

Ökosystem esport

Rechtliche Herausforderungen der Digitalisierung und des Jugendarbeitsschutzes

Alexander Schlicht, RA, FA für Arbeitsrecht
19./20. November 2021



1

Einleitung



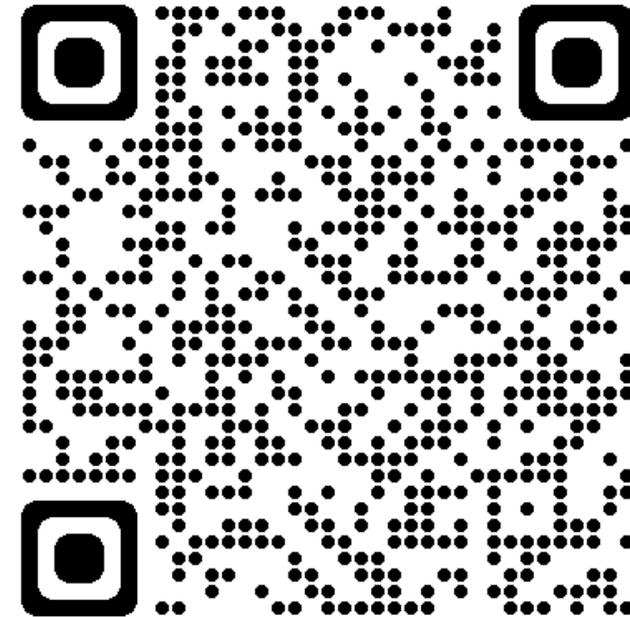
Wie schreibt man dieses „iSchPort“?

Abstimmen unter:

www.menti.com

Code: 2143 4328

Direkt zur Umfrage



Schreibweise?



E-Sport



eSport



esport



esport



Esport



Dorothee Bär @DoroBaer · Oct 24, 2018

#esport ist Sport. So einfach ist das. Danke für den guten Austausch im Bundeskanzleramt @hagnow @ESL @ESBD_Verband



42

111

653



Cloob @Cloob123 · Oct 24, 2018

Esport oder esport bitte, aber nicht eSport 🙄🙄

3



1



Dorothee Bär @DoroBaer · Oct 24, 2018

? Wo steht das denn?

