



UNTER DER LUPE:

«Mit Gaming zum Dokortitel»:

Gaming und E-Sport in der (Rechts-)Wissenschaft

Unserem Rechtsanwalt Timothy Schertenleib wurde gestützt auf seine Dissertationsarbeit zum Thema «Das Rechtsverhältnis des E-Sportlers» von der Universität Bern der Dokortitel mit dem höchsten Prädikat «summa cum laude» verliehen. Wir nehmen dies zum Anlass, Ihnen in der vorliegenden Ausgabe unserer Lupe einen kurzen Einblick in dieses junge und noch kaum erforschte Gebiet zu gewähren.

E-Sport: Was ist das überhaupt?

E-Sport ist das wettbewerbsmässige Gaming. Gamer und Gamerinnen spielen also gegeneinander ein Videospiele und stehen in gegenseitigem Wettbewerb. Das Einkommen von E-Sportlern beläuft sich teilweise je nach Videospiele, Bekanntheitsgrad und Erfolge auf bis zu mehrere Millionen Franken pro Jahr.

Die Arten der Videospiele, die Genres, unterscheiden sich dabei enorm voneinander und haben mit dem «traditionellen» Sport bisweilen wenig am Hut. Es bestehen zwar Videospiele von traditionellen Sportarten, in denen E-Sport stattfindet (bspw. FIFA im Fussball), diese sind aber wenig bedeutend. Von viel grösserer Bedeutung im E-Sport sind Videospielegenres wie die «MOBAs»¹ oder «Shooter»².

«Die spielen doch nur am Computer»³ – Ist E-Sport «Sport»?

E-Sport beansprucht für sich, eine Sportart zu sein. Vielfach wird dieser Anspruch belächelt oder mit einer Aussage wie der soeben festgehaltenen gekontert. In der Wissenschaft wird hauptsächlich argumentiert, E-Sport sei nicht mit den «ethischen Grundwerten» von Sport vereinbar (Stichwort «Killer-spiele») und es fehle eine genügende körperliche Aktivität. Rechtsanwalt Schertenleib befasst sich in der Dissertation intensiv mit der Frage und kommt zum Schluss, dass beide dieser hauptsächlich angeführten Argumentationslinien bei genauerer Beleuchtung nicht stimmen. E-Sport ist also «Sport».

¹ Die «Multiplayer Online Battle Arenas». Bei diesen Videospiele spielen zwei Teams aus meist fünf Spieler:innen auf einer meist nahezu symmetrischen Karte und mit unterschiedlichen Spielfiguren gegeneinander. Ziel ist es, zusammen und unter Mithilfe der einzigartigen Fähigkeiten jeder Spielfigur die Basis des gegnerischen Teams zu zerstören.

² Shooter sind als Oberbegriff alle Videospiele, in denen die Spieler:innen ihr Ziel u.a. dadurch erreichen, dass sie mit ihrer virtuellen Spielfigur mithilfe von Zusatzmitteln, meist Waffen, Gegner besiegen müssen, die sich ebenfalls in der Spielwelt befinden.

³ Eine Aussage, die Videospielende immer wieder zu hören bekommen, vgl. Timo SCHÖBER/Jens JUNGE, eSports Mosaik. Einführung in die vielfältigen Aspekte des eSports, Dollerup 2020, S. 85 f.

Die Vertragsverhältnisse des E-Sportlers zu Publisher, Organisation und Turnierorganisator

Hauptthema der Dissertation bildet die Untersuchung der Vertragsverhältnisse, die der Berufs-E-Sportler – also diejenige Person, die E-Sport im Sinne eines Berufs ausübt – mit den bedeutendsten drei anderen Akteuren im E-Sport eingeht. Es handelt sich um den Publisher, die Organisation und den Turnierorganisator.

Publisher, Organisation und Turnierorganisator?

Der Publisher ist diejenige Person, die Videospiele herausbringt und vertreibt, also auf den Markt bringt. Die Organisation ist das, was im traditionellen Sport vielfach als «Club» oder Verein bezeichnet wird: also diejenige Person, die E-Sportler:innen anstellt, damit sie unter ihrem Banner das Videospiele spielt. So nehmen sie bspw. für die Organisation an Turnieren teil, die der Turnierorganisator – die dritte erwähnte Person – durchführt. Mit allen diesen Akteuren schliesst der E-Sportler einen Vertrag ab, damit er seiner Tätigkeit nachgehen kann.

Untersuchung der Vertragsverhältnisse des E-Sportlers zu diesen Akteuren

Rechtsanwalt Schertenleib ordnet die Vertragsverhältnisse des E-Sportlers zu diesen drei Akteuren in das Schweizerische Privatrecht ein und macht eingehende Ausführungen zum erlaubten und nicht erlaubten Vertragsinhalt. Um die Ergebnisse und Aussagen praxisnah zu gestalten, werden wo immer möglich echte Vertragsklauseln oder Fallbeispiele verwendet, die an die Öffentlichkeit gelangt sind. Zudem wird auf bewährte Lehre und Praxis aus dem traditionellen Sport eingegangen und untersucht, ob und wie diese für den E-Sport übernommen werden können.

Rechtsanwalt Schertenleib untersucht bspw. die Frage, ob es sich beim Vertrag mit der Organisation um einen Arbeitsvertrag oder einen Auftrag handelt. Diese Einordnung hat in der Praxis enorme Relevanz. Handelt es sich nämlich um einen Arbeitsvertrag, kann der Vertrag nur unter Einhaltung der gesetzlichen Kündigungsfristen ordentlich gekündigt werden, es gilt die Lohnfortzahlungspflicht bei Krankheit und die Organisation als «Club» hat umfangreiche Weisungsbefugnisse.

Berührungspunkte zur Kanzleitätigkeit

Die Dissertation von Rechtsanwalt Schertenleib beschlägt ein von den faktischen Verhältnissen her noch sehr unerforschtes Gebiet. Dieses untersucht aber in Teilen Rechtsfragen aus dem Schweizerischen Privatrecht, die sich auch im traditionellen Sport oder in der Geschäftswelt stellen, bspw. Arbeitszeithemen. Die fundierte privatrechtliche Untersuchung hat damit auch Schnittstellen zu unserer täglichen Anwaltstätigkeit in der Kanzlei.

Es freut uns, dass Rechtsanwalt Schertenleib sein Dissertationsprojekt mit Bravour abschliessen konnte und unsere Kanzlei mit seiner Expertise im (E-)Sport- und Vertragsrecht bereichert.

Freundliche Grüsse

Das Team der Eberhart Anwaltskanzlei AG