

## **E-SPORTS: EINE FUSSBALL WM MIT 20 MILLIONEN TEILNEHMERN**

*Tausende Fans bejubeln sie beim Einmarsch in die Arena, weitere Millionen kleben an den Bildschirmen zu Hause, um sie in Aktion zu sehen. Die Rede ist nicht etwa von den Fussballstars der diesjährigen Weltmeisterschaft, sondern von e-Sportlern. Von der Anerkennung als Sport ist der e-Sport weniger weit entfernt, als man zu glauben scheint.*



*lic. iur. Moritz Jäggi, LL.M.,  
Rechtsanwalt*

### **Was ist e-Sport?**

E-Sport – oder elektronischer Sport – ist der sportliche Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen. Zu Unrecht wird diesem noch wenig Beachtung geschenkt, denn e-Sport ist der Definition von Sport nicht unzugänglich und in vielen Bereichen hoch professionalisiert, was nebst hartem Training auch die Betreuung durch Ärzte, Physiotherapeuten und Psychologen beinhaltet. Der Umsatz der gesamten e-Sport Industrie soll bis 2020 auf 1.5 Milliarden Dollar wachsen, mit einer Zuschauerzahl, die bereits jetzt über 70 Millionen beträgt. Nebst der Austragung grosser Turniere in Stadien vor zehntausenden Leuten, werden e-Sports über Streaming Plattformen wie Twitch, Hitbox und YouTube Gaming konsumiert. Damit hat es der e-Sport schon längst aus den Kinderzimmern in die Welt des professionellen Sports geschafft.

E-Sport bedeutet aber nicht bloss das Spielen von Sportspielen wie Fussball oder Eishockey am Computer. Im e-Sport sind die am stärksten vertretenen Computerspiel-Genres Echtzeit-Strategiespiele, Ego-Shooter und Sportsimulationen. Bestimmte Spiele wie League of Legends werden meist in Mannschaften und im Modus 5 gegen 5 gespielt, andere Spiele werden vorrangig als Individualsport praktiziert. Durch den technologischen Fortschritt und darauf immer wieder angepasste Computerspiele unterliegen Disziplinen im e-Sport einer hohen Dynamik.

Die weltweit besten Spieler können sich Preisgelder in Millionenhöhe erspielen. Dazu kommen lukrative Sponsoring Verträge, wie sie etwa das dänische Team Astralis mit Audi und Jack&Jones abgeschlossen hat. Andere werden im Rahmen eines Anstellungsverhältnisses als e-Sportler engagiert. So hat der FC Basel drei e-Sportler unter Vertrag, welche den Klub an nationalen und internationalen FIFA Wettbewerben im gleichnamigen Videospiel repräsentieren. Auch der deutsche Fussballklub VfL Wolfsburg engagiert drei e-Sportler als dessen Vertretung bei FIFA Turnieren.

Ein weiterer Verein der deutschen Bundesliga geht einen Schritt weiter, indem er nebst den naheliegenden Fussballvideospiele auch in andere Bereiche des e-Sports investiert: Schalke 04 hat nebst zwei FIFA e-Sportlern ein fünfköpfiges Team unter Vertrag, welche das Fantasy Computerspiel League of Legends spielen. Damit will der Klub das grosse Marktpotential im Bereich Sponsoring, Vermarktungseinnahmen von Livestreams und Merchandising ausschöpfen.

### **Gilt e-Sport als Sport?**

E-Sport ist vom Dachverband des Schweizer Sports, Swiss Olympic, derzeit nicht als Sportart anerkannt. Auch bei der Sportliste von Jugend+Sport (J+S) sucht man e-Sport vergeblich. Gemäss Art. 7 der Verordnung über die Förderung von Sport und Bewegung kann beim Bundesamt für Sport (BASPO) die Aufnahme einer Sportart beantragt werden.

Bei der Definition von Sport stützt sich Swiss Olympic auf die Vorgaben der gemeinnützigen Organisation SportAccord. Für eine Aufnahme einer Sportart sind demnach die folgenden Voraussetzungen zu erfüllen:

- Die Sportart sollte ein wettkampfmässiges Element beinhalten;
- Sie sollte nicht von Glücksfaktoren abhängen, die spezifisch in die Sportart integriert werden;
- Sie sollte nicht danach bewertet werden, ob sie ein übermässiges Risiko für die Gesundheit und die Sicherheit der Athleten oder Teilnehmer darstellt;
- Sie sollte in keiner Weise schädlich für lebende Geschöpfe sein;
- Sie sollte nicht auf Ausrüstung angewiesen sein, die von einem einzelnen Ausrüster zur Verfügung gestellt wird.

In Anbetracht dieser Definition kommt e-Sport durchaus als Sport in Betracht. Eine besondere physische Verausgabung wird dabei nicht verlangt. Allerdings betont Swiss Olympic, dass Sportarten mit beschränkter körperlicher und athletischer Betätigung sorgfältig geprüft werden, ohne jedoch konkrete Kriterien zu nennen. Auch wenn nicht auf den ersten Blick ersichtlich, ist e-Sport durchaus körperlich anspruchsvoll: Nebst Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit sowie taktischem und vorausschauendem Denken erreichen professionelle e-Sportler Herzfrequenzen, die im Bereich von «normalen» Athleten liegen.

Anträge von Denksportarten – würde man e-Sport als einen solchen bezeichnen – prüft Swiss Olympic nur nach Rücksprache mit dem Internationalen Denksport-Verband (IMSA). Dieser nimmt nur internationale Sportverbände auf, die mindestens 40 nationale Verbände auf mindestens vier Kontinenten unter sich vereinen. Auch diese Vorgaben erfüllt der e-Sport. Die International eSport Federation (IeSF) umfasst bereits mehr als 40 nationale e-Sport Verbände, verteilt auf fünf Kontinente. Langfristig ist die internationale und nationale Anerkennung das erklärte Ziel der IeSF und des Schweizerischen e-Sports Verbands, eines der Gründungsmitglieder der IeSF.

In einigen Ländern (z.B. USA, Süd-Korea, Brasilien, China und Frankreich) wird e-Sport bereits von den etablierten Sportverbänden als Sportart anerkannt.

## **Die Vorteile einer Anerkennung und Regulierung**

Berechtigt ist die Frage, ob eine Anerkennung überhaupt vorteilhaft oder vonnöten ist. Nebst einer höheren sozialen Wertschätzung würde eine Anerkennung den e-Sport für potentielle Sponsoren attraktiver machen und die finanzielle Unterstützung sowie andere Dienstleistungen nationaler Sportverbände ermöglichen. Zudem würde die Ausstellung von Visa für die Teilnahme an internationalen Turnieren erleichtert, wie dies bereits in den USA der Fall ist, welche e-Sportler als professionelle Athleten anerkennen.

Wichtiger noch als eine Anerkennung als Sport wäre eine einheitliche Regulierung (Governance) von e-Sport durch einen weltweiten Verband, welche bisher fehlt. So sind grosse internationale Turniere oder Turnierserien ohne einheitliche Regeln schwierig durchzuführen. E-Sports kann nur nachhaltig wachsen, wenn einheitliche Regeln auch in Bezug auf das "Cheating" gelten.

## **Betrug**

Auch im e-Sport ist Betrug, im Fachjargon "Cheating" genannt, bereits ein grosses Thema. Im Gegensatz zum realen Sport kann im e-Sport aber nicht nur mit Doping und mittels Wettbetrug, sondern vor allem auch mit dem Einbau von Konfigurationen und zusätzlichen Programmen auf dem PC, welche das Spielen erleichtern und unterstützen, betrogen werden. Sodann kann sich beim Account Sharing ein Spieler bei Online-Spielen von einem anderen, besseren Spieler vertreten lassen und sich so einen unrechtmässigen Vorteil verschaffen. Die Überwachung der Rechtmässigkeit der Spiele wird im e-Sport demnach nochmals um eine Ebene komplizierter.

Beim Doping stehen Substanzen wie Ritalin oder Adderall, welche die Konzentration und Reaktionsgeschwindigkeit fördern, im Zentrum. Zwar hat die Electronic Sports League (ESL) – der weltweit grösste Organisator von e-Sport Turnieren – eine Liste mit verbotenen Substanzen veröffentlicht, jedoch gibt es momentan keine unabhängige Instanz, welche Doping im e-Sport einheitlich überwacht. Die e-Sport Mannschaften regulieren sich mehrheitlich selbst. Schalke 04 entnimmt – wie bei ihren Fussballspielern – Blutproben von den e-Sportlern und testet diese auf unerlaubte Substanzen. Damit soll vorwiegend ein Reputationsschaden für den Klub verhindert werden.

Somit wäre auch in diesem Bereich eine Anerkennung durch nationale und internationale Verbände dem e-Sport hilfreich. In der Schweiz hätte dann Swiss Olympic die Möglichkeit, Disziplinarstrafen auszusprechen, welche in zweiter Instanz vom Tribunal Arbitral du Sport (TAS) in Lausanne beurteilt würden. Die International E-Sport Federation hat einen ersten Schritt vollzogen und ist als erster e-Sportverband Mitglied bei der World Anti Doping Agency (WADA).

## **Immaterialgüterrechte**

Im E-Sport stellen sich ganz eigene Fragen zum Immaterialgüterrecht. Im traditionellen Sport haben die Ligen (z.B. Bundesliga, Premier League, La Liga), die FIFA bei der Weltmeisterschaft oder die UEFA bei der Champions League die Rechte an ihrem Produkt. Im E-Sports dagegen besitzen die Spielehersteller die Immaterialgüterrechte an ihren Spielen, und nicht die Veranstalter der Turniere. Dies wirft Fragen auf in Bezug auf die Verwendung von Spielen als e-Sport Disziplin oder aber bezüglich den Vermarktungsrechten von solchen Turnieren.

Des Weiteren besitzen die Spieler keine Rechte an ihren "Avataren", also den Figuren, mit welchen sie die Spiele spielen, womit sie ganz unter der Kontrolle der Spielehersteller stehen.

### **Ausblick**

Bei den Asien Spielen 2018 in Jakarta wird e-Sport erstmals als Show-Sport zugelassen. Vier Jahre später soll e-Sport bei den Asien Spielen in Hangzhou als offizielle Disziplin vertreten sein. Vor diesem Hintergrund zeigt sich nun sogar das Internationale Olympische Komitee (IOC) gewillt, den elektronischen Sport als olympische Disziplin zuzulassen. Es liess kürzlich verlauten, man könne so das Interesse junger Leute wecken. Bei den Olympischen Spielen 2024 in Paris könnten die e-Sportler ihr Debüt geben.

Nach der Fussballweltmeisterschaft in Russland findet vom 02. Bis 04. August der Final des FIFA eWorld Cup in London statt. Aus 20 Millionen Teilnehmern werden dort die besten 32 Spieler gegeneinander antreten und ihren eigenen Weltmeister küren.

Bei Fragen zum e-Sport steht das Sportrecht Team von VISCHER gerne bereit.

### **VISCHER AG**

[www.vischer.com](http://www.vischer.com)

Schützengasse 1 8021 Zürich Schweiz Tel +41 58 211 34 00

Aeschenvorstadt 4 4010 Basel Schweiz Tel +41 58 211 33 00

Die Herausgeber übernehmen keine Haftung oder Garantie für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der hier zur Verfügung gestellten Informationen. Copyright © 2018 VISCHER AG; Basel/Zürich. Alle Rechte vorbehalten.