

Kolumne

eSport-Recht: Nur Sportrecht 2.0?

Professor Dr. Martin Maties



Open Peer Review

Dieser Beitrag wurde lektoriert von: Ramon Schmitt und Philipp Beckmann



Professor Dr. Martin Maties ist Inhaber einer Professur an der Universität Augsburg und dort zugleich Gründer und Leiter der Forschungsstelle für eSport-Recht (FeSR). Er ist Kommentator der §§ 611, 611a, 612, 613 und 614 BGB im BeckOnline-Großkommentar, Autor mehrerer Lehrbücher im Zivil- und Arbeitsrecht und veröffentlicht auch sonst überwiegend im Arbeit-, Zivil- und eSport-Recht.

Wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung

Für junge Juristen tun sich stets neue Betätigungsfelder auf. Ein prosperierendes und hinsichtlich juristischer Fragen noch sehr unter beleuchtetes Gebiet stellt das eSport-Recht dar. eSport hat sich in den letzten Jahren zu einem wirtschaftlichen Erfolg entwickelt, der auch jenseits der Branche nicht mehr ignoriert werden kann. Die im eSport erreichten Umsätze der Unternehmen beliefen sich im Jahr 2021 weltweit auf 1,14 Milliarden Dollar.¹ Damit wurde ein Anstieg um 14,1 % im Vergleich zum Vorjahr verzeichnet.

Dabei nimmt eSport immer mehr Platz im Bereich der Unterhaltungsmedien ein,

¹ Tenzer, Prognose zum Umsatz im eSports-Markt weltweit bis 2025, [hier](#) abrufbar (Stand: 01.08.2022).

aber auch im Bereich der aktiven Spieler. So werden diverse eSport-Events weltweit gestreamt und Zuschauerzahlen erzielt, die bei den meisten ‚analogen‘ Sportarten gar nicht erreicht werden. Die Anzahl der Personen, die sich zumindest gelegentlich eSports-Events anschauen, belief sich im Jahr 2021 auf rund 489,5 Millionen weltweit.²

Diese hohen Zuschauerzahlen wirken sich auch auf das Preisgeld aus: Das höchst dotierte eSport-Turnier im Jahr 2021 war das Dota-2 Turnier „*The International 2021*“, bei dem Preisgelder von insgesamt 40 Millionen Dollar erspielt wurden.³ Der Trend steigender Umsätze, Zuschauerzahlen und Preisgelder setzt sich seit Jahren kontinuierlich fort.

B. Rechtliche Einordnung

Aufgrund dessen ist es den Kennern der Szene klar, dass dieser Bereich der Digitalisierung nicht nur einen Markt darstellt, der neue Berufsfelder schafft, sondern auch zugleich ein solcher ist, in welchem sich naturgemäß aufgrund der hohen Verdienstmöglichkeiten verschiedenste Rechtsfragen auf-tun.

I. Verbandsstruktur vs. vertragliche Rahmenbedingungen

Während im Sport überwiegend eine Verbandsstruktur (z.B. *FIFA, UEFA, DFL*) innerhalb der einzelnen Sportarten besteht, kann man dies für den eSport nicht in vergleichbarem Maße feststellen. Dies geht insbesondere darauf zurück, dass beim ‚analogen‘ Sport niemand Verwertungs- und Nutzungsrechte an der Sportart als solcher hat. So wird etwa Fußball in Bezug auf Spielfeldlänge, Torgröße, Ballgröße und Spielregeln nicht von Einzelnen bestimmt, sondern von den gewachsenen Ver-

bandsstrukturen festgelegt, denen sich die im Verband befindlichen Mitglieder (Vereine) unterwerfen. Dies ist im eSport-Recht anders.

Beim eSport gibt es regelmäßig ein Unternehmen, das das Urheberrecht und die Verwertungsrechte am eSport-Titel hat. Dieser sogenannte Publisher hat hier eine Machtstellung inne, die es ihm ermöglicht, den Gegenstand des eSport-Titels nach seinem Belieben festzulegen.

„Der Publisher hat hier eine Machtstellung inne, sodass er den Gegenstand des eSport-Titels nach seinem Belieben festlegen kann.“

Sofern und soweit Turniere veranstaltet werden, können diese durch den Publisher oder einen sogenannten Drittanbieter durchgeführt werden. Zu diesen Turnieren melden sich entweder *Clans* (Vereine) als Teams oder Einzelspieler an. Da der Spielgegenstand somit aber aufgrund der absoluten Rechte vom Publisher abhängt und er den Drittanbietern nur Lizenzen für die Nutzung erteilt, liegt es allein an ihm, ob und wie sich ein eSport-Titel entwickelt. Insbesondere können sich die *Clans* und Spieler nicht einfach anders strukturieren und den eSport-Titel in anderer Art und Weise auf Turnier-ebene praktizieren.

Dementsprechend hilft eine klassische Verbandsstruktur aufgrund der herausgehobenen Stellung des Publishers nicht weiter. Aufgrund dessen liegt die Ausgestaltung der

Rechtspositionen aller Beteiligten zueinander in den Händen der vertragsentwerfenden Juristen. Die Vertragsgestaltung ist damit von besonderer Bedeutung. In diesem Zusammenhang sind die Endbenutzer-Lizenzverträge (*EULA*) von herausragender Bedeutung und müssen rechtlich sauber ausgearbeitet und wirksam vereinbart sein.

² Ebd.

³ Tenzer, Preisgelder der höchst dotierten eSports-Turniere weltweit bis 2022, [hier](#) abrufbar (Stand: 01.08.2022).

EULAs:

End User Licence Agreements (EULAs, dt. Endbenutzer-Lizenzverträge) räumen dem Endverbraucher ein Nutzungsrecht für die erworbene Software ein. Als AGB regeln sie, in welcher Weise der Endnutzer die Software verwenden darf, welche Rechte beim Entwickler oder Publisher verbleiben und etwaige Haftungsbeschränkungen. Man findet sie oft nach dem Download und starten einer neuen App und muss sie annehmen. Lehnt man sie ab, ist die Software nicht nutzbar.

II. Folgen der Struktur

Bereits diese Struktur macht klar, dass sich diverse Rechtsfragen auftun, die für eine ganze Generation von Juristen interessant werden können. So sind nicht nur die Verträge zwischen Publishern und Drittanbietern interessant, sondern auch die Frage, ob Turnierveranstalter Vereine und Spieler auf Basis ihrer privatautonomen Entscheidungen ausschließen können. Aufgrund der Vertragsfreiheit müsste dies den Veranstaltern freistehen, da es kein Kontrahierungszwang gibt. Andererseits kann es sein, dass die Spieler aus ihrer Tätigkeit als eSportler einen Beruf gemacht haben, der über Art. 12 I GG grundrechtlich geschützt ist. Umgekehrt kann es sein, dass Fehlverhalten von Spielern zu sogenannten Sperrungen und **Bannings** führt, die als Sanktionen für unerlaubtes Spielverhalten vom Publisher oder dem Turnieranbieter verhängt werden. Hier können also Grundrechte in mittelbarer Drittwirkung im Zivilrecht aufeinanderprallen und bei der Auslegung zu berücksichtigen sein.

