

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers	V
Geleitwort von <i>Christian Piska</i>	VII
Inhaltsübersicht	IX
Abkürzungsverzeichnis	XIX
Autorenverzeichnis	XXV

Patrick Petschinka

I. Einführung	1
A. Ausgangspunkt	2
1. Aufstieg zum Massenphänomen	2
2. Rechtliche Implikationen	5
3. Politische Bestrebungen	6
B. Begriff und Besonderheiten des eSports	8
1. Zum Begriff „eSport“	8
2. Wesentliche Besonderheiten	11
C. Grundlagen des eSport-Rechts	14
1. Querschnittsmaterie	14
2. Grundrechte	16
3. Einfachgesetzliche Ebene	17
4. Ist eSport Sport?	18
D. Ausblick	20

Urim Bajrami/Dominik Lojer

II. Zivilrechtliche Grundlagen	21
A. Einleitung	22
B. Die Player der Branche im Überblick	23
1. eSportler	23
a. Tätigkeit der eSportler	23
b. Rechtliche Einordnung	23

c. Persönlichkeitsrechte der eSportler.....	24
2. Organisationen	25
a. Gesellschaft bürgerlichen Rechts	25
b. Verein	26
c. Gesellschaft mit beschränkter Haftung	27
3. Publisher	28
4. Veranstalter	29
a. Lizenzverträge mit Publishern	29
b. Verträge mit eSport-Organisationen und eSportlern	30
c. Verpflichtungen gegenüber Zuschauern	30
5. Sponsoren und Werbetreibende.....	31
C. Ausgewählte zivilrechtliche Fragestellungen	32
1. Grundlagen des Vertragsabschlusses	32
2. Spielertransfers	34
a. Transfermarktstrukturen.....	34
b. Spielerleihe.....	35
c. Transfermarktpraxis.....	35
3. Haftungsrecht.....	38
a. Grundzüge des Schadenersatzrechts	39
b. Haftung des Veranstalters	40
c. Haftung des eSportlers	41
d. Haftung des Zuschauers.....	42
4. Sponsoring und Werbung	42
a. Stellenwert im eSport.....	42
b. Begriffsbestimmungen.....	44
c. Rechtsnatur des Sponsoring- bzw Werbevertrags	45
d. Beendigungsmöglichkeiten	46
D. Resümee.....	47

Bernhard Campara-Kopeinig/Daniel Diller

III. Urheberrecht	49
A. Einleitung	49
B. Umfang des Urheberrechts & Einfluss des Publishers	50
1. Grundlagen des Urheberrechts	50
2. Was sind Werke im eSport und wer sind die Urheber?	52
a. Begriff des Computerprogramms.....	52
b. Schutzbereich eines Computerprogramms	54
c. Differenzierung zwischen Spielverlauf und bildlicher Darstellung.....	54
d. Schutz als Werke der Literatur	54
e. Schutz als Werke der Filmkunst	55

f. Schutz als Werke der bildenden Künste.....	56
g. Schutz als Werke der Tonkunst	58
h. Kann der Spieler Urheber sein?.....	58
3. Der Publisher – the Unstoppable Copyright-Force	59
4. Einflussnahme des Publishers auf das Spiel – der krasse Unterschied zum traditionellen Sport.....	61
5. Werknutzungsrechte an Übertragungen/Streaming.....	64
6. Musik im eSport und Streaming	67
7. Europäische Urheberrechtsreform	67
8. Cheating als Urheberrechtsverletzung?	69
9. Mods aus urheberrechtlicher Sicht	71
C. Vorgaben der Publisher	74
1. Allgemeines.....	74
2. Gemeinsamkeiten	74
3. Riot Games	75
a. Allgemeines	75
b. Kommerzielle Nutzung	76
4. Valve (Steam).....	77
a. Allgemeines	77
b. Nutzergenerierte Inhalte.....	78
5. Activision Blizzard.....	78
a. Allgemeines	78
b. Beschränkungen.....	79
c. Nutzergenerierte Inhalte.....	80
6. Electronic Arts (EA).....	81
a. Allgemeines	81
b. User-generated Content (UGC).....	82
D. Resümee	83

Fabian Ziermann

IV. Kartellrecht	85
A. Einleitung zum Wettbewerbsrecht.....	85
B. eSport-Ökosysteme.....	87
C. Rechtsanwendbarkeit	89
D. Marktabgrenzung	91
1. Fallpraxis der Europäischen Kommission – sachlicher Markt.....	93
a. Vivendi/Activision – 2008.....	93
b. Activision Blizzard/King – 2016	95
c. Microsoft/ZeniMax – 2021.....	96
d. Microsoft/Activision Blizzard – 2022.....	97

2. Fallpraxis der Europäischen Kommission – räumlicher Markt	98
3. Internationale Fallpraxis	98
a. Fallpraxis Großbritannien	99
b. Fallpraxis Vereinigte Staaten von Amerika	100
4. Fazit zur Marktabgrenzung	103
E. Zusammenschlusskontrolle	104
F. Art 101 AEUV – Kartellverbot	109
G. Art 102 AEUV – Missbrauchskontrolle	114
H. eSport und das Metaversum	119
I. Resümee	121

Paul Karner/Patrick Petschinka

V. Veranstaltungsrecht	123
A. Einleitung	124
B. Veranstaltung	125
1. Begriff	125
2. Veranstaltungsformate im eSport	126
C. Kompetenzrechtliche Grundlagen	128
1. Veranstaltungswesen	128
2. Abgrenzung von der Gewerbekompetenz	129
3. Einordnung von eSport-Veranstaltungen	133
D. Einfachgesetzliche Ausgestaltung	134
1. Vorbemerkungen	134
2. Anwendungsbereich	135
3. Einteilung von Veranstaltungen	136
a. Berechtigungsart	137
b. Ort und Dauer	139
4. Verbotene Veranstaltungen	140
5. Vereinsveranstaltungen	142
E. Unterhaltungsspielapparate	143
1. Vorbemerkungen	143
2. Rechtsfolgen der Qualifikation als Unterhaltungsspielapparat	144
3. Spielkonsole als Unterhaltungsspielapparat?	145
F. Veranstalter	148
1. Begriff	148
2. Aufgaben und Pflichten	150
3. Jugendschutzrechtliche Standards	152
4. Haftung	156

G. Veranstaltungsstätte	156
1. Begriff	156
2. Genehmigung und Überprüfung	158
H. Behörden und Überwachung	159
1. Zuständigkeit	159
2. Überwachung von Veranstaltungen	160
I. Resümee	161

Julia Klaming/Christina Toth

VI. Vereinsrecht	163
A. Einleitung	163
B. Vorzüge des Vereins	164
C. Was ist ein Verein?	165
D. Gründung	167
1. Errichtung	168
2. Entstehung	168
a. Anzeige der Vereinserrichtung	168
b. Gründungsprüfung	169
c. Verein als Vollgesellschaft	170
E. Statuten	170
1. Vorbemerkungen	170
2. Zwingender Mindestinhalt	171
a. Weitgehende Gestaltungsfreiheit	171
b. Vereinsname	171
c. Vereinssitz	172
d. Vereinszweck	172
e. Tätigkeit des Vereins und ihre Finanzierung	173
f. Sonstige zwingende Inhalte	174
F. Organe des Vereins und ihre Aufgaben	175
1. Vorbemerkungen	175
2. Mitgliederversammlung	176
a. Aufgaben	176
b. Ort und Zeit	177
c. Einberufung	178
d. Tagesordnung	179
e. Ablauf	180
f. Beschlussfassung	181
3. Leitungsorgan	181
a. Bestellung und Funktionsperiode	182
b. Aufgaben	183
c. Abberufung, Rücktritt und Kooptierung	184

d. Entlastung.....	185
4. Rechnungs- und Abschlussprüfer.....	186
G. Haftung im Verein	188
1. Außenhaftung.....	188
a. Direkte Haftung von Organwaltern und Vereins- mitgliedern.....	188
b. Durchgriffshaftung	188
2. (Innen-)Haftung gegenüber dem Verein.....	189
H. Vereinsmitglieder	190
1. Erwerb der Mitgliedschaft.....	190
2. Rechte und Pflichten.....	191
a. Rechte	191
b. Pflichten.....	192
3. Beendigung der Mitgliedschaft	192
a. Ordentliche Kündigung des Mitglieds.....	192
b. Austritt des Mitglieds.....	193
c. Ausschluss des Mitglieds.....	193
d. Sonstige Beendigungsgründe	195
I. Streitigkeiten im Verein.....	195
J. Resümee.....	196

