerkennung als gemeinnützig durch die Finanzbehörden weitgehend parallel. Würde der *DOSB* eSport als Sport i.S.d. AufnahmeO anerkennen, wäre eine Ansehung des entsprechenden Verbands als gemeinnützig i.S.d. AO ebenfalls wahrscheinlich – und umgekehrt.<sup>21</sup>

<sup>4</sup> Vgl. hierzu *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94 ff.; ähnl. *Lambertz*, *Causa Sport* 2017, 119 ff.

<sup>5</sup> Vgl. zu Aufbau und Struktur des Sportverbandswesens *Englisch/Bagger von Grafenstein*, in: *Stopper/Lentze* (Hrsg.), *Hdb. Fußball-Recht*, 2. Aufl. 2018, Kap. 13 Rdnr. 3 ff.

<sup>6</sup> Vgl. statt vieler *BGH NJW* 1975, 771, 774; *Vieweg*, *JuS* 1983, 825, 826.

<sup>7</sup> *Vieweg/Röthel*, *ZHR* 166 (2002), 6, 11; *Pfister/Steiner*, *Sportrecht von A-Z*, 1995, S. 53 f., „Ein-Verbands-Prinzip“.

<sup>8</sup> <http://www.dosb.de/>.

<sup>9</sup> So in Absatz 1 der Präambel der Satzung des *DOSB*.

<sup>10</sup> *Schnabel/Thieß* (Hrsg.), *Lexikon Sportwissenschaft*, 1993, S. 764, Stichwort „Sport“; *Steinkamp*, *Was ist eigentlich Sport?*, 1983, S. 7.

<sup>11</sup> S. zu Divergenzen von Verkehrsanschauung und dem Begriffsverständnis der Sportverbände aber noch unten IV.

<sup>12</sup> *BGH NJW* 1999, 1326 ff.; *Stöber*, *Hdb. zum Vereinsrecht*, 10. Aufl. 2012, Rdnr. 255.

<sup>13</sup> Vgl. *BGH NJW* 1975, 771 ff. – *Kraftfahrerbund*; *BGH NJW* 1999, 1326 ff.; *Reuter*, in: *MüKoBGB*, 7. Aufl. 2015, Vor § 21 Rdnr. 103 ff.; *Stöber* (o. FuBn. 12), Rdnr. 258.

<sup>14</sup> eSport ist von Nützlichkeitsabwägungen getrennt und stellt eine selbstbezweckte Tätigkeit dar; vgl. *Wissenschaftlicher Dienst des Bundestages*, *Sachstand, Ist E-Sport Sport?*, 9.6.2017, S. 10, abrufbar unter: <https://www.bundestag.de/blo/b/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>.

<sup>15</sup> *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94, 96.

<sup>16</sup> So hat der *DOSB* längst auch Schießsport und Reitsport anerkannt, wo körperliche Kraftentfaltung kaum eine Rolle spielt.

<sup>17</sup> Vgl. etwa *Mazari*, *Pixelturnen*, *The European v.* 31.7.2012.

<sup>18</sup> *Reuter*, *Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl*, *FAZ v.* 30.7.2015.

<sup>19</sup> Ausnahme: Der *DOSB* subsumiert Schach unter den *DOSB*-Sportbegriff unter Verweis auf die Rolle des *Deutschen Schachbundes* bei der Gründung des *Deutschen Sportbundes*.

<sup>20</sup> *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94, 96 f.; *Lambertz*, *Causa Sport* 2017, 119, 121; *Frey*, SpuRt 2018, 2, 4.

<sup>21</sup> *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94, 97.

### III. Keine unmittelbaren Folgen einer Anerkennung

In Deutschland existiert im Gegensatz zu anderen europäischen Ländern (z.B. Frankreich,<sup>22</sup> Spanien<sup>23</sup>) keine Sonderkodifikation für Sport. Es gibt beispielsweise kein umfassendes Leistungsschutzrecht zu Gunsten von Sportveranstaltern bzw. für die Vermarktung der entsprechenden Events,<sup>24</sup> obwohl dies aus europarechtlicher Sicht unter der Voraussetzung einer verhältnismäßigen Regelung möglich wäre.<sup>25</sup> Veranstalterrechte können in Deutschland vor diesem Hintergrund nur über allgemeine Rechtsinstitute durchgesetzt werden, wie etwa das Urheberrecht, das Hausrecht (§§ 858 ff., 903, 1004 BGB) sowie das Marken- und das Lauterkeitsrecht.

Generell ist der Sportsektor hierzulande den gleichen rechtlichen Bestimmungen unterworfen wie alle anderen Branchen. Welche Rechtsbereiche, Gesetze, Verordnungen, Richtlinien und sonstige Bestimmungen im Einzelnen anwendbar sind, bestimmt sich vornehmlich nach der jeweiligen Organisationsstruktur des Sports und insbesondere seiner Implikationen in wirtschaftlicher, politischer, gesellschaftlicher und administrativer Hinsicht.

