

I. Einführung

Patrick Petschinka

Literatur: *Berka*, Verfassungsrecht⁸ (2021); *Campara-Kopeinig*, E-Sport vor dem Level Up? ZTR 2019, 109; *Campara-Kopeinig/Shmatenko*, «Ready? Fight!» Player vs. Player im eSport, in Wallentin (Hrsg), Fokus Sport – Das Recht II (2022) 181; *Fischer/Menz*, Implementierung der Organisationsstrukturen des Wettkampfsports im eSport – Vorteile, Hindernisse, Ausblick, in Maties (Hrsg), eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog (2020) 101; *Francken/Nothelfer/Schlotthauer*, Der Arbeitnehmer im professionellen eSport, NZA 2019, 865; *D. Frey/van Baal*, Publisher, in D. Frey (Hrsg), eSport und Recht (2021) 128; *V. Frey*, Einführung, in D. Frey (Hrsg), eSport und Recht (2021) 27; *Görlich/Breuer*, Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen, in Breuer/Görlich (Hrsg), E-Sport – Status quo und Entwicklungspotenziale² (2022) 1; *Hentsch*, Die Urheberrechte der Publisher bei eSport, MMR-Beilage 2018, 3; *Maties*, Begriffsbildung im eSport-Recht, in Maties (Hrsg), eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog (2020) 19; *Maties/Nothelfer*, Die Zulässigkeit von Online-Wetten auf eSport-Ereignisse, ZfWG 2021, 128; *Nothelfer*, Das deutsche eSport-Visum (Teil I), LR 2020, 266; *Nothelfer*, Das deutsche eSport-Visum (Teil II), LR 2020, 276; *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem (2022); *Nothelfer/Petschinka*, Das Versäumnis des Gesetzgebers in der Causa eSport und dessen Auswirkungen auf die Praxis, SpoPrax 2021, 26; *Nothelfer/Petschinka*, Wetten auf eSport-Ereignisse in Deutschland und Österreich, SpoPrax 2022, 20; *Nothelfer/Trunk*, Virtuelle Sportsimulationen in verbands- und rechtspolitischer Hinsicht, SpoPrax 2022, 66; *Öhlinger/Eberhard*, Verfassungsrecht¹³ (2022); *Petschinka*, Zwischen jugendgefährdenden Medien und Alterskennzeichnungen: Jugendschutzrechtliches zum eSport in Österreich, SpoPrax 2021, 164; *Petschinka*, Ist eSport Sport? in Bajlicz et al (Hrsg), Recht im Umbruch – Umbruch im Recht (2022) 295; *Petschinka/Piska*, eSport-Recht, in König/Mitterecker (Hrsg), Praxishandbuch des österreichischen Sportrechts (2022) 847; *Petschinka/Rapani*, Jugendschutz bei Computerspielen, MR 2021, 355; *Petschinka/Toth*, Ein gesetzliches Sonderrecht für den (Berufs-)Sport? in Wallentin (Hrsg), Fokus Sport – Das Recht II (2022) 249; *Piska/Petschinka*, eSport in Österreich: eine rechtliche Navigationshilfe, ZTR 2019, 63; *Piska/Petschinka*, eSport: alte Rechtsfragen – neu gestellt, ecolex 2019, 637; *Potacs*, Rechtstheorie² (2019); *Schlotthauer*, Besonderheiten bei der Gestaltung des eSport-Sponsoringvertrags, in Maties (Hrsg), eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog (2020) 179; *Scholz*, eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming (2019).

A. Ausgangspunkt

1. Aufstieg zum Massenphänomen

Computerspiele haben in den letzten Jahrzehnten stark an Bedeutung gewonnen und sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Sie dienen einer großen Anzahl an Menschen als Freizeitgestaltung. Für eine kleine Anzahl an Menschen wurde das Computerspielen indessen sogar zur Arbeit.¹

Im Jahr 2022 hat rund ein Drittel der Weltbevölkerung Computerspiele gespielt.² Auch die Österreicher leisten ihren Beitrag dazu: Eine Umfrage des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware hat ergeben, dass rund 5,3 Millionen Österreicher regelmäßig spielen.³ In Anbetracht dieser gesellschaftlichen Relevanz ist es wenig überraschend, dass der Gaming-Markt⁴ weltweit inzwischen nahezu gleich viel Umsatz generiert wie die Sektoren „Fernsehen“, „Film“ und „Musik“ zusammen.⁵ Computerspiele stehen damit an der Spitze der Unterhaltungsindustrie.

Das war nicht immer so: Der Beginn des Computerspielzeitalters reicht in die 1950er-Jahre zurück.⁶ Die Spiele *Tennis for Two* und *Spacewar!* werden oft als die ersten Computerspiele angesehen.⁷ Von diesem Zeitpunkt an hat die Branche eine rasante Entwicklung genommen. Die goldene Ära der Arcade-Spiele (1970er-Jahre) markiert eine erste Zäsur. Erstmals war es vielerorts möglich, in verschiedenen Spielen (nacheinander) gegeneinander anzutreten. Ziel war es, den Highscore der Kontrahenten zu knacken und an die Spitze der Bestenliste zu gelangen.

1 Vgl. *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (859 f).

2 *Newzoo*, Global Games Market Report 2022, <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> (abgefragt 15.6.2023).

3 Die Spielenden sind im Durchschnitt 36 Jahre alt; siehe dazu <https://www.ovus.at/wp-content/uploads/2021/12/Infografik-Gaming-in-Austria-2021.jpg> (abgefragt 15.6.2023).

4 Es ist darauf hinzuweisen, dass der eSport nur einen kleinen Teil des Gaming-Marktes ausmacht; siehe dazu *Nothelfer*, LR 2020, 266 (267); zur Abgrenzung zwischen eSport und Gaming unten B.1.

5 Siehe statt vieler *Benrath*, Eine Riesenbranche, die kaum wer kennt, <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/schneller-schlau/gamescom-so-viel-geld-wird-mit-gaming-erloest-18248988.html> (abgefragt 15.6.2023); man kann von den im Raum stehenden Statistiken und Zahlen freilich halten, was man will, völlig ignorieren darf man sie aber nicht.

6 Zur Geschichte des eSports siehe *Görlich/Breuer* in Breuer/Görlich² 1 (2 ff); *V. Frey* in D. Frey 27 (29 ff).

7 Vgl. *Scholz*, eSports 19.

Der Wettkampfcharakter wurde in den 1990er-Jahren durch die zunehmende Verbreitung des Personal Computers und des Internets sowie durch die Zunahme von (multiplayerfähigen) Computerspielen auf ein neues Level gehoben. Den Beginn dieser Entwicklung markiert das Spiel *Quake*. In diese Zeit geht auch der Begriff „eSport“⁸ zurück.⁹ Den Anfang machten LAN-Partys. Das sind Veranstaltungen, bei denen sich (zahlreiche) Spieler – vorerst im privaten Wohnbereich, später auch an öffentlichen Orten vor Publikum – mit ihren Computern durch ein lokales Netzwerk verbinden, um in Computerspielen gegeneinander anzutreten. Mit der Zeit etablierten sich auch internationale Turniere. Von besonderer Bedeutung waren die World Cyber Games (WCG Challenge), die zu Beginn der 2000er-Jahre vom Unternehmen Samsung initiiert und mitunter als „Olympische Spiele des eSports“ bezeichnet wurden.¹⁰

Die Weltfinanzkrise zwischen 2007 und 2009 verpasste der eSport-Branche einen Dämpfer. Der Rückzug zahlreicher Sponsoren führte zu einem ausgedünnten Veranstaltungskalender, geringeren Preisgeldern und Gehaltskürzungen bei den Organisationen. Seit 2014 lässt sich aber wieder ein rapider Aufstieg beobachten:

Die örtliche Begrenzung des Wettkampfs ist durch die fortschreitende Digitalisierung und Vernetzung zunehmend beseitigt worden.¹¹ Spieler können nunmehr gegeneinander antreten, ohne physisch zusammenkommen zu müssen. Diese Vorzüge hat nicht zuletzt die COVID-19-Pandemie offengelegt: Während nahezu die gesamte Welt temporär zum Stillstand kam, konnten die elektronischen Wettkämpfe weitgehend fortgesetzt werden.¹² Dennoch lebt auch der eSport von „Offline-Veranstaltungen“.¹³ Das hat die Pandemie mindestens ebenso eindrucksvoll gezeigt.

Das Sponsoring ist zur wichtigsten Einnahmequelle der Branche herangewachsen.¹⁴ Während endemische Partner wie Samsung, Logitech und Intel bereits Sponsoren der ersten Stunde sind, nutzen nun vermehrt auch nicht endemische Partner den eSport als Marketingplattform und wollen mit ihrem Engagement neue Zielgruppen erschließen (Stichwort: „Unreach-

8 Näher unten B.1.

9 *Görlich/Breuer* in Breuer/Görlich² 1 (1).

10 Vgl. *Görlich/Breuer* in Breuer/Görlich² 1 (14).

11 *Francken/Nothelfer/Schlotthauer*, NZA 2019, 865 (866).

