

### „eSport“ – Eine neue Sportart mit Vermarktungspotenzial?!

Diese Woche beginnt mit der *Gamescom* die weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik in Köln. Die immer weiter steigenden Besucherzahlen der Messe und Umsatzzahlen der Branche zeigen, wie groß das Potenzial dieses Marktes ist. Auch die *11. Jahresveranstaltung des Kölner Forum Medienrecht (kfm)*, die am 4. Mai 2017 in den Räumlichkeiten des historischen Rathauses der Stadt Köln stattfand, hat sich inhaltlich mit dem Thema „Mediale Revolution im Sport – Herausforderung für das Recht?“ befasst.

#### I. Hintergrund: Die Bedeutung des eSports

Mitte 2015 hat der *VfL Wolfsburg* als erster Verein der Fußball-Bundesliga in Deutschland ein eigenes *eSport*-Team gegründet und ist sogleich in die höchste verfügbare Liga eingestiegen. In gleicher Weise engagiert sich mittlerweile der *FC Schalke 04* im *eSport*. Er verfügt sowohl über ein *League of Legends*- als auch über ein *FIFA*-Team.

Auch in anderen Staaten erlangt der *eSport* eine immer größere Aufmerksamkeit und findet beispielsweise bei bedeutenden, im internationalen Geschäft engagierten Vereinen wie *Paris St. Germain* oder *Manchester City* im Fußball, aber auch bei den *Miami Heats* (NBA-Team, USA) großen Anklang.

Gespielt wird dabei um immer höhere Preisgelder, die mittlerweile teilweise schon die „Eine-Million-Dollar-Marke“ überschritten haben.

Die führenden Sportler im *eSport*-Segment begeistern zahlreiche Fans und füllen imposante Arenen mit tausenden Zuschauern, wie z. B. die *Lanxess Arena* in Köln oder Fußballstadien wie die *Frankfurter Commerzbank-Arena*. Livestreams im Internet oder auch Übertragungen des „*League of Legends*“-Finale auf *Sport1* bringen die Events darüber hinaus im Wege des Rundfunks live zu einem Millionenpublikum an den heimischen Bildschirmen. Fulminante Finaleröffnungsfeiern, zu denen Bands wie *Imagine Dragons* auftreten, und weitere vielbeachtete Events unterstreichen den Stellenwert, den der *eSport* bereits heute erreicht hat.

#### II. Rechtlicher Klärungsbedarf

Mit der tatsächlichen Entwicklung des *eSports* gehen aber auch rechtliche Problemstellungen einher, die teilweise auch heute noch einer sachgerechten Klärung harren. Insbesondere können vier Themenkomplexe eingegrenzt werden, die derzeit aus juristischer Perspektive intensiv diskutiert werden:

- Kann *eSport* als Sport qualifiziert werden?

- Wie kann in Zukunft die Vergabe von Lizenzrechten praxis- und interessengerecht ausgestaltet werden?
- Wie können einheitliche Verbandsstrukturen errichtet werden, die den *eSport* mit dem nötigen institutionellen Gefüge unterlegen?
- Welche Regeln sollen für Softwareaktualisierungen/neue Spielversionen während laufender Turniere bzw. während einer Ligasaison gelten?

Sowohl für als auch gegen eine Qualifizierung des *eSports* als Sport streiten gewichtige Argumente. Die Herausbildung einer neuen Sportart stellt dabei keine Besonderheit dar, sondern hat sich auch in der Vergangenheit immer wieder vollzogen. Dabei sind neue Sportarten immer erst nach einer bestimmten Festigung offiziell als Sportart anerkannt worden. Interessant ist in diesem Zusammenhang insbesondere, welche Voraussetzungen der *Deutsche Olympische Sportbund (DOSB)* an die Aufnahme eines neuen Sportverbandes in seinen Bund knüpft. Eine Sportart erfordert demnach zunächst eine „eigene, sportbestimmende motorische Aktivität“. Im Hinblick auf dieses – mit Blick auf den *eSport* im Ergebnis höchst streitig diskutierte – Erfordernis lässt sich ein Vergleich zu der anerkannten Sportart *Schach* ziehen.

Die Leistungssportler des *eSports* weisen Fingerfertigkeiten auf, die durch tägliches intensives Training erlernt und sodann stetig verfeinert worden sind. Die sportlichen Eliten des *eSports* sind dabei in der Lage, durch schnelle Entscheidungen acht exakte

Klicks/Sekunde auszuführen – eine Leistung, die der Intensität körperlicher Beanspruchung im klassischen

Leistungssport jedenfalls nahekommend und die diesbezüglichen Anforderungen bei der Sportart *Schach* deutlich übertrifft. Dieser Befund streitet für eine Qualifizierung des *eSports* als eigene Sportart.

Ein weiteres Merkmal verbindet den *eSport* mit klassischen Sportarten: Hier wie dort ist es für die betreffenden Profisportler unabdingbar, durch Cross-Training und die Ausübung anderer Sportarten die eigene Konzentrations- und Leistungsfähigkeit im Hauptsport zu steigern. Die allgemeine körperliche Fitness bildet damit eine entscheidende Grundlage für eine erfolgreiche Positionierung in *eSport*-Turnieren.

Auch in institutioneller Hinsicht ist im *eSport* Einiges in Bewegung geraten: Nach Errichtung der etwa mit der *FIFA* vergleichbaren Weltorganisation des *eSports*, der „World Esports Association“ (*WESA*) sind auch in Deutschland jüngst gleich zwei Verbandsgründungen erfolgt: Der *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware* (*BIU*) hat die Vereinigung *eSports.BIU* gegründet. Zudem hat sich der sog. *eSports Verband Deutschland* konstituiert, der bislang allerdings noch keine Mitglieder aufgenommen hat. Der nötige institutionelle Rahmen nimmt insgesamt Form an.

Eine strukturelle Festigung der Organisation des *eSports* ist für *IOC*-Präsident *Thomas Bach* dabei eine entscheidende Voraussetzung für seine Anerkennung als Sport. Klare Signale für eine Anerkennung gibt es indes seitens des *Olympischen Komitees Asien*, wenn es ankündigt, dass *eSport* bereits im Jahr 2022 olympisch sein wird.

### III. Ausblick

In rechtlicher Hinsicht bestehen im Bereich des *eSports* noch zahlreiche Unwägbarkeiten: Die Klärung lizenzrechtlicher Fragen, eine sinnvolle Regelung für den Einsatz von Software-Aktualisierungen und die Etablierung fester Transferfenster dürften wichtige Voraussetzungen dafür bilden, weiteren, grundsätzlich interessierten „Playern“ den Weg zu einem Engagement im *eSport* zu ebnet und sein großes

Vermarktungspotential weiter zu steigern. Für Fragen und weitere Informationen steht Ihnen unser Team jederzeit zur Verfügung. Gerne können Sie und Ihr Unternehmen uns bei näherem Informationsbedarf kontaktieren.

Wir freuen uns, Sie in diesem spannenden Geschäftsbereich mit hohem Vermarktungspotential unterstützen zu dürfen.

Unser Team besteht aus ausgewiesenen Experten, die auf umfangreiche Erfahrungen im Umgang mit Rechtsfragen der Welt der Medien und des eCommerce zurückgreifen können und ihr Know-How auch im Rahmen von Vorträgen und Lehrtätigkeiten an Hochschulen weitergeben. Es wird geleitet von den Fachanwälten für Urheber- und Medienrecht Prof. Dr. Dieter Frey, LL.M. (Brügge) und Dr. Matthias Rudolph. **Mehr Informationen unter [www.frey.eu](http://www.frey.eu).**



FREY Rechtsanwälte werden von dem Anwalts-Ranking *Best Lawyers*, welches in Deutschland in Kooperation mit dem *Handelsblatt* unter der Bezeichnung „Deutschlands beste Anwälte“ kooperiert, in den Bereichen „Sports Law“, „Intellectual Property Law“ und „Media Law“ ausgezeichnet.



In Kooperation mit Best Lawyers hat das Handelsblatt unseren Namenspartner Dr. Dieter Frey zu einem von Deutschlands besten Anwälten gekürt.

Das „JUVE Handbuch – Wirtschaftskanzleien 2016/17“ empfiehlt FREY Rechtsanwälte im Bereich „Medien“. Die Boutique beweise ihre Expertise im Urheberrecht bei namhaften Mandanten und die Schnittstelle von Sport- und Medienrecht gewinnen an Gewicht.



FREY Rechtsanwälte wird ebenfalls von dem Specialist Guide „Media Law International“ empfohlen.

Auch in dem bundesweiten Ranking des Bundesverbandes der Unternehmensjuristen „kanzleimonitor.de – Empfehlung ist die beste Referenz“ werden FREY Rechtsanwälte seit mehreren Jahren – zuletzt 2016/2017 – im Bereich Medienrecht empfohlen.



**FREY RECHTSANWÄLTE**  
RECHTSMANAGEMENT · STRATEGISCHE BERATUNG