
Urheber- und kartellrechtliche Grenzen für Publisher im E-Sport

Dwayne Bach

Urheber- und kartellrechtliche Grenzen für Publisher im E-Sport

 Springer

Dwayne Bach
Düsseldorf, Deutschland

Zugl.: Dissertation, Juristische Fakultät der Heinrich-Heine-Universität, 2023

D 61

ISBN 978-3-658-42306-3 ISBN 978-3-658-42307-0 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-42307-0>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2023

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Vorwort

Die vorliegende Arbeit wurde am 10.12.2021 bei der Juristischen Fakultät der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf eingereicht und mit der Disputation vom 18.04.2023 verteidigt. Relevante Literatur und Entscheidungen, welche im Laufe des Jahres 2022 erschienen sind, wurden in die vorliegende Fassung eingearbeitet. Nicht berücksichtigt werden konnte das Fusionskontrollverfahren Microsoft/Activision Blizzard (M.10646), da die Entscheidung der EU-Kommission zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht veröffentlicht war.

Ich möchte mich herzlich bei Herrn Professor Dr. Jan Busche für die hilfreiche Betreuung und Erstellung des Erstgutachtens sowie bei Herrn Professor Dr. Rupprecht Podszun für die Erstellung des Zweitgutachtens bedanken.

Schließlich möchte ich meinen Eltern und Großeltern danken, die mich immer unermüdlich unterstützt haben, sowie meiner Partnerin, die mir in dieser arbeitsintensiven Zeit stets zur Seite stand.

Dwayne Bach

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| § 1 Einleitung | 1 |
| A. Gegenstand der Arbeit | 1 |
| B. Gang der Untersuchung | 4 |
| C. E-Sport und Gaming | 6 |
| D. Historische Entwicklung | 8 |
| E. Wachstumspotenzial | 10 |
| F. Struktur des E-Sports | 12 |
| I. Publisher | 12 |
| II. Veranstalter | 12 |
| III. E-Sportler und E-Sport-Organisationen | 14 |
| IV. Medienpartner | 18 |
| V. Sponsoren | 19 |
| VI. Zuschauer | 20 |
| VII. Verbände | 21 |
| G. Genres | 26 |
| I. Abenteuerspiele | 26 |
| II. Actionspiele | 27 |
| III. Simulationsspiele | 28 |
| IV. Sportspiele | 29 |
| V. Strategiespiele | 30 |
| H. Zwischenergebnis | 31 |
| § 2 Hauptteil..... | 32 |
| A. Grenzen der Urheber- und Leistungsschutzrechte der Publisher | 32 |
| I. Untersuchungsgegenstand und Werkbegriff | 32 |
| 1. Computerspiel als Ganzes | 34 |

| | | |
|------|--|----|
| 2. | Schutz von Computerspielinhalten | 38 |
| a. | Spielhandlung und Zwischensequenzen | 38 |
| b. | Spieldesign..... | 39 |
| c. | Spielmusik | 41 |
| d. | Spielidee..... | 41 |
| II. | Konkurrenzen bei der Anwendbarkeit urheberrechtlicher Vorschriften auf Computerspiele | 43 |
| 1. | Umgehung technischer Schutzmaßnahmen | 43 |
| a. | Restriktive Theorie | 44 |
| b. | Vorrangtheorie | 45 |
| c. | Schwerpunkttheorie | 46 |
| d. | Isolierende Betrachtungsweise | 47 |
| e. | Zwischenergebnis | 49 |
| 2. | Anfertigung einer Sicherungskopie..... | 50 |
| a. | Restriktive Theorie | 50 |
| b. | Schwerpunkttheorie und isolierende Betrachtungsweise ... | 51 |
| III. | Schutzinhaber | 52 |
| IV. | Zwischenergebnis..... | 55 |
| V. | Internationaler Anwendungsbereich | 55 |
| 1. | Einführung..... | 55 |
| 2. | Erscheinen in Deutschland..... | 56 |
| 3. | Staatsverträge | 57 |
| 4. | Bekanntmachung des Bundesministers für Justiz und Verbraucherschutz..... | 58 |
| 5. | Zwischenergebnis..... | 58 |
| VI. | Schutzinhalt..... | 58 |
| 1. | Urheberpersönlichkeitsrechte..... | 59 |
| a. | Anerkennung der Urheberschaft..... | 59 |

