

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	21
A. Einleitung	31
I. Problemstellung	31
1. Vorüberlegungen	31
2. Integrität und Kontinuität als sporttypische Interessen	35
a) Das Interesse an Integrität und Kontinuität im traditionellen Sport	35
b) Das Interesse an Integrität und Kontinuität im E-Sport	41
3. Die Schutzbedürftigkeit des E-Sports gegenüber dem Publisher	46
a) Gefährdung der Integrität des E-Sports	47
b) Gefährdung der inhaltlichen Kontinuität	50
c) Gefährdung der organisatorischen Kontinuität	54
d) Fazit	58
4. Die Rolle des Rechts beim Schutz sporttypischer Interessen	59
a) Die Rolle des Rechts im traditionellen Sport	59
b) Die Rolle des Rechts im E-Sport	63
5. Fazit	66
II. Untersuchungsgegenstand	67
III. Stand der Forschung und Rechtsprechung	67
IV. Gang der Darstellung	73
B. E-Sport als Begriff	75
I. Einblick in das Phänomen E-Sport	75
II. Mechanismen und Probleme der Begriffsbildung im E-Sport	78
1. Begriffliche Divergenzen im E-Sport	78
2. Dynamik des E-Sport-Begriffs im allgemeinen Sprachgebrauch	80
3. E-Sport als Rechtsbegriff	81
a) E-Sport in der Gesetzesauslegung	81
b) E-Sport in der juristischen Begriffsbildung außerhalb von Gesetzen	83

4. Zusammenfassung	84
III. Existierende E-Sport-Begriffe	85
1. Begriff der Politik	85
2. Begriffe der Wissenschaften	87
3. Begriffe der Verbände	89
a) Deutsche Verbände	90
aa) eSport-Bund Deutschland	90
(1) Früherer Begriff des eSport-Bunds Deutschland	90
(2) Heutiger Begriff des eSport-Bunds Deutschland	91
bb) Deutscher Olympischer Sportbund	92
cc) Bayerischer Fußball-Verband	92
dd) Deutscher Fußball-Bund	93
b) Korean e-Sports Association	93
c) Internationale Verbände	93
aa) International eSports Federation	93
bb) Esports Integrity Commission	94
cc) Global Esports Federation	94
IV. Bestimmung eines E-Sport-Begriffs als Arbeitsgrundlage	95
1. Praktikabilität der Kategorie „E-Sport“	95
2. E-Sport als „ökonomischer Sport“	97
3. Ausgestaltung des E-Sport-Begriffs dieser Arbeit	98
a) Spielen von Videospielen	98
aa) Computerspiel	99
bb) Visuelle Darstellung	100
b) Wettkampf und das wettkampforientierte Training	100
aa) Wettkampf an sich	100
bb) Wettkampforientiertes Training	102
c) Professionalität oder gesteigerter Organisationsgrad	102
d) Gleichzeitigkeit der Leistungserbringung	104
e) „Sportliche“ Leistungen	105
f) Zuschauerschaft	106
g) E-Sport als Sub-Sport	107
h) Ergebnis	107
V. Verhältnis von E-Sport und Sport	107
1. „Ist E-Sport Sport?“ – die Methodik der Beantwortung	108
2. Anerkennung des E-Sports als Sport	109
a) Anerkennung durch den DOSB	109
b) Staatliche und rechtliche Anerkennung	110
aa) Anerkennung durch die Legislative	110

bb)	Anerkennung durch Exekutive und Judikative	111
(1)	Gemeinnützigkeit nach der AO	112
(2)	Zulässigkeit der Sonn- und Feiertagsbeschäftigung	115
(3)	Sportwettbetrug und die Manipulation berufssportlicher Wettbewerbe	115
(4)	Fazit	117
cc)	Grenzen der Anerkennung und das Verhältnis zur Aufnahmepraxis des DOSB	118
3.	Fazit	119
C.	Der Publisher und sein Einfluss auf den E-Sport	120
I.	Publisher allgemein und Publisher im E-Sport	120
1.	Publisher von Videospielen	121
a)	Publisher als Begriff	121
b)	Publisher als Wirtschaftsunternehmen	122
c)	Publisher als Rechtsinhaber	122
aa)	Urheberrechtlicher Schutz des Publishers	123
(1)	Urheberrechtlicher Schutz von Videospielen	124
(a)	Die Doppelnatur von Videospielen	124
(b)	Schwerpunkttheorie und Trennungstheorie	126
(c)	Fazit	129
(2)	Weg der Verwertungsrechte zum Publisher	130
(a)	Erste Inhaberschaft	130
(b)	Erwerb des Entwicklers	130
(c)	Erwerb des Publishers	131
(3)	Schutzzinhalt	132
bb)	Urheberrechtlicher Schutz ausländischer Publisher in Deutschland	133
(1)	Schutz von Publishern mit Sitz in der EU	133
(2)	Schutz von Publishern mit Sitz in RBÜ- Mitgliedsstaaten	133
(a)	Schutzbereich der RBÜ	134
(b)	Inhalt und Umfang des Schutzes	134
(3)	Kollisionsrecht	135
(a)	Schutzlandprinzip	136
(b)	Universalitäts- und Ursprungslandprinzip	137
(c)	Pro- und Contra-Argumente	138
(d)	Fazit	140
cc)	Fazit	141

d) Publisher als Dienstleister	142
aa) Typische Leistungen des Publishers	142
bb) Rechtliche Einordnung von Videospielverträgen	144
(1) Bedeutung und Reichweite der besonderen Vorschriften zu digitalen Produkten	145
(a) Zeitlicher und personeller Anwendungsbereich	146
(b) Pflichten des Publishers	146
(2) Vertragstypologische Einordnung von Verträgen über den Softwareerwerb	147
(a) Entgeltlicher Erwerb	147
(b) Unentgeltlicher Erwerb	148
(3) Vertragstypologische Einordnung von Verträgen über die Onlinenutzung	149
(a) Entgeltliche Onlinenutzung	150
(b) Unentgeltliche Onlinenutzung	153
(4) Vertragstypologische Einordnung von Verträgen über Zusatzinhalte	153
(5) Zusammenfassung	154
e) Publisher in verbandlicher Organisation	155
2. Publisher im E-Sport	155
a) Vom Gaming-Titel zum E-Sport-Titel	155
aa) Voraussetzungen der Entwicklung zum E-Sport-Titel	156
bb) Doppelfunktion des Videospiels als Konsequenz	157
b) E-Sport als Marketingtool	158
c) Publisher als Regelsetzer	159
d) Publisher als Lizenzgeber	161
aa) Vertragstypologische Einordnung des Lizenzvertrages	162
bb) Gestalt der Leistungspflichten	163
e) Publisher als Wettkampfveranstalter	164
3. Zusammenfassung und Fazit	165
II. Softwaretechnische Einflussmöglichkeiten	166
1. Konzeption des Videospiels	166
a) Einflussmöglichkeit des Publishers	167
b) Gefährdung des E-Sports	167
aa) Wettkampftauglichkeit	168
bb) Gesteigerte Anforderungen an die Fähigkeiten der Spieler	168
cc) Telegenität	169

2. Vornahme von Updates	170
a) Einflussmöglichkeit des Publishers	170
aa) Technische Grundlagen	171
bb) Anlässe für Updates	172
b) Gefährdung des E-Sports	174
3. Betrieb und Administration der Spielserver	175
a) Einflussmöglichkeit des Publishers	175
b) Gefährdung des E-Sports	176
4. Zusammenfassung und Fazit	176
III. Einflussmöglichkeiten aufgrund der Rechtsstellung des Publishers	177
1. Erwerb der Videospielsoftware	178
a) E-Sport-spezifische Handlung	178
b) Einflussmöglichkeit des Publishers	178
aa) Vertragsabschlussfreiheit	179
bb) Kontrolle über den Zweiterwerb	179
(1) Zweiterwerb physischer Spielkopien	180
(2) Zweiterwerb digitaler Spielkopien	180
(a) Rechtsprechung zu Computerprogrammen	180
(b) Anwendbarkeit der Kriterien für Computerprogramme auf andere digitale Güter	181
(c) Fazit	186
cc) Fazit	186
c) Gefährdung des E-Sports	187
2. Spielen von Videospielen	187
a) E-Sport-spezifische Handlung	187
b) Einflussmöglichkeit des Publishers	188
aa) Urheberrechtlicher Unterlassungsanspruch	188
bb) Verweigerung oder Beendigung des Onlinespielvertrages	189
c) Gefährdung des E-Sports	191
3. Austragung von E-Sport-Wettkämpfen ohne Publikum	191
a) E-Sport-spezifische Handlung	191
b) Einflussmöglichkeit des Publishers	192
c) Gefährdung des E-Sports	192
4. Austragung von E-Sport-Wettkämpfen vor Livepublikum	193
a) E-Sport-spezifische Handlung	193
b) Einflussmöglichkeit des Publishers	193
c) Gefährdung des E-Sports	195

5. Übertragung von E-Sport-Wettkämpfen im Fernsehen und Internet	195
a) E-Sport-spezifische Handlung	195
b) Einflussmöglichkeit des Publishers	196
c) Gefährdung des E-Sports	196
6. Bestimmung der Wettkampfbedingungen	197
a) E-Sport-spezifische Handlung	197
b) Einflussmöglichkeit des Publishers	197
aa) Umgestaltung und Umarbeitung von Computerprogrammen	198
bb) Veröffentlichung und Verwertung	199
c) Gefährdung des E-Sports	199
7. Teilnahme an E-Sport-Wettkämpfen	199
a) E-Sport-spezifische Handlung	199
b) Einflussmöglichkeit des Publishers	200
aa) Verweigerung des Wettkampfteilnahmevertrags	200
bb) Beendigung des Wettkampfteilnahmevertrags	201
c) Gefährdung des E-Sports	202
8. Zusammenfassung und Fazit	203
IV. Fazit	204
D. Rechtliche Grenzen der Einflussmöglichkeiten des Publishers	206
I. Grenzen nach geltendem Recht	206
1. Konzeption des Videospiels	207
2. Vertraglicher Vorbehalt der Vornahme von Updates	208
a) Updatevorbehalte in Onlinespielverträgen	208
aa) Gestalt und Bedeutung	209
bb) Beurteilung nach den Vorschriften zu digitalen Produkten	210
(1) Vorbehalt für einen „triftigen Grund“	211
(a) Interessen des Publishers	212
(b) Interessen des Spielers	212
(c) Fazit	213
(2) Keinerlei Updateberechtigung bei Fehlen eines Vorbehalts	214
cc) Beurteilung nach AGB-Recht	215
(1) Anwendbarkeit von AGB-Recht und Einordnung	215
(2) Unzumutbarkeit oder Allgemeine Interessenabwägung	215

(3) Bestimmtheit	216
(4) Zusammenfassung und Fazit	217
dd) Beurteilung nach Kartellrecht	217
ee) Zusammenfassung und Fazit	221
b) Updatevorbehalte in Lizenzverträgen mit Drittveranstaltern	222
aa) Gestalt und Bedeutung	223
bb) Beurteilung nach AGB-Recht	224
(1) Anwendbarkeit von AGB-Recht und Einordnung	224
(2) Unzumutbarkeit oder Allgemeine Interessenabwägung	224
(3) Bestimmtheit	225
(4) Zusammenfassung und Fazit	225
cc) Beurteilung nach Kartellrecht	226
(1) Einschränkungen aufgrund marktbeherrschender Stellung	226
(2) Einschränkungen aufgrund relativer Marktmacht	226
dd) Beurteilung im Rahmen richterlicher Inhaltskontrolle	227
ee) Zusammenfassung und Fazit	230
c) Updatevorbehalte in Wettkampfteilnahmeverträgen	230
aa) Gestalt und Bedeutung	230
bb) Beurteilung nach AGB-Recht	231
cc) Beurteilung nach Kartellrecht	232
dd) Zusammenfassung und Fazit	233
d) Zusammenfassung und Fazit	233
3. Vornahme von Updates und korrespondierende Vertragsanpassungen	234
a) Ausübungskontrolle nach Onlinespielverträgen	234
aa) Beurteilung nach vertraglichen Primärleistungspflichten	235
(1) Beurteilung nach den Vorschriften zu digitalen Produkten	235
(2) Beurteilung nach bisheriger Rechtslage	235
bb) Beurteilung nach den Vorschriften zu digitalen Produkten	237
(1) Tatbestandsmäßigkeit	237
(2) Kostenneutralität	237
(3) Informationspflichten	238
cc) Ausübungskontrolle anhand der Billigkeit	238

dd) Zusammenfassung und Fazit	241
b) Ausübungskontrolle nach Lizenzverträgen	242
aa) Beurteilung nach vertraglichen Primärleistungspflichten	242
(1) Betroffenheit der Wettkampf-Software	243
(a) Nutzung der allgemeinen Server	243
(b) Nutzung spezieller Wettkampfservers	243
(2) Vertragliche Pflichtverletzung	244
(a) Bestimmungsmaßstab	245
(b) Identitätsmoment	245
(c) E-Sport-Tauglichkeit	246
bb) Beurteilung nach vertraglichen Drittschutzpflichten	246
(1) Dogmatische Herleitung des VSD	247
(a) Ergänzende Vertragsauslegung nach §§ 133, 157 BGB	247
(b) Positivrechtliche Normierung in § 311 Abs. 3 BGB	248
(c) Richterliche Rechtsfortbildung	249
(d) Fazit	249
(2) VSD zwischen Publisher und Wettkampfteilnehmern	250
(a) Leistungsnähe	250
(b) Gläubignähe	251
(c) Erkennbarkeit für den Publisher	251
(d) Schutzbedürftigkeit	252
(e) Ergebnis	252
(3) Pflichtverletzungen durch die Vornahme von Updates	252
(4) Rechtsfolgen	253
(5) Zusammenfassung und Fazit	253
cc) Ausübungskontrolle anhand der Billigkeit	253
dd) Zusammenfassung und Fazit	254
c) Ausübungskontrolle nach Wettkampfteilnahmeverträgen	254
d) Deliktsrechtlicher Schutz	256
aa) Updates als sittenwidrige Handlung	257
(1) Begriff der guten Sitten	257
(2) Vergleichsmaterial aus dem traditionellen Sport und dessen Implikationen	259
(a) Die Sittenwidrigkeit der Spielmanipulation durch Schiedsrichter im Fußball	260

(b) Wertungen der §§ 265c, 265d StGB	263
(c) Wertungen des AntiDopG	269
(d) Wertungen des GlüStV 2021	270
(e) Zusammenfassung und Fazit	271
(3) Kriterien für die Sittenwidrigkeit von Updates durch den Publisher	271
(a) Konkrete gesellschaftliche Bedeutung des betroffenen E-Sport-Wettkampfs	273
(b) Professionalisierungsgrad	276
(c) Verwerflichkeit der Motivation des Publishers	277
(4) Zusammenfassung und Fazit	278
bb) Schadenseintritt	278
cc) Vorsatz	279
dd) Rechtsfolgen	279
ee) Fazit	280
e) Lauterkeitsrechtlicher Schutz	280
aa) Mitbewerbereigenschaft des Publishers	280
bb) Gezielte Behinderung mittels Updates	281
cc) Rechtsfolgen	282
dd) Fazit	282
4. Einstellung des Serverbetriebs und Ausschluss einzelner Spieler	282
5. Kündigung und Verweigerung des Abschlusses von Onlinespielverträgen	283
a) Grenzen der Kündigungsmöglichkeiten des Publishers	284
aa) Vertragliches Recht zur Kündigung	284
bb) Gesetzliches Recht zur ordentlichen Kündigung	285
cc) Recht zur außerordentlichen Kündigung	286
dd) Fazit	286
b) Kartellrechtlicher Kontrahierungszwang	287
aa) Publisher und E-Sportler als Unternehmen i. S. d. GWB	287
bb) Marktabgrenzung	288
(1) Methode der Marktabgrenzung	288
(2) Anwendung des Bedarfsmarktkonzepts	290
cc) Marktbeherrschung oder relative Marktmacht	291
(1) Marktbeherrschung	291
(2) Relative Marktmacht	292
(3) Zusammenfassung und Fazit	295

dd)	Unbillige Behinderung oder sachlich ungerechtfertigte Ungleichbehandlung	296
(1)	Behinderung oder Ungleichbehandlung	296
(2)	Unbilligkeit oder Fehlen sachlicher Rechtfertigung	297
(a)	Interessen der E-Sportler	297
(b)	Interessen des Publishers	298
ee)	Kontrahierungszwang als Rechtsfolge	299
ff)	Zusammenfassung und Fazit	299
c)	Bürgerlich-rechtlicher Kontrahierungszwang	299
aa)	Rechtliche Grundlage	300
bb)	Dogmatik und Anwendungsfälle	301
(1)	Mittelbare Drittwirkung der Grundrechte	302
(2)	„Monopolstellung“ und Marktmacht	302
(3)	Öffnung für den allgemeinen Publikumsverkehr und Entscheidung über die Teilnahme am gesellschaftlichen Leben	304
(4)	Vereinsrechtlicher Aufnahmeanspruch	305
(5)	Zusammenfassung und Fazit	307
cc)	Faktoren für das Bestehen eines Kontrahierungszwangs im E-Sport	307
(1)	Wirtschaftliche bzw. soziale Machtstellung	308
(2)	Interesse am Vertragsschluss	309
(3)	Keine Rechtfertigung	311
(4)	Fazit	312
dd)	Fazit	312
d)	Zusammenfassung und Fazit	312
6.	Verweigerung von Lizenzverträgen mit Drittveranstaltern	313
a)	Kontrahierungszwang	313
aa)	Urheberrechtliche Zwangslizenzen	314
bb)	Kartellrechtliche Zwangslizenz	314
(1)	Verhältnis von Kartellrecht und Urheberrecht	315
(2)	Rechtsprechung von EuG, EuGH und BGH	316
(3)	Marktabgrenzung	318
(4)	Marktbeherrschung oder relative Marktmacht	319
(5)	Unbillige Behinderung oder sachlich ungerechtfertigte Ungleichbehandlung	320
(6)	Inhalt der Zwangslizenz	321
(7)	Zusammenfassung und Fazit	321

cc) Bürgerlich-rechtliche Zwangslizenz	322
(1) Wirtschaftliche bzw. soziale Machtstellung	322
(2) Interesse am Vertragsschluss	323
(3) Keine Rechtfertigung	324
(4) Inhalt der Zwangslizenz	325
(5) Zusammenfassung und Fazit	325
dd) Zusammenfassung und Fazit	325
b) Verwirkung negatorischer Ansprüche gem. § 242 BGB	326
c) Rechtsmissbrauch	328
d) Fazit	328
7. Ausschluss von der Bestimmung spielimmanenter Wettkampfbedingungen	329
8. Verweigerung des Zugangs zu und Ausschluss von E-Sport-Wettkämpfen	330
a) Grenzen der Beendigungsmöglichkeiten des Publishers	330
aa) Vergleichbarkeit mit der Regelsetzung im traditionellen Sport	331
bb) Vergleichbarkeit mit der Regelsetzung auf digitalen Plattformen	333
cc) Fazit	335
b) Kontrahierungszwang	336
aa) Kartellrechtlicher Kontrahierungszwang	336
(1) Marktabgrenzung	336
(a) Wirtschaftliche Vergleichbarkeit	337
(b) Inhaltliche Vergleichbarkeit	338
(2) Marktbeherrschung oder relative Marktmacht	338
(a) Marktbeherrschung	338
(b) Relative Marktmacht	339
(3) Unbillige Behinderung oder ungerechtfertigte Ungleichbehandlung	340
(4) Zusammenfassung	341
bb) Bürgerlich-rechtlicher Kontrahierungszwang	341
(1) Wirtschaftliche bzw. soziale Machtstellung	341
(2) Interesse am Vertragsschluss	342
(3) Keine Rechtfertigung	342
(4) Fazit	342
c) Fazit	343
9. Zusammenfassung und Fazit	343
II. Grenzen durch vertragliche Abreden	346