12 Dazu bereits *Petschinka* in Bajlicz et al 295 (296).

13 Zur rechtlichen Einordnung siehe das veranstaltungsrechtliche Kapitel (V.C.3.).

14 *Gough*, Global revenue of the eSports market 2022, by segment, <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/> (abgefragt 15.6.2023).

bles“).¹⁵ Dazu gehören in Österreich namhafte Unternehmen wie A1, Erste Group oder Red Bull. Zudem entdecken die Wettanbieter den Markt für sich. Sie bieten Wetten auf eSport-Ereignisse an und gehen ebenfalls Kooperationen mit den Stakeholdern der Branche¹⁶ ein.¹⁷

Mit dem zunehmenden Engagement von potenten Sponsoren schnellen die Preisgelder in die Höhe.¹⁸ Das höchste Preisgeld wurde bislang (soweit ersichtlich) beim *Dota 2*-Turnier „The International 2021“ ausgezahlt (rund 40 Millionen US-Dollar). Medienberichten zufolge soll beim „Gamers8 2023“ ein Preispool von rund 45 Millionen US-Dollar ausgeschüttet werden.¹⁹

Bei diesen Wettkämpfen kommt es inzwischen nicht selten vor, dass Hallen und Stadien restlos ausverkauft sind. Hinzu kommen Millionen von Zuschauern auf Streaming-Plattformen wie Twitch oder YouTube;²⁰ selbst im linearen Fernsehen können eSport-Veranstaltungen verfolgt werden. Das gilt vor allem für Vorreiternationen wie Südkorea.²¹ Aber auch in Österreich finden die elektronischen Wettkämpfe zunehmend Beachtung. Das steigende Interesse zeigt sich nicht zuletzt bei Veranstaltungen wie dem „A1 Austrian eSports Festival“, dem Finale der „eBundesliga“, der „VulkanLAN“ oder dem Fighting Game-Turnier „Viennality“.

Um die beliebte Freizeitgestaltung des Computerspielens hat sich in den letzten zwei Jahrzehnten ein florierender Wirtschaftszweig gebildet,²² der

15 *Schlotthauer* in *Maties* 179 (179).

16 Zu den Stakeholdern siehe den Überblick im zivilrechtlichen Kapitel (II.B.).

17 Vgl. *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2022, 20.

18 Für einen Überblick siehe *Tenzer*, Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis Februar 2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoehchst-dotierten-esports-turniere/> (abgefragt 15.6.2023).

19 *Chen*, 45 Millionen Dollar Preisgeld! Dieses Esport-Turnier sprengt alle Grenzen, <https://www.esports.com/de/45-millionen-dollar-riyadh-masters-preisgeld-esport-turnier-saudi-arabien-dota-2-rocket-league-gamers8-404812> (abgefragt 15.6.2023).

20 Die monatlichen Zugriffszahlen von Twitch bewegen sich seit Jahren im Bereich von einer Milliarde; siehe dazu *Rabe*, Anzahl der Visits von twitch.tv von März 2019 bis Februar 2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1021471/umfrage/anzahl-der-visits-pro-monat-von-twitchtv/> (abgefragt 15.6.2023).

21 Vgl. *Campara-Kopeinig/Shmatenko* in *Wallentin II* 181 (184 ff).

22 Zu den Umsätzen der Branche siehe nur *Tenzer*, Umsatz im eSports-Markt weltweit in den Jahren 2018 bis 2021 und Prognose für 2022 und 2025, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit/> (abgefragt 15.6.2023).

die Menschen rund um den Globus begeistert.²³ Das Ende der Fahnenstange ist aber noch lange nicht erreicht, zumal der eSport eine dynamische Digitalbranche ist.

2. Rechtliche Implikationen

Mit der zunehmenden Kommerzialisierung und Professionalisierung gehen rechtliche Implikationen einher. Diese sind mannigfaltig und reichen vom Arbeitsrecht über Kartellrecht bis hin zum Veranstaltungsrecht.²⁴ Im Zentrum stehen zunächst grundlegende Fragen: Wer ist befugt, Regelungen für den eSport zu erlassen? Welche Regelungen beschränken die Macht der Publisher? Ist für die Durchführung eines Wettkampfs eine veranstaltungsrechtliche Bewilligung notwendig? Wie ist es um den Jugendschutz bestellt?²⁵ Sind professionelle Spieler als Arbeitnehmer zu qualifizieren? Wie sind sie im Sozialversicherungsrecht einzuordnen? Genießen ausländische Spieler Erleichterungen bei Einreise und Aufenthalt? Können eSport-Vereine den Status der Gemeinnützigkeit erlangen? Dürfen Wetten auf eSport-Ereignisse platziert werden? Sind Lootboxen als Glücksspiel zu qualifizieren?

Daneben müssen aber auch besondere Details geklärt werden: Dürfen österreichische eSportler an Online-Wettkämpfen am Abend bzw in der Nacht teilnehmen?²⁶ Finden Steuererleichterungen wie die Pauschale Reiseaufwandsentschädigung (PRAE) oder die Sportlerpauschalierung Anwendung? Sind eSportler bzw Streamer ausübende Künstler iSd § 66 UrhG? Stellt die Herstellung von Cheat-Software eine Urheberrechtsverletzung dar? Unterliegen Gaming-Häuser den Bestimmungen des Gewerberechts oder dem Veranstaltungsrecht? Welche Rechtsqualität haben die Alterskennzeichnungen der Computerspiele?

Viele dieser Fragen sind nicht neu. Trotzdem stellen sie den Rechtsanwender aufgrund der komplexen Gemengelage vor Herausforderungen: Es treffen

23 Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass der Stand der Branche bisweilen von Diskussionen über Gewaltdarstellungen in Computerspielen, Glücksspiel und Sucht bestimmt wird. Dass Gewaltdarstellungen, Glückselementen und dem Suchtpotenzial adäquat zu begegnen ist, steht außer Frage. Es handelt sich hierbei jedoch weitgehend um Diskussionen betreffend das Massenphänomen Gaming (zur Abgrenzung unten B.1.).

24 Für einen ersten Aufriss siehe *Piska/Petschinka*, ZTR 2019, 63; *dies*, *ecolex* 2019, 637.

25 Der guten Ordnung halber ist darauf hinzuweisen, dass die jugendschutzrechtlichen Rahmenbedingungen an unterschiedlicher Stelle behandelt werden.

26 Stichwort: Zeitverschiebung.

neue Akteure (wie internationale Publisher) auf etablierte Determinanten (wie Regelungen des Sportrechts)²⁷ und disruptive Herausforderungen (wie Digitalisierung und Arbeitswelt 4.0).²⁸

3. Politische Bestrebungen

Das hat inzwischen auch die Politik auf den Plan gerufen. In Österreich nahm der Prozess im Regierungsprogramm 2020-2024 seinen Ausgangspunkt.²⁹ Die Regierungsparteien bekundeten darin ihre Absicht, eine Arbeitsgruppe einzurichten, um den rechtlichen Rahmen hinsichtlich Gemeinnützigkeit und Sport auszuloten. Diese Absichtserklärung mündete am 18. November 2020 in einen Entschließungsantrag.³⁰ Damit ersuchte der Nationalrat die Bundesregierung (insbesondere den Bundesminister für Sport),³¹ eine Arbeitsgruppe zum eSport einzurichten.³² Die Arbeitsgruppe sollte die Möglichkeiten *de lege lata* erörtern und Überlegungen *de lege ferenda* anstellen.

Die Experten haben im Jahr 2021 in sieben Untergruppen getagt: (1) eSport und Sport, (2) Arbeits- und Veranstaltungsrecht, (3) Jugendschutz, (4) Gemeinnützigkeit und steuerrechtliche Themen, (5) Gesundheit, Integrität und Prävention, (6) Genderthematik und Frauen sowie (7) Wetten, Glücksspiel und Lootboxen. Im Sommer 2021 wurden schließlich sowohl legislative als auch strategische Empfehlungen an die Politik ausgesprochen.³³ Seither liegt der Ball beim Gesetzgeber.³⁴

27 Dazu unlängst *Petschinka/Toth* in Wallentin II 249 (254 ff).

28 In diese Richtung geht auch die Beschreibung der Forschungsstelle für eSport-Recht der Universität Augsburg ([esport-recht.de/](https://www.esport-recht.de/)); dazu bereits *Piska/Petschinka*, ZTR 2019, 63 (63); *Petschinka* in Bajlicz et al 295 (296).

29 Regierungsprogramm 2020-2024: Aus Verantwortung für Österreich, <https://www.bundeskanzleramt.gv.at/dam/jcr:7b9e6755-2115-440c-b2ec-cbf64a931aa8/RegProgramm-lang.pdf> (abgefragt 15.6.2023).

30 Entschließungsantrag vom 18.11.2020 betreffend die Prüfung des rechtlichen Rahmens für den E-Sport, 1037/A (E) 27. GP.

31 Entschließung vom 11.12.2020 betreffend die Prüfung des rechtlichen Rahmens für den E-Sport, 123/E 27. GP.

32 Der Autor war Mitglied dieser Arbeitsgruppe.

33 Bericht des Bundesministers für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport betreffend Prüfung des rechtlichen Rahmens für den E-Sport aufgrund der Entschließung des Nationalrates vom 11.12.2020, E 123-NR/27. GP.