| | |
|--|----|
| b. Entstellung | 61 |
| 2. Verwertungsrechte | 63 |
| a. Vervielfältigungs- und Verbreitungsrecht | 63 |
| b. Recht der öffentlichen Zugänglichmachung, Senderecht und Zweitverwertungsrechte..... | 65 |
| c. Vorführungsrecht..... | 66 |
| d. Bearbeitungsrecht | 67 |
| 3. Zwischenergebnis..... | 70 |
| VII. Schranken | 70 |
| 1. Einführung..... | 70 |
| 2. Berichte über Tagesereignisse..... | 71 |
| 3. Zitatrecht | 72 |
| 4. Öffentliche Wiedergabe und Privatgebrauch | 74 |
| 5. Zwischenergebnis sowie Verwertungsmöglichkeiten für Streamer | 75 |
| VIII. Rechte der E-Sportler | 77 |
| 1. Einführung..... | 77 |
| a. Recht am eigenen Bild..... | 77 |
| b. Allgemeines Persönlichkeitsrecht und Namensrecht..... | 81 |
| c. Recht am eingerichteten und ausgeübten Gewerbebe- trieb | 83 |
| d. Lauterkeitsrechtlicher Schutz | 84 |
| e. Leistungsdaten | 85 |
| f. Zwischenergebnis | 86 |
| 2. Urheberrechte..... | 87 |
| a. Schutzfähigkeit der sprachlichen Leistung | 87 |
| b. Schutzfähigkeit der spielerischen Leistung | 88 |
| aa. Schutzfähigkeit von Taktiken..... | 88 |

| | |
|---|-----|
| (1) Wahrnehmbare Gestalt durch menschliches Schaffen | 89 |
| (2) Geistige Schöpfung..... | 90 |
| (3) Neuheit und Individualität | 90 |
| bb. Schutzfähigkeit der spielerischen Gesamtdarbie- tung | 94 |
| (1) Wahrnehmbare Gestalt | 94 |
| (2) Geistige Schöpfung und Individualität | 94 |
| 3. Leistungsschutzrecht des ausübenden Künstlers | 99 |
| a. Ursprünge..... | 99 |
| b. Internationale Übereinkommen | 101 |
| aa. Rom-Abkommen | 102 |
| bb. TRIPS-Abkommen | 102 |
| cc. WPPT..... | 103 |
| dd. WAPT | 103 |
| ee. Zwischenergebnis | 104 |
| c. Voraussetzungen..... | 105 |
| aa. Werk oder Ausdrucksform der Volkskunst | 105 |
| bb. Darbietung | 109 |
| d. Zwischenergebnis | 112 |
| e. Anwendbarkeit auf E-Sportler | 113 |
| aa. Computerspiel als darbietungsfähiges Werk | 113 |
| (1) Wortlaut | 113 |
| (2) Historische sowie teleologische Auslegung | 114 |
| (3) Systematische Auslegung | 120 |
| (4) Zwischenergebnis | 120 |
| bb. Darbietungsleistung des E-Sportlers..... | 120 |
| (1) Vergleich zum Sport..... | 120 |

| | |
|---|-----|
| (2) Literatur | 123 |
| (a) Darbietungsleistung je nach Genre..... | 123 |
| (aa) Strategiespiele..... | 124 |
| (bb) Sportspiele | 125 |
| (cc) Ego-Shooter | 125 |
| (dd) Simulationsspiele..... | 126 |
| (ee) Abenteuerspiele | 126 |
| (ff) Open-World-Spiele..... | 127 |
| (b) Darbietungsleistung bei Echtzeitstrategie- spielen..... | 127 |
| (c) Fehlende Darbietungsleistung | 129 |
| (d) Weitere Literaturstimmen..... | 131 |
| (3) Stellungnahme | 132 |
| (a) Allgemeines..... | 132 |
| (b) Abenteuer- und Simulationsspiele..... | 137 |
| (c) Actionspiele..... | 139 |
| (d) Strategiespiele..... | 141 |
| (e) Sportspiele | 142 |
| (f) Unterscheidung zwischen professionel- len und nicht professionellen Spielern | 144 |
| (4) Zwischenergebnis | 145 |
| f. Rechte | 146 |
| aa. Persönlichkeitsrechte | 146 |
| bb. Verwertungsrechte..... | 147 |
| cc. Zustimmungsbefähigung des Publishers..... | 150 |
| dd. Verwertungsmöglichkeiten von Teammitgliedern ... | 151 |
| g. Schranken..... | 152 |
| h. Ansprüche | 152 |