4



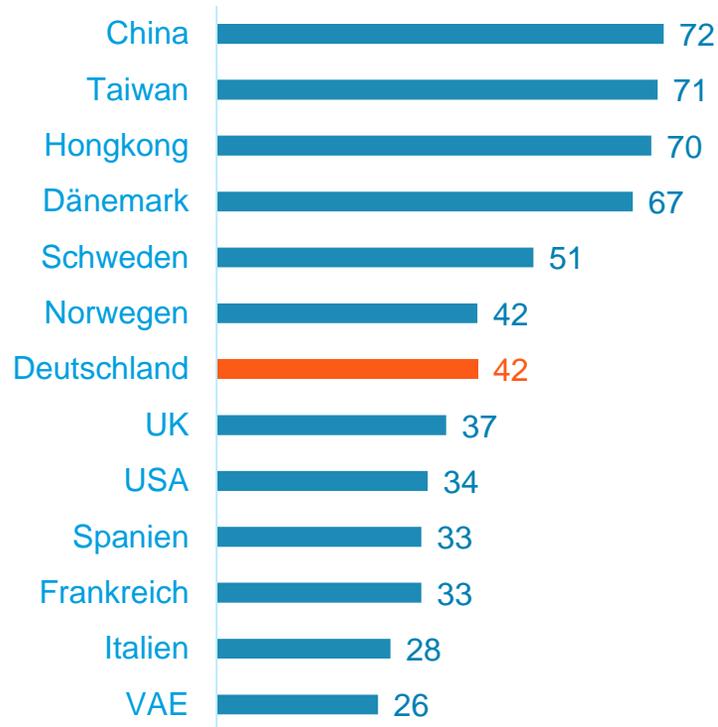
5



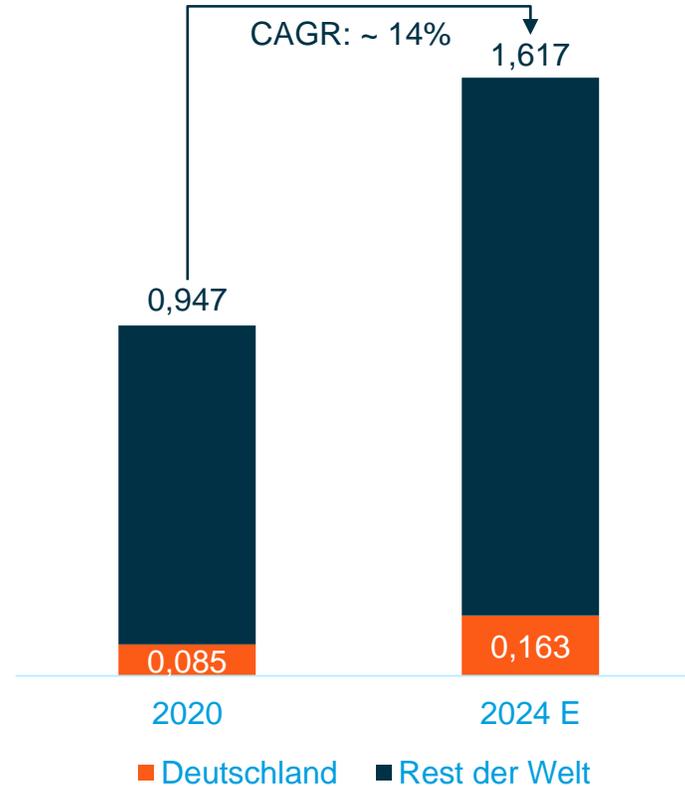
Quelle: twitter.com/dorobaer

Wirtschaftliche Bedeutung von esport

Internationale Bekanntheit von esport (in %, Auszug)



Weltweiter esport Umsatz (in USD Mrd.)



Quelle: statista, März 2021

- Im Vergleich zu anderen Unterhaltungsindustrien, hohes jährliches Wachstum:
 - Musikbranche: 0,7%
 - Filmbranche 7,1%
- Einstieg namenhafter Investoren (zuletzt: Warner Music)
- Corona-Pandemie mit zusätzlichem positivem Effekt

Quelle: YouGov-Studie „Gaming and Esports: The Next Generation“, September 2020

Definitionen / Interpretationen von esport

eSport-Bund Deutschland e.V.



Jedes Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln im Rahmen eines unmittelbaren Wettkampfes

Deutscher Olympischer Sportbund



Unterscheidet zwischen:

1. Elektronischen Sportsimulationen
2. egaming

- Computer- und Videospiele & Spielen auf digitalen Plattformen (Mobiltelefon?)
- Professioneller Wettkampf (Problem: Amateurniveau?)
- festgelegte Regeln
- als Einzeldisziplin oder in Teams

Streitthema Gemeinnützigkeit des esport

eSport-Bund Deutschland e.V.



Jedes Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln im Rahmen eines unmittelbaren Wettkampfes

Deutscher Olympischer Sportbund



Unterscheidet zwischen:

1. Elektronischen Sportsimulationen
2. egaming

Hintergrund: Gemeinnützige Vereine genießen eine Vielzahl steuerbegünstigender Vorteil

- Gutachten BFH
- Juristischen Autoren
- Politische Diskussion (Positionspapier CDU/CSU vs. Antrag FDP-Fraktion vs. Koalitionsvertrag SPD & Linke in Mecklenburg-Vorpommern)
- Stellungnahmen der Verbände (ESBD&game vs. DOSB)