Daraus folgt, dass die Anerkennung von eSport als Sport in Deutschland mit der Ausnahme des AntiDopG und der Strafbarkeit von Sportwettenbetrug (hierzu sogleich unter IV.1.) keine Konsequenzen hat, die sich unmittelbar aus der Qualifikation als Sport selbst ergäben. Vielmehr sind derartige Konsequenzen aus den allgemein anwendbaren Bestimmungen der deutschen und europäischen Rechtsordnung abzuleiten.

### IV. Potenzielle Nachteile einer Anerkennung

Auch wenn sich aus der potenziellen Anerkennung von eSport als Sport aus heutiger Sicht kaum unmittelbar zu beachtende nachteilige Implikationen bzw. Herausforderungen ergeben, werden nachfolgend Aspekte ausgeführt, die bei einer Anerkennung in rechtlicher Hinsicht relevant wären. Diese Aspekte folgen nur punktuell direkt aus der Klassifikation als Sport, sind allgemein innerhalb jeder Branche anwendbar und deshalb ohnehin auch für und durch den eSport zu beachten.

#### 1. Sportrechtsspezifische Regelungen

Der Kampf gegen Doping gehört zu den Kernaufgaben der Sportverbände. Und Doping kann auch im eSport ein Thema sein.<sup>26</sup> Ebenso ist es aus Integritätsschutzgründen erforderlich, effektiv gegen Sportwettbetrug vorzugehen. Daraus folgt, dass die Beachtung der im Folgenden erläuterten sportrechtsspezifischen Regelungen kein Nachteil in dem Sinne ist, dass es besser wäre, der eSport wäre an diese nicht gebunden. Vielmehr erfolgt die Erläuterung, weil der Kampf gegen Doping und Sportwettbetrug eine organisatorische Zusatz-„Belastung“ darstellt und eine gesteigerte Sensibilität aller Beteiligten verlangt.

#### a) Strafbarkeit von Doping

Spätestens seit dem 18.12.2015 existiert mit den §§ 3, 4 Abs. 1 Nr. 3 AntiDopG eine Rechtsgrundlage, die Eigendoping unter Strafe stellt. Dies gilt jedoch nach § 2 Abs. 1 AntiDopG nur, falls sich in einem „Wettbewerb des organisierten Sports“ ein Vorteil verschafft wird. Gem. § 3 Abs. 3 AntiDopG wird für die Anwendbarkeit des AntiDopG eine „Sport“veranstaltung sowie eine „von einer nationalen oder internationalen Sportorganisation oder in deren Auftrag oder mit deren Anerkennung organisierte“ Veranstaltung gefordert. Zumindest nach der Schaffung entsprechender Verbandsstrukturen würden die strafrechtlichen Dopingverbote somit für die eSport-Athleten ebenso gelten.

Strukturell sind die Athleten derzeit ausschließlich über die Legitimationskette zwischen *Nationaler Anti Doping Agentur (NADA)* – Sportdachverband – Verein – Athlet an den Nationalen Anti Doping Code (NADC) gebunden.<sup>27</sup> Anders gesagt: Die verbandsrechtlichen Doping-Vorschriften gelten nur für unterzeichnende Verbände und deren Athleten. D.h. im Umkehrschluss, dass die im eSport vorherrschende lose Struktur in ihrer derzeitigen Form zunächst keine Bindung der Athleten an Doping-Verbandsregeln zur Folge hätte. Es ist jedoch davon auszugehen, dass eine Anerkennung als Sport nur für den Fall der Schaffung entsprechender Strukturen überhaupt möglich ist. Ein zu gründender Verband hätte den NADC aus Reputations- und Compliancegründen zu unterzeichnen. Dies folgt aus § 3 Nr. 3 AufnahmeO, der die Einhaltung ethischer Werte zur Anerkennungsvoraussetzung macht.

#### b) Strafbarkeit von Sportwettbetrug

Vor dem Hintergrund, dass nach Schätzungen aus der Branche der Sportwettenmarkt im eSport-Sektor bis zum Jahr 2020 auf ca. US-\$ 30 Mrd. anwachsen wird,<sup>28</sup> liegt es nahe, dass Sportwetten ein zentrales Thema für die gesamte eSport-Branche sein können. Seit dem 19.4.2017 ist mit der Einführung von § 265c StGB, der Schutzlücken im allgemeinen Betrugstatbestand schließen soll,<sup>29</sup> Sportwettbetrug explizit unter Strafe gestellt. Auch wenn zu dieser Norm soweit ersichtlich noch keine gesicherte Rechtsprechung existiert, ist jedoch davon auszugehen, dass dieser Straftatbestand den allgemein gebräuchlichen Sportbegriff zu Grunde legt. Daher spricht im Falle einer Anerkennung von eSport als Sport vieles dafür, dass § 265c StGB auf Sportwetten in diesem Sektor uneingeschränkt Anwendung findet. Diese Auffassung wird durch § 265c Abs. 5 StGB gestützt, der den Tatbestand auf von Sportorganisationen anerkannte und verbandsseitig reglementierte Wettbewerbe beschränkt.

### 2. Sonstige Rechtsbereiche

Über die o.g. sportrechtsspezifischen Aspekte hinaus hätte eine Anerkennung von eSport als Sport und eine damit einhergehende organisatorische Festigung die nachfolgend genannten Konsequenzen.

■ **Kartellrecht:** Das Ein-Platz-Prinzip gewährt dem jeweiligen Dachverband einer Sportart regelmäßig eine wirtschaftliche und soziale Monopolstellung bzw. verhilft zumindest zu kartellrechtlich relevanter Marktmacht des jeweiligen Verbands.<sup>30</sup> Da es keine kartellrechtliche Bereichsausnahme für den Sportsektor gibt, sind jedenfalls das Kartellverbot sowie das Verbot des Miss-

<sup>22</sup> In Frankreich hat die Anerkennung als Sport und die damit einhergehende Gründung eines Dachverbands unmittelbare Konsequenzen für etwaige Leistungsschutzrechte; diese gehören nämlich nach der nur für Sport anwendbaren Sonderkodifikation ausschließlich entweder dem Veranstalter oder dem Verband bzw. können von diesen den Vereinen übertragen werden, Art. L333-1 und -2 Code du Sport.

<sup>23</sup> In Spanien findet sich die Sonderkodifikation in Real Decreto 1006/1985 de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales, die aber nur das Arbeitsverhältnis eines Sportlers mit seinem Verein regelt und kein Leistungsschutzrecht enthält.

<sup>24</sup> S. hierzu in Bezug auf den Fußball *Kuhn/Lau*, in: *Stopper/Lentze* (o. Fußn. 5), Kap. 3 Rdnr. 4 ff.

<sup>25</sup> Vgl. *EuGH GRUR* 2012, 156 – *FAPL/Karen Murphy*; zu dieser Diskussion auch *Heermann*, *GRUR* 2012, 791 ff.

<sup>26</sup> Vgl. etwa den Pressebericht von *Hissel*, *Die Pille für Zocker*, *taz.de* v. 30.7.2015, abrufbar unter: <http://www.taz.de/15218834/>; Einnahme konzentrationssteigernder Psychopharmaka durch eSport-Athleten und daraufhin forcierte Einführung von Dopingkontrollen.

<sup>27</sup> *NADA*, *Anti-Doping-Media-Guide*, S. 9, abrufbar unter: [https://www.nada.de/fileadmin/-DOWNLOADS-/Broschueren/160714\\_NADA\\_MediaGuide\\_Internet.pdf](https://www.nada.de/fileadmin/-DOWNLOADS-/Broschueren/160714_NADA_MediaGuide_Internet.pdf).

<sup>28</sup> S. <https://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2016/11/17/multi-million-dollar-big-data-deal-paves-the-way-for-eSports-betting/#2bb20dc9d452>.

<sup>29</sup> Hierzu *Krack*, *ZIS* 2016, 540 ff.

<sup>30</sup> Dazu *Stopper*, in: *Stopper/Lentze* (o. Fußn. 5), Kap. 1 Rdnr. 1 m.w.Nw.



brauchs marktbeherrschender Stellung in der jeweiligen Auslegung nationaler und europäischer Gerichte zu beachten.

■ **Jugendschutzrecht:** eSport ist insbesondere von Jugendlichen durchdrungen; es wird weiterhin ein Zuwachs an Angeboten für Jugendliche erwartet.<sup>31</sup> Das Jugendschutzrecht ist hinsichtlich zweier Facetten relevant.

Zum einen kann es neben altersabhängigen Sendezeitbeschränkungen trotz einer etwaigen Anerkennung als Sport bei bestimmten Spielen (z.B. Ego-Shooter) dazu kommen, dass Wettkämpfe Ausstrahlungsverboten oder -beschränkungen unterworfen werden.<sup>32</sup> Die Rechtmäßigkeit derartiger Ausstrahlungsverbote hat das *BVerfG* hinsichtlich bestimmter Kampfsportarten bestätigt.<sup>33</sup> Andererseits hat das *VG München* 2014 ein verhängtes Ausstrahlungsverbot für Mixed Martial Arts-Kämpfe aufgehoben.<sup>34</sup> Dies zeigt, dass derartige Fragen die Gerichte beschäftigen. Es ist davon auszugehen, dass für die Ausstrahlung digital simulierter Kampf- und Ego-Shooter-Games Vergleichbares gilt.

Zum anderen würde eine Anerkennung als Sport zwar im Regelfall dazu führen, dass das strenge Teilnahmeverbot von Kindern und Jugendlichen für Spielhallen und Glücksspiele in § 6 JuSchG nicht anwendbar ist.<sup>35</sup> Aus allgemeinen Jugendschutzgrundsätzen (§§ 4 ff. JuSchG) dürfte jedoch folgen, dass eine Teilnahme an solchen Wettbewerben für Jugendliche unter 16 Jahren ausgeschlossen und bis zur Volljährigkeit nur bis 24:00 Uhr möglich ist.

■ **Glücksspielrecht:** Das Glücksspielrecht beschränkt im eSport die generelle Möglichkeit und insbesondere den Inhalt von Werbung für potenzielle Sponsoren von Sportveranstaltungen. Geht man davon aus, dass die Werberichtlinien für Fernsehen und Hörfunk trotz der unsicheren Rechtslage in diesem Bereich durch den Wegfall des Glücksspielstaatsvertrags (GlStV)<sup>36</sup> unverändert bleiben, müsste sich unabhängig von Lizenzen jeder etwaige Werbetreibende an die Vorgaben dieser Werberichtlinien halten. Dabei bestehen regelmäßig besondere Beschränkungen und Verbote für Werbung von Sportwetten (z.B. § 5 Nr. 2 der Werberichtlinie nach § 5 Abs. 4 Satz 1 GlStV).

### 3. Belastungen für Athleten durch Verbandsstatuten

Eine Anerkennung würde die zwingende Unterwerfung der Athleten unter das verbandseigene Regelungssystem parallel zur staatlichen Rechtsordnung bedeuten. D.h. insbesondere,

**31** Vgl. Report BIU Fokus: eSports, 2017, Interview Müller, S. 12, abrufbar unter: [https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game\\_Fokus\\_eSports\\_2017.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf).

**32** Dies wurde z.B. für eine Wrestling-Veranstaltung entschieden, vgl. *VGH Kassel* ZUM 1996, 990.

**33** *BVerfG*, B. v. 8.12.2010 – 1 BvR 2743/10; MMR-Aktuell 2011, 313170.

**34** *VG München*, U. v. 9.10.2014 – 17 K 10.1438.

**35** Vgl. *Frey*, SpuRt 2018, 53, 58.

**36** Der *EuGH* MMR 2017, 25 – Ince, hat weite Teile des GlStV für mit dem Unionsrecht unvereinbar erklärt.

**37** *Vieweg*, Faszination Sportrecht, 2010, S. 13; s.a. die Rspr. zum Fall der Eisschnellläuferin Claudia Pechstein: *BGH Causa Sport* 2016, 258 ff.; *OLG München Causa Sport* 2015, 37 ff.; *LG München I Causa Sport* 2014, 154 ff.; s. hierzu auch *Scherrerl/Muresan/Ludwig*, SchiedsVZ 2015, 161 ff.

**38** S. zu den Förderleistungen des Bundes im Spitzensport den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 28 ff. und zu den Förderleistungen des Bundes im Breitensport, S. 88 ff.

**39** S. hierzu den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 22 f.

**40** S. hierzu *Fritzweiler*, in: *Fritzweiler/Pfister/Summerer* (Hrsg.), *Praxishdb. Sportrecht*, 3. Aufl. 2014, Kap. 2 Rdnr. 59.

**41** *Bundesregierung*, Die Sportpolitik im Regierungsentwurf zum Bundeshaushalt 2018, BT-Drs. 18/1364318, Anl. 1.

**42** S. zu einzelnen Fördermaßnahmen im Berichtszeitraum der Jahre 2010-2013 den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 28 ff.

**43** Vgl. hierzu etwa den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 36 f.

dass die Athleten unmittelbar der Verbandsstrafgewalt unterworfen und verhängte Sanktionen wie Spielverbote etc. von der staatlichen Gerichtsbarkeit nur sehr eingeschränkt überprüfbar sind.<sup>37</sup> Die Bereitschaft hierzu dürfte bei eSportlern mutmaßlich geringer ausfallen als bei traditionellen Sportlern, die es gewohnt sind, sich in – mitunter starren – Verbandsstrukturen zu bewegen.

## 4. Ethische Aspekte

Auf gesellschaftlicher Ebene geht die Anerkennung als Sport zwangsläufig mit einer besonderen, im Vergleich zu analogen Sportarten gesteigerten, ethischen Verantwortlichkeit zur Professionalisierung sowie zum Kampf gegen Internet- und Spielsucht einher. Dies fußt auf zwei Aspekten:

■ Erstens ist die Anerkennung als Sport gerade auch aus den o.g. Gründen öffentlich umstritten und bedarf daher der nachhaltigen Legitimation.

■ Und zweitens konzentriert sich Sportförderung in der Öffentlichkeit oft auf Schulen und Heranwachsende, die den Suchtgefahren eher ausgeliefert sind. Dies stellt zwar keinen unmittelbaren Nachteil einer Anerkennung von eSport als Sport dar, ist aber eine organisatorische und für die Öffentlichkeit bedeutsame Herausforderung betreffend die Organisation und Durchführung von eSport.

## V. Vorteile einer Anerkennung

Eine Anerkennung von eSport als Sport hätte für den eSport-Sektor gewichtige Vorteile.

### 1. Öffentliche Sportförderung

Die öffentliche Sportförderung bietet unmittelbare und mittelbare finanzielle Leistungen durch Bund, Länder und Kommunen. Zu den Aspekten der unter dem Begriff der öffentlichen Sportförderung zusammengefassten Leistungsverwaltung zu Gunsten des Sports fallen (auszugsweise) auf Bundesebene die Förderung internationaler Sportbeziehungen, die Bildung und sportwissenschaftliche Forschung, Sanierungs- und Entwicklungsmaßnahmen beim Bau von Sportanlagen sowie Unterstützung der Spitzenfachverbände durch Subventionierung von Veranstaltungen und Wettkampfvorbereitung.<sup>38</sup> Zu berücksichtigen sind ferner diverse Steuervergünstigungen für gemeinnützige Sportvereine.<sup>39</sup> Demgegenüber fördern die Länder (im Rahmen ihrer Kulturhoheit nach Art. 30 GG) sowie die Städte und Gemeinden (im Rahmen ihres Rechts zur kommunalen Selbstverwaltung gem. Art. 28 Abs. 2 GG) speziell den Bau von Sportstätten, den Schul- und Hochschulsport sowie Sportorganisationen des Breiten- und Freizeitsports.<sup>40</sup>

Eine Anerkennung als Sport würde dem eSport die Möglichkeit geben, an den o.g. öffentlichen Subventionsleistungen zu partizipieren. Diese betragen im Haushaltsplan für 2018 derzeit insgesamt gut € 310 Mio.,<sup>41</sup> wobei der überwiegende Teil der Förderung dem Verbandssport zu Gute kommt.<sup>42</sup> So könnten auch die eSport-Vereine in den Genuss von Steuererleichterungen kommen und Organisationen und Veranstaltungen des eSport durch Haushaltsmittel gefördert werden. Darüber hinaus könnten einzelne eSportler von öffentlichen Förderprogrammen für Spitzensportler profitieren, in deren Rahmen finanzielle Möglichkeiten zur Verfügung gestellt werden, die es den Athleten ermöglichen, sich auf ihren Sport zu konzentrieren.<sup>43</sup>

### 2. Steuerrecht

Gem. § 4 Abs. 1 lit. c, Abs. 2 lit. c AufnahmeO bedarf es für die Anerkennung als Sport einer Steuerbegünstigung des betreffenden Verbands auf Grund der Förderung des gemeinnützigen Zwecks „Sport“ nach § 52 Abs. 2 Ziff. 21 AO (s.o. II.2.b)). Mit

einer Anerkennung als Sport wäre somit regelmäßig eine Steuerbegünstigung für den Dachverband verbunden. Indes ist darauf hinzuweisen, dass die Steuerbegünstigung nicht zwangsläufig an der Frage nach der Anerkennung als Sport hängt, sondern vielmehr an derjenigen nach der Gemeinnützigkeit des Vereins/Verbands.<sup>44</sup>

### 3. Öffentliche Anerkennung

Eine Anerkennung als Sport durch den *DOSB* hätte jedenfalls positive Auswirkungen für die gesellschaftliche Akzeptanz des eSport in der Öffentlichkeit.

■ Erstens fördert dies eine essentielle öffentliche Debatte über den Sportbegriff und die Komplexität sowie das Anforderungsprofil von eSport.

■ Zweitens ist der *DOSB* und die Ideale, für die er steht, gesellschaftlich positiv besetzt, sodass ein positiver Schub für das Image des eSport zu erwarten wäre.

■ Und drittens ist eine Anerkennung stets mit breiterer Wahrnehmung verbunden, was jedenfalls zu einer gesteigerten Attraktivität für etwaige Sponsoren führen dürfte. Über die mit der Anerkennung als Sport einhergehende gesellschaftliche Anerkennung als Sportart könnte der eSport einen deutlichen Zuwachs an Akzeptanz und Popularität in Zielgruppen erfahren, auf die er derzeit nicht sein Hauptaugenmerk legt.

### 4. Sonstige Vorteile

Neben den o.g. konkreten positiven Auswirkungen, werden im Folgenden Aspekte erläutert, die eher mittelbare Auswirkungen bzw. vorteilhafte Begleiterscheinungen einer Anerkennung von eSport als Sport wären.

■ **Aufenthaltsgenehmigungen:** Der eSport ist als Inbegriff und Folge der Digitalisierung seit jeher international geprägt, sodass die Mobilität der Athleten bei einer weitergehenden Etablierung des eSport noch mehr in den Fokus rücken wird. Herausforderungen in diesem Bereich betreffen auf Grund der für Unionsbürger zwingend geltenden Arbeitnehmerfreizügigkeit (Art. 45 AEUV) grundsätzlich nur Nicht-EU-Ausländer. Gem. §§ 18 Abs. 1, 5, 39 Abs. 1 Aufenthaltsg i.V.m. § 22 Nr. 4 Beschäftigungsverordnung können Teilnehmer an Sportveranstaltungen unter bestimmten Bedingungen erleichtert einreisen, da sie dann einen Aufenthaltstitel gem. § 4 Aufenthaltsg ohne Zustimmung der *Bundesagentur für Arbeit* erhalten und nur den Wettkampf als konkreten Arbeitsplatz i.S.d. § 18 Abs. 5 Aufenthaltsg vorweisen müssen.

■ **Visa:** Thematisch verbunden mit den Aufenthaltsgenehmigungen ist die Ausstellung von Visa. So qualifizierte etwa die *Einwanderungsbehörde der USA* das Spiel „League of Legends“ bereits im Jahr 2013 als professionellen Sport und erteilt Berufsspielern für Spitzensportler gültige Visa.<sup>45</sup>

■ **Rechtssicherheit:** Eine Anerkennung als Sport mit den im Raum stehenden strukturellen Veränderungen und der Professionalisierung der rechtlichen Beziehungen zwischen Verbänden, Ligen, Vereinen und Athleten führt zwangsläufig zu einer als positiv zu bewertenden Stärkung der Rechtssicherheit im Umgang mit einem aufstrebenden Markt.

■ **Mitbestimmung globaler Entwicklungen:** Die mit der Anerkennung verbundene Professionalisierung des eSport auf bestimmten Ebenen (z.B. Existenz einheitlicher Ansprechpartner für Dritte, Möglichkeiten gezielter Lobbyarbeit, Bündelung von Marktmacht etc.) hat angesichts der rasanten internationalen Entwicklung der Branche den Vorteil, dass eine Abstimmung mit anderen Vereinigungen und dadurch eine Verfestigung der (internationalen) Zusammenarbeit und Entwicklung des eSport gesteuert und gefördert werden könnte. Dies begünstigt insbesondere auch die Effizienz der Kooperation mit Vertragspartnern und Dritten.

## VI. Fazit

Eine Anerkennung als Sport bietet dem eSport in unterschiedlicher Hinsicht erhebliches Entwicklungspotenzial. Es sprechen gute Argumente dafür, eSport auch unter den aktuell bei den Sportverbänden und den öffentlichen Institutionen vorherrschenden Sportbegriff zu fassen. Zur Erreichung einer verbandsrechtlichen Vereinheitlichung des eSport unter einem Dach, wie sie organisatorisch in Frankreich jüngst stattgefunden hat,<sup>46</sup> ist es in Deutschland nach derzeitigem Stand indes noch ein weiter Weg.

Abgesehen von einzelnen, an den Sportbegriff anknüpfenden, strafrechtlichen Regelungen sind in Deutschland im Sportsektor die allgemeinen Rechtsbereiche anwendbar. Ein enger rechtlicher Rahmen, der sich für den eSport allein aus der formalen Anerkennung als Sport ergeben würde, existiert hierzu-lande nicht. Dennoch kann eine Anerkennung von eSport als Sport für die Beteiligten mit den unter IV. aufgezeigten nachteiligen Implikationen verbunden sein – auch wenn diese oft mittelbar und wenig einschneidend sind bzw. zwingende Begleiterscheinungen einer Professionalisierung und der Eingliederung in ein nationales und internationales Sportverbandswesen darstellen.

Andererseits brächte, insbesondere mit Blick auf die zukünftige strukturelle Entwicklung des eSport, eine Anerkennung gewichtige Vorteile mit sich. Zentral ist dabei die potenzielle Beteiligung an der umfassenden öffentlichen Sportförderung materieller und immaterieller Art. Überdies können aus einer (organisatorisch zu schaffenden) Gemeinnützigkeit steuerrechtliche Vorteile resultieren und ginge eine institutionelle Anerkennung mit einer Reputationssteigerung in der Öffentlichkeit einher. Daraus ergäbe sich dann wiederum noch weiter gesteigertes Vermarktungspotenzial für den eSport.



**Dr. Tim Bagger von Grafenstein**  
ist Senior Associate bei Lentze Stopper Rechtsanwälte in München.

<sup>44</sup> Hier kommt dann dem sog. Nebenzweckprivileg eine bedeutende Rolle zu.

<sup>45</sup> Vgl. *Lambertz*, *Causa Sport* 2017, 119.

<sup>46</sup> Vgl. die Website des neuen Verbands *France eSports*, abrufbar unter: <http://france-esports.org/site/membres/>.