| | | |
|-----|--|-----|
| i. | Internationale Anwendbarkeit..... | 153 |
| aa. | Staatsangehörige der EU und des EWR | 153 |
| bb. | Staatsangehörige aus Drittstaaten | 154 |
| (1) | Bild- und Tonträger sowie Sendungen | 154 |
| (2) | Staatsverträge und Bekanntmachungen..... | 155 |
| (3) | Mindestschutz und Schutzdauer | 156 |
| 4. | Analoge Anwendung des Leistungsschutzrechts des ausübenden Künstlers..... | 156 |
| a. | Möglichkeit einer Analogie im Urheberrecht..... | 157 |
| b. | Analogie..... | 157 |
| aa. | Planwidrige Regelungslücke | 157 |
| bb. | Vergleichbare Interessenlage..... | 159 |
| IX. | Zusammenfassung des ersten Teils | 161 |
| B. | Grenzen der Marktmachtausübung für den Publisher..... | 164 |
| I. | Einführung..... | 164 |
| 1. | Allgemeines..... | 164 |
| 2. | Kartellrechtlich relevante Sachverhalte | 167 |
| a. | Aus dem traditionellen Sport | 167 |
| b. | E-Sport-Veranstaltungen | 171 |
| II. | Essential-Facilities-Doktrin..... | 176 |
| 1. | Ursprung..... | 176 |
| 2. | Anwendung der Doktrin in der EU | 177 |
| a. | Anfänge..... | 177 |
| b. | Sealink II..... | 179 |
| c. | Magill..... | 180 |
| d. | Bronner | 182 |
| e. | IMS Health..... | 183 |
| f. | Microsoft..... | 184 |

| | |
|---|-----|
| g. Clearstream | 186 |
| h. Anwendbarkeit der Doktrin auf Immaterialgüterrechte.... | 187 |
| i. Die Verhinderung eines neuen Erzeugnisses als zwin- gendes Kriterium..... | 194 |
| j. Zusammenfassung der Kriterien der Essential-Facili- ties-Doktrin | 196 |
| III. Grenzen nach dem EU-Kartellrecht | 197 |
| 1. Anwendbarkeit des Kartellrechts auf den E-Sport..... | 197 |
| 2. Persönlicher Anwendungsbereich | 198 |
| 3. Räumlicher Anwendungsbereich | 199 |
| 4. Sachlicher Anwendungsbereich | 200 |
| 5. Relevanter Markt..... | 201 |
| a. Sachlich relevanter Markt | 201 |
| aa. Genres als Parameter zur Marktabgrenzung..... | 201 |
| bb. Rechtsprechungs- und Kommissionspraxis | 204 |
| (1) SSNIP-Test | 204 |
| (2) Bedarfsmarktkonzept..... | 205 |
| (a) Klassischer Sport | 206 |
| (b) Übertragung auf den E-Sport..... | 209 |
| (aa) E-Sport im Ganzen oder Ober- genres..... | 210 |
| (bb) Subgenres oder das Computer- spiel selbst..... | 211 |
| b. Räumlich relevanter Markt | 220 |
| c. Zeitlich relevanter Markt | 221 |
| 6. Marktbeherrschende Stellung..... | 222 |
| 7. Missbräuchliche Ausnutzung | 228 |
| a. Wesentliche Einrichtung..... | 228 |

| | |
|--|------------|
| b. Eignung, jeglichen Wettbewerb auf dem abgeleiteten Markt auszuschließen | 232 |
| c. Einschränkung der technischen Entwicklung zu Lasten des Verbrauchers..... | 233 |
| d. Zugangsverweigerung ohne sachlichen Grund..... | 237 |
| e. Zwischenergebnis | 241 |
| 8. Rechtsfolgen..... | 241 |
| 9. Konkurrierende Zuständigkeit | 244 |
| IV. Grenzen nach dem deutschen Kartellrecht..... | 245 |
| 1. Allgemeines..... | 245 |
| 2. Die Essential-Facilities-Doktrin nach dem GWB | 246 |
| V. Zusammenfassung des zweiten Teils | 247 |
| § 3 Ergebnis..... | 251 |
| Literaturverzeichnis..... | 253 |