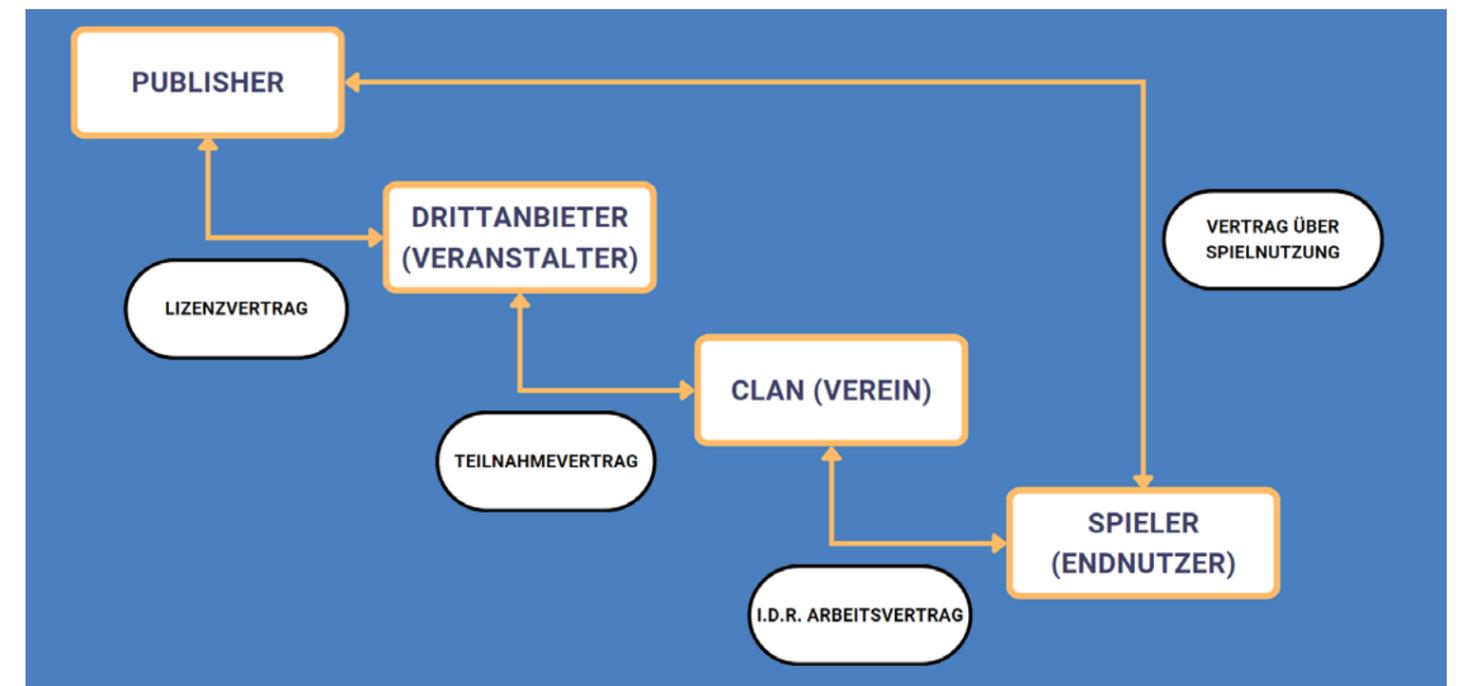
C. Querschnittsmaterie

eSportrecht tangiert nicht nur das Zivilrecht (insbesondere Vertragsgestaltung, Minderjährigen-Recht, Verbraucherschutz und Immaterialgüterrecht), sondern zieht auch diverse Fragen im Arbeits-, Straf-, Steuerrecht und vielen anderen Rechtsgebieten nach sich.

So wird beispielsweise zwischen einem Profi-eSportler und einem Verein regelmäßig ein Arbeitsvertrag (Arbeitsrecht) bestehen. Sofern und soweit (was im eSport nicht selten vorkommt) im Rahmen von Chats und andere Nachrichten **Toxic Behavior** (dt. beleidigendes Verhalten) vorkommt oder auch **gecheatet** wird (dann womöglich § 263 StGB), ist das Strafrecht betroffen.

Wenn Spieler aufgrund ihrer beruflichen Tätigkeit Einnahmen generieren (Gehälter und Preisgelder), stellt sich die Frage der Steuerpflichtigkeit; besonders umstritten ist auch die Gemeinnützigkeit im eSport, da hier diskutiert wird, ob eSport unter den Sportbegriff fällt und somit steuerrechtlich nach § 52 II Nr. 21 AO privilegiert ist.

Außerdem kann die Übertragung der Turniere im Internet das Rundfunkrecht ebenso betreffen wie das Urheberrecht. Die Einreise aus Nicht-EU-Ländern zur Turnier-Teilnahme kann das Ausländerrecht betreffen. Die Aufzählung könnte hier beliebig fortgesetzt werden.



Vertragsbeziehungen zwischen den einzelnen Parteien bei eSport-Turnieren.

D. Folgen der Unbekanntheit

Wie so häufig ist auch im eSport zu beobachten, dass eine wirtschaftlich prosperierende Materie sich rascher entwickelt als die Gesetzeslage und die Gesetzesanwendung durch Juristen.

Erschwerend kommt hinzu, dass sich die meisten Juristen, die sich mit einschlägigen Fällen befassen müssen, noch nicht mit der Materie auskennen. Wenn man bedenkt, welches wirtschaftliche Potenzial dahintersteckt und aufgrund dessen Rechtsstreitigkeiten provoziert werden, steht zu erwarten, dass wir auf Dauer – ebenso wie im Sportrecht – viele Experten im Bereich des eSports Rechts brauchen werden. Sicherlich kann man viele Parallelen zwischen eSport und Sport im Rechtlichen ziehen und Erkenntnisse übertragen. Jedoch sind auch mannigfaltige Unterschiede gegeben, da eben im eSport-Recht eine andere Struktur der **Stakeholder** besteht.

Zurück zum
Inhaltsverzeichnis

CTRL

2/22

2. Jahrgang, 1. Ausgabe
www.legaltechcologne.de/ctrl

Cologne Technology
Review & Law



[Hier geht es zur ganzen Ausgabe!](#)

Reise in 15 Beiträgen durch die Legal-Tech-Welt:

[Von Kolumbien bis nach Finnland](#)
[und von Compliance bis eSport.](#)



LEGAL TECH LAB
COLOGNE