

## 7. Datenschutz im eSport – die Verarbeitung von Leistungsdaten zur Optimierung des Spielverhaltens

*Kai Korte*

Der eSport erfreut sich weltweit wachsender Beliebtheit und Millionen von Zuschauer:innen verfolgen die Wettkämpfe professioneller Gamer:innen. Damit hat der eSport bereits jetzt eine bedeutende wirtschaftliche Relevanz. Mit seiner zunehmenden Verbreitung wird die Notwendigkeit einer optimalen Spielleistung jedoch immer wichtiger. Im Zuge dieser Entwicklung gewinnt die Analyse und Verarbeitung von Leistungsdaten stetig an Bedeutung. Diese Leistungsdaten sind Daten, die im Training oder im Wettkampf erhoben werden, um die Leistung einzelner Spieler:innen zu messen und zu bewerten.<sup>1</sup> Um das Spielverhalten und die Leistung der Spieler:innen zu verbessern, werden nicht mehr nur klassische (retrospektive) Spielanalysen durchgeführt. Vielmehr gewinnt die Auswertung der einzelnen und individualisierter Leistungsdaten durch den Einsatz moderner Technologien wie künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen immer mehr an Bedeutung. Dies wirft nunmehr insbesondere Fragen des Datenschutzes auf, der im eSport von besonderer Relevanz ist: Die Nutzer:innen geben – insbesondere bedingt durch die digitale Natur des eSports – beim Spielen zahlreiche ihrer personenbezogenen Daten wie (Nutzer-)Namen und Kontaktdaten, vor allem aber umfangreiche Leistungsdaten preis. Wie in jeder Sportart herrscht auch im eSport ein hoher Leistungsdruck; die digitale Aufzeichnung aller Bewegungen einerseits, aber auch die Auswertung der Interaktionen im Spiel andererseits, eignen sich besonders gut, um die Leistung der Spieler:innen zu messen und auszuwerten. Diese Leistungsdaten werden im eSport in der Regel von den Plattformbetreiber:innen, den Veranstalter:innen und den Vereinen aus dem Interesse einer Leistungsübersicht, aber auch -bewertung und -verbesserung verarbeitet. Aber auch für die Konkurrenz oder andere Dritte sind diese Daten von Interesse. Hier besteht die Gefahr, dass die Daten missbraucht oder zweckentfremdet werden, beispielsweise für das so genannte Profiling durch Unbefugte, wenn sie nicht angemessen geschützt sind. Umso wichtiger ist es daher,

---

1 Vgl. Winter, Leistungsdaten im Kontext des Datenschutzrechts, *SpuRt* 2020, 168.

sich mit der Rechtmäßigkeit der Verarbeitung auseinanderzusetzen. Der hiesige Beitrag evaluiert die möglichen Rechtsgrundlagen einer Analyse der Leistungsdaten und zeigt auf, wie die Daten dann genutzt werden können. Schließlich wird noch auf die allgemeinen datenschutzrechtlichen Pflichten im Zusammenhang mit der Verarbeitung von Leistungsdaten referenziert.

## *A. Grundlagen*

Da es sich bei den Leistungsdaten der eSport Gamer:innen oftmals auch um personenbezