

Valentin Horst

# Was schützt den E-Sport vor dem Publisher?



**Nomos**



**FORSCHUNGSSTELLE  
SPORTRECHT**  
UNIVERSITÄT ZU KÖLN

**Kölner Schriften zum Sportrecht –  
Schriftenreihe der Forschungsstelle Sportrecht**

**Herausgegeben von  
Prof. Dr. Jan F. Orth, LL.M. (University of Texas)**

**Band 1**

Valentin Horst

# Was schützt den E-Sport vor dem Publisher?



**Nomos**

Gefördert durch einen Druckkostenzuschuss der Studienstiftung ius vivum

**Die Deutsche Nationalbibliothek** verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Zugl.: Köln, Univ., Diss., 2022

ISBN 978-3-8487-8792-0 (Print)

ISBN 978-3-7489-3434-9 (ePDF)



Onlineversion  
Nomos eLibrary

1. Auflage 2022

© Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2022. Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung bei der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

## Vorwort

Diese Arbeit wurde im Wintersemester 2021/22 an der Rechtswissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln als Dissertation angenommen und befindet sich auf dem Stand von Juni 2022.

Für ihre Aufgeschlossenheit sowie für die freundliche Betreuung und umfassende Unterstützung danke ich meinem Doktorvater Herrn Prof. Dr. Karl-Nikolaus Peifer und Zweitgutachter Herrn Prof. Dr. Jan F. Orth, LL.M. (UT). Letzterem danke ich außerdem für die Möglichkeit, die erste Kölner Schrift zum Sportrecht beizutragen. Für die Gewährung eines großzügigen Druckkostenzuschusses danke ich herzlich der Studienstiftung *ius vivum* und Herrn Prof. Dr. Haimo Schack, LL.M. (Berkeley).

Ferner danke ich meinem guten Freund Herrn Nils Hansing, M.Sc. für intensive Unterhaltungen über die ökonomischen Facetten des Untersuchungsgegenstandes und meiner Familie für stetige Unterstützung materieller und immaterieller Natur.

Schließlich möchte ich auch denjenigen Engagierten danken, die den juristischen Diskurs um den E-Sport so vorangetrieben haben, wovon auch meine Arbeit erheblich profitierte. Als ich mich vor nicht einmal vier Jahren auf der Suche nach einem Dissertationsthema erstmals ins E-Sport-Recht einlas (das ging beim damals übersichtlichen Schrifttum recht zügig) hätte ich mir die Entwicklung, die dieses Rechtsgebiet inzwischen genommen hat, kaum vorstellen können – obwohl sie mehr als berechtigt ist.

Darmstadt, im Juni 2022

*Valentin Horst*



## 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

*Inhaltsverzeichnis*

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 Videospiele	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 Aufnahmepaxis 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 Videospiele	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 Videospiele	124
(a)	Die Doppelnatur von Videospiele	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)	Schutzinhalt	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

*Inhaltsverzeichnis*

d) Publisher als Dienstleister	142
aa) Typische Leistungen des Publishers	142
bb) Rechtliche Einordnung von Videospiegelverträgen	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 Videospieles als Konsequenz	157
b) E-Sport als Marketingtool	158
c) Publisher als Regelschreiber	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 Videospieles	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 Spielservers	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

*Inhaltsverzeichnis*

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 Videospiele	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

*Inhaltsverzeichnis*

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)	Mitbewerbergleichheit 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

*Inhaltsverzeichnis*

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 Regelungsetzung im traditionellen Sport	331
bb)	Vergleichbarkeit mit der Regelungsetzung 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

*Inhaltsverzeichnis*

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

*Inhaltsverzeichnis*

(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

## Abkürzungsverzeichnis

a. A.	andere Ansicht
a. F.	alte Fassung
AO-StB	Der AO-Steuer-Berater (Zeitschrift)
Abs.	Absatz
AcP	Archiv für die civilistische Praxis (Zeitschrift)
ADG	Antidiskriminierungsgesetz
AEG	Allgemeines Eisenbahngesetz
AEUV	Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union
AfP	Zeitschrift für Medien- und Kommunikationsrecht
AG	Die Aktiengesellschaft (Zeitschrift)
AGB	Allgemeine Geschäftsbedingung/en
AGG	Allgemeines Gleichbehandlungsgesetz
AGH Berlin	Abgeordnetenhaus Berlin
AL	Ad Legendum (Zeitschrift)
AntiDopG	Anti-Doping-Gesetz
AO	Abgabenordnung
ArbZG	Arbeitszeitgesetz
Ariz. L. Rev.	Arizona Law Review
Art.	Artikel
BAG	Bundesarbeitsgericht
BB	Betriebs-Berater (Zeitschrift)
Bd.	Band
BeckRA-HdB	Beck'sches Rechtsanwalts-Handbuch
BeckRS	beck-online.RECHTSPRECHUNG
BeschV	Beschäftigungsverordnung
BESF	Belgian Esports Federation
BetrVG	Betriebsverfassungsgesetz
BFH	Bundesfinanzhof
BFHE	Entscheidungen des Bundesfinanzhofs
BFV	Bayerischer Fußball-Verband

*Abkürzungsverzeichnis*

BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGBI.	Bundesgesetzblatt
BGH	Bundesgerichtshof
BIU	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
BJ	Betrifft Justiz (Zeitschrift)
BKartA	Bundeskartellamt
BKR	Zeitschrift für Bank- und Kapitalmarktrecht
BRAK	Bundesrechtsanwaltskammer
BRAO	Bundesrechtsanwaltsordnung
Brook. J. Int. L.	Brooklyn Journal of International Law
bspw.	beispielsweise
BT	Bundestag
BVerfG	Bundesverfassungsgericht
BVerwG	Bundesverwaltungsgericht
bzgl.	bezüglich
bzw.	beziehungsweise
CaS	Causa Sport
CBDEL	Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos
CD-ROM	Compact Disc Read-Only Memory
CDU	Christlich Demokratische Union Deutschlands
CGF	Common Wealth Games Federation
CHI	Conference on Human Factors in Computing Systems
CoD	Call of Duty
Colum. J. L. & Soc. Probs.	Columbia Journal of Law and Social Problems
Computerprogramm-RL	Richtlinie 2009/24/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. April 2009 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen
CR	Computer und Recht
CS:GO	Counter-Strike: Global Offensive
CSU	Christlich-Soziale Union in Bayern
dass.	dasselbe
DDA	Dynamic Difficulty Adjustment
ders.	derselbe
DesignG	Gesetz über den rechtlichen Schutz von Design
DESP	Deutscher Esports Solidaritätspakt

*Abkürzungsverzeichnis*

DFB	Deutscher Fußball-Bund
d. h.	das heißt
dies.	dieselbe/n
Duke L. & Tech. Rev.	Duke Law & Technology Review
DNotZ	Deutsche Notar-Zeitschrift
DOI	Deutsches Olympisches Institut
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
Drs.	Drucksache
DStR	Deutsches Steuerrecht (Zeitschrift)
DStRE	Deutsches Steuerrecht – Entscheidungsdienst
DStZ	Deutsche Steuer-Zeitung
DVBl.	Deutsches Verwaltungsblatt
EA	Electronic Arts Inc.
EEF	European Esports Federation
ESB	Deutscher eSport-Bund
ESBD	eSport-Bund Deutschland
ESIC	Esports Integrity Commission
ESL	Electronic Sports League
ESME	eSports Middle East
etc.	et cetera
EU	Europäische Union
EuGH	Europäischer Gerichtshof
EUV	Vertrag über die Europäische Union
EuZW	Europäische Zeitschrift für Wirtschaftsrecht
f.	folgende/r (Paragraf, Seite, Randnummer etc.)
FAZ	Frankfurter Allgemeine Zeitung
FDP	Freie Demokratische Partei
FEDECOLDE	Federación Colombiana de Deportes Electrónicos
FEG	Fighting Esports Group
ff.	folgende (Paragrafen, Seiten, Rundnummern etc.)
FG	Finanzgericht
Ford. L. Rev.	Fordham Law Review
FS	Festschrift
game	Verband der deutschen Games-Branche e. V.
Gaming L. Rev.	Gaming Law Review

*Abkürzungsverzeichnis*

GEF	Global Esports Federation
gem.	gemäß
Ger. J. E. S. Res.	German Journal of Exercise and Sport Research
GewO	Gewerbeordnung
GG	Grundgesetz
ggf.	gegebenenfalls
GRUR	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht (Zeitschrift)
GRUR Int	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Internationaler Teil (Zeitschrift)
GRUR-Prax	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Praxis im Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht (Zeitschrift)
GRUR-RR	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Rechtsprechungs-Report (Zeitschrift)
GS	Gedächtnisschrift
GWB	Gesetz gegen Wettbewerbsbeschränkungen
HdB	Handbuch
h. L.	herrschende Lehre
h. M.	herrschende Meinung
Harv. J. L. & Tech.	Harvard Journal of Law and Technology
HRRS	Höchstrichterliche Rechtsprechung im Strafrecht
Hrsg.	Herausgeber
hrsg. v.	herausgegeben von
Hs.	Halbsatz
i. d. R.	in der Regel
IEEE	Institute of Electrical and Electronics Engineers
IeSF	International eSport Federation
IIC	International Review of Intellectual Property and Competition Law
Ind. L. Rev.	Indiana Law Review
Info-Soc-RL	Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft
Int. Gamb. St.	International Gambling Studies (Zeitschrift)



Int. J. C.	International Journal of Communication
Int. J. M. M.	International Journal on Media Management
Int. J. S. & E.	International Journal of Sports Science and Engineering
IPRB	Der IP-Rechts-Berater (Zeitschrift)
i. S. d.	im Sinne des/der
ISFE	International Software Federation of Europe
i. S. v.	im Sinne von
ITRB	Der IT-Rechts-Berater (Zeitschrift)
i. V. m.	in Verbindung mit
JIPLP	Journal of Intellectual Property Law & Practice
J. M. & C.	Journal of Media and Communication
J. P. S.	Journal of the Philosophy of Sport
JA	Juristische Arbeitsblätter (Zeitschrift)
JR	Juristische Rundschau (Zeitschrift)
JURA	Juristische Ausbildung (Zeitschrift)
JuS	Juristische Schulung (Zeitschrift)
JZ	Juristenzeitung
K&R	Kommunikation & Recht (Zeitschrift)
Kap.	Kapitel
KeSPA	Korean e-Sports Association
KriPoZ	Kriminalpolitische Zeitschrift
KSchG	Kündigungsschutzgesetz
L. A. E. L. Rev.	Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review
LCL	League of Legends Continental League
LG	Landgericht
lit.	littera
LoL	League of Legends
LR	Legal Revolutionary, Rechtsmagazin der digitalen Wirtschaft
LuftVG	Luftverkehrsgesetz
m. Anm.	mit Anmerkung
m. w. N.	mit weiteren Nachweisen
MarkenG	Gesetz über den Schutz von Marken und sonstigen Kennzeichen

*Abkürzungsverzeichnis*

merz	Medien + Erziehung, Zeitschrift für Medienpädagogik
MMR	Multimedia und Recht (Zeitschrift)
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
MR-Int.	Medien und Recht International (Zeitschrift)
NJW	Neue Juristische Wochenschrift
NJW-RR	Neue Juristische Wochenschrift – Rechtsprechungs-Report
npoR	Zeitschrift für das Recht der Non Profit Organisationen
Nr.	Nummer
NVwZ	Neue Zeitschrift für Verwaltungsrecht
NZA	Neue Zeitschrift für Arbeitsrecht
NZG	Neue Zeitschrift für Gesellschaftsrecht
NZKart	Neue Zeitschrift für Kartellrecht
NZM	Neue Zeitschrift für Miet- und Wohnungsrecht
NZS	Neue Zeitschrift für Sozialrecht
NZV	Neue Zeitschrift für Verkehrsrecht
NZWiSt	Neue Zeitschrift für Wirtschafts-, Steuer- und Unternehmensstrafrecht
OCA	Olympic Council of Asia
ODESUR	Organización Deportiva Suramericana
OLG	Oberlandesgericht
OLGZ	Entscheidungssammlung der Oberlandesgerichte in Zivilsachen
PatG	Patentgesetz
PBefG	Personenbeförderungsgesetz
PES	Pro Evolution Soccer
Phys. C. & S.	Physical Culture and Sport
PStR	Praxis Steuerstrafrecht (Zeitschrift)
RabelsZ	Rabels Zeitschrift für ausländisches und internationales Privatrecht
RBÜ	Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst
RdA	Recht der Arbeit (Zeitschrift)
RDigital	Recht Digital (Zeitschrift)

RdJB	Recht der Jugend und des Bildungswesens - Zeitschrift für Schule, Berufsbildung und Jugenderziehung
RDV	Recht der Datenverarbeitung (Zeitschrift)
RG	Reichsgericht
RGZ	Entscheidungen des Reichsgerichts in Zivilsachen
RL	Richtlinie
Rn.	Randnummer
Rom II-VO	Verordnung (EG) Nr. 864/2007 des Europäischen Parlaments und des Rates über das auf außervertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht
Rom I-VO	Verordnung (EG) Nr. 593/2008 des Europäischen Parlaments und des Rates über das auf vertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht
S.	Satz; Seite
S. i. Soc.	Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics (Zeitschrift)
SGB	Sozialgesetzbuch
sog.	sogenannte(r)
SPD	Sozialdemokratische Partei Deutschlands
SpoPrax	Sportrecht und E-Sportrecht in der Praxis (Zeitschrift)
SpuRt	Zeitschrift für Sport und Recht
St. Com. & M.	Studies in Communications   Media (Zeitschrift)
StGB	Strafgesetzbuch
StrafR	Strafrecht
StV	Strafverteidiger (Zeitschrift)
TVG	Tarifvertragsgesetz
u. a.	unter anderem; und andere
U. Ill. L. Rev.	University of Illinois Law Review
U. Pen. L. Rev.	University of Pennsylvania Law Review
UEFA	Union of European Football Associations
UFITA	Archiv für Medienrecht und Medienwissenschaft (Zeitschrift)
UIST	User Interface Software and Technology (Zeitschrift)
UrhG	Urheberrechtsgesetz

*Abkürzungsverzeichnis*

USA	United States of America
UWG	Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb
v.	von
Var.	Variante
VereinsG	Gesetz zur Regelung des öffentlichen Vereinsrechts
VerfSH	Verfassung des Landes Schleswig-Holstein
VGG	Gesetz über die Wahrnehmung von Urheberrechten und verwandten Schutzrechten durch Verwertungsgesellschaften
vgl.	vergleiche
Vorb.	Vorbemerkung/en
VR	Virtual Reality
VSD	Vertrag mit Schutzwirkung zugunsten Dritter
Wash. & Lee J. Civ. Rts. & Soc.	Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice
WCT	WIPO Copyright Treaty
WD BAH	Wissenschaftlicher Parlamentsdienst des Abgeordnetenhauses Berlin
WD BT	Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages
WESA	World Esports Association
WESCO	World Esports Consortium
WfV	Württembergischer Fußballverband e. V.
WjJ	Journal der Wirtschaftsstrafrechtlichen Vereinigung e. V.
WIPO	World Intellectual Property Organization
WoW	World of Warcraft
WRP	Wettbewerb in Recht und Praxis (Zeitschrift)
WSL	World Super League
WuW	Wirtschaft und Wettbewerb (Zeitschrift)
ZEuP	Zeitschrift für Europäisches Privatrecht
ZfPW	Zeitschrift für die gesamte Privatrechtswissenschaft
ZHR	Zeitschrift für das gesamte Handels- und Wirtschaftsrecht
ZWH	Zeitschrift für Wirtschaftsstrafrecht und Haftung im Unternehmen
ZIP	Zeitschrift für Wirtschaftsrecht

*Abkürzungsverzeichnis*

ZPO	Zivilprozessordnung
ZRP	Zeitschrift für Rechtspolitik
ZStW	Zeitschrift für die gesamte Strafrechtswissenschaft
ZUM	Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht

