
Interview Presse:

eSport-Anwalt Marian Härtel im Interview: „Es geht nicht um den Sportbegriff, sondern um Gleichberechtigung“

Stand: 02.12.2019

Verfasser: Katja Härlein

Marian Härtel ist bereits seit 22 Jahren als Unternehmer in der Games-Branche tätig. Seit etwa 2009 beschäftigt er sich auch als Rechtsanwalt mit dem Thema eSport. Der Deutschen Anwaltshotline stand er Rede und Antwort und erklärt unter anderem, weshalb die Debatte über den Sportbegriff eigentlich überflüssig ist.

Herr Härtel, der erst vor Kurzem zurückgetretene DFB-Präsident Grindel hat eSport als „absolute Verarmung“ bezeichnet und damit klar Stellung bezogen: Aber was macht Sport rein rechtlich eigentlich zu Sport?

Grindels Aussage ist von Unverständnis geprägt. Ich wage zu bezweifeln, dass er das über Bogenschießen, Darts oder Schach auch sagt. An diesen Sportarten sieht man auch, dass das Argument mit der körperlichen Ertüchtigung doch eher fragwürdig ist. Bei eSport geht es übrigens nicht um gelegentliches Zocken. Die Bundesliga kann man ja auch nicht mit dem Bolzen auf dem Pausenhof vergleichen. Richtige eSportler haben in ihren Verträgen feste Arbeits- und Trainingszeiten sowie einen verbindlichen Ernährungsplan.

Die Debatte um den Sportbegriff gibt es übrigens nur in Deutschland: Eigentlich ist es auch völlig gleichgültig, ob der Gesetzgeber eSport als Sport kategorisiert oder eben nicht. Es geht vielmehr um Gleichberechtigung. Das betrifft beispielsweise die Befreiung von der Gewerbesteuer im Sinne der Gemeinnützigkeit: Wenn ein Fußballverein sich über Ermäßigungen freuen darf, sollte das auch für einen eSport-Verein gelten.

Was passiert eigentlich, wenn ein professioneller eSportler sich den Finger bricht?

Ganz einfach: Dann liegt ein Betriebsunfall vor und die Unfallversicherung zahlt. Ein Manuel Neuer stellt sich ja auch nicht mit einem gebrochenen Arm ins Tor. Dasselbe gilt bei arbeitsvertraglichen Regelungen wie dem Urlaubsanspruch und der Weisungsbefugnis. Das ist auf Profi-Ebene absolut vergleichbar – egal ob man eSport nun als Sport betitelt oder nicht.

Eines Ihrer Kernthemen ist die Gestaltung von Spielerverträgen: Worauf müssen eSportler dabei besonders achten?

Der eSport wurde als Hobby geboren und wird erst allmählich kommerzialisiert. Dementsprechend ist die Branche noch stark von Unprofessionalität geprägt: Ich selbst gehe davon aus, dass etwa 90 % der Spielerverträge in Deutschland unwirksam, nicht durchsetzbar oder mit sehr kurzen Kündigungsfristen kündbar sind. Sehen Sie sich einmal *Call of Duty* an: Da hat ein Team ganz ohne Verträge die Meisterschaft gewonnen. Zwei

Tage später will dann einer aussteigen und nimmt vielleicht den Gewinn mit. Für das Unternehmen, das hinter dem Team steht, ist das sehr unschön.

Das klingt so, als würde die Unprofessionalität in der Branche die Unternehmen schlimmer treffen als die Spieler. Ist das so?

Naja, jein. Eigentlich ist das Ganze ein typisches Henne-Ei-Problem. Die Unternehmen würden gerne Teams aufbauen und auch dafür zahlen. Immerhin ist Social Media – und im Zusammenhang auch eSport – nicht länger als spontanes Phänomen abzutun. Da steckt ein enormes Marketingpotenzial dahinter. Das Problem ist aber, dass die Unternehmen keine Sponsoren finden, weil die Spieler aufgrund mangelhafter Verträge nicht langfristig gebunden werden können. Dementsprechend schwer ist es als deutscher eSportler, an einen hoch dotierten Vertrag zu kommen. Ich gehe davon aus, dass ein Lottogewinn wahrscheinlicher ist.

eSport erfreut sich ja immer größerer Beliebtheit – nicht nur bei Sportlern, sondern auch bei Zuschauern. Counter Strike ist USK 16: Darf ein 15-jähriges Kind entsprechend bei einer eSport-Veranstaltung nicht im Publikum sitzen?

Grundsätzlich nicht, nein. Je beliebter Zuschauerveranstaltungen allerdings werden, desto lauter wird wohl die Debatte darüber. Immerhin gibt es einige Leute, die argumentieren, dass es nicht dasselbe ist, ob jemand ein Game aktiv spielt oder nur dabei zusieht. Hier wird ein Gericht irgendwann in naher Zukunft einmal eine Grundsatzentscheidung dazu fällen müssen.

Und was müssen Fernsehsender bei Übertragungen in Sachen Jugendschutz beachten?

Fernsehsender müssen sich nach Jugendmedienschutz-Staatsvertrag an klare Sendevorgaben halten, was aber in der Regel kein Problem ist. Bei anderen Inhalten wie Filmen und Serien ist das ja genauso. Spannender ist die Frage nach YouTube: Eigentlich müssten jugendgefährdende Inhalte wie Mitschnitte von Videospiele geblockt werden, da sie sonst ja auch für viel jüngere Zuschauer zugänglich sind. Aber abwarten: Vielleicht erübrigt sich das Problem mit der Urheberrechtsreform und den Upload-Filtern.

Bleiben wir direkt beim Thema YouTube: Muss ich den Spielehersteller um Erlaubnis bitten oder mit rechtlichen Konsequenzen rechnen, wenn ich ein „Let's Play“ filme?

Genau genommen müssen Sie um Erlaubnis bitten, da Sie sonst eine Abmahnung oder eine Unterlassungsklage riskieren. Allerdings dulden viele Spielehersteller derartige Videos, da sie ja auch einen gewissen Marketingeffekt mit sich bringen. Im Fall der Fälle würden die Hersteller zwar Recht bekommen, doch sind sie sich eben auch darüber bewusst, dass die Shitstorm-Gefahr sehr hoch ist.