2 Herausforderungen der Digitalisierung



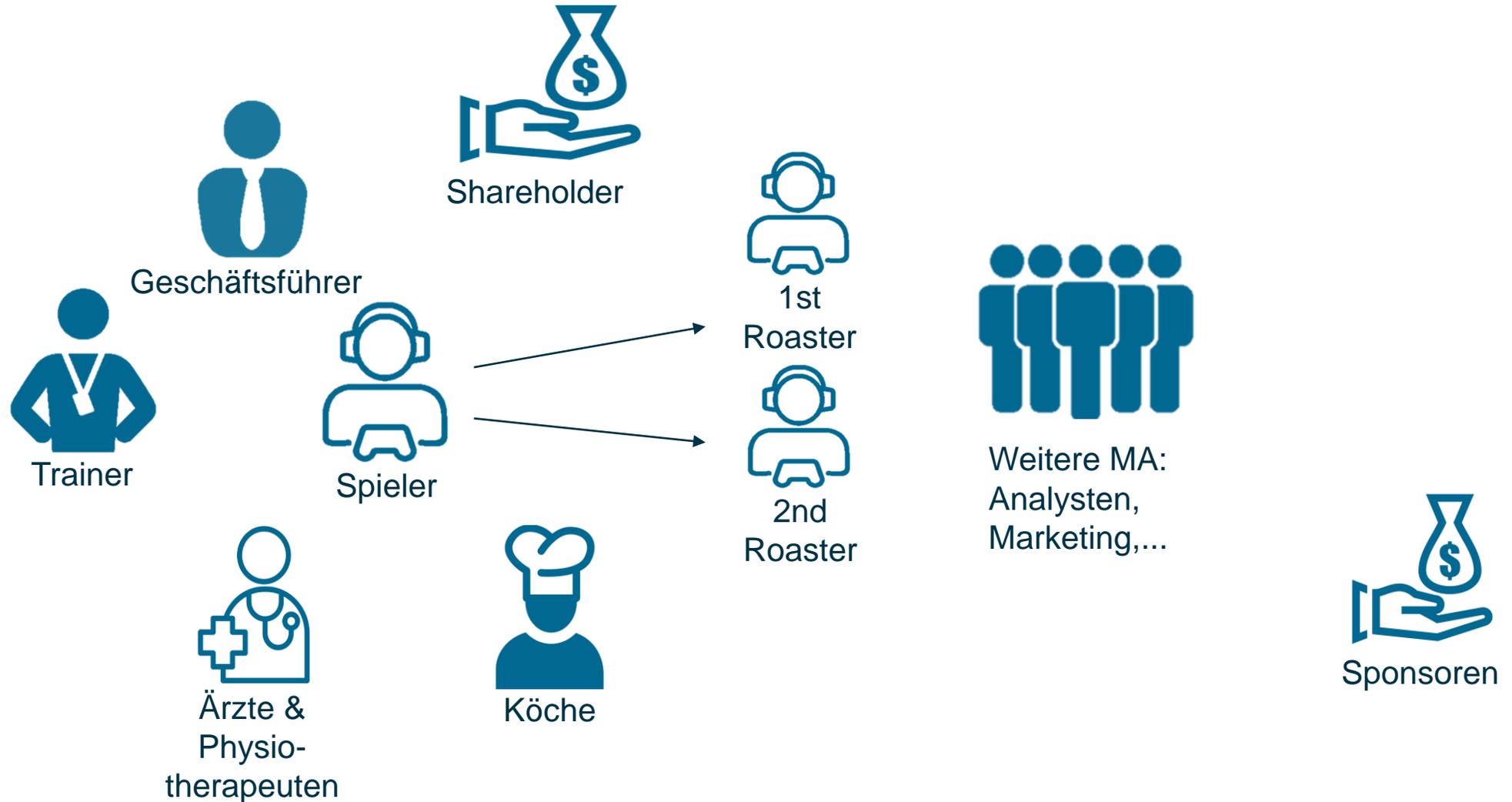
Digitalisierung & Arbeitsrecht



a Verträge



Akteure in einem esport-Unternehmen



Arbeitsvertragsgestaltung

Spieler:

- Wahl der Vertragsart (Arbeits-, Kooperations- oder Dienstvertrag?) – in der Regel ArbV
- Vergütung; Festgehalt mit vielen variablen Vergütungsanteilen – z.T. vorgeschrieben in Liga-Statuten / durch Hersteller
- Digitale Unterzeichnung (z.B. DocuSign, Adobe Scan)

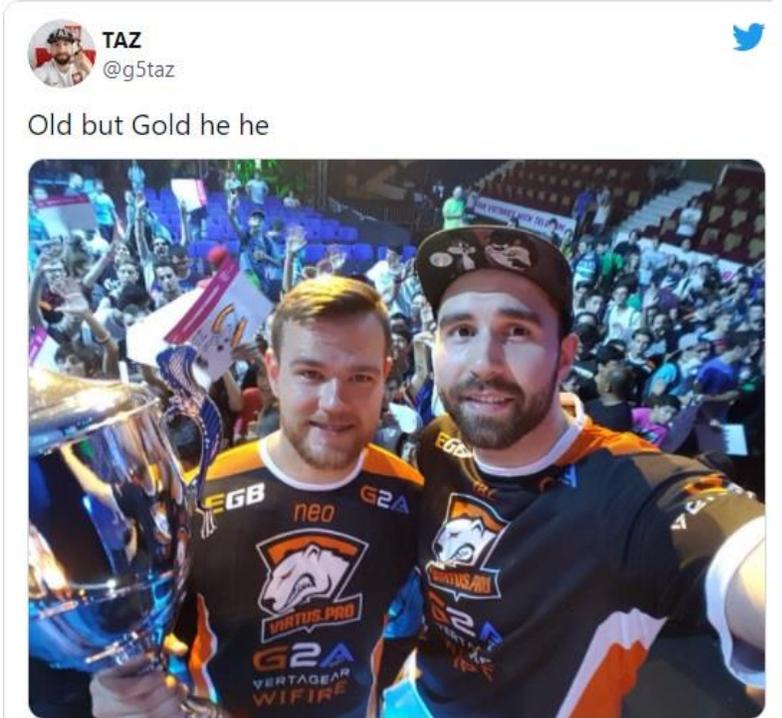
Arbeitgeber / Team:

- Regelungen der Pflichten des Spielers
- Sponsorenklausel (Darstellung in der Öffentlichkeit; Privataccounts)
- Verhaltensregeln (Cheating, Doping, Fitnessstests)
- Ablöseregeln (Entschädigung, Übergang erlangter Platzierungen etc.)
- Regelungen zu Nebeneinnahmen
- Folgen bei Nichterfüllung / Sanktionen
- Wahl der Rechtsordnung

Arbeitsvertragsgestaltung / -beendigung

Problem Befristung

- Sachgrundbefristung oftmals nach § 14 Abs. 1 Nr. 4 TzBfG (Eigenart der Arbeitsleistung)
- Argumentation wie im Profisport, Fall „Heinz Müller“?
- ältester Spieler im Profi-Bereich: „Fataf“ (Chris Bond, 57 Jahre)
- Keine Kündigungsmöglichkeit während der Saison, § 15 Abs. 3 TzBfG
- **Problem:** Docusign / Adobe Scan etc.; Vorgaben Publisher, z.B. Riot beachten



Filip „NEO“ Kubski, 30 Jahre
Wiktor „TaZ“ Wojtas, 31 Jahre
Quelle: twitter.com/g5taz

b Arbeit im In- & Ausland



esport-Visum in Deutschland



EWR/ Unionsbürger



Visa-freies
Tätigwerden



Drittstaaten-Angehörige

Bis 90 Tage

Langfristig



Preisgelder =
Erwerbstätigkeit

§ 22 Nr. 1 BeschV:
Veranstaltungen mit
sportlichen Charakter

§ 22 Nr. 5 BeschV:
berufsmäßige Ausübung:

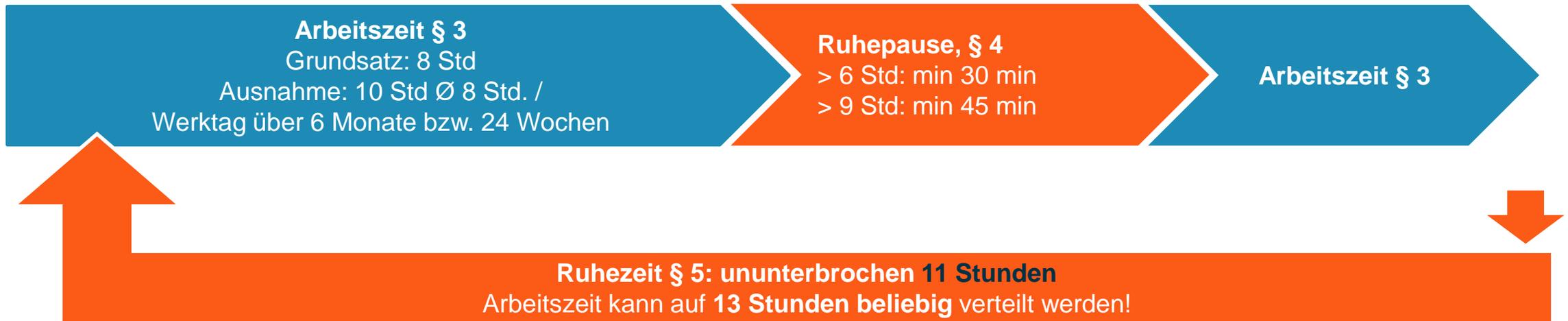
1. Min. 16 Jahre alt
2. Bruttogehalt = 50% der
BBG RV*
3. Bestätigung eines
Spitzenverbandes

* €3.550/ Monat (West-) / €3.350 /Monat
(Ostdeutschland)

C Arbeitsschutz



Arbeitsschutz: Arbeitszeiten



Beachtung **esport-spezifischer** Besonderheiten:

- Örtliche Flexibilität führt zur zeitlichen Flexibilität (Anreise, Spiele am Wochenende/ Sonntags)
 - Lange Phasen hoher Konzentration & Anspannung (Trainings, Wettbewerbe)
 - Wegfall kleinerer Arbeitspausen (z.B. durch kollegiale Gespräche, gemeinsames Essen, etc.)
- Hohe Arbeitsintensität bei kürzeren Belastungen durch neues **Pausensystem** ausgleichen

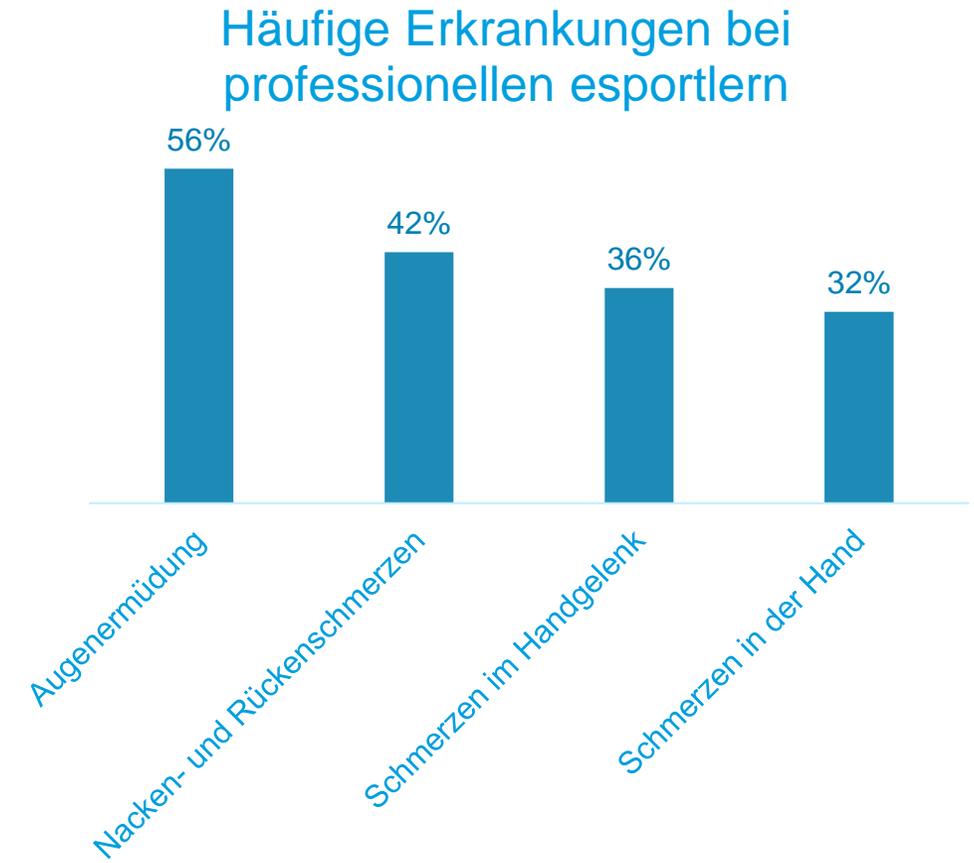
Arbeitsschutz – Arbeitsplatz

- Im esport in der Regel ein Bildschirmarbeitsplatz, § 2 Abs. 5 ArbStättV
- Problem des Telearbeitsplatzes (§ 2 Abs. 7 ArbStättV) besteht grundsätzlich nur im Amateurbereich



Arbeitsschutz – medizinische Untersuchungen?

- Medizinische Checks / Tests:
 - Diäten / Fitnessprogramme
 - Überwachung (Einsatz von EKG-Tracking)
 - Schlafanalysen
- Datenschutz?



Quelle: New York Institute of Technology

d Beschäftigtendatenschutz



Beschäftigtendatenschutz

- Verarbeitung von Leistungsdaten, Aufzeichnung des Spielverlaufs & teaminterner Kommunikation
- Auswertung von Ergebnissen: Statistiken & Ranglisten, Einsatz von Key-loggern (cpm)



Einwilligung des Spielers	Zum Zweck der Leistungsoptimierung
<ul style="list-style-type: none"> • Formerleichterung (etwa per E-Mail), da überwiegend online und nicht ortsgebunden tätig • Geringer Einwilligungsdruck (kurze Beschäftigungsdauer, Vertragsanbahnung oftmals durch Arbeitgeber) • Problem: Widerrufbarkeit der Einwilligung 	<ul style="list-style-type: none"> • Zweck: gezieltes & effektiveres Training • Großes Eigeninteresse des Spielers an der Leistungsoptimierung • Keine Auswertung besonders intimer Daten • Überwachung erfolgt nicht geheim oder zur Aufdeckung von Fehlverhalten <p>Grenze: Datensätze verwenden für Transfer (Objekt)</p>

e Fehlverhalten & Sanktionierung



Slide Fehlverhalten & Sanktionierung

- „Auf dem Platz“ – „Flaming“, Cheating, Doping
- „Außerhalb des Platzes“ – Twitch, YouTube, Instagram/Facebook, Twitter, TikTok, LinkedIn
- Handlungsoptionen:
 - Compliance-Richtlinien, Verhaltenskodex, Kontrolle durch AG, Ermahnung, Abmahnung, Kündigung
- Entsprechende Regelungen unterliegen der AGB-Kontrolle:
 - Keine **allgemein gehaltenen** Klauseln (Vertragsstrafe für „*schuldhaftes, vertragswidriges Verhalten*“)
 - Keine **unklaren** Regelungen (Vertragsstrafe bei „*schlechter Performance*“)
 - Keine **unangemessene Höhe** der Vertragsstrafe (nicht mehr als ein Monatsgehalt)