Sarah Rath

VII. Arbeitsrecht	197
A. Problemaufriss	198
B. Arbeitsrechtliche Einordnung des eSportlers	199
1. Arbeitnehmer.....	199
a. Persönliche Abhängigkeit	200
b. Wirtschaftliche Abhängigkeit	205
c. Entgelt.....	206
2. Ist der eSportler Angestellter oder Arbeiter?	207
3. Freier Dienstnehmer	210
4. Werkunternehmer	211
C. Recht auf Beschäftigung.....	212
D. Beschäftigung von Minderjährigen	217
E. Dauer des Arbeitsverhältnisses.....	221
1. Befristete Arbeitsverhältnisse.....	221
2. Unbefristete Arbeitsverhältnisse.....	224
3. Vorzeitige Beendigung aus wichtigem Grund	225
F. Auslandsbezug und grenzüberschreitende Tätigkeit.....	228
G. Resümee.....	231

Sarah Rath

VIII. Sozialversicherungsrecht	233
A. Problemaufriss	234
B. Sozialversicherungsrechtliche Einordnung des eSportlers.....	234
1. Dienstnehmer	236
a. Persönliche Abhängigkeit	237
b. Wirtschaftliche Abhängigkeit	239
c. Entgelt.....	240
2. Dienstnehmerähnlicher freier Dienstnehmer	241
3. „Neuer“ Selbständiger	244
4. Abschließende Betrachtung.....	246
C. Pauschale Reiseaufwandsentschädigung (PRAE).....	246
D. Auslandsbezug und grenzüberschreitende Tätigkeit.....	251
E. Resümee.....	253

Urim Bajrami/David Tisler

IX. Steuerrecht	255
A. Problemaufriss	256
B. Besteuerung der einzelnen Akteure im eSport.....	257
1. Die eSportler	257
a. Vorbemerkungen.....	257
b. Einkünfte aus Spielerverträgen	259
c. Einkünfte aus Sponsoring und Werbetätigkeiten.....	263
d. eSportler als „Sportler“ im Recht der Doppel- besteuerungsabkommen	265
e. Exkurs: Sportlerpauschalierung.....	270
2. Die eSport-Vereine	271
a. Vorbemerkungen.....	271
b. Befreite Einnahmen	271
c. Steuerrechtliche Aspekte des Sponsorings	273
C. Gemeinnützigkeit	275
1. Förderung der Allgemeinheit.....	275
2. Ausschließlichkeit	276
3. Begünstigungswürdige Zwecke	277
a. Körpersport.....	277
b. Kunst und Kultur.....	283
D. Ausblick.....	285

Urim Bajrami/Dominik Lojer

X. Glücksspiel- und Wettrecht	287
A. Einleitung	287
B. Einführung in das Glücksspielrecht.....	288
1. Grundlegendes.....	288
2. Das Glücksspielmonopol des Bundes	290
3. Ausspielungen nach § 2 GSpG.....	291
C. Lootboxen	292
1. Das Phänomen.....	292
2. Begriffsbestimmung	293
3. Anwendungsbereiche und Geschäftsmodelle.....	294
4. Rechtliche Einordnung.....	295
a. Begriff der Ausspielung.....	295
b. Lootboxen als Ausspielungen?.....	299
5. Folgen der Qualifikation als Glücksspiel.....	302
D. Wetten	303
1. Einführung in das Wettrecht	303
2. Sportwetten.....	304
3. Gesellschaftswetten.....	305
4. Rechtliche Einordnung von Wetten auf eSport-Ereignisse ...	305
5. Exkurs: Skin Betting	307
E. Resümee.....	308
 Stichwortverzeichnis.....	 311