

## Inhaltsverzeichnis

<b>§ 1 Einleitung .....</b>	<b>1</b>
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
<b>§ 2 Hauptteil.....</b>	<b>32</b>
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.	Konkurrenzen 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 Echtzeitstrategie- spielen.....	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 professionel- len 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 Markmachtausübung 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 zwin- gendes Kriterium.....	194
j. Zusammenfassung der Kriterien der Essential-Facili- ties-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 Ober- genres.....	210
(bb) Subgenres oder das Computer- spiel 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
<b>§ 3 Ergebnis.....</b>	<b>251</b>
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>253</b>