Anke Zimmer-Helfrich | Chefredakteurin  
RAin Ruth Schrödl | Redakteurin  
Eva Wanderer | Redaktionsassistentin

**Herausgeber:**

RAin Dr. Astrid Auer-Reinsdorff, FA IT-Recht, Berlin/Lissabon/Vorsitzende des Geschäftsführenden Ausschusses der Arbeitsgemeinschaft IT-Recht im DAV (davit) – RA Prof. Dr. Oliver Castendyk, MSc. (LSE), Direktor Allianz Deutscher Produzenten – Film & Fernsehen e.V., Berlin – Prof. Dr. Nikolaus Forgó, Professor für Technologie- und Immaterialgüterrecht und Vorstand des Instituts für Innovation und Digitalisierung im Recht, Universität Wien – RAin Prof. Dr. Sibylle Gierschmann, LL.M. (Duke University), FA Urheber- und Medienrecht, Partnerin Kanzlei Taylor Wessing, München – RA Prof. Dr. Christian-Henner Hentsch, M.A., LL.M., Leiter Recht und Regulierung beim game – Verband der Deutschen Games-Branche e.V. in Berlin und Professor für Urheber- und Medienrecht an der TH Köln – Prof. Dr. Reto M. Hilty, Direktor am Max-Planck-Institut für Innovation und Wettbewerb, München/Ordinarius an der Universität Zürich – Prof. Dr. Thomas Hoeren, Direktor der Zivilrechtlichen Abteilung des Instituts für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht, Universität Münster – Prof. Dr. Bernd Holznagel, Direktor der Öffentlich-rechtlichen Abteilung des Instituts für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht, Universität Münster – Wolfgang Kopf, LL.M., Leiter Zentralbereich Politik und Regulierung, Deutsche Telekom AG, Bonn – Prof. Dr. Marc Liesching, Professor für Medienrecht und Medientheorie, HTWK Leipzig/München – RA Prof. Dr. Peter Raue, Raue LLP, Berlin – Prof. Dr. Alexander Roßnagel, Universität Kassel/Leiter der Projektgruppe verfassungsverträgliche Technikgestaltung (provet) – RA Prof. Dr. Joachim Scherer, LL.M., Baker & McKenzie, Frankfurt a.M. – RA Dr. Raimund Schütz, Loschelder Rechtsanwälte, Köln – Prof. Dr. Ulrich Sieber, Direktor und Leiter der strafrechtlichen Abteilung des Max-Planck-Instituts für ausländisches und internationales Strafrecht, Freiburg / Honorarprofessor und Leiter des Rechtsinformatikzentrums an der Ludwig-Maximilians-Universität, München – Prof. Dr. Louisa Specht, Inhaberin des Lehrstuhls für Bürgerliches Recht, Informations- und Datenrecht, Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn – RA Dr. Axel Spies, Morgan, Lewis & Bockius LLP, Washington DC – Prof. Dr. Gerald Spindler, Universität Göttingen

**Wissenschaftlicher Beirat:**

Daniela Beaujean, Mitglied der Geschäftsleitung Recht und Regulierung/Justiziarin, Verband Privater Medien (VAUNET), Berlin – Dietrich Beese, Hamburg – Prof. Dr. Herbert Burkert, Forschungsstelle für Informationsrecht, Universität St. Gallen – RAin Susanne Dehmel, Mitglied der Geschäftsleitung BITKOM e.V., Berlin – Jürgen Doetz, Koordinator der Deutschen Content Allianz, Berlin – Dr. Andrea Huber, LL.M. (USA), Geschäftsführerin, ANGA Verband Deutscher Kabelnetzbetreiber e.V., Berlin – Dr. Christine Kahlen, Leiterin Öffentlichkeitsarbeit, Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, Berlin – Dr. Christopher Kuner J.D., LL.M., Senior of Counsel, Wilson Sonsini Goodrich & Rosati, LLP, Brüssel – Prof. Dr. Wernhard Möschel, Vorsitzender des Wissenschaftlichen Beirats beim BMWi/Lehrstuhl für Bürgerliches Recht, Handels- und Wirtschaftsrecht, Universität Tübingen – Robert Queck, Maître de Conférences, Centre de Recherches Informatique et Droit (CRID), Universität Namur, Belgien – Prof. Dr. Eike Ullmann, Vors. Richter des I. Zivilsenats am BGH a.D., Karlsruhe

# MMR **MultiMedia und Recht**

**Redaktion:** Anke Zimmer-Helfrich, Chefredakteurin (verantwortlich für den Textteil); RAin Ruth Schrödl, Redakteurin; Eva Wanderer, Redaktionsassistentin, Wilhelmstr. 9, 80801 München, Postanschrift: Postfach 40 03 40, 80703 München, Telefon: 089/381 89-427, Telefax: 089/38189-197, E-Mail: mmr@beck.de

**Manuskripte:** Manuskripte sind an die Redaktion zu senden. Der Verlag haftet nicht für Manuskripte, die unverlangt eingereicht werden. Sie können nur zurückgegeben werden, wenn Rückporto beigefügt ist. Die Annahme zur Veröffentlichung muss schriftlich erfolgen. Mit der Annahme zur Veröffentlichung überträgt der Autor dem Verlag C.H.BECK an seinem Beitrag für die Dauer des gesetzlichen Urheberrechts das exklusive, räumlich und zeitlich unbeschränkte Recht zur Vervielfältigung und Verbreitung in körperlicher Form, das Recht zur öffentlichen Wiedergabe und Zugänglichmachung, das Recht zur Aufnahme in Datenbanken, das Recht zur Speicherung auf elektronischen Datenträgern und das Recht zu deren Verbreitung und Vervielfältigung sowie das Recht zur sonstigen Verwertung in elektronischer Form. Hierzu zählen auch heute noch nicht bekannte Nutzungsformen. Das in § 38 Abs. 4 UrhG niedergelegte zwingende Zweitverwertungsrecht des Autors nach Ablauf von 12 Monaten nach der Veröffentlichung bleibt hiervon unberührt.