3 Jugendarbeitsschutz



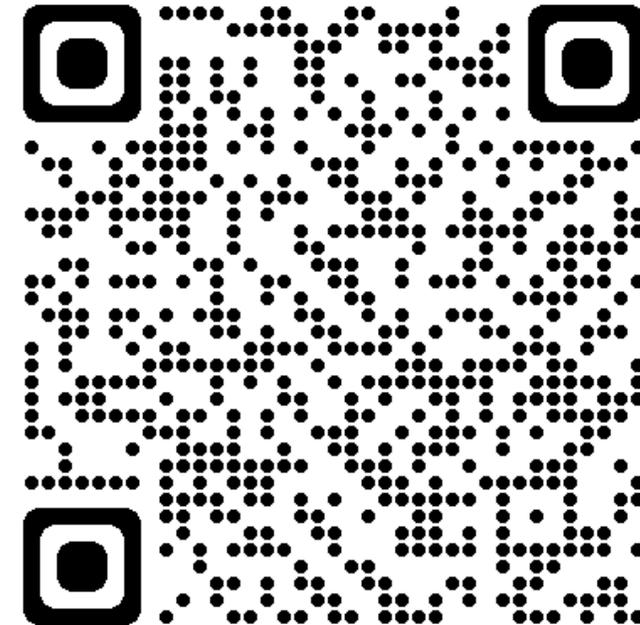
Wie alt müssen Minderjährige sein, um als „Jugendliche“ iSd JArbSchG zu gelten?

Abstimmen unter:

www.menti.com

Code: 1230 2256

Direkt zur Umfrage



Jugendarbeitsschutz - Kinder

Als Kind im Sinne der JArbSchG gilt, wer **noch nicht 15 Jahre** alt ist

Grundsatz: Beschäftigung verboten

Ausnahmen in der KindArbSchV, die eine Beschäftigung erlauben:

1. Handreichungen im Sport

X eSport kein Sport in diesem Sinne; Handreichungen umfasst nur Hilfstätigkeiten

2. Geringfügige Hilfeleistungen, soweit sie gelegentlich erfolgen

X nicht bei regelmäßiger Tätigkeit

3. Im Rahmen eines Betriebspraktikums während der Schulpflicht

X Keine Möglichkeit für dauerhafte Beschäftigung

→ Beschäftigung von Kindern unter 15 Jahren ist kaum möglich

Jugendarbeitsschutz - Jugendliche

Als Jugendliche im Sinne der JArbSchG gelten Minderjährige **ab 15 Jahren**

Grundsatz: Beschäftigung von 8 Stunden täglich, bis zu 40 Stunden die Woche

Einschränkungen:

1. Vollzeit-schulpflichtige Jugendliche (bis Abschluss 10te Klasse) → Gleichstellung mit Kindern
2. Nachtruhe von 20 bis 6 Uhr morgens; Arbeitsverbot an Samstagen, Sonn- und Feiertags
→ Gesetzkonforme Ausübung in professioneller Form (fast) unmöglich

Ausnahmen des Verbots von Wochenendarbeit für „konventionellen“ Sport → auch für esport?

- Wortlaut ist eindeutig und umfasst den esport nicht („*esport ist kein Sport*“)
- Wille Gesetzgeber: Ausnahme aus den 80er Jahren → esport war nicht mitbeabsichtigt

→ **Keine Ausnahmeregelung** für esport

Absurde Ergebnisse

Erlaubt	Nicht erlaubt
<ul style="list-style-type: none">✓ Teilnahme von Jugendlichen an Song-Contests im Fernsehen an Samstagen, sowie Sonn- und Feiertagen✓ Behörde gestattet Kleinkindern die Tätigkeit als Instagrammer (Kidfluencer)	<ul style="list-style-type: none">✗ Teilnahme eines 15-Jährigen an einem einstündigen esport-match an einem Samstagmittag



Fragen? Gerne!



Alexander Schlicht

Rechtsanwalt,
Fachanwalt für Arbeitsrecht

+49 221 5108 4314

alexander.schlicht@osborneclarke.com

Alexander Schlicht ist Fachanwalt für Arbeitsrecht und berät Unternehmen mit starkem internationalen Fokus zu sämtlichen individual- und kollektivarbeitsrechtlichen Fragen.

Alexander Schlicht berät in den Sektoren TMC und Retail, mit einem Schwerpunkt auf den Subsektoren Interaktive Unterhaltung, Games, Esports, Internet, Plattformen und E-Commerce. Alexander Schlicht verfügt über vertiefte Branchenkenntnisse im Sport- und eSportarbeitsrecht.



Vielen Dank

