

Schriften der Forschungsstelle für eSport-Recht

Martin Maties (Hrsg.)

eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog



Nomos



ACADEMIA

Schriften der Forschungsstelle für eSport-Recht

herausgegeben von
Prof. Dr. Martin Maties, Universität Augsburg

Band 1

Martin Maties (Hrsg.)

eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog



Nomos

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8487-6061-9 (Print)

ISBN 978-3-7489-0190-7 (ePDF)

1. Auflage 2020

© Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2020. Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung bei der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhalt

Ein Jahr in neuen Gefilden – Jahresbericht 2019 der Forschungsstelle für eSport-Recht <i>Nepomuk Nothelfer</i>	7
Begriffsbildung im eSport-Recht <i>Martin Maties</i>	19
Integritätsrisiken im eSport und geltendes Strafrecht <i>Michael Kubiciel</i>	87
Implementierung der Organisationsstrukturen des Wettkampfsports im eSport – Vorteile, Hindernisse, Ausblick <i>Paul Fischer und David Menz</i>	101
Spieler, Cheater, Streamer – Rechtsfragen im eSport aus Sicht der Publisher <i>Felix Hilgert</i>	145
Befristung von Spielerverträgen im E-Sport <i>Thomas Krumrey</i>	159
Besonderheiten bei der Gestaltung des eSport-Sponsoringvertrags <i>Philipp Schlotthauer</i>	179
Grenzen der Vertragsgestaltung im eSport am Beispiel des Rechtsstreits Tfue vs. FaZe Clan <i>Nepomuk Nothelfer und Max Wörner</i>	209

Inhalt

Zusammenfassung des Vortrags von Britta Dassler (Deutscher Bundestag)	249
Zusammenfassung des Vortrags von Benjamin Adjei (Bayerischer Landtag)	253
Zusammenfassung des Vortrags von Jan-Hendrik Heuschkel (Freaks 4U Gaming)	259

Ein Jahr in neuen Gefilden – Jahresbericht 2019 der Forschungsstelle für eSport-Recht

*Nepomuk Nothelfer**

I. Einleitung

Im Januar 2019 wurde an der Juristischen Fakultät der Universität Augsburg die Forschungsstelle für eSport-Recht (FeSR) gegründet. Diese in Europa bislang einzigartige Einrichtung forscht seit beinahe eineinhalb Jahren zu den rechtlichen Fragestellungen des eSports. Dies geschieht unabhängig, objektiv, neutral und nach höchsten wissenschaftlichen Maßstäben.

Die Forschungsstelle stellt sich zahlreichen juristischen Herausforderungen, die sich – bedingt durch das rasante Wachstum des eSports – bereits seit einigen Jahren ergeben. Besondere Medienwirksamkeit erlangten in jüngster Vergangenheit die Fragen, ob eSport Sport im rechtlichen Sinne ist oder als solcher anerkannt werden soll, wie es um die Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen steht oder ob Betrug bei Wetten auf eSport-Matches strafbar ist. Dies stellt aber lediglich die Spitze des Eisbergs dar. Die Besonderheiten ergeben sich dabei vor allem aus der neuartigen und äußerst komplexen Gesamtsituation. Es treffen neue Akteure (bspw. internationale Publisher) auf bekannte Gegebenheiten (bspw. klassisches Sportrecht) und künftige Herausforderungen (bspw. Digitalisierung und Industrie 4.0). Das Forschungsinteresse wird ferner durch ökonomische Gesichtspunkte bestärkt; so handelt es sich beim eSport um einen sehr schnell wachsenden Wirtschaftszweig. Dies erklärt zum einen die Aufnahme des Begriffs in den Koalitionsvertrag zur 19. Legislaturperiode (Rn. 2167–2171) und zum anderen die Einrichtung des „Deutschen Games-Fonds“ (50 Millionen Euro) im Bundeshaushalt 2019. Auch wenn die Games-Branche mit ca. 160 Milli-

* Der Verfasser ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur für Bürgerliches Recht, Arbeits- und Sozialrecht sowie Methodenlehre von Prof. Dr. Martin Maties an der Universität Augsburg und Mitgründer der dortigen Forschungsstelle für eSport-Recht (FeSR).

arden US-Dollar Umsatz im Jahr¹ deutlich größer ist als dessen Teilbereich eSport (ca. 950,6 Millionen US-Dollar Umsatz im Jahr), so stellt das Wachstum der eSport-Branche mit ca. 26,7 % pro Jahr das Wachstum jeder anderen Unterhaltungsbranche² in den Schatten.³

Aufgrund der strukturellen Besonderheiten der Branche stellen sich in juristischer Hinsicht zahlreiche neue Fragen, aber auch viele bereits bekannte Probleme müssen aufgrund der Besonderheiten einer angepassten Lösung zugeführt werden. Dies betrifft sowohl die klassischen Rechtsbeziehungen von Vertragspartnern als auch die rechtliche Beurteilung der neuen digitalen Möglichkeiten. Schon die Frage nach der Anwendbarkeit der gegebenenfalls einschlägigen Rechtsnormen ist bisher für den Bereich des eSport-Rechts nicht hinreichend wissenschaftlich untersucht. Dies steht sinnbildlich für den derzeitigen Mangel an juristischer Forschung im Bereich des eSports. Dieser zieht sich von der Aufarbeitung und Bewertung vertraglicher Rechtsbeziehungen und weiterer privatrechtlicher Haftungssituationen über die Prävention strafrechtlich relevanter Vorgänge (bspw. Wettbetrug, Spielmanipulation oder Geldwäsche) bis hin zur Erstellung tauglicher Compliance-Richtlinien oder Ethikkodizes.

Verantwortlich für die Forschungsstelle zeichnet die Professur für Bürgerliches Recht, Arbeits- und Sozialrecht sowie Methodenlehre von Prof. Dr. Martin Maties. Der Professurinhaber und Leiter der Forschungsstelle sowie seine Mitgründer Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel, Nepomuk Nothelfer, Dipl.-Jur. (Univ.) und Philipp Schlotthauer, Dipl.-Jur. (Univ.) haben seit der Gründung nennenswerte Forschungsergebnisse erzielt und publiziert, mehrere Veranstaltungen organisiert und durchgeführt sowie aktiv an anderen teilgenommen und darüber hinaus wertvolle Kooperationen schließen können.

Es ist daher an der Zeit, einen Überblick zu geben.

1 Umsatzstärkste Unterhaltungsbranche vor der Musikindustrie (46 Milliarden US-Dollar Umsatz im Jahr) und der Filmindustrie (41,4 Milliarden US-Dollar Umsatz im Jahr).

2 Game-Branche mit 7,3 %, die Filmindustrie mit 7,1 % und die Musikindustrie mit 0,7 %.

3 Vgl. für sämtliche Zahlen den PWC Global Media Outlook 2016–2020, den McKinsey&Co Global Industry Overview und den Newzoo Global Esports Market Report 2020.

II. Organisierte Veranstaltungen

1. Auftakttagung der Forschungsstelle für eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog

Feierlicher Startschuss für die Aktivitäten der Forschungsstelle war deren Auftakttagung am 17.05.2019 mit dem Thema „Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog“. Eines solchen Dialogs bedarf es aus einer Vielzahl von Gründen. Der Forschungsstelle war dieser ein besonderes Anliegen, da sie sich unter anderem zum Ziel gesetzt hat, als objektiver und neutraler Ansprechpartner für Personen und Institutionen innerhalb wie auch außerhalb der Branche zu agieren und somit eine gesunde Entwicklung der zukunftssträchtigen Branche zu unterstützen. Hierfür ist es elementar, viele verschiedene Gesprächspartner zusammenzuführen. Ferner ermöglicht der Austausch, dass die künftige Forschung sich auch am Forschungsbedürfnis der Praxis orientieren kann.

Für die Veranstaltung kamen Branchenexperten aus den unterschiedlichsten Disziplinen nach Augsburg. Neben den Wissenschaftlern der Forschungsstelle sprachen aus der Politik Britta Dassler (FDP; MdB) und Benjamin Adjei (Bündnis 90/Die Grünen; MdL) und aus der Branche Hans Jagnow (Präsident des eSport-Bund Deutschland), Dr. Holger Jakob (Head of Legal bei G2 Esports), Thomas Krumrey (Justitiar der VfL Wolfsburg-Fußball GmbH), Felix Hilgert, LL.M. (Rechtsanwalt bei Osborne Clarke) und Jan-Hendrik Heuschkel (Vice President Marketing Communications bei Freaks 4U Gaming).

Tagungsbericht:

Bei strahlendem Sonnenschein begann für die Teilnehmer der ersten Tagung der Forschungsstelle für eSport-Recht (FeSR) ein spannender Tag unter dem Motto „Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog“. Unter dem Dach der Universität Augsburg kamen Vertreter aller relevanten Bereiche des eSports zusammen, um gemeinsam über rechtliche Fragen dieser Branche zu diskutieren.

Die FeSR war daher besonders erfreut, mit Frau Britta Dassler (MdB) und Herrn Benjamin Adjei (MdL) sowohl eine Vertreterin der Bundespolitik als auch einen Vertreter der bayerischen Landespolitik als Redner zur Tagung begrüßen zu dürfen. Beide konnten den Zuschauern die bisherige politische Arbeit zum Thema eSport sowie die mögliche künftige Herangehensweise näherbringen. Frau Dassler (u.a. Obfrau des Sportausschusses

im Bundestag) zeigte auf, dass die derzeit dringendste politische Frage des eSports dessen politische und rechtliche Anerkennung ist. Sie forderte deshalb die Koalitionsparteien auf, ihren Koalitionsvertrag umzusetzen und die Gleichstellung des eSports mit dem Sport zu ermöglichen. So kann der eSport dem herkömmlichen Sport auf Augenhöhe begegnen. Abschließend appellierte sie an alle Beteiligten, mit dem Thema eSport mutig, progressiv und problemorientiert umzugehen. Auch Herr Adjei (u.a. Sprecher für Digitalisierung im Bayerischen Landtag) spricht sich für die Anerkennung des eSports und dessen Förderung aus. Gerade auf regionaler Ebene hat eSport das Potential, Medienkompetenzen zu stärken, Inklusion zu fördern, aber auch – wenn eSport in Vereinen ausgeübt wird – pädagogische Arbeit zu erleichtern. Deshalb ist es gerade auf Landesebene wichtig, den eSport zu fördern, aber auch zu gestalten.

Als Praxisakteure waren Verbände, Vereine, Ligen und Spielepublisher vertreten. Als Referenten gaben Herr Hans Jagnow (Präsident des eSport-Bund Deutschland e.V.), Herr Thomas Krumrey (Justitiar der VfL Wolfsburg-Fußball GmbH), Herr Felix Hilgert (Rechtsanwalt bei Osborne Clarke, zuständig für die Beratung internationaler Publisher) und Herr Jan-Hendrik Heuschkel (Vice President Marketing Communications bei Freaks 4U Gaming) einen Einblick in ihre Arbeit mit dem eSport und zeigten rechtliche Probleme auf, die sich dabei stellen. Anlässlich der stark umstrittenen Frage, ob eSport Sport ist, ging Herr Jagnow zunächst einen Schritt zurück und stellte dar, was aus Sicht des ESDB überhaupt eSport ist. Dabei grenzte er diesen von anderen Nutzungsformen des Computer- oder Videospiegels ab, zeigte auf, wann ein eSportler sportlich aktiv ist und wann ein Computer- oder Videospiele ein eSport-Titel sein kann. Herr Krumrey legte die Beweggründe des VfL Wolfsburg dar, eine eSport-Sparte (u.a. mit einer E-Academy) zu gründen. Er zeigte inhaltliche und wirtschaftliche Synergien sowie Potentiale des eSports für den VfL Wolfsburg auf und stellte die damit einhergehenden rechtlichen (insb. arbeitsrechtlichen) Fragen dar. Herr Hilgert veranschaulichte, welche rechtlichen Fragen sich dem Publisher bei der Vermarktung und Bereitstellung eines eSport-Titels stellen. So sind bspw. andere Nutzungsrechte als bei gewöhnlichen Singleplayer-Titeln notwendig. Ferner stellen sich diesem auch klassische Rechtsfragen eines Eventveranstalters und zahlreiche eSport-spezifische Probleme, wie Cheating und Jugendschutz beim Streaming. Thematisch knüpfte der Vortrag von Herrn Heuschkel über die Strukturen eines Ligen- und Eventveranstalters in der eSport-Branche an den Vortrag von Herrn Hilgert an. Herr Heuschkel konnte aus erster Hand berichten, welche Überlegungen ein Ligen- und Eventveranstalter bei der Ausgestaltung seines Spielbetriebs anstellen muss und wo sich dabei rechtliche Schwierig-

keiten zeigen. Dabei hob er die zunehmende – auch rechtliche – Professionalisierung der Branche hervor und verdeutlichte dies durch einen Vergleich der Arbeit des Unternehmers in seiner Gründungsphase mit dem Status quo.

Auch die Forschungsstelle selbst trug mit ersten Forschungsergebnissen zum Dialog bei. Prof. Dr. Martin Maties widmete sich in seinem Vortrag der Frage, ob eSport Sport im rechtlichen Sinne ist. Losgelöst von der politischen und gesellschaftlichen Diskussion arbeitete er in seinem Vortrag mit den Methoden der juristischen Begriffsbildung heraus, dass nach derzeitiger Rechtslage eSport Sport im rechtlichen Sinne ist. Angesichts der vielen Parallelen zwischen Sport und eSport stehen die Gegner einer solchen Anerkennung in der Pflicht, dogmatisch sauber zu begründen, warum eSport kein Sport im rechtlichen Sinne sein soll. Prof. Dr. Dr. h.c. Kubiciel sieht die Sicherstellung der Integrität im eSport als eine gewichtige Aufgabe der strafrechtsdogmatischen und kriminalpolitischen Forschung. Dazu ist es erforderlich, relevante Gefahren für die Integrität des eSports zu analysieren und zu überprüfen, ob das geltende Recht diesen Risiken angemessen begegnet. Als besondere Gefahren identifizierte er u.a. Spielmanipulation, Wettbetrug, Geldwäsche, aber auch den Umgang mit Cheating. Die beiden Mitglieder der Forschungsstelle, Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer, zeigten mit ihrem Vortrag unter dem Titel „Play Hard, Work Hard – Wenn Spielen zur Arbeit wird“, dass zahlreiche eSportler Arbeitnehmer sind und deren Arbeitsverhältnis sich dabei als eine Mischform aus der Tätigkeit eines Telearbeiters und eines kompetitiven Sportlers darstellt. Die rechtswissenschaftlichen Erkenntnisse aus dem Bereich des herkömmlichen Sports und der Telearbeit sind dabei nicht unbesehen auf den eSport zu übertragen.

Abschluss der Tagung stellte die daran anschließende Diskussionsrunde dar. Hier bekamen die Teilnehmer der Tagung Gelegenheit, eigene Gedanken und Fragen in den Dialog rund um das Thema eSport und Recht einzubringen.

Im Anschluss an die jeweiligen Vorträge, in den Pausen oder in der Diskussionsrunde: Der Dialog aller Beteiligten war nicht nur Motto der Tagung, sondern wurde von allen Teilnehmern weit über das offizielle Tagungsprogramm hinaus gelebt.

2. Kolloquium: Sportwetten, eSport und Compliance

Zum Abschluss des Jahres 2019 fand am 05.12.2019 das Kolloquium: Sportwetten, eSport und Compliance in Augsburg statt. Das Feld der Refe-

rierenden umfasste Experten zu den Themen eSport, Compliance und Sportwetten. So sprach Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel (Universität Augsburg und Forschungsstelle für eSport-Recht) über das Thema Compliance und den rechtlichen Rahmen für Sportwettenanbieter in Deutschland, Karin Klein (Chief Regulatory Officer bei Tipico) über das Compliance-System bei Tipico und Nepomuk Nothelfer (Universität Augsburg und Forschungsstelle für eSport-Recht) über das tatsächliche Phänomen und den rechtlichen Begriff „eSport“ und den Status Quo der legislatorischen Regulierung in der Branche. Im anschließenden Diskussionspanel saßen ferner Prof. Dr. Michael Tsambikakis (Partner bei Tsambikakis Rechtsanwälte), Hans-Joachim Eckert (Sports Governance Unit, ehem. Vorsitzender Richter am LG München, ehem. Vorsitzender der Fifa-Ethikkommission) und Dr. Tim Bagger von Grafenstein (Associate Partner bei Lentze Stopper).

Tagungsbericht:

Bei ungewöhnlich mildem Wetter begann für die Teilnehmer des Kolloquiums ein spannender Nachmittag zu den Themen (e)Sport, Compliance und Sportwetten in den Räumlichkeiten der Juristischen Fakultät der Universität Augsburg.

Die Tagung eröffnete Herr Prof. Dr. Dr. h.c. Kubiciel mit einem Vortrag zum Status Quo des rechtlichen Rahmens für Sportwettenanbieter in Deutschland. Er referierte unter anderem über die strafrechtlich abgesicherte staatliche Regulierung der verschiedenen Formen des Glücksspiels. Ebenfalls sprach er über die tatsächlichen Herausforderungen einer Überführung staatlicher Vorgaben in bereits bestehende Regulierungs- und Compliance-Modelle und unterschied dabei Internetanbieter von Wettshops. Dieses Thema griff Frau Klein auf und vertiefte die vorherigen Ausführungen von Prof. Dr. Dr. h.c. Kubiciel anhand des Beispiel-Unternehmens Tipico. Sie stellte das Compliance-System und die Compliance-Struktur des Unternehmens, welche unter anderem auf Forschungsarbeiten der University of Harvard basieren, vor und ging im Detail auf deren Besonderheiten ein. Schwerpunkte waren dabei die Themen Spiel- und Wettmanipulationen, Spieler- und Jugendschutz, Geldwäsche sowie die Integrität von Technik und Mitarbeitern. Herr Nothelfer schlug im Anschluss die Brücke vom herkömmlichen Sport zum eSport. Zunächst referierte er über den eSport-Begriff im tatsächlichen sowie im rechtlichen Sinne. Im Anschluss setzte er einen Fokus auf die Frage, inwiefern § 265c StGB Anwendung auf vergleichbare Fälle im eSport finden kann. Dies

nahm er als Anknüpfungspunkt, um zum einen auf den derzeitigen Stand der staatlichen Regulierung im eSport einzugehen und zum anderen Möglichkeiten künftiger Regulierung zu skizzieren.

Nach einer kurzen Kaffeepause, in der bereits angeregt diskutiert wurde, begann eine Paneldiskussion mit den Referierenden und den Branchenexperten Herrn Prof. Dr. Michael Tsambikakis, Herrn Hans-Joachim Eckert und Herrn Dr. Tim Bagger von Grafenstein. Fokus dieser war vor allem die Frage, wie es um die staatliche Regulierung und die Compliance im herkömmlichen Sport steht und inwiefern die eSport-Branche hieraus lernen kann, soweit sie mit jener vergleichbar ist. Auch die Teilnehmer der Tagung diskutierten angeregt mit. Obgleich das Panel nach einer Stunde beendet war, wurden die begonnen Diskussionen noch lange fortgeführt.

3. Künftige Veranstaltungen

Auch im Jahr 2020 sind zwei große Veranstaltungen der Forschungsstelle für eSport-Recht geplant. Startschuss soll das Symposium: eSport und Glücksspiel in Wien am 30.04.2020 werden. Im Rahmen dieser Veranstaltung widmet sich eine Vielzahl von Branchenexperten Fragen bezüglich des deutschen und des österreichischen Glücksspielrechts. Thematisiert werden unter anderem eSport-Wettbetrug, Skin-Gambling und Lootboxen. Organisiert wird die Veranstaltung mit den offiziellen Kooperationspartnern Stadler Völkel Rechtsanwälte und der Juristischen Fakultät der Universität Wien. Als Branchenexperten werden an der Veranstaltung neben den Mitgliedern der Forschungsstelle für eSport-Recht teilnehmen: Urim Bajrami und Lukas Pachschröck (beide Stadler Völkel Rechtsanwälte), Prof. Dr. Michael Tsambikakis (Tsambikakis & Partner), Prof. Dr. Christian Piska (Universität Wien),

Dr. Raffaella Zillner, LL.M. (Österreichische Vereinigung für Wetten und Glücksspiel), Dr. Lennart Brüggemann (HLB Schumacher Hallermann), Dr. Tobias Scholz (Universität Siegen), Stefan Barloh (eSport Verband Österreich), Joseph Macey (University of Tampere), Moritz Maurer (GRID esports), Moritz Mehner (SKW Schwarz Rechtsanwälte), Tom Lemke (Skillshot Consulting), Dominik Beier (Interwetten Group), Philipp Trattner (Österreichisches Sportministerium) und Paul Polterauer (HEROcoin, herosphere.gg).

Nur wenige Wochen später – am 04.06.2020 – soll die zweite Tagung der Forschungsstelle für eSport-Recht in Augsburg stattfinden. Diese steht im Zeichen der Frage, inwiefern sich der eSport in das deutsche Rechtssystem einfügt und in welcher Form es etwaiger Änderungen des rechtlichen

Rahmens bedarf. Nach einem Vortrag über die rechtliche Begriffsbestimmung des Phänomens liegt der thematische Fokus unter anderem auf Fragen des Visa-Vergabe-Rechts, des Arbeitszeitrechts, des Rechts der Gemeinnützigkeit, des Glücksspielrechts und des öffentlich-rechtlichen sowie Urheberrechtlichen Teils des Rundfunkrechts. Als Experten sprechen neben den Mitgliedern der Forschungsstelle für eSport-Recht: Prof. Dr. Peter Fischer (Richter am BFH a.D.), Prof. Dr. Christian-Henner Hentsch, M.A., LL.M. (game Verband), Dr. Felix Ruppert (University Bayreuth), Moritz Mehner (SKW Schwarz Rechtsanwälte) und Kai Bodensiek sowie Kai Florian Furch (beide Brehm & v.Moers).

III. Vorträge

Des Weiteren hielt die Forschungsstelle national wie international verschiedene Vorträge, Keynotes und Workshops. Themenschwerpunkte lagen dabei im allgemeinen Zivilrecht, Strafrecht, Arbeitsrecht und Steuerrecht. Hier eine Auswahl:

- Compliance-Herausforderungen in der eSport-Branche – Vortrag von Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel (Webinar: Gambification des eSports von Hogan Lovells und Bernstein Group)
- New Developments in Entertainment and Sports Technology – Panelbeitrag von Nepomuk Nothelfer (Global Entertainment & Sports Law + Industry Conference, Miami)
- Esports – Definition and Legal Framework in Germany – Workshop von Nepomuk Nothelfer (The Digital Infrastructure Investment Summit, Frankfurt am Main)
- Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht – Vortrag (und Panelbeitrag) von Prof. Dr. Martin Maties (Let's play: eSport, Wirtschaft und Recht, Wien) sowie Werbeleistungsverträge im eSport – Vortrag (und Panelbeitrag) von Philipp Schlotthauer (Let's play: eSport, Wirtschaft und Recht, Wien)
- Compliance und rechtlicher Rahmen für Sportwettenanbieter in Deutschland – Vortrag (und Panelbeitrag) von Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel (Kolloquium: Sportwetten, eSport und Compliance, Augsburg) sowie eSport und Regulierung: Wo stehen wir? – Vortrag (und Panelbeitrag) von Nepomuk Nothelfer (Kolloquium: Sportwetten, eSport und Compliance, Augsburg)

- eSport-Recht – Vortrag von Prof. Dr. Martin Maties (Rotary eClub Bodensee International)
- Arbeitsrecht im eSport – Vortrag von Prof. Dr. Martin Maties (Sportrechtskongress, München)
- Das eSport-Investment – Branche, Stakeholder und rechtlicher Rahmen – Vortrag von Nepomuk Nothelfer (Borderless Lunch, München)
- eSport-Recht – Juristisches Neuland? – Workshop von Prof. Dr. Martin Maties, Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer (Universität Augsburg)
- Begriffsbildung im eSport-Recht – Vortrag von Prof. Dr. Martin Maties (Aufakttagung der Forschungsstelle für eSport-Recht, Augsburg)
- Play Hard, Work Hard – Wenn Spielen zur Arbeit wird – Vortrag von Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer (Aufakttagung der Forschungsstelle für eSport-Recht, Augsburg)
- Herausforderungen und Risiken des eSport-Rechts – Vortrag von Prof. Dr. Martin Maties (Universität Bielefeld)

IV. Publikationen

Jede Forschungseinrichtung hat den Auftrag, ihre Forschungsergebnisse auch schriftlich mit der Gesellschaft zu teilen. Neben verschiedenen – in hochrangigen Zeitschriften veröffentlichten – Aufsätzen, sticht dabei vor allem die mit dem Nomos Verlag ins Leben gerufene Schriftenreihe „Schriften der Forschungsstelle für eSport-Recht“ (in dem das vorliegende Werk den ersten Band der Reihe darstellt) sowie der sich in Entstehung befindende erste Kommentar zum eSport-Recht (ebenfalls Nomos Verlag) hervor. Während die Schriftenreihe als Publikationsmedium für Sammelbände und Monografien zum Thema eSport-Recht dient, strebt der Stichwort-Kommentar an, das führende Grundlagenwerk für die Rechtspraxis zu werden. Für diesen konnte die Forschungsstelle für eSport-Recht 45 Bearbeiter für über 100 Stichwörter gewinnen. Ferner befinden sich einige weitere Publikationsprojekte derzeit in Arbeit.

Tagungsband zur Auftakttagung:

- Dr. Paul Fischer/David Menz: „Implementierung der Organisationsstrukturen des Wettkampfsports im eSport – Vorteile, Hindernisse, Ausblick“
- Felix Hilgert: „Spieler, Cheater, Streamer – Rechtsfragen im eSport aus Sicht der Publisher“

- Thomas Krumrey: „Befristung von Spielerverträgen im E-Sport“
- Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel: „Integritätsrisiken im eSport und geltendes Strafrecht“
- Prof. Dr. Martin Maties: „Begriffsbildung im eSport-Recht“
- Nepomuk Nothelfer/Max Wörner: „Grenzen der Vertragsgestaltung im eSport am Beispiel des Rechtsstreits Tfue vs. FaZe Clan“
- Philipp Schlotthauer: „Besonderheiten bei der Gestaltung des eSport-Sponsoringvertrags“
- Außerdem: Nothelfer: „Ein Jahr in neuen Gefilden – Jahresbericht 2019 der Forschungsstelle für eSport-Recht“ und verschiedene Vortragsberichte

Eine Auswahl weiterer fertiggestellter Publikationen:

- Simge Kurt/Nepomuk Nothelfer: „Die Anwendbarkeit des technischen Arbeitsschutzrechts bei spielbezogenen eSport-Tätigkeiten“ (erscheint im August in Heft 4 der RdA)
- Nepomuk Nothelfer/Philipp Schlotthauer: „(e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehungen zwischen Clan und eSportler“ (eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, S. 49–78)
- Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel: „Entwicklung des eSports und Schutz seiner Integrität“ (ZRP 2019, S. 200–203)
- Prof. Dr. Johannes Peter Francken/Nepomuk Nothelfer/Philipp Schlotthauer: „Der Arbeitnehmer im professionellen eSport“ (NZA 2019, S. 865–870)

V. Lehre

Ebenso ist die Forschungsstelle für die erste universitäre Lehre im eSport-Recht verantwortlich.

Den Anfang machte Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel mit seinem Schwerpunktseminar (Teil der Ersten Juristischen Prüfung im Freistaat Bayern) zu den Themen eSport, Digitalisierung und Strafrecht im Sommersemester 2019. Die TeilnehmerInnen referierten und diskutierten zu Themen wie die Bedeutung des eSport-Begriffs im Strafrecht, das Phänomen des Cheatings (und seine Strafbarkeit), Doping im eSport, die Anwendbarkeit des § 265c StGB (Sportwettbetrug) auf den eSport und die Zulässigkeit bzw. Strafbarkeit sog. Lootboxen.

Im Anschluss daran veranstalteten Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer im Wintersemester 2019/2020 ein Propädeutisches Seminar zum eSport-Recht. Themen waren hierbei „Befristung von Arbeitsverträ-

gen im eSport (Vergleich zum herkömmlichen Sport)“, „Grenzen der Vertragsgestaltung im eSport (am Beispiel Tifue vs. FaZe Clan)“, „Zivilrechtliche Folgen von Toxic Behaviour“, „Grenzen des Fragerecht des Arbeitgebers ggü. dem eSportler bei der Einstellung“, „Transfermarkt im eSport“, „Zivilrechtliche Haftung für Cheating und Exploiting“, „Technischer Arbeitsschutz im eSport“, „Zivilrechtliche Fragen bzgl. Gaming-Häusern“, „Die Qualifizierung von Streaming als Arbeitszeit“, „Die Einstellung von eSport-Titeln durch den Publisher und dessen Folgen“, „Zivilrechtliche Wirksamkeit von Skin-Gambling“. Dabei handelte es sich ferner um die erste universitäre Lehrveranstaltung und Prüfungsleistung in Kooperation mit einem professionellen eSport-Team (G2 Esports), in dessen Räumlichkeiten in Berlin die mündliche Prüfung abgenommen wurde. Zu Gast waren hierbei ferner verschiedene Juristen aus der Sport- und eSport-Branche.

Des Weiteren fand im Wintersemester 2019/2020 auch ein Schwerpunktseminar (Teil der Ersten Juristischen Prüfung im Freistaat Bayern) von Prof. Dr. Martin Maties und Nepomuk Nothelfer zum Thema „Arbeit mit und am Computer – unter besonderer Berücksichtigung des eSports“ statt. Themen waren: „Minderjährige als Arbeitnehmer“, „Grenzüberschreitende Telearbeit“, „Grenzen der Bildschirmarbeit“, „Arbeit an Sonn- und Feiertagen“, „Arbeitsschutz im Home-Office“, „Das Recht am Arbeitsergebnis“, „Verhalten gegenüber Sponsoren“, „Rechtsbeziehungen von Arbeitnehmern in Projekten/Teams“, „Erfolgsbezogene Vergütung zusätzlich zum Grundgehalt“, „Kündigungerschwernisse bei Beendigung durch den Arbeitnehmer“, „Kündigungsgründe wegen Verfehlungen gegenüber Dritten“ und „Befristungsmöglichkeiten von Verträgen mit eSportlern“.

Ferner hielten Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer am 20.11.2019 einen mehrstündigen Workshop zum eSport-Recht am Institut für eSports (Hochschule für angewandtes Management) in Ismaning/München. Das Institut für eSports ist unter anderem verantwortlich für den ersten und größten Studiengang zum eSport-Management in Europa. Aufgrund der erfolgreichen Lehrveranstaltung wurde den Dozenten ein künftiger Lehrauftrag angeboten. Ab dem Wintersemester 2020/2021 werden sie für die Zukunft drei Vorlesungen an verschiedenen deutschen Standorten übernehmen, unter anderem die Vorlesung zum Zivil-, Unternehmens- und Arbeitsrecht und die Vorlesung zu den rechtlichen Besonderheiten im Ökosystem des eSports.

VI. Kooperationen und Assoziationen

Elementar für die Wissenschaft ist der Austausch mit Kollegen aller Disziplinen sowie der Praxis. Daher macht es sich die Forschungsstelle zur Aufgabe, offizielle Kooperationen mit verschiedenen hochklassigen Unternehmen, Organisationen und Institutionen aufzubauen. Zum jetzigen Zeitpunkt sind unsere Partner aus der anwaltlichen Praxis die Kanzleien SKW Schwarz und Stadler Völkel Rechtsanwälte. Finalisiert werden derzeit Kooperationen mit den Kanzleien Baker McKenzie (Deutschland), MELCHERS Rechtsanwälte und von appen I jens legal. Wissenschaftliche Kooperationen wurden geschlossen mit dem Esports Research Network und dem Institut für eSports an der Hochschule für angewandtes Management. Aus der eSport-Branche konnte die international führende eSport-Organisation G2 Esports als Partner gewonnen werden. Weitere Kooperationen befinden sich derzeit in Verhandlungen, bspw. mit der Gewerkschaft ver.di (München) oder der deutschen eSport-Hochschulliga, University eSport Germany.

VII. Fazit

Es lässt sich abschließend festhalten, dass die Forschungsstelle für eSport-Recht ihrem hochgesteckten Ziel unermüdlich gerecht werden möchte. Unabhängig davon, ob es sich um Forschung oder Lehre handelt, bemüht sich die Forschungsstelle national wie international, ihren Teil zu einer gesunden Entwicklung der eSport-Branche beizutragen. Neben den aufgeführten Aktivitäten berät sie daher ferner Politiker, Praktiker und andere Wissenschaftler.

Begriffsbildung im eSport-Recht

*Prof. Dr. Martin Maties**

I. Einleitung

Das Erste und Vornehmste, was ein Jurist tun muss, ist zu (er-)klären, worüber er sprechen bzw. schreiben wird. Seit jeher ist bei guten Gesetzen und dem Umgang mit diesen vorab die sog. „Begriffsfrage“ zu klären. Bereits *Wittgenstein* wusste in seinem *Tractatus logico-philosophicus* im siebten und letzten Abschnitt, dass man sich zunächst über den Inhalt des Gesamten und dessen Verständnis Gedanken machen muss, bevor man sich äußert oder weitergehende Gedanken anstellt: „Wovon man nicht sprechen kann, darüber muss man schweigen.“¹

Wenn man also von eSport spricht, so ist zunächst fraglich, was dies ist. Sodann stellen sich die Folgefragen, die daran anknüpfen.

1. Notwendigkeit der Begriffsbestimmung

Eine Regelung oder juristische Ausprägung einer Materie muss unterbleiben, wenn es keine Notwendigkeit gibt, dass sie existiert. Bereits *Charles Baron de Montesquieu* erkannte: Wenn es nicht notwendig ist, ein Gesetz zu machen, dann ist es notwendig, kein Gesetz zu machen. Es stellt sich mithin sogar die Frage, ob eine unnötige Regelung rechtswidrig ist. Doch wann ist eine Regelung notwendig? Wenn es keinen rechtlichen Streit gibt und auch nicht geben kann, besteht keine Notwendigkeit einer Regelung. In der eSport-Szene fand sich lange Zeit der Spruch: „eSport klagt nicht“. Dies ist jedoch nur bedingt richtig. Das Nichtbekanntwerden juristischer Streitigkeiten bedeutet nicht, dass diese nicht existieren. Vielmehr ist davon auszugehen, dass die Dunkelziffer der Rechtsstreitigkeiten nicht gering ist. So wurde bereits in der Sendung *Makro* auf 3Sat darüber berich-

* Der Verfasser ist Inhaber der Professur für Bürgerliches Recht, Arbeits- und Sozialrecht sowie Methodenlehre an der Universität Augsburg und Gründer sowie Leiter der Forschungsstelle für eSport-Recht (FeSR).

1 *Wittgenstein*, *Tractatus logico-philosophicus*, London 1922.

tet, dass jugendliche Spieler „über den Tisch gezogen“ wurden.² Auch ist durch die beabsichtigte Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung wegen eventueller Einreiseschwierigkeiten für professionelle eSportler deutlich geworden, dass die Materie keine geringe rechtliche Relevanz hat. Dem vorausgehend wurde in der Sitzung des Sportausschusses des Deutschen Bundestags am 20.02.2019 auf politischer Ebene heftig darüber gestritten, ob eSport Sport ist. Dort zuhörend merkte man, dass die Diskussion z.T. sehr emotional geführt wurde. Sie ist ihrerseits aber wegen der steuerrechtlichen Privilegierung des Sports in § 52 Abs. 1 S. 1, Abs. 2 S. 2 Nr. 21 AO rechtlich bedeutsam und sollte nicht mit purer Emotion und der Frage „Wollen wir dies?“ beantwortet werden. Solange und soweit keine eigenständige Regelung zur Bejahung oder Ablehnung eines steuerrechtlichen Privilegs für den eSport existiert, wird die Frage der Subsumtion dessen unter den Sportbegriff relevant sein.

2. eSport in tatsächlicher Hinsicht

Bei der tatsächlichen Bedeutung des eSports kann man zum einen die Nutzung und Akzeptanz des eSports in der nationalen Bevölkerung betrachten und zum anderen die wirtschaftliche Bedeutung für den Standort Deutschland. Durch die Zahl der aktiven oder passiven Teilnehmer am eSport (Athleten und Zuschauer) wird die Akzeptanz in der eSports-Szene erfasst, aber auch die Akzeptanz der nicht in einer Form am eSport Teilnehmenden wird für die rechtliche Beurteilung und künftige Rechtsentwicklung von Bedeutung sein. So wird dies insbesondere für die Frage der Anerkennung als Sport und/oder als gemeinnützig von Relevanz sein. Denn die Gemeinnützigkeit richtet sich, wie das Wort nahelegt (es kommt von „der Allgemeinheit nützlich sein“), nicht nur an die Teilnehmenden, sondern nach allen bzw. nach den Vorteilen der Gemeinschaft. Dabei ist – zumindest nach der steuerrechtlichen Literatur – die „Allgemeinheit“ nicht notwendig identisch mit der Gesamtheit der Bundesbürger oder deren Mehrheit. Nicht erforderlich ist, dass der zu fördernde Personenkreis selbst die „Allgemeinheit“ darstellt, sondern ausreichend ist, dass die Auswahl nicht

2 Makro 3sat, eSports: Über den Tisch gezogen, abrufbar unter <http://www.3sat.de/mediathek/?mode=play&obj=79417> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

aus einem Personenkreis getroffen wird, der nicht als „Allgemeinheit“ angesehen werden kann.³

a) Gesellschaftliche Bedeutung des eSports

Wenn eine Materie eine Randerscheinung von geringem gesellschaftlichem und wirtschaftlichem Wert ist, könnte man ggf. auf Regelungen verzichten. Die tatsächliche Bedeutung des eSports in Deutschland (hierauf ist abzustellen, da auch nur für Deutschland die Begriffsbildung verbindlich erfolgen kann und darf) ist aber bereits sehr groß. Die gesellschaftliche Bedeutung des eSports lässt sich durch die Anzahl der aktiven Spieler und Zuschauer ausmachen. Da das „Massenphänomen eSport“⁴ noch relativ jung ist, sind nicht nur die aktuellen Zahlen zugrunde zu legen, sondern es ist auch die Entwicklung zu beachten. Hierbei muss berücksichtigt werden, dass es zwar Studien darüber gibt, wie viele Menschen weltweit, in Europa oder in Deutschland selbst eSport im gleich zu bestimmenden Sinne betreiben, die Zuverlässigkeit der statistischen Erhebungen ist jedoch unklar, da die Erhebungswerte oftmals nicht offen gelegt werden und die ausgewerteten nur begrenzt repräsentativ sind. Dennoch sind die vorliegenden Zahlen mehr als beeindruckend und zeigen die gesellschaftliche Bedeutung für die Bevölkerung.⁵

Die Anzahl der aktiven eSportler in Deutschland lag im Jahr 2018 bei 3 Millionen Spielern.⁶

3 Gersch, in Klein, Abgabenordnung, 14. Auflage, München 2018, § 52 Rn. 2 – 7 (zit.: Klein/Bearbeiter AO).

4 Begriff nach der Sendung Makro 3Sat, abrufbar unter <https://www.3sat.de/gesellschaft/makro/esports-ueber-den-tisch-gezogen-100.html?mode=play&obj=79417> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

5 Newzoo, Global Esports Market Report 2020, abrufbar unter https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2020_Global_Esports_Market_Report.pdf?utm_campaign=Esports%20Market%20Report&utm_source=hs_automation&utm_medium=email&utm_content=837710388&_hsenc=p2ANqtz-8frPwlfXshA6sNW2k1R40mKqMNYb2W7aYnNDEGINJrHcTygmcKk7LqzYyv3OQb0u8TUnf_cjCAHa_9K1YIlez0vwim-SEwMHDlYAosPSfBuKqy7Upw&_hsmi=83771038, (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

6 Steinlechner, Gaming: Über 3 Millionen deutsche Spieler treiben regelmäßig E-Sport, abrufbar unter <https://www.golem.de/news/gaming-ueber-3-millionen-deutsche-spieler-machen-regelmaessig-e-sport-1801-132296.html> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

Die Zahl der Zuschauer bei eSports-Events lag im Jahr 2019 bei 443,1 Millionen.⁷

Die Zahlen belegen eindeutig, dass das Phänomen eSport keine Randscheinung ist, die im rechtlich unregelten Bereich existieren kann und darf.

Die gesellschaftliche Bedeutung zeigt sich mittlerweile auch im organisierten Bereich des Sports bzw. der traditionellen Sportvereine. So haben sich folgende deutsche Sportclubs im eSport bereits engagiert und eigene Abteilungen für den eSport eingerichtet: Hertha BSC, 1. FC Nürnberg, FC Schalke 04, VfB Stuttgart, VfL Bochum, RB Leipzig, VfL Wolfsburg, Eintracht Frankfurt, FC Bayern München, Bayer 04 Leverkusen, 1. FC Köln.⁸

b) Wirtschaftliche Bedeutung des eSports

Die wirtschaftliche Bedeutung ist – neben der Anzahl der aktiven und passiven Teilnehmer am eSport – einer der beiden wichtigen Faktoren, die eine rechtliche Regelung (sofern und soweit nötig) oder zumindest Aufarbeitung indizieren. Die wirtschaftliche Dimension kann man anhand der Studie „Let’s play“ von Deloitte bereits gut erkennen.⁹ Die wirtschaftliche Bedeutung ist – wie auch bei anderen Branchen – aus verschiedenen Perspektiven beurteilbar: Zum einen aus Sicht derer, die den eSport-Titel rechtlich kontrollieren (Publisher), zum anderen aus Sicht derer, die Events veranstalten (Ligabetreiber),¹⁰ und natürlich aus Sicht der Spieler (ggf. in Organisationen oder alleine); des Weiteren aus Sicht der Sponsoren als Finanzierungsquelle und der Werbetreibenden sowie der Übertragungsplattformen als Distributoren (bspw. Streamingdienste, Video on Demand usw.). Der Branche des eSports wird (weltweit) ein Umsatz von

7 Matta, eSports: Zuschauerzahl wächst weltweit auf 443,1 Millionen, abrufbar unter <https://www.notebookcheck.com/eSports-Zuschauerzahl-waechst-weltweit-auf-443-1-Millionen.431228.0.html> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

8 Ran/ProSiebenSat.1 Media, Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv, abrufbar unter <https://www.ran.de/esports/bildergalerien/diese-bundesligisten-sind-im-esport-aktiv> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

9 Deloitte University EMEA CVBA, Let’s Play! The European esports market, 2019, abrufbar unter <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/ec/Documents/technology-media-telecommunications/Lets%20Play!%20The%20European%20esports%20market9073.pdf>, S. 8 (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

10 Wobei oftmals Personenidentität zwischen Ligabetreiber und Publisher besteht.

950,6 Millionen Dollar zugeschrieben.¹¹ Auch hier ist eine Tendenz zu erkennen: Während sich der Umsatz im Jahr 2016 noch auf 50 Mio. Euro belief, waren es im Jahr 2018 bereits 70 Mio. Euro.¹² Für das Jahr 2020 werden rund 130 Mio. Euro prognostiziert.¹³ Nur als Ausblick für die weltweite Entwicklung: Für das Jahr 2021 werden 1,65 Milliarden US-Dollar Umsatz im eSport-Markt erwartet.¹⁴

Die wirtschaftliche und rechtliche Bedeutung ist nicht nur für die Gesamtbranche interessant, sondern auch für die einzelnen Spieler, da die „Gefahr“ besteht, dass durch die wirtschaftlich lukrative Perspektive viele (junge) Menschen versuchen könnten, ebenso erfolgreich zu werden wie ihre Idole. Exemplarisch sei nur der wohl bekannteste eSportler herausgegriffen. Der Streamer Richard Tyler Blevins, geb. 1991, ist in der Community unter dem Namen „Ninja“ und „NinjasHyper“ bekannt. Dieser streamte unter anderem im Jahr 2018 seine Spiele des eSport-Titels Fortnite über die derzeit größte Streamingplattform Twitch. Momentan weist Ninja trotz seines Wechsels zur Streamingplattform Mixer bei Twitch noch immer 14,7 Millionen Follower auf.¹⁵ In einem Interview mit der Zeitung Gamestar verriet er sein Einkommen aus dem Jahr 2018. Dieses belief sich auf 10 Millionen US-Dollar (etwa 8,8 Millionen Euro).¹⁶ Dass

11 Newzoo, Global Esports Market Report 2020, abrufbar unter https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2020_Global_Esports_Market_Report.pdf?utm_campaign=Esports%20Market%20Report&utm_source=hs_automation&utm_medium=email&utm_content=83771038&_hsenc=p2ANqtz-8frPwlfXshA6sNW2k1R40mKqMNYb2W7aYnNDEGINJrHcTygmcKk7LqzYyv3OQb0u8TUnf_cjCAHa_9K1Ylez0vwim-SEwMHDlYAosPSfBuKqy7Upw&_hsmi=83771038, S. 28 (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

12 Deloitte, Let's Play – The European market, https://www.deloitte-mail.de/custloads/141631293/md_1636181.pdf?sc_src=email_3816276&sc_lid=156646165&sc_uid=hDruftMt7M&sc_lid=800, S. 7 (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

13 Statista, Umsatz mit eSports in Deutschland von 2013 bis 2018 und Prognose bis 2023, 2020, abrufbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/737326/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-in-deutschland/> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

14 Statista, Umsatz mit eSports in Deutschland von 2013 bis 2018 und Prognose bis 2023, 2020, abrufbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit/> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

15 Twitchmetrics, The Most Followed Streamers, June 2020, abrufbar unter <https://www.twitchmetrics.net/channels/follower> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

16 Köhler, 10 Millionen dank Fortnite – Twitch-Star Ninja verrät, wie viel Geld er 2018 verdient hat, abrufbar unter <https://www.gamestar.de/artikel/10-millionen-dank-fortnite-twitch-star-ninja-verraet-wie-viel-geld-er-2018-verdient-hat,3338856.html> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

dieser Verdienst die Begehrlichkeit des Nachahmens weckt, ist nicht verwunderlich. Doch auch im deutschsprachigen Raum wurden immense Summen verdient. So errang der 17-jährige David „Aqua“ Wang an einem Wochenende Preisgelder i.H.v. 1,5 Mio. US-Dollar.¹⁷

c) Folgerungen

Die Notwendigkeit der rechtlichen Handhabung des Themenkomplexes eSport liegt mithin auf der Hand. Fraglich ist jedoch, ob es notwendig ist, neue Regelungen zu schaffen oder ob man mit dem bestehenden Rechtssystem bereits für die rechtlichen Herausforderungen des eSports gewappnet ist. Ist dies nicht der Fall, so würde dies bedeuten, dass es notwendig sein kann, Gesetze zu schaffen. Dies gilt jedoch nur, wenn wir mit der bestehenden Rechtslage nicht Herr der sich stellenden Probleme werden können. Denn insofern gilt das oben Gesagte.

Die Zahl der Probleme, die zu handhaben sind, sind m.E. so vielfältig, dass sie in einem einzelnen Tagungsband nicht ansatzweise alle behandelt werden können. Aus diesem Grund wurde die Forschungsstelle für eSport-Recht an der Universität Augsburg gegründet.

3. eSport in rechtlicher Hinsicht zur Zeit der Tagung

Die rechtliche Bedeutung (besser: rechtliche Untersuchung) des eSports in Deutschland belief sich zum Zeitpunkt der ersten Tagung der FeSR auf folgende Rechercheergebnisse bei Juris und Beck-online:

Bei Juris fand sich der Begriff eSport (in unterschiedlichen Schreibweisen) in folgender Häufigkeit wieder:

Aufsätze: 20, Gesetzgebungsverfahren: 1x Legislativvorschlag (EU-Ebene), 14x BT-Drucksachen, Urteile: 0, Beiträge in Sammelwerken: 1x Handbuch, 2x Kommentare (bei 5 Einträgen), Vorschriften: 1x VV SH.¹⁸

17 Heute, Das macht Fortnite-Champ David mit 1,5 Mio. Dollar, 2019, abrufbar unter <https://www.heute.at/s/david-aqua-wang-fortnite-champion-das-will-er-mit-seinem-preisgeld-machen-48951301> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020); Pabst, Mit 17 Millionär, mit 25 in Pension – Karriere eines „eSportlers“, abrufbar unter <https://www.diepresse.com/5666830/mit-17-millionar-mit-25-in-pension-karriere-eines-esportlers> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

18 Mithin waren es bei Juris insgesamt 42 Treffer bzw. Quellen [Stand 15.05.2019].

Auch bei Beck-online war die Ausbeute nicht viel größer (wobei die gefundenen Ergebnisse meist inhaltsgleiche Quellen waren):

Aufsätze: 34, Meldungen: 12, Urteile: 6 Treffer in 4 Urteilen (2x Wettbewerbsrecht, 1x Steuerrecht und 1x Strafrecht), Beiträge in Sammelwerken: 11 Kurzbeiträge in 1 Handbuch und 8 Kommentaren.¹⁹

Man kann mit Fug und Recht sagen, dass die Materie bis zu dem damaligen Zeitpunkt rechtlich unterbeleuchtet war und noch immer ist, da kaum weitere Lichtquellen hinzugekommen sind; auch wenn das rechtliche Bewusstsein für den eSport wächst. Eine wirklich belastbare inhaltliche Definition des Begriffs eSport fand sich damals nicht und ist bis dato auch noch nicht abschließend geklärt.

II. Begriffsbildung

Eine saubere juristische Begriffsbildung ist nicht die Aufstellung von Hypothesen oder die Wiedergabe einer dem Verfasser wünschenswerten Definition, sondern die methodische Herleitung eines Begriffs. Als methodisch anerkannte Möglichkeiten der Begriffsbildung haben sich die teleologische Begriffsbildung und die ontologische Begriffsbildung etabliert. Wobei, sofern dies möglich ist, der teleologischen Begriffsbildung der Vorzug zu geben ist. Bevor man sich der juristischen Begriffsbildung zuwendet, ist jedoch die (umgangs-)sprachliche Verwendung des Begriffs anzusprechen.

1. Sprachliches

Bereits die Schreibweise des Begriffs eSport ist fraglich. So müsste man den Begriff nach dem Duden „E-Sport“ schreiben.²⁰ Jedoch ist zu berücksichtigen, dass dies den Gesetzgeber nicht bindet. Dies ergibt bereits der altbekannte Vergleich bei dem Begriff „Darlehen“ im Gesetz bei § 488 BGB und „Darlehn“ im Duden²¹. Die Gemeinschaft der „Spieler/Athleten“ scheint sich jedoch mit der Schreibweise „eSport“ durchgesetzt zu haben, die mittlerweile szenetypisch ist und so auch namensstiftend für unsere Website

19 Mithin waren es bei Beck-online insgesamt 63 Treffer bzw. Quellen [Stand 15.05.2019].

20 Duden, E- Sport, abrufbar unter <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/E%20Sport> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

21 Duden, Darlehn, abrufbar unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Darlehn> (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

www.eSport-recht.de. Auch der Gesetzgeber hat sich diese Schreibweise zu eigen gemacht und verwendet im Regierungsentwurf (vom 06.11.2019) zur Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung die Schreibweise „eSport“²².

Anders als die Schreibweise ist die sprachliche Bedeutung jedoch keine reine Rabulistik, sie hat große Bedeutung für die rechtliche, gesellschaftliche und auch wirtschaftliche Dimension. Die Akzeptanz einer Materie steigt und fällt mit der Namensgebung. Aufgrund dessen sprach *Frau Prof. Dr. Carmen Borggrefe* (Universität Stuttgart) in der öffentlichen Anhörung des Sportausschusses des Bundestags zum Thema „Entwicklung des eSports in Deutschland“ davon, dass eine Bezeichnung des eSports als Sport nicht möglich sei, da nicht einmal ein sinnhafter Name für die Tätigkeit des eSports denkbar sein solle, da Sport typischerweise nach der Tätigkeit bezeichnet wird. Sie sprach von der Sportart des „Tastaturdrückens“ und „Mausklickens“.²³ Dies ist als mündliche Polemik jedoch zu vernachlässigen. Niemand käme auf die Idee die ehrenwerten Sportarten des Judos (wörtlich „sanfter/flexibler Weg“) als „Ziehen und Werfen“ zu bezeichnen, die des Golfens als „Schlagen eines kleinen Balles mittels Schläger“ zu betiteln. Zuzugeben ist *Borggrefe* allerdings, dass häufig das Sportgerät namensprägend ist. Doch auch bei Sportarten ohne Gerätschaft finden sich neutrale Namen. So würde wohl niemand – um ebenfalls etwas polemisch zu sein – im Falle des mangelnden Sportgerätes beim Boxen die Tätigkeit zielorientiert als „Körperverletzungen zufügen/versuchen“ oder weniger polemisch als „Faustkampf“ betiteln, auch wenn dies inhaltlich zutreffend wäre. Bereits mit der Namensgebung kann die innerliche Haltung des sich Artikulierenden offenkundig hervortreten.

22 Bundesministerium für Arbeit und Soziales, Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung, 2019, abrufbar unter https://www.bmas.de/SharedDocs/Downloads/DE/PDF-Gesetze/Regierungsentwurfe/reg-%20mantelvo-zur-aenderung-der-beschv-und-der-aufenthv.pdf?__blob=publicationFile&v=3, S. 6 (zuletzt aufgerufen: 17.06.2020).

23 Vgl. *Borggrefe*, in Sportausschuss des Deutschen Bundestags, Wortprotokoll der. 20 Sitzung (Protokoll-Nr. 19/20), abrufbar unter <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf>, S. 17, 33.

2. Methodik der Begriffsbildung im Allgemeinen

Für das Verständnis und die Auslegung von Begriffen ist zu ermitteln, welche Bedeutung die Tatbestandsmerkmale im Gesetz haben. Problematisch ist, dass der Begriff des eSports und auch der Folgefrage, der wir uns widmen wollen, was Sport ist, keine gesetzliche Definition oder Stütze im Gesetz hat.

Die beiden üblichen Wege der Begriffsbildung kommen zum einen vom (Schutz-)Zweck des jeweiligen Gesetzes (teleologische Begriffsbildung) und zum anderen von der Betrachtung des tatsächlichen Phänomens (ontologische Begriffsbildung).

a) Teleologische Begriffsbildung

Sofern möglich, sind Begriffe teleologisch zu bilden.²⁴ Dies fußt auf der berechtigten Annahme, dass die Auslegung eines Begriffs zum Ziel hat, den Willen des Gesetzgebers zu ermitteln.²⁵ Wenn jedoch das Regelungsziel anhand des Willens des Gesetzgebers zu ermitteln ist, so liegt der Grund darin, dass der Rechtsanwender den vom Gesetzgeber vorangegangenen Weg nachvollziehen können muss, um dem Demokratieprinzip (in Form der effektiven Gewaltenteilung) zu genügen.

Der (Schutz-)Zweck des Gesetzes ist mithin zu ermitteln und die Definition so zu bilden, dass der Zweck bestmöglich erreicht wird.

Insofern ist es problematisch, dass der Gesetzgeber den Inhalt des Begriffs eSport und auch des Sports in keiner Weise im Gesetz kodifiziert hat, sondern den jeweiligen Begriffsinhalt voraussetzt.

Da die Schutzzwecke der jeweiligen Gesetze unterschiedlich sein können, ist es möglich, dass derselbe Begriff in unterschiedlichen Gesetzen auch unterschiedliche Bedeutungen haben kann.²⁶ Dies ist konsequente Folge dessen, dass der Gesetzgeber in den Gesetzen auch unterschiedliche

24 Vgl. hierzu instruktiv *Wank*, Juristische Methodenlehre, München 2020, § 8 Rn. 16 ff.; *Wank*, Die juristische Begriffsbildung, München 1985, S. 77 ff.; *Engisch*, Einführung in das juristische Denken, 12. Auflage, Stuttgart 2018, S. 197; *Larenz*, Methodenlehre der Rechtswissenschaft, 6. Auflage, Heidelberg 1991, S. 440 f.; *Rüthers/Fischer/Birk*, Rechtstheorie, 11. Auflage, München 2018, Rn. 169, 730a; *Zippelius*, Juristische Methodenlehre, 11. Auflage, München 2012, § 10 III.

25 Vgl. zum Auslegungsziel *Rüthers/Fischer/Birk*, Rechtstheorie, Rn. 717 ff.; *Wank*, Die Auslegung von Gesetzen, 6. Auflage, München 2015, S. 29 ff.

26 *Wank*, Die juristische Begriffsbildung, S. 110 ff.