**Peer-Review-Verfahren:** Jeder Beitrag wird vor Abdruck von der Schriftleitung und ferner von zwei Gutachtern in anonymisierter Form gelesen und bewertet.

**Urheber- und Verlagsrechte:** Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Das gilt auch für die veröffentlichten Gerichtsentscheidungen und ihre Leitsätze, denn diese sind geschützt, soweit sie vom Einsender oder von der Redaktion erarbeitet oder redigiert worden sind. Der Rechtsschutz gilt auch gegenüber Datenbanken und ähnlichen Einrichtungen. Kein Teil dieser Zeitschrift darf außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ohne schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergegeben oder zugänglich gemacht, in Datenbanken aufgenommen, auf elektronischen Datenträgern gespeichert oder in sonstiger Weise elektronisch vervielfältigt, verbreitet oder verwertet werden.

**Anzeigenabteilung:** Verlag C.H.BECK, Anzeigenabteilung, Wilhelmstraße 9, 80801 München, Postanschrift: Postfach 40 03 40, 80703 München. Media-Beratung: Telefon 089/3 81 89-687, Telefax 089/3 81 89-589. Disposition, Herstellung Anzeigen, technische Daten: Telefon (0 89) 3 81 89-603, Telefax 089/3 81 89-589, E-Mail anzeigen@beck.de. Verantwortlich für den Anzeigenteil: Bertram Götz

**Verlag:** Verlag C.H.BECK oHG, Wilhelmstraße 9, 80801 München, Postanschrift: Postfach 40 03 40, 80703 München, Tel.: 089/381 89-0, Telefax: 089/38 18 93 98, Postbank München IBAN: DE82 7001 0080 0006 2298 02, BIC: PBNKDEFFXXX.

**Erscheinungsweise:** Monatlich.

**Bezugspreise 2018:** Jährlich € 419,- (inkl. MwSt.). Vorzugspreis für Studenten und Rechtsreferendare € 219,- (inkl. MwSt.). Vorzugspreis für Mitglieder der davit € 325,- (inkl. MwSt.). Alle Abopreise inklusive Newsdienst MMR-Aktuell und MMRDIREKT. Einzelheft: € 40,50 (inkl. MwSt.); Versandkosten jeweils zuzüglich. Die Rechnungsstellung erfolgt zu Beginn eines Bezugszeitraumes. Abonnement und Bezugspreis beinhalten die Printausgabe sowie eine Lizenz für die Online-Ausgabe. Die Bestandteile des Abonnements sind nicht einzeln kündbar. Nicht eingegangene Exemplare können nur innerhalb von 6 Wochen nach dem Erscheinungstermin reklamiert werden. Jahrestitellei und -register sind nur noch mit dem jeweiligen Heft lieferbar.

**Bestellungen** über jede Buchhandlung und beim Verlag. Vertriebskooperation in der Schweiz: Helbing & Lichtenhahn Verlag AG (CH) & Co.KG, Elisabethenstr. 8, CH-4051 Basel, Tel.: +41 (0)61 228 90 70, Fax: +41 (0)61 228 90 71, E-Mail: zeitschriften@helbing.ch.

**KundenserviceCenter:** Tel.: 089/3 81 89-750, Fax: 089/3 81 89-358, E-Mail: kundenservice@beck.de

**Abbestellungen** müssen 6 Wochen vor Jahresschluss erfolgen.

**Adressenänderungen:** Teilen Sie uns rechtzeitig Ihre Adressenänderungen mit. Dabei geben Sie bitte neben dem Titel der Zeitschrift die neue und die alte Adresse an. Hinweis gemäß § 4 Abs. 3 der Postdienst-Datenschutzverordnung: Bei Anschriftsänderungen des Beziehers kann die Deutsche Post AG dem Verlag die neue Anschrift auch dann mitteilen, wenn kein Nachsendeantrag gestellt ist. Hiergegen kann der Bezieher innerhalb von 14 Tagen nach Erscheinen des Heftes beim Verlag widersprechen.

**Satz:** FotoSatz Pfeifer GmbH, 82152 Krailing.

**Druck:** Druckerei C.H.BECK, Bergerstraße 3–5, 86720 Nördlingen.  
ISSN 1434-596X

