

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	23
Einführung in das Thema	33
A. Kapitel 1 – Die eSport-Entität und die Bedeutung des Ausdrucks „eSport“	37
I. Stand der Forschung	37
II. Aktuelle Problematik und Ziel der Untersuchung	39
III. Methodische Herangehensweise	40
IV. Gang der Untersuchung	41
B. Kapitel 2 – eSport als grundrechtlich geschützter Beruf	41
I. Stand der Forschung	42
II. Ziel der Untersuchung	42
III. Methodische Herangehensweise	43
IV. Gang der Untersuchung	43
C. Kapitel 3 – Einzel- bzw. Individualspieler als Arbeitnehmer	44
I. Stand der Forschung	45
II. Aktuelle Problematik und Ziel der Untersuchung	45
III. Methodische Herangehensweise	46
IV. Gang der Untersuchung	46
D. Kapitel 4 – Datenschutzrechtlich zulässige Nachwuchsakquise	46
I. Stand der Forschung	48
II. Aktuelle Problematik und Zielsetzung der Untersuchung	48
III. Methodische Herangehensweise	49
IV. Gang der Untersuchung	49
E. Kapitel 5 - Zusammenfassung	50
1. Kapitel – Der Begriff von der eSport-Entität und die Bedeutung des Ausdrucks „eSport“	51
A. Bedeutung der Ausdrücke „Begriff“ und „Bedeutung“	53
I. Bedeutung des Ausdrucks „Begriff“	55

II. Bedeutung des Ausdrucks „Bedeutung“	57
1. „Versprachlichung“ von Begriffen	58
a) Wortbildung	58
b) Entlehnung und Bedeutungserweiterung	59
2. Ausdrucksbedeutung	60
3. Äußerungsbedeutung	61
III. Zusammenfassung	62
B. Die präzisierungsbedürftige Bedeutung des Ausdrucks „eSport“ im juristischen Sprachgebrauch	63
I. Bedeutungen von „eSport“ im juristischen Sprachgebrauch	64
1. Verwendung durch die Legislative	64
2. Verwendung durch die Exekutive	64
a) Bundesebene	65
aa) § 22 Nr. 5 BeschV	65
bb) § 15 Abs. 3 RennwLottDV	67
b) Länderebene	68
3. Verwendung durch die Judikative	68
4. Verwendung in der Literatur und in sonstigen Rechtsquellen	69
5. Zusammenfassung	73
II. Bedürfnis nach Präzisierung	74
C. Methoden zur Präzisierung der Bedeutung von „eSport“	74
I. Präzisierung durch Definition	76
1. Realdefinition	77
2. Nominaldefinition	78
3. Semantisch-analytische Definition	79
4. Semantisch-synthetische Definition	80
5. Regeln des korrekten Definierens	81
a) <i>Definitio fit per genus proximum et differentiam specificam</i>	81
b) Widerspruchsverbot	82
c) Kriterium der Eliminierbarkeit und Gebot der Äquivalenz	82
d) Verbot der Zirkularität	83
e) Gebot der Klarheit	84
f) Gebot der positiven Ausdrucksweise	84
g) Kriterium der Nichtkreativität	85
h) Verbot von Mehrfachdefinitionen	85

i) Verbot nachträglicher Interpretation	86
j) Gebot der Angemessenheit	87
k) Gebot der Vollständigkeit	88
II. Präzisierung durch Explikation	88
1. Elemente einer Explikation	89
a) Feststellendes Element	89
b) Festsetzendes Element	90
2. Regeln des korrekten Explizierens	91
a) Ähnlichkeit von Explikat und Explikandum	91
b) Exakte Wiedergabe der Regeln für den Gebrauch des Explikates	92
c) Fruchtbarkeit des Explikats	93
d) Einfachheit des Explikats	93
III. Bewertung der einzelnen Methoden	94
1. Realdefinition	94
2. Semantisch-analytische Definition	97
3. Nominaldefinition und semantisch-synthetische Definition	98
4. Explikation	101
IV. Zusammenfassung	102
D. Präzisierende Festsetzungen	103
I. Präzisierung der Bedeutung des etymologischen Bestandteils „electronic“	104
1. Das Spielen (nur) von Computer- und/oder (nur) von Videospielen	104
a) Bedeutungsgleichheit von „Computerspiel“ und „Videospiel“	105
aa) Verständnis von „Computerspiel“ und „Videospiel“ laut <i>Duden</i>	105
(1) Verständnis von „Computerspiel“	105
(2) Verständnis von „Videospiel“	107
(3) Zusammenfassung	107
bb) Verständnis von „Computerspiel“ und „Videospiel“ laut <i>Brockhaus Enzyklopädie</i>	108
cc) Zusammenfassung	109
b) Zeitgemäßheit der Ausdrücke „Computerspiel“ und „Videospiel“	109

c) Sprachliche Unklarheiten durch junktionale Verknüpfung	110
aa) Konjunktion	110
bb) Disjunktion	110
(1) Kontravalenz	111
(2) Adjunktion	111
cc) Zusammenfassung	111
d) Präzisierung durch Ersetzung	112
e) Zusammenfassung	113
2. An verschiedenen bzw. unterschiedlichen Geräten	114
a) Hardware-Plattformen	114
aa) <i>Cathode Ray Tube Amusement Device</i>	114
bb) <i>Electronic Delay Storage Automatic Calculator</i>	115
cc) <i>Digital Equipment Corporation PDP-1</i>	115
dd) Arcade-Automaten	116
ee) Status quo der Hardware-Plattformen	116
(1) Endgeräte	117
(2) Eingabegeräte	118
(3) Ausgabegeräte	118
(4) Netzwerkarchitektur	119
ff) Zusammenfassung	119
b) Präzisierung durch Annullierung	120
c) Zusammenfassung	120
3. Unterschiedliche Genres	121
a) Beispiele relevanter Digitalspielgenres	121
aa) Multiplayer Online Battle Arena – MOBA	121
bb) Shooter	123
(1) Ego-Shooter	124
(2) Third-Person-Shooter	125
cc) Echtzeitstrategie – RTS	126
dd) Sportsimulation	127
b) Präzisierung durch Annullierung	127
4. Spieler- und Spielmodi	128
a) Einzel- und Mehrspielermodus, Offline- und Online-Modus, Spielmodi	128
aa) Einzelspielermodus	128
bb) Mehrspielermodus	129
b) Präzisierung durch Annullierung	130
5. Zusammenfassung	130

II. Präzisierung der Bedeutung des etymologischen Bestandteils „Sport“	131
1. Abgrenzung Competitive Gaming von Casual Gaming	131
2. Menschen als Wettkampfteilnehmer	132
a) Einteilung nach Leistungsniveau	132
aa) Hobbyspieler	132
bb) Amateurspieler	133
cc) Professionelle Spieler	133
b) Rollenverteilung in Teams	134
c) Präzisierung durch Annullierung	134
3. Arten der Kompetitivität	135
a) Einzel- und Teamwettkämpfe	135
b) Offline- und Online-Wettkämpfe	135
aa) Offline-Wettkämpfe per LAN	136
bb) Online-Wettkämpfe	137
c) Simultane und sukzedane Wettkämpfe	137
aa) Simultane Wettkämpfe	137
bb) Sukzedane Wettkampfaustragung	138
d) Präzisierung durch Annullierung	138
4. Sportlichkeit des kompetitiven Spielens digitaler Spiele	138
a) Verständnisgrundlage von „Sport“	141
aa) „Sport“ laut <i>DOSB</i>	142
bb) Rechtsverständnis von „Sport“	145
cc) „Sport“ laut <i>Duden</i>	146
dd) „Sport“ laut <i>Brockhaus Enzyklopädie</i>	147
ee) Zusammenfassung	147
b) Die sportlichen Voraussetzungen iSd § 3 AO-DOSB	148
aa) Eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität, § 3 Nr. 1 AO-DOSB	149
(1) Auslegung des § 3 Nr. 1 AO-DOSB	150
(a) Wortlaut des § 3 Nr. 1 AO-DOSB	150
(b) Satzungsmäßiger Zweck im Lichte der bisherigen Aufnahmepraxis	151
(c) Zusammenfassung	152
(2) Auge-Hand-Koordination als eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität	153
(a) Visuelle Wahrnehmung	153
(b) Auditive Wahrnehmung	155
(c) Feinmotorische Umsetzung	155

(aa) Kiten in <i>League of Legends</i>	156
(bb) Bewegungs- und Zielgenauigkeit in <i>Fortnite</i> und <i>Counter-Strike:</i> <i>Global Offensive</i>	156
(cc) Dribbeln und Pässe in <i>EA SPORTS</i> <i>FC</i>	157
(dd) Macro- und Micromanagement in <i>StarCraft II</i>	157
(d) Beobachtbarkeit	159
(aa) Vergleichbarkeit mit <i>RC FPV</i> <i>Drone Racing</i>	160
(bb) Vergleichbarkeit mit <i>SimRacing</i>	161
(e) eSport als Denkspiel iSd § 3 Nr. 1 2. Absatz AO-DOSB	161
(f) Zusammenfassung	164
bb) Ausübung der eigenmotorischen Aktivität als Selbstzweck der Betätigung	165
(1) Auslegung des § 3 Nr. 2 AO-DOSB	166
(2) Ausübung der Auge-Hand-Koordination als Selbstzweck im eSport	166
(3) Zusammenfassung	167
cc) Gewährleistung der Einhaltung ethischer Werte	167
(1) Auslegung des § 3 Nr. 3 AO-DOSB	168
(a) Fairplay	168
(b) Chancengleichheit	169
(c) Unverletzlichkeit der Person	170
(d) Zusammenfassung	170
(2) Einhaltung ethischer Werte im eSport	170
(a) Einhaltung ethischer Werte im eSport durch Regeln	171
(aa) Spielprogrammierung	171
(bb) Nutzungsbedingungen	174
(cc) Veranstaltungsregeln	176
(dd) Weitere Organisationen	179
(ee) Zusammenfassung	180
(b) Einhaltung ethischer Werte durch Wettkampf- und Klasseneinteilungssysteme	181
(aa) Spielinterne Systeme	181

(bb) Spielexterne Systeme	182
(c) Einhaltung ethischer Werte bei Kampfspielen?	184
(aa) Alterseinstufung nach der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle	185
(bb) Vergleiche zu anderen Sportarten	187
(3) Zusammenfassung	188
dd) Zusammenfassung	189
5. Zusammenfassung	190
III. Explikat von „eSport“	192
E. Zusammenfassung des ersten Kapitels	193
 2. Kapitel – eSport als Beruf	 195
A. Gewährleistung der Berufsfreiheit in Deutschland	196
B. Einheitliche Ausgestaltung der Berufsfreiheit	198
C. eSport als Beruf iSd Art. 12 Abs. 1 S. 1 GG	199
I. Tätigkeit	200
1. Hinreichende Bestimmtheit bzw. Bestimmbarkeit einer Tätigkeit	203
2. Nur erlaubte Tätigkeiten?	204
a) Kritik am Merkmal des Erlaubtseins	205
b) eSport als erlaubte bzw. nicht verbotene Tätigkeit	206
3. Ausgrenzung von schlechthin sozial- und gemeinschaftsschädlichen Tätigkeiten?	207
a) Kritik am Merkmal der Sozial- und Gemeinschaftsschädlichkeit	208
b) eSport als nicht schlechthin sozial- und gemeinschaftsschädliche Tätigkeit	210
4. Nur Tätigkeiten mit sozialem Gewicht?	211
5. Erfordernis der Leistung eines Beitrags zur Gesamtgesellschaft?	213
6. Zusammenfassung	215
II. Auf Dauer angelegt	216
1. Objektiv dauerhafte Ausübbarkeit von eSport	217
a) Inhalte und Design der Digitalspiele	217
b) <i>Easy to learn, hard to master</i>	218

c) Ausbalanciertes Gameplay	219
d) Kein <i>pay to win</i>	219
e) Erlaubnis der Rechteinhaber	220
f) Lebensalter und durchschnittliche Karrieredauer	220
2. Subjektives Element der dauerhaften Ausübung	221
3. Zusammenfassung	221
III. Zur Schaffung und Erhaltung einer Lebensgrundlage	222
1. Grundrechtlicher Schutz nur für wirtschaftlich sinnvolle Tätigkeiten?	223
a) Kritik am Merkmal der wirtschaftlichen Sinnhaftigkeit	223
aa) Wortlaut und Systematik	224
bb) Unvereinbarkeit mit Regelungsvorbehalt	225
cc) Unbestimmtheit von „wirtschaftlich sinnvoll“	225
b) Zusammenfassung	227
2. Objektive Geeignetheit von eSport zur Schaffung und/oder Erhaltung einer Lebensgrundlage	228
a) Monetarisierung von Inhalten auf Sozialen Medien	229
aa) Werbeanzeigen	230
bb) Kanalmitgliedschaften und Abonnements	230
cc) Merchandising	231
dd) Chatfunktionen	231
ee) Umsatzbeteiligungen an <i>YouTube Premium</i>	232
ff) <i>YouTube Shorts</i>	232
b) Sponsoring und Werbung	232
c) Teilnahme an Wettkämpfen / Preisgelder	233
3. Gewinnerzielungsabsicht	233
4. Zusammenfassung	233
IV. Zusammenfassung	234
D. Zusammenfassung	236
3. Kapitel – Einzel- bzw. Individualspieler als Arbeitnehmer	237
A. § 611a BGB als Ausgangspunkt	240
I. Mittelbare Definition von „Arbeitnehmer“	241
II. Verstoß gegen das Verbot der Zirkularität	241
III. Keine Redundanz des Merkmals „im Dienste eines anderen“	242

B. Die Voraussetzungen des § 611a Abs. 1 S. 1 BGB im Einzelnen	243
I. Spielervertrag als privatrechtlicher Vertrag	243
1. Befristung	244
2. Vertragstypologische Ausgestaltung	246
a) Gegenstand der Hauptleistung	246
b) Leistungsmaßstab	248
c) Abgrenzung zum Werkvertrag	250
d) Vertragsparteien	251
aa) GbR	252
bb) Eingetragene Vereine und deren Tochtergesellschaften sowie eigenständige Kapitalgesellschaften	253
cc) Partielle Funktion der Publisher oder Wettkampfveranstalter als Arbeitgeber	253
3. Zusammenfassung	254
II. Persönliche Abhängigkeit der Einzel- bzw. Individualspieler	256
1. Persönliche Abhängigkeit als rechtstechnisches Hyperonym	256
a) Systematische Anordnung in § 611a Abs. 1 S. 1 BGB	257
b) Innersystematische Konkretisierung im Hinblick auf § 611a Abs. 1 Sätze 2 und 3 BGB	257
c) Wortlaut des § 611a Abs. 1 S. 4 BGB	258
d) Eigenständige Regelung des Weisungsrechts in § 106 GewO	258
e) Natur der Sache	259
f) Zusammenfassung	259
2. Weisungsgebundenheit als maßgebliches Kriterium	260
a) Kritik an § 611a Abs. 1 S. 2 und 3 BGB	260
aa) Kein Verweis auf § 106 GewO	261
bb) Rechtstechnisch missglückte Einordnung des § 611a Abs. 1 S. 3 BGB	263
cc) Zusammenfassung	264
b) Weisungsgebundenheit der Leistungserbringung durch die eSportler	264
aa) Weisungen hinsichtlich des Inhalts und der Durchführung der Tätigkeit	266
(1) Mögliche Weisungen bzgl. des Inhalts der Tätigkeit	266

(2) Mögliche Weisungen bzgl. der Durchführung der Tätigkeit	268
bb) Weisungen hinsichtlich der Zeit der Tätigkeit	270
cc) Weisungen hinsichtlich des Orts der Tätigkeit	273
3. Fremdbestimmtheit der Leistungserbringung	274
a) Verständnis von „fremdbestimmt“	275
aa) „Autorin und Regisseurin“-Entscheidung von 1978	275
bb) „Rundfunkmitarbeiter“-Entscheidungen von 1994 und Folgeentscheidungen	276
cc) „Crowdworker“-Entscheidung 2020	277
dd) Zusammenfassung	278
b) Fremdbestimmtheit der Leistungen von eSportlern	279
4. Zusammenfassung	281
III. Zusätzliche Kriterien für die Einstufung als Arbeitnehmer	282
IV. Zusammenfassung	283
C. Zusammenfassung	284
 4. Kapitel – Datenschutzrechtliche Aspekte bei der Nachwuchsakquise	 287
A. Active und Passive Scouting	288
I. <i>Active Scouting</i>	289
II. <i>Passive Scouting</i>	291
B. Spannungsverhältnis zwischen Interessen der potenziellen Arbeitgeber und der zu akquirierenden eSportler	292
I. Interesse der zu akquirierenden Spieler	292
II. Interesse der potenziellen Arbeitgeber	294
1. Verbotene Verhaltensweisen im Detail	296
a) <i>Boosting</i>	296
b) <i>Bots</i>	298
aa) <i>Aimbots</i>	299
bb) <i>Triggerbots</i>	299
cc) Der Fall Nikhil „Forsaken“ Kumawat	300
c) <i>Bug Exploiting</i>	300
aa) <i>Crouch Jump</i>	301
bb) <i>Boost Jump und Pixel Walking</i>	302

d) <i>Extrasensory Perception Cheats</i>	303
aa) <i>Wallhacks</i>	303
bb) <i>Radarhacks</i>	303
cc) <i>Maphacks</i>	304
e) <i>Flaming</i>	304
f) <i>Intentionally Disconnecting und Rage Quitting</i>	305
g) <i>Lag Switching</i>	305
h) <i>Macros</i>	307
i) <i>Teabagging</i>	308
j) <i>Sabotaging</i>	309
aa) <i>Match Fixing</i> als spezieller Fall des <i>Sabotaging</i>	309
bb) Abgrenzung zum <i>Tilting</i>	310
2. Gebotene Disziplinarmaßnahmen	311
3. Interesse an Informationen über (etwaige) Disziplinarmaßnahmen	311
C. Rechtmäßigkeit der Verarbeitung von Informationen über (etwaige) Disziplinarmaßnahmen	314
I. Eröffnung des sachlichen Anwendungsbereichs, Art. 2 Abs. 1 DSGVO	316
1. (Etwaige) Disziplinarmaßnahmen als personenbezogene Daten iSd Art. 2 Abs. 1 i. V. m. Art. 4 Nr. 1 DSGVO	316
a) eSportler als natürliche Person iSd Art. 4 Nr. 1 1. Halbsatz DSGVO	317
b) Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen, Art. 4 Nr. 1 DSGVO	317
aa) Verständnis von „Information“ iSd Art. 4 Nr. 1 1. Halbsatz DSGVO	318
bb) Verständnis von „identifiziert“ iSd Art. 4 Nr. 1 1. Halbsatz DSGVO	318
cc) (Etwaige) Disziplinarmaßnahmen als Informationen, die sich auf identifizierte oder identifizierbare eSportler beziehen	320
2. Ganz oder teilweise automatisierte sowie nichtautomatisierte Verarbeitung	324
a) Verarbeitung, Art. 4 Nr. 2 DSGVO	324