III. Grenzen durch verbandliche Regulierung	349
1. Verbandliche Strukturen im E-Sport	349
a) Landesebene	350
aa) Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen (e-sports.nrw)	350
bb) E-Sport-Verband Schleswig-Holstein (EVSH)	351
b) Deutschlandweit	351
aa) eSport-Bund Deutschland (ESBD)	351
(1) Gründung	352
(2) Mitgliederstruktur	353
(a) Vorgaben der Satzung	353
(b) Aktuelle Mitglieder	354
(3) Ziele und Aufgaben	355
(4) Umsetzungen	356
(5) Fazit	357
bb) game – Verband der deutschen Games-Branche und game esports	357
(1) Gründung	358
(2) Mitgliederstruktur	358
(3) Ziele und Aufgaben	358
(4) Umsetzungen	359
(5) Fazit	359
cc) Vergleich: Südkorea	360
c) Europaweit	361
aa) European Esports Federation (EEF)	361
(1) Gründung	361
(2) Mitgliederstruktur	362
(3) Ziele und Aufgaben	362
(4) Umsetzungen	363
(5) Fazit	363
bb) Interactive Software Federation of Europe (ISFE) und ISFE Esports	363
(1) Gründung	363
(2) Mitgliederstruktur	364
(3) Ziele und Aufgaben	364
(4) Umsetzungen	365
(5) Fazit	365
d) Weltweit	365
aa) Esports Integrity Commission (ESIC)	366
(1) Gründung	366

(2) Mitgliederstruktur	366
(3) Ziele und Aufgaben	367
(4) Umsetzungen	367
(5) Fazit	368
bb) Global Esports Federation (GEF)	368
(1) Gründung	368
(2) Mitgliederstruktur	369
(a) Vorgaben der Satzung	369
(b) Aktuelle Mitglieder	369
(3) Ziele und Aufgaben	370
(4) Umsetzungen	371
(a) Innere Organisation	371
(b) Partnerschaften	372
(5) Fazit	373
cc) International Esports Federation (IeSF)	374
(1) Gründung	374
(2) Mitgliederstruktur	374
(a) Vorgaben der Satzung	374
(b) Aktuelle Mitglieder	375
(3) Ziele und Aufgaben	375
(4) Umsetzungen	376
(5) Fazit	377
dd) World Esports Consortium (WESCO)	377
(1) Gründung	377
(2) Mitgliederstruktur	377
(3) Ziele und Aufgaben	378
(4) Umsetzungen	378
(5) Fazit	379
ee) World Esports Association (WESA)	379
(1) Gründung	379
(2) Mitgliederstruktur	379
(3) Ziele und Aufgaben	380
(4) Umsetzungen	380
(5) Fazit	381
ff) Fazit	381
e) Verhältnis der Verbände zueinander	382
aa) Horizontales Verhältnis	382
(1) Landesebene	382
(2) Deutschlandweit	382
(3) Europaweit	383

(4) Weltweit	383
bb) Vertikales Verhältnis	384
cc) Fazit	384
f) Zusammenfassung und Fazit	385
2. Möglichkeiten verbandlicher Regulierung	387
a) Verbandsnormen	387
b) Vertragliche Unterwerfung	390
c) Abschluss normativ wirkender Kollektivverträge	391
aa) Dogmatik	391
bb) Umsetzung im E-Sport	393
(1) Interessenlage im E-Sport	393
(2) Institutionelle Voraussetzungen	394
d) Zusammenfassung und Fazit	395
IV. Fazit	395
E. Schlussbetrachtung	397
I. Zusammenfassung und Ergebnis	397
II. Schlussfolgerungen und Ausblick	402
Literaturverzeichnis	405