34 Zu optimistisch offenbar *Nothelfer/Petschinka*, SpoPrax 2021, 26 (30).

Vorgeschlagen wurden unter anderem:

- politische Integration des eSports (zB durch interministerielle Stelle);
- Sensibilisierung für das PEGI-Alterskennzeichnungssystem;³⁵
- Klarstellung hinsichtlich der Nichtanwendbarkeit der Bestimmungen über Unterhaltungsspielapparate auf Spielkonsolen in den Veranstaltungsgesetzen (oder in den Materialien);³⁶
- Anpassungen im Arbeitszeitrecht;
- Anpassungen im Kinder- und Jugendlichen-Beschäftigungsrecht;
- Visaerleichterungen für die Branche;
- Anerkennung des eSports als gemeinnütziger Zweck;
- Regelung bezüglich pauschaler Ermittlung von Einkünften von professionellen Spielern (angelehnt an die Sportlerpauschalierung);
- Klarstellung hinsichtlich der Inanspruchnahme der PRAE;
- Schutz der Integrität des eSports durch Präventionsmaßnahmen gegen Spielmanipulation;
- Regulierung von Lootboxen.

Auch die EU schickt sich an, geeignete Rahmenbedingungen für eine nachhaltige Entwicklung der eSport- und Gaming-Industrie zu schaffen.³⁷ Ausgehend von einer umfassenden Studie von *Scholz/Nothelfer*³⁸ verabschiedete das Europäische Parlament am 10. November 2022 eine Entschließung zu eSport und Gaming.³⁹ In der Einleitung dieser Entschließung wird hervorgehoben, dass die EU aufgrund des grenzenlosen Charakters der beiden digitalen Phänomene an vielen Stellen die richtige Ebene sei, um die Herausforderungen anzugehen. Die wesentlichen Punkte lassen sich wie folgt zusammenfassen:⁴⁰

- Forderung einer kohärenten, langfristigen europäischen Strategie für Computerspiele unter Berücksichtigung des eSports;

35 Zum PEGI-Alterskennzeichnungssystem siehe *Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 164 (166) sowie *Petschinka/Rapani*, *MR* 2021, 355 (356), jeweils mwN.

36 Die Begründung kann dem veranstaltungsrechtlichen Kapitel entnommen werden (V.E.3.).

37 Zur Abgrenzung zwischen eSport und Gaming unten B.1.

38 *Scholz/Nothelfer*, Research for CULT Committee: Esports – Background Analysis, [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/de/document/IPOL_STU\(2022\)699635](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/de/document/IPOL_STU(2022)699635) (abgefragt 15.6.2023).

39 Entschließung des Europäischen Parlaments vom 10.11.2022 zu E-Sport und Videospiele, 2022/2027(INI).

40 Siehe dazu *Nothelfer*, Europäisches Parlament verabschiedet Resolution zu Esport und Gaming, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=f5ec10dc-4697-416e-b269-ba2053307781> (abgefragt 15.6.2023).

- Förderung von Partnerschaften zwischen Publishern, Verbänden, Vereinen und Veranstaltern im Hinblick auf Leitprinzipien und Verhaltenskodizes (Stichwort: Branchenstandards);
- Prüfung und Ausarbeitung von kohärenten und umfassenden Leitlinien bezüglich des Status von professionellen Spielern;
- Einführung eines Visums für das Personal im eSport, das auf dem Schengen-Visum für Kultur und Sport beruht sowie Prüfung von Visaerleichterungen;
- Etablierung und Weiterentwicklung von Systemen wie PEGI;
- Regulierung von Lootboxen;
- Schutz der Integrität des eSports durch Präventionsmaßnahmen gegen Spielabsprachen, illegales Glücksspiel und Doping.⁴¹

In Österreich sind die bisher getroffenen Maßnahmen weitgehend hinter den Erwartungen zurückgeblieben. Die Empfehlungen der Arbeitsgruppe wurden dem Nationalrat erst im Sommer 2022 vom Bundesminister für Sport vorgelegt und anschließend im Sportausschuss diskutiert. Ein Entschließungsantrag der NEOS vom 18. Mai 2022, mit dem der Bundesminister für Sport aufgefordert wurde, im Herbst 2022 gemeinsam mit dem Bundesminister für Finanzen und dem Bundesminister für Arbeit und Wirtschaft ein eSport-Paket mit konkreten Gesetzesänderungen vorzulegen,⁴² wurde vertagt.

Der eSport hat bislang also keinen Einzug in die österreichische Gesetzlandschaft gefunden. Das wäre an gewissen Stellen aber erforderlich, um Rechtssicherheit zu schaffen.⁴³ Diese würde nicht nur den Stakeholdern der eSport-Branche zugutekommen, sondern auch die Attraktivität des Wirtschaftsstandorts Österreich erhöhen.⁴⁴ Es bleibt abzuwarten, ob der Vorstoß auf Ebene der EU auch die österreichische Politik zurück in die Spur bringt.

B. Begriff und Besonderheiten des eSports

1. Zum Begriff „eSport“

Der Begriff „eSport“ ist ein Kurzwort, das sich aus den Wörtern „elektronischer“ und „Sport“ zusammensetzt (im Englischen meist „esports“ für

41 Im Detail siehe Entschließung des Europäischen Parlaments vom 10.11.2022 zu E-Sport und Videospiele, 2022/2027(INI).

42 Entschließungsantrag vom 18.5.2022 betreffend E-Sport Paket vorlegen, 2525/A (E) 27. GP.

43 Näher zur Regulierung des eSports unten C.3.

44 *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (857).

„electronic sports“).⁴⁵ Ein einheitliches Begriffsverständnis lässt sich bislang nicht ausmachen. Es herrscht vielmehr ein unterschiedliches Verständnis in der Gesellschaft, in der Wissenschaft und deren einzelnen Disziplinen sowie bei den Verbänden. In diesem unklaren Bedeutungsgehalt fußen auch zahlreiche Diskussionen.

Zu beobachten ist, dass über den Kern des Begriffs kein Streit besteht. Demnach wird kaum jemand bestreiten, dass die Wettkämpfe im Rahmen der EMEA Championship im Spiel *League of Legends* vom eSport-Begriff erfasst sind. Weniger Einigkeit herrscht am Randbereich des Begriffs: Wie sieht es mit Online-Sammelkartenspielen wie *Hearthstone* aus?⁴⁶ Sind Wettkampfformen wie Speedruns⁴⁷ umfasst?⁴⁸ Ist der Spielmodus „Ultimate Team“ in der Fußballsimulation *FIFA* eSport-tauglich?⁴⁹

Ausgangspunkt der rechtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem eSport ist daher die Begriffsbildung. Diese hat sich nach der juristischen Methodik zumindest in einem gewissen Umfang am gewöhnlichen Sprachgebrauch zu orientieren,⁵⁰ sodass zu Beginn ein Blick in die gängigen Wörterbücher zu werfen ist. Der Duden hält folgende Bedeutung unter dem Eintrag „E-Sport“⁵¹ bereit: „als Sport verstandenes, im sportlichen Wettbewerb ausgeübtes Spielen am Computer“.⁵²

Dem vorliegenden Werk wird ein eSport-Begriff zugrunde gelegt, der nach methodischen Grundsätzen gebildet wurde und sich in einem gewissen Umfang am gewöhnlichen Sprachgebrauch orientiert.⁵³ eSport ist der Wettkampf zwischen Menschen mittels Computerspielen.⁵⁴

Eine Begriffsbestimmung dient im Wesentlichen der Abgrenzung von anderen Begriffen. Der vorliegende Begriff besteht aus drei wesentlichen Merk-

45 Die Schreibweise der Abkürzung ist umstritten: eSport[s], esport[s], Esport[s], e-Sport[s] oder E-Sport[s]; siehe dazu nur *Nothelfer*, Inkorporation des eSports 90 ff.

46 Zum Genre siehe *Petschinka* in Bajlicz et al 295 (304).

47 Darunter wird das schnellstmögliche „Durchspielen“ eines Computerspiels verstanden.

48 Siehe statt vieler *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 26 (27).

49 Stichwort: „Pay to win“.

50 *Potacs*, *Rechtstheorie*² 15.

51 Siehe zur Diskussion über die Schreibweise nur *Nothelfer*, Inkorporation des eSports 90 ff.

52 *Duden*, E-Sport, https://www.duden.de/rechtschreibung/E_Sport (abgefragt 15.6.2023).

53 Ausführlich zur Begriffsbildung *Nothelfer*, Inkorporation des eSports 36 ff; siehe ferner *Maties* in *Maties* 19.

54 Vgl nur *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 26 (29).

malen: Wettkampf, menschliche Spieler und Computerspiel.⁵⁵ Mit den einzelnen Merkmalen und deren Abgrenzungsfunktion haben sich bereits andere Abhandlungen detailliert auseinandergesetzt,⁵⁶ sodass nachstehend nur ein kurzer Überblick erfolgt: Der Wettkampf grenzt den eSport sowohl vom Gaming (nicht-kompetitives Computerspielen)⁵⁷ als auch vom Gambling (Glücksspiel)⁵⁸ ab. Das Erfordernis der menschlichen Spieler zieht eine Grenze zur Steuerung durch Künstliche Intelligenz. Das Computerspiel trennt den eSport schließlich vom (rein) analogen Spielen und dient damit auch als wesentliches Unterscheidungsmerkmal zum traditionellen Sport.⁵⁹

Der vorliegende eSport-Begriff bildet das Phänomen in seiner gesamten Bandbreite ab und unterscheidet sich dadurch von zahlreichen anderen Begriffsbestimmungen. Man denke nur an die eSport-Definition des eSport-Bundes Deutschland (ESBD).⁶⁰ Der eSport kann inhaltlich sodann in unterschiedliche Genres bzw Disziplinen⁶¹ gegliedert werden, darunter etwa

55 Zu den einzelnen Merkmalen *Maties* in *Maties* 19 (35 ff); *Nothelfer*, Inkorporation des eSports 46 ff; *Petschinka* in *Bajlicz et al* 295 (299).