b) Ganz oder teilweise automatisiert sowie nichtautomatisiert	326
3. Zusammenfassung	327
II. Eröffnung des räumlichen Anwendungsbereichs, Art. 3 DSGVO	328
III. Grundsätze für die Verarbeitung von Informationen über (etwaige) Disziplinarmaßnahmen	328
1. Rechtmäßigkeit, Treu und Glauben und Transparenz, Art. 5 Abs. 1 lit. a) DSGVO	329
a) Grundsatz der Rechtmäßigkeit	330
aa) Verständnis von „auf rechtmäßige Weise“	330
bb) Verbot mit Erlaubnisvorbehalt	333
cc) Nebeneinander mehrerer Rechtsgrundlagen	334
dd) Zusammenfassung	337
b) Grundsatz der Verarbeitung nach Treu und Glauben, Art. 5 Abs. 1 lit. a) DSGVO	338
aa) Grundsatz der Verarbeitung nach Treu und Glauben in der DSGVO	338
bb) Grundsatz der Verarbeitung nach Treu und Glauben in den Erwägungsgründen	339
cc) Treu und Glauben als Grundsatz der „fairen Verarbeitung“	339
dd) Der Grundsatz der „fairen Verarbeitung“ in DSGVO und Erwägungsgründen	339
ee) Generalklauselartiger Auffangtatbestand	341
ff) Grundsatz der Direkterhebung als Ausprägung einer fairen Verarbeitung	343
gg) Zusammenfassung	346
c) Grundsatz der Transparenz, Art. 5 Abs. 1 lit. a) DSGVO	346
2. Grundsatz der Zweckbindung, Art. 5 Abs. 1 lit. b) DSGVO	348
a) Festgelegter Zweck	348
b) Eindeutiger Zweck	349
c) Legitimer Zweck	350
3. Grundsatz der Datenminimierung, Art. 5 Abs. 1 lit. c) DSGVO	351
a) Erheblichkeit der personenbezogenen Daten	352
b) Auf das notwendige Maß beschränkt	352

c) Dem Zweck angemessen	353
4. Grundsatz der Richtigkeit, Art. 5 Abs. 1 lit. d) DSGVO	354
5. Grundsatz der Speicherbegrenzung, Art. 5 Abs. 1 lit. e) DSGVO	355
6. Grundsatz der Integrität und Vertraulichkeit, Art. 5 Abs. 1 lit. f) DSGVO	356
7. Zusammenfassung und systematische Nachüberlegungen	357
IV. Rechtsgrundlagen für die Verarbeitung	359
1. Erforderlichkeit der Datenverarbeitung für die Entscheidung über die Begründung eines Beschäftigungsverhältnisses, § 26 Abs. 1 S. 1 BDSG	360
a) Vorlage des VG Wiesbaden vom 21.12.2020 – Az. 23 K 1360/20.WI.PV	360
b) Entscheidung des EuGH vom 30.03.2023 – Az. C-34/21	364
c) Folgen für die Anwendbarkeit des § 26 Abs. 1 S. 1 BDSG	365
aa) Historische Entwicklung des § 26 BDSG	366
bb) § 26 BDSG im Lichte des Art. 88 Abs. 1 DSGVO	370
(1) Verständnis von „spezifischere“ Rechtsvorschriften	370
(2) § 26 Abs. 1 S. 1 BDSG als unzulässige Wiederholung von Art. 6 Abs. 1 Unterabs. 1 lit. b) DSGVO	372
(3) Unzulässige Erweiterung	373
(4) § 26 Abs. 1 S. 1 BDSG im Lichte des Art. 88 Abs. 2 DSGVO	375
d) Zusammenfassung	375
2. Einwilligung der eSportler, Art. 6 Abs. 1 Unterabs. 1 lit. a) DSGVO	376
a) Rechtsnatur der Einwilligung iSd Art. 6 Abs. 1 Unterabs. 1 lit. a) DSGVO	378
aa) Subjektive Ebene	379
bb) Objektive Ebene	381
cc) Wirksamkeitserfordernisse	382
dd) Besondere Schutzmechanismen	383
ee) Öffentlich-rechtlicher Kontext	383
ff) Keine bloße „Negierung“ der Rechtswidrigkeit	384

gg) Zusammenfassung	384
b) Einwilligungsfähigkeit	385
aa) Keine starre Altersgrenze	386
bb) Keine Zugrundelegung nationaler Regelungen zur Geschäftsfähigkeit	388
cc) Einsichtsfähigkeit als Kriterium	390
dd) Zusammenfassung	392
c) Freiwilligkeit der Einwilligung	393
aa) § 26 Abs. 2 BDSG	393
bb) Echte Wahl, freie Wahl, Nachteilhaftigkeit	396
cc) Klares Ungleichgewicht – Satz 1 des Erwägungsgrunds Nr. 43 der DSGVO	399
dd) Kopplungsverbot, Art. 7 Abs. 4 DSGVO und Satz 2 des Erwägungsgrunds Nr. 43 der DSGVO	402
ee) Zusammenfassung	403
d) Keine Einwilligung in das Active Scouting	404
e) Keine Einwilligung in Aufnahme in Talentpool	405
f) Zusammenfassung	406
3. Erforderlichkeit zur Durchführung vorvertraglicher Maßnahmen, Art. 6 Abs. 1 Unterabs. 1 lit. b) DSGVO	407
a) Vorvertragliche Maßnahmen	408
b) Auf Anfrage der betroffenen Person	409
c) Erforderlichkeit	410
aa) Objektive Notwendigkeit der Verarbeitung, Nachvollziehbarkeit und Erwartbarkeit	412
bb) Kein Erst-Recht-Schluss aus Art. 10 DSGVO	414
cc) Parallelen zum Dualismus von Offenbarungspflicht und Fragerecht im Arbeitsrecht	416
(1) Wechselspiel von Offenbarungspflicht und Fragerecht	416
(2) Übertragung des Kerngedankens auf Art. 6 Abs. 1 Unterabs. 1 lit. b) DSGVO	418
d) Zusammenfassung	419
4. Berechtigtes Interesse, Art. 6 Abs. 1 Unterabs. 1 lit. f) DSGVO	421
a) Berechtigte Interessen der eSport-Organisationen	421

b) Zur Wahrung der berechtigten Interessen erforderlich	422
aa) Verständnis von „erforderlich“	423
bb) Erforderlichkeit der Verarbeitung zur Wahrung der berechtigten Interessen	423
(1) Erfolglosigkeit des Passive Scouting	424
(2) Effiziente Suche in dringenden Fällen	424
(3) Gezielte Ansprache geeigneter Spieler	424
cc) Abwägung der berechtigten Interessen der eSport-Organisationen mit Interessen oder Grundrechten und Grundfreiheiten der betroffenen Spieler	425
(1) Abwägung beim Passive Scouting	426
(2) Abwägung beim Active Scouting	428
(a) Nichtautomatisierte und teilweise automatisierte Verarbeitung	429
(b) Ganz automatisierte Verarbeitung	432
(c) Verarbeitung von Informationen aus Sekundärquellen	432
c) Zusammenfassung	434
D. Zusammenfassung	435
Zusammenfassung	439
A. Der Begriff von der eSport-Entität und die Bedeutung des Ausdrucks „eSport“	439
B. eSport als Beruf	443
C. Einzel- bzw. Individualspieler als Arbeitnehmer	446
D. Datenschutzrechtliche Herausforderungen bei der Nachwuchsakquise	451
Ausblick	457
Literaturverzeichnis	459
Internetquellen	483