

I. Geleitwort*

„eSport“ verbindet man intuitiv wohl primär mit dem 21. Jahrhundert. So wurden im Jahr 2000 in Seoul die ersten *World Cyber Games* ausgetragen,¹ drei Jahre später der erste *Electronic Sports World Cup* in Frankreich.² Zahlreiche Ligen und Cups folgten.

Tatsächlich ist das Phänomen eSport indes schon viel älter. Das erste organisierte Computerspiel-Turnier fand – soweit ersichtlich – bereits vor mehr als 50 Jahren, nämlich am 19. Oktober 1972, statt: Die ersten „*Intergalactic spacewar olympics*“.³ Wir befinden uns im Silicon Valley, genauer: an der Stanford University. Gespielt wurde „*Spacewar*“, eines der ersten Video- und Mehrspieler-Computerspiele überhaupt, entwickelt bereits 1962 am MIT. Gesteuert durch Menschen oder den Computer umkreisen zwei Raumschiffe einen Stern. Dessen Gravitation zieht sowohl die Raumschiffe als auch die von diesem abgefeuerten Geschosse an. Gewonnen hat, wer dem anderen einen Treffer verpasst, bzw. wenn das andere Raumschiff auf den Stern abgestürzt ist. Einen Sponsor hatten die „*Intergalactic spacewar olympics*“ auch schon: Das Musikmagazin „*Rolling Stone*“. Dieses lobte den Hauptpreis für den Sieger aus: Ein Jahresabo des *Rolling Stone*.⁴ Das Geschehen ist dokumentiert in einem lesenswerten Beitrag im *Rolling Stone* vom 7. Dezember 1972, mit dem Titel „*SPACEWAR – Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums*“.

Der Beitrag beginnt mit folgender Beschreibung der damaligen Zeit: „*Ready or not, computers are coming to the people. That’s good news, maybe the best since psychedelics.*“⁵ Die Computertechnik machte rasante

* Um einige Nachweise ergänzte und leicht modifizierte Schriftfassung meines Grußwortes anlässlich der ersten KeSH-Tagung „eSport in Recht und Gesellschaft“ am 6. April 2023 in Hannover.

1 https://de.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games [zuletzt abgerufen am 8.5.2023]; *Veronika Frey* in: Dieter Frey (Hrsg.), eSport und Recht, 2021, § 1 Rn. 16.

2 https://de.wikipedia.org/wiki/ESports_World_Convention [zuletzt abgerufen am 8.5.2023]; *Veronika Frey* in: Dieter Frey (Hrsg.), eSport und Recht, 2021, § 1 Rn. 16.

3 Ebenso *Veronika Frey* in: Dieter Frey (Hrsg.), eSport und Recht, 2021, § 1 Rn. 12; *René Meyer*, Vor 40 Jahren: Das erste große Videospiele-Turnier endet, <https://heise.de/-4953660> [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

4 S. *Steward Brand*, *SPACEWAR*, *Rolling Stone* vom 7. Dezember 1972.

5 S. *Steward Brand*, *SPACEWAR*, *Rolling Stone* vom 7. Dezember 1972.

Fortschritte. Intel brachte 1971 mit dem Intel 4004 den ersten serienmäßig produzierten Ein-Chip-Mikroprozessor auf den Markt.⁶ Computer wurden immer kleiner, leistungsfähiger und preisgünstiger und damit verfügbarer.⁷ Noch war dies freilich etwas für Eingeweihte, nicht für die Masse.

Jenseits der wissenschaftlichen, wirtschaftlichen und nicht zuletzt militärischen Nutzung wurden Computer aber schon frühzeitig auch zum Spielen benutzt. Wieder in den Worten des Rolling Stone-Artikels: „Reliably, at any nighttime moment (i.e. non-business hours) in North America hundreds of computer technicians are effectively out of their bodies, locked in life-or-death space combat computer-projected onto cathode ray tube display screens, for hours at a time, ruining their eyes, numbing their fingers in frenzied mashing of control buttons, joyously slaying their friend and wasting their employers’ valuable computer time. Something basic is going on.“⁸ Eine Umfrage auf der Straße würde – je nach Altersklasse – wohl noch heute durchaus ähnliche Ergebnisse bringen: eSports, das sind: abgedunkelte Hallen, leere Pizzakartons, Unmengen Cola und Energy Drinks sowie ein bunter Haufen auf Computerbildschirmen starrende und auf Tastaturen, Mäuse und Gamecontroller einhämmernde Menschen. Sogar ChatGPT, das ich um ein Grußwort für diese Tagung bat, kalauerte, dass genügend Pizza und Cola für die Teilnehmer bereitstünde – ich habe mich dann entschieden, mein Grußwort – ganz oldschool – doch besser selbst zu verfassen.

In der Öffentlichkeit wird eSports – wenig verwunderlich – durchaus kontrovers diskutiert. Kritiker mögen darin bestenfalls eine sinnlose, möglicherweise gar schädliche Beschäftigung mit „Killerspielen“⁹ sehen, die von Stubenhockern ohne soziale Kontakte ausgeübt wird. Auch die Anerkennung von eSports als „echter“ Sport ist bislang offen.¹⁰ Davon unbeeindruckt

6 Winfried Gehrke/Marco Winzker, Digitaltechnik, 8. Aufl. 2022, S. 318; zur Geschichte des 4004 s. Federico Faggin/Marcian E. Hoff/Stanley Mazor/Masatoshi Shima, The History of the 4004, IEEE Micro December 1996, S. 10 ff.

7 Klaus Wüst, Mikroprozessortechnik, 2011, S. 2 f.

8 Steward Brand, SPACEWAR, Rolling Stone vom 7. Dezember 1972.

9 S. dazu Robin Streppelhoff, E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext. Eine Bibliographie, 2018, S. 7 m.w.Nachw., https://www.bisp.de/SharedDocs/Downloads/Publikationen/Publikationssuche_Bibliographien/Bibliographie_Videospiele.html [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

10 Näher Hendrik Pusch, in: Dieter Frey (Hrsg.), eSports und Recht, 2021, § 4; Daniel Görlich/Markus Breuer, in: Markus Breuer/Daniel Görlich (Hrsg.), E-Sport, 2. Aufl. 2022, S. 14 ff.; ausf. Nothelfer, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, 2022.

ist eSport inzwischen aber durchaus in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Ausweislich des Koalitionsvertrags von SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP soll der Games-Standort Deutschland gestärkt und die Förderung verstetigt werden; eSport soll gemeinnützig gemacht werden.¹¹

Das gesellschaftliche und – natürlich – wirtschaftliche Interesse an eSport ist enorm. Bei einer Befragung in Deutschland 2017 gaben 56 % unter den 16- bis 24-Jährigen an, eSport zu kennen, unter den 25- bis 34-Jährigen waren es 55 %, unter den 35- bis 44-Jährigen noch 39 %, unter den 45- bis 54-Jährigen 23 % und unter den älteren noch 11 %.¹² Heute dürften die Zahlen jeweils deutlich höher liegen. Nicht zuletzt die COVID19-Pandemie war ein Motor für eSport, der ja – hier wandelt sich ein Kritikpunkt in einen zentralen Vorteil – völlig kontaktlos betrieben werden kann.¹³

Die erfolgreichsten eSportler können sich jeweils über hohe einstellige Millionenbeträge an kumulierten Preisgeldern in US-\$ freuen.¹⁴ Mit einer Ausnahme sind die 25 erfolgreichsten eSportler im Spiel Dota 2 unterwegs,¹⁵ einer von Valve Co. entwickelten Multiplayer Online Battle Arena.¹⁶ In Dota 2 wurden bislang mehr als 310 Millionen US-\$ Preisgelder ausgeschüttet, mehr als in jedem anderen eSport-Titel.¹⁷

Zweifellos wirft eSport eine breite Palette an Fragen auf, nicht nur rechtliche, sondern auch und gerade gesellschaftliche und gegebenenfalls sogar medizinische. Vieles ist hier aber noch weitgehend terra incognita.

Damit sind wir unmittelbar beim Anlass unseres Zusammenkommens. Prof. Dr. Margrit Seckelmann M.A., die seit 2021 am Institut für Rechtsinformatik der Leibniz Universität auf einer Professur für Öffentliches Recht und das Recht der digitalen Gesellschaft forscht und lehrt, hat zusammen mit Rechtsanwalt Dr. Andreas H. Woerlein, LL.M. im Wintersemester

11 Mehr Fortschritt wagen, Koalitionsvertrag zwischen SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP, S. 15, 97.

12 Umfrage unter Internetnutzern in Deutschland zur Bekanntheit von eSports im Jahr 2017, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/450388/umfrage/umfrage-zur-bekanntheit-von-esports-in-deutschland-nach-alter/> [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

13 *Raphael Späth*, E-Sport und Corona. Rückzug ins Virtuelle, <https://www.deutschlandfunk.de/e-sport-und-corona-rueckzug-ins-virtuelle-100.html> [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

14 S. [https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_E-Sportler_nach_Preisgeld_\(Tabelle_„Liste_\(Spieler\)“\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_E-Sportler_nach_Preisgeld_(Tabelle_„Liste_(Spieler)“)) [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

15 S. [https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_E-Sportler_nach_Preisgeld_\(Tabelle_„Liste_\(Spieler\)“\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_E-Sportler_nach_Preisgeld_(Tabelle_„Liste_(Spieler)“)) [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

16 https://de.wikipedia.org/wiki/Dota_2 [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

17 S. [https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_E-Sportler_nach_Preisgeld_\(Tabelle_„Liste_\(Disziplinen\)“\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_E-Sportler_nach_Preisgeld_(Tabelle_„Liste_(Disziplinen)“)) [zuletzt abgerufen am 8.5.2023].

2021/2022 das Kompetenzzentrum eSport der Leibniz Universität Hannover (KeSH) ins Leben gerufen. Ziel des Kompetenzzentrums ist es, speziell die juristischen Fragestellungen aus dem Bereich des eSports zu erforschen. Und diese sind vielfältig: Urheberrecht, Medienrecht, Glücksspielrecht, Sportrecht, Arbeitsrecht und Strafrecht, um nur einige zu nennen.

Ich freue mich deshalb sehr, dass die Gründung des Kompetenzzentrums eSport der Leibniz Universität Hannover nicht nur schon zu einer ganzen Reihe von Publikationen geführt hat, sondern sich das Kompetenzzentrum eSport hier und heute mit seiner ersten Tagung der interessierten Öffentlichkeit präsentiert.

Ich wünsche Ihnen namens der Fakultät und persönlich spannende Vorträge, interessante Gespräche und neue Einblicke in die juristische Welt des eSports.

Prof. Dr. Jan Eichelberger, LL.M.oec.

Dekan der Juristischen Fakultät der Leibniz Universität Hannover