

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Einleitung	1
A. Gegenstand der Arbeit	1
B. Gang der Untersuchung	4
C. E-Sport und Gaming	6
D. Historische Entwicklung	8
E. Wachstumspotenzial	10
F. Struktur des E-Sports	12
I. Publisher	12
II. Veranstalter	12
III. E-Sportler und E-Sport-Organisationen	14
IV. Medienpartner	18
V. Sponsoren	19
VI. Zuschauer	20
VII. Verbände	21
G. Genres	26
I. Abenteuerspiele	26
II. Actionspiele	27
III. Simulationsspiele	28
IV. Sportspiele	29
V. Strategiespiele	30
H. Zwischenergebnis	31
§ 2 Hauptteil.....	32
A. Grenzen der Urheber- und Leistungsschutzrechte der Publisher	32
I. Untersuchungsgegenstand und Werkbegriff	32
1. Computerspiel als Ganzes	34

2. Schutz von Computerspielinhalten	38
a. Spielhandlung und Zwischensequenzen	38
b. Spieldesign.....	39
c. Spielmusik	41
d. Spielidee.....	41
II. Konkurenzen bei der Anwendbarkeit urheberrechtlicher Vorschriften auf Computerspiele	43
1. Umgehung technischer Schutzmaßnahmen	43
a. Restriktive Theorie	44
b. Vorrangtheorie	45
c. Schwerpunkttheorie	46
d. Isolierende Betrachtungsweise	47
e. Zwischenergebnis	49
2. Anfertigung einer Sicherungskopie.....	50
a. Restriktive Theorie	50
b. Schwerpunkttheorie und isolierende Betrachtungsweise ..	51
III. Schutzinhaber	52
IV. Zwischenergebnis	55
V. Internationaler Anwendungsbereich	55
1. Einführung.....	55
2. Erscheinen in Deutschland.....	56
3. Staatsverträge	57
4. Bekanntmachung des Bundesministers für Justiz und Verbraucherschutz.....	58
5. Zwischenergebnis.....	58
VI. Schutzinhalt.....	58
1. Urheberpersönlichkeitsrechte.....	59
a. Anerkennung der Urheberschaft.....	59

b. Entstellung	61
2. Verwertungsrechte	63
a. Vervielfältigungs- und Verbreitungsrecht	63
b. Recht der öffentlichen Zugänglichmachung, Senderecht und Zweitverwertungsrechte.....	65
c. Vorführungsrecht	66
d. Bearbeitungsrecht	67
3. Zwischenergebnis.....	70
VII. Schranken.....	70
1. Einführung.....	70
2. Berichte über Tagesereignisse.....	71
3. Zitatrecht	72
4. Öffentliche Wiedergabe und Privatgebrauch	74
5. Zwischenergebnis sowie Verwertungsmöglichkeiten für Streamer	75
VIII. Rechte der E-Sportler	77
1. Einführung.....	77
a. Recht am eigenen Bild.....	77
b. Allgemeines Persönlichkeitsrecht und Namensrecht.....	81
c. Recht am eingerichteten und ausgeübten Gewerbebe- trieb	83
d. Lauterkeitsrechtlicher Schutz	84
e. Leistungsdaten	85
f. Zwischenergebnis	86
2. Urheberrechte	87
a. Schutzfähigkeit der sprachlichen Leistung	87
b. Schutzfähigkeit der spielerischen Leistung	88
aa. Schutzfähigkeit von Taktiken	88

(1) Wahrnehmbare Gestalt durch menschliches Schaffen.....	89
(2) Geistige Schöpfung.....	90
(3) Neuheit und Individualität.....	90
bb. Schutzfähigkeit der spielerischen Gesamtdarbietung	94
(1) Wahrnehmbare Gestalt	94
(2) Geistige Schöpfung und Individualität.....	94
3. Leistungsschutzrecht des ausübenden Künstlers	99
a. Ursprünge.....	99
b. Internationale Übereinkommen	101
aa. Rom-Abkommen	102
bb. TRIPS-Abkommen	102
cc. WPPT.....	103
dd. WAPT	103
ee. Zwischenergebnis	104
c. Voraussetzungen.....	105
aa. Werk oder Ausdrucksform der Volkskunst	105
bb. Darbietung	109
d. Zwischenergebnis	112
e. Anwendbarkeit auf E-Sportler.....	113
aa. Computerspiel als darbietungsfähiges Werk	113
(1) Wortlaut	113
(2) Historische sowie teleologische Auslegung	114
(3) Systematische Auslegung	120
(4) Zwischenergebnis	120
bb. Darbietungsleistung des E-Sportlers.....	120
(1) Vergleich zum Sport.....	120

(2) Literatur	123
(a) Darbietungsleistung je nach Genre.....	123
(aa) Strategiespiele.....	124
(bb) Sportspiele	125
(cc) Ego-Shooter	125
(dd) Simulationsspiele.....	126
(ee) Abenteuerspiele	126
(ff) Open-World-Spiele.....	127
(b) Darbietungsleistung bei Echtzeitstrategiespielen.....	127
(c) Fehlende Darbietungsleistung	129
(d) Weitere Literaturstimmen.....	131
(3) Stellungnahme	132
(a) Allgemeines	132
(b) Abenteuer- und Simulationsspiele.....	137
(c) Actionspiele.....	139
(d) Strategiespiele.....	141
(e) Sportspiele	142
(f) Unterscheidung zwischen professionellen und nicht professionellen Spielern	144
(4) Zwischenergebnis	145
f. Rechte	146
aa. Persönlichkeitsrechte	146
bb. Verwertungsrechte	147
cc. Zustimmungsbedürftigkeit des Publishers.....	150
dd. Verwertungsmöglichkeiten von Teammitgliedern ...	151
g. Schranken.....	152
h. Ansprüche	152

i.	Internationale Anwendbarkeit.....	153
aa.	Staatsangehörige der EU und des EWR	153
bb.	Staatsangehörige aus Drittstaaten	154
(1)	Bild- und Tonträger sowie Sendungen	154
(2)	Staatsverträge und Bekanntmachungen.....	155
(3)	Mindestschutz und Schutzdauer	156
4.	Analoge Anwendung des Leistungsschutzrechts des ausübenden Künstlers.....	156
a.	Möglichkeit einer Analogie im Urheberrecht.....	157
b.	Analogie.....	157
aa.	Planwidrige Regelungslücke	157
bb.	Vergleichbare Interessenlage.....	159
IX.	Zusammenfassung des ersten Teils	161
B.	Grenzen der Marktmachtausübung für den Publisher.....	164
I.	Einführung.....	164
1.	Allgemeines.....	164
2.	Kartellrechtlich relevante Sachverhalte	167
a.	Aus dem traditionellen Sport	167
b.	E-Sport-Veranstaltungen	171
II.	Essential-Facilities-Doktrin.....	176
1.	Ursprung.....	176
2.	Anwendung der Doktrin in der EU	177
a.	Anfänge.....	177
b.	Sealink II.....	179
c.	Magill.....	180
d.	Bronner	182
e.	IMS Health.....	183
f.	Microsoft.....	184

g. Clearstream	186
h. Anwendbarkeit der Doktrin auf Immaterialgüterrechte....	187
i. Die Verhinderung eines neuen Erzeugnisses als zwingendes Kriterium.....	194
j. Zusammenfassung der Kriterien der Essential-Facilities-Doktrin	196
III. Grenzen nach dem EU-Kartellrecht	197
1. Anwendbarkeit des Kartellrechts auf den E-Sport.....	197
2. Persönlicher Anwendungsbereich	198
3. Räumlicher Anwendungsbereich	199
4. Sachlicher Anwendungsbereich	200
5. Relevanter Markt.....	201
a. Sachlich relevanter Markt.....	201
aa. Genres als Parameter zur Marktabgrenzung.....	201
bb. Rechtsprechungs- und Kommissionspraxis.....	204
(1) SSNIP-Test	204
(2) Bedarfsmarktkonzept.....	205
(a) Klassischer Sport	206
(b) Übertragung auf den E-Sport.....	209
(aa) E-Sport im Ganzen oder Obergenres	210
(bb) Subgenres oder das Computerspiel selbst.....	211
b. Räumlich relevanter Markt	220
c. Zeitlich relevanter Markt	221
6. Marktbeherrschende Stellung.....	222
7. Missbräuchliche Ausnutzung.....	228
a. Wesentliche Einrichtung.....	228

b. Eignung, jeglichen Wettbewerb auf dem abgeleiteten Markt auszuschließen	232
c. Einschränkung der technischen Entwicklung zu Lasten des Verbrauchers.....	233
d. Zugangsverweigerung ohne sachlichen Grund.....	237
e. Zwischenergebnis	241
8. Rechtsfolgen.....	241
9. Konkurrierende Zuständigkeit	244
IV. Grenzen nach dem deutschen Kartellrecht.....	245
1. Allgemeines.....	245
2. Die Essential-Facilities-Doktrin nach dem GWB	246
V. Zusammenfassung des zweiten Teils	247
§ 3 Ergebnis.....	251
Literaturverzeichnis.....	253