

UniPressedienst

Klaus P. Prem/KPP (verantwortlich)
Michael Hallermayer/MH
Corina Härning/CH
Pressestelle der Universität Augsburg
86135 Augsburg
Telefon 0821/598-2094
info@presse.uni-augsburg.de
www.presse.uni-augsburg.de

41/19 – 29. März 2019

Erste universitäre Forschungsstelle für eSport-Recht in Augsburg gegründet

Der professionelle Wettstreit in Videospiele boomt. Dabei stellen sich viele neue juristische Fragen, welche im Fokus der neuen Forschungsstelle an der Universität Augsburg stehen.

Augsburg/NN/PS/MH – An der Universität Augsburg wurde die erste universitäre Forschungsstelle für eSport-Recht (FeSR) in Deutschland gegründet. Diese ist eine unabhängige Einrichtung der Juristischen Fakultät und befasst sich mit den zahlreichen juristischen Fragen, die sich – bedingt durch das rasante Wachstum des eSports – bereits seit einigen Jahren stellen.

Profi-Sport, das war bisher Fußball auf dem Rasen, Handball in der Halle oder Ski-Alpin auf der Piste. Mittlerweile schauen Sportler auch auf Bildschirme, klicken Maustasten und üben ihren Sport im Sitzen aus. Beim eSport werden Video- und Computerspiele – egal ob Sportsimulationen, Strategiespiele oder Egoshooter – in professionellen Wettkämpfen gespielt. Es gibt Ligen, Ranglisten, Fans und eine mittlere dreistellige Anzahl an eSport-Profis in Deutschland, die damit so viel Geld verdient, dass sie davon leben können. Auch die etablierten Sport- und Fußballvereine in Deutschland ergänzen ihre Sparten um den elektronischen Sport. Denn dieser boomt: Bereits 48 Prozent der Befragten kennen einer Deloitte-Studie zufolge den Begriff und seine Bedeutung. Zudem werde eSport spätestens 2020 mit einem geschätzten Umsatz von knapp 1,3 Milliarden Euro ein globaler, boomender Markt.

Inwiefern „eSport“ überhaupt als „Sport“ im herkömmlichen Sinne anzuerkennen und dementsprechend auch rechtlich als solcher zu behandeln ist, ist eine zentrale – wenn auch bei Weitem nicht die einzige – Frage. Die an den Status als Sport anknüpfenden Rechtsfolgen sind u. a. für das Arbeits-, Steuer- und Minderjährigenschutzrecht oder für Sportwettbetrug und Glückspielrecht von besonderer Bedeutung.

Wie ist es um die Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen bestellt? Was gilt beim (technischen) Arbeitsschutz für die professionellen Computer- und Videospieler? Wie ist es um Korruption und Kriminalitätsrisiken im eSport bestellt? Was ist die urheberrechtliche Bedeutung von Cheating (bspw. durch Bots)?

„Zahlreiche juristische Herausforderungen, die sich zwar bereits seit einigen Jahren stellen, jedoch erst bedingt durch das rasante Wachstum der letzten Jahre zunehmend gesellschaftlich relevant werden, waren für uns der Anlass eine eigene Forschungsstelle für eSport-Recht an der Universität Augsburg zu gründen. Die Besonderheit am Thema ist, dass dort neue Akteure auf bekannte Gegebenheiten (bspw. klassisches Sportrecht) und künftige Herausforderungen treffen“, meint der Augsburger Jurist Prof. Dr. Martin Maties, der die Forschungsstelle leitet. Er hat die wissenschaftliche Einrichtung gemeinsam mit den anderen Augsburger Juristen Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel, Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer im Januar 2019 gegründet.

Ziel ist es, juristische Forschung im Bereich eSport zu betreiben, um die Entwicklung der Branche zu unterstützen. Das Forschungsinteresse werde ferner durch ökonomische Gesichtspunkte bestärkt – so handele es sich beim eSport um einen sehr schnell wachsenden Wirtschaftszweig.

Wissenschaftlicher Austausch sowie Beratung von Politik und Wirtschaft

Darüber hinaus versteht sich die FeSR als Ansprechpartnerin für Politik, Ministerien, Verbände und Unternehmen. So waren die Mitglieder der Forschungsstelle im Februar anlässlich der Anhörung im Sportausschuss des Deutschen Bundestags, ob eSport mit herkömmlichem Sport gleichgestellt werden soll, nach Berlin gereist. Dort sind sie mit Vertretern der Bundestagsfraktionen und Vertretern der Branche in den Dialog getreten. In vielen Einzelgesprächen wurden dabei die rechtlichen Aspekte des eSport besprochen und die FeSR konnte hierbei viele aktuelle und künftige rechtliche Fragen sowie Herausforderungen aufwerfen.

Aber auch der wissenschaftliche Austausch soll vorangetrieben werden. Neben Vorträgen und Konferenzen soll eine eigene Schriftenreihe zum eSport-Recht das Thema weiter voranbringen. Bereits für den 17. Mai 2019 ist eine erste Tagung zum eSport-Recht („Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog“) an der Universität Augsburg geplant, bei der Akteure der Branche und die juristische Wissenschaft gemeinsam rechtliche Themen rund um den eSport diskutieren werden.

Die Forschungsstelle stößt seit ihrer Gründung auf großen Zuspruch. Dies gilt für die Kolleginnen und Kollegen der Juristischen Forschung ebenso wie für die Vertreter aus Politik und Praxis. So meint die Bundestagsabgeordnete Britta Dasser, die Obfrau des Sportausschusses und Mitglied im Parlamentskreis eSport und Gaming des Bundestags ist: „Ich freue mich über die große Popularität, die der eSport genießt. Hier kommen junge Menschen zusammen, um sich gemeinsam zu organisieren und in Wettkampf mit- und gegeneinander anzutreten. Sie verdienen die gleichen Förderungsmöglichkeiten und die gleiche

gesellschaftliche Akzeptanz wie der herkömmliche analoge Sport. Es ist wichtig, dass sich wissenschaftliche Stellen, wie die Mitglieder der Forschungsstelle für eSport-Recht an der Universität Augsburg, den großen Rechtsfragen und Rechtslücken, die die Integration des eSportes in das bereits bestehende Sportrecht aufwirft, widmen. Gegenwärtig besteht enormer Forschungsbedarf in diesem Bereich.“

Kontakt für Medienanfragen:

Prof. Dr. Martin Maties

Leitung Forschungsstelle für e-Sport-Recht, Universität Augsburg

martin.maties@jura.uni-augsburg.de

Tel.: 0821 / 598 - 4595

Homepage der Forschungsstelle: <https://www.esport-recht.de>