56 *Maties* in *Maties* 19 (35 ff); *Nothelfer*, Inkorporation des eSports 46 ff; *Petschinka* in *Bajlicz et al* 295 (299 ff).

57 Der eSport kann daher auch als „kompetitives Gaming“ bezeichnet werden; siehe dazu bereits *Nothelfer*, LR 2020, 276 (278); *Petschinka* in *Bajlicz et al* 295 (301); *Petschinka/Piska* in *König/Mitterecker* 847 (854).

58 Vgl *Piska/Petschinka*, ZTR 2019, 63 (68); *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2022, 20 (20).

59 Es gibt jedoch auch Computerspiele, die Sport im traditionellen Sinn ermöglichen (zB durch Virtual oder Augmented Reality-Technologie), sodass es in Zukunft zu Konkurrenzen kommen wird; siehe dazu bereits *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 26 (29).

60 Diese lautet wie folgt: „eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten“ (<https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/> – abgefragt 15.6.2023); kritisch bereits *Nothelfer*, LR 2020, 276 (277); *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 26 (27); *Maties/Nothelfer*, *ZfWG* 2021, 128 (129).

61 Vgl *Campara-Kopeinig/Shmatenko* in *Wallentin II* 181 (186 ff).

- Echtzeit-Strategiespiele (zB *Dota 2*, *League of Legends* oder *Star-Craft II*),⁶²
- Online-Sammelkartenspiele (zB *Hearthstone*),
- Shooter (zB *Counter-Strike: Global Offensive*, *Fortnite*, *Overwatch* oder *Valorant*) oder
- Sportsimulationen (zB *FIFA* oder *NBA 2K*).⁶³

Die einzelnen Spieletitel⁶⁴ können sich hinsichtlich der Ausprägung der körperlichen Komponente und des Ausmaßes an Gewaltdarstellungen wesentlich unterscheiden. Auch die Spielweise und die Wettkampfstrukturen können in großem Maße voneinander abweichen (Stichwort: Heterogenität der Branche⁶⁵).⁶⁶

Hingewiesen sei schließlich darauf, dass der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) eine Trennung der Branche in „virtuelle Sportarten“ und „eGaming“ vorgeschlagen hat.⁶⁷ Während unter „virtuellen Sportarten“ die elektronischen Sportsimulationen verstanden werden (zB *FIFA* oder *NBA 2K*), soll der Begriff „eGaming“⁶⁸ alle anderen Spieletitel erfassen. Wie bereits an anderer Stelle dargelegt,⁶⁹ vermag diese Trennung nicht zu überzeugen.

2. Wesentliche Besonderheiten

Der eSport ist durch wesentliche Besonderheiten gekennzeichnet und unterscheidet sich damit auch von anderen Branchen (zB vom traditionellen Sport).⁷⁰ Erste und zentrale Besonderheit des eSports ist der elektronische Charakter. Für den eSport ist das Computerspiel charakteristisch. Ohne die

62 Dazu gehört nach dem vorliegenden Verständnis auch das beliebte Subgenre „Multiplayer Online Battle Arena“ (MOBA).

63 Im Detail dazu *Maties/Nothelfer*, ZfWG 2021, 128 (136 f); *Petschinka* in Bajlicz et al 295 (302 ff); *Campara-Kopeinig/Shmatenko* in Wallentin II 181 (186 ff), jeweils mwN.

64 Die Wörter „Computerspiel“ und „Spieletitel“ werden nachstehend synonym verwendet.

65 Näher sogleich unten B.2.

66 *Petschinka* in Bajlicz et al 295 (305 f).

67 Dazu *DOSB*, eSport, <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport> (abgefragt 15.6.2023).

68 Der Begriff selbst ist bereits zu hinterfragen.

69 *Petschinka* in Bajlicz et al 295 (318 ff); ausführlich dazu *Nothelfer/Trunk*, *SpoPrax* 2022, 66.

70 Siehe dazu bereits *Campara-Kopeinig*, *ZTR* 2019, 109 (115 f); *Nothelfer*, *LR* 2020, 266 (268 ff); *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (854 ff), jeweils mwN.

Software gibt es keinen eSport. Alle weiteren Besonderheiten leiten sich im Wesentlichen davon ab:

Als elektronisches Phänomen ist der eSport nicht auf Staatsgrenzen beschränkt und daher besonders international.⁷¹ Spieler können sich grenzüberschreitend zu Organisationen zusammenschließen oder gegeneinander antreten, ohne sich physisch an einem Ort treffen zu müssen. Sachverhalte mit Auslandsbezug sind damit an der Tagesordnung. Die rechtliche Auseinandersetzung mit dem eSport verlangt somit immer die Ermittlung des anwendbaren Rechts.⁷² Daneben können unionsrechtliche Regelungen einschlägig sein.⁷³

Die Computerspiele genießen urheberrechtlichen Schutz.⁷⁴ Das hat Auswirkungen auf die Strukturen und die Stakeholder der Branche.⁷⁵ Das Urheberrecht verschafft den Spieleentwicklern („Developer“) und Spielverlegern („Publisher“)⁷⁶ eine Machtstellung, die es ermöglicht, die Elemente der Spielertitel beliebig auszugestalten. Dazu gehören nicht nur Genre, Inhalt, Modus, Regeln oder Spielweise, sondern auch die Wettkampfstrukturen. Die Publisher treten oft sowohl als Regulator als auch als Veranstalter auf. Eine Position, die im Bereich des traditionellen Sports die Spitzenverbände einnehmen. Demgegenüber spielen Verbände im eSport (bislang) nur eine untergeordnete Rolle,⁷⁷ sodass die Strukturen nicht unmittelbar miteinander verglichen werden können (siehe zu den Strukturen im eSport die Grafik unten).⁷⁸

Die Publisher halten bzw bündeln die Rechte an den Computerspielen,⁷⁹ worin der wesentliche Unterschied zum traditionellen Sport liegt. Die Spitzenverbände des traditionellen Sports halten keine Rechte an den Sportarten

71 Zur Situation in anderen Staaten siehe den Aufriss bei V. Frey in D. Frey 27 (32 ff).

72 Dazu *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (860 ff).

73 Siehe dazu das kartellrechtliche Kapitel (IV.C.).

74 Vgl *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (872 ff) sowie das urheberrechtliche Kapitel (III.B.2.).

75 Zu den Stakeholdern siehe den Überblick im zivilrechtlichen Kapitel (II.B.).

76 Darunter wird ein Unternehmen verstanden, das die Rechte an einem Computerspiel bei sich bündelt und das Computerspiel unter seiner Marke vertreibt bzw das letztlich im Verhältnis zu Verwertern (unter anderem Veranstaltern) als Lizenzgeber auftritt (so die Definition bei D. Frey/van Baal in D. Frey 128 [129]). Der Spieleentwickler ist davon grundsätzlich zu unterscheiden, wobei die beiden Positionen auch in einem Unternehmen vereint sein können; siehe dazu auch *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (881).

77 Sie werden bisweilen als „Lobbyorganisationen“ bezeichnet (so zB *Nothelfer*, LR 2020, 266 [271]).

78 Ausführlich dazu *Fischer/Menz* in Maties 101.

79 Vgl nur *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (872 ff).

an sich.⁸⁰ Demnach können traditionelle Sportarten grundsätzlich ohne jegliche Zustimmung der Spitzenverbände ausgeübt werden. Im eSport sind die Stakeholder demgegenüber auf die Zustimmung (oder Duldung) der Rechteinhaber angewiesen.⁸¹ Das gilt für Veranstalter, die anstelle der Publisher die Wettkämpfe organisieren,⁸² und die Spieler in gleichem Maße.⁸³

Mit der Sonderstellung der Publisher geht die Heterogenität der Branche einher: Die Publisher schaffen für den jeweiligen Spielertitel ein eigenes Ökosystem und verfolgen im Hinblick auf den eSport unterschiedliche Ziele (von Marketinginstrument über Netzwerkeffekte bis hin zum Revenue stream). Da die Publisher und ihre Spielertitel äußerst verschieden sind, können die Ökosysteme nur schwer miteinander verglichen werden.⁸⁴

Um die vorstehenden Ausführungen ein Stück weit zu veranschaulichen, wird nachstehend der Aufbau des „Kern-Ökosystems“ grafisch dargestellt:



Abbildung: © Nothelfer, Inkorporation des eSports 272

80 Siehe dazu EuGH 4.10.2011, C-403/08 und C-429/08, *Football Association Premier League ua*, ECLI:EU:C:2011:631 Rz 98 f.

81 Vgl. *Hentsch*, MMR-Beilage 2018, 3 (5); *Piska/Petschinka*, ZTR 2019, 63 (67); *Petschinka/Piska* in König/Mitterecker 847 (872 ff), jeweils mwN.

82 Wenn die Publisher die Wettkämpfe nicht selbst organisieren, haben die Drittanbieter die entsprechenden Nutzungsrechte einzuholen; *Francken/Nothelfer/Schlotthauer*, NZA 2019, 865 (866) sprechen in diesem Zusammenhang von zwei Modellen („Publishermodell“ und „Drittanbietermodell“); zu den Veranstaltungsformaten siehe ferner das veranstaltungsrechtliche Kapitel (V.B.2.).

83 Bei Spielern geschieht dies durch ein End User License Agreement (EULA), das meist nach dem Download und dem Starten der Software angezeigt wird.

84 Ausführlich dazu das kartellrechtliche Kapitel (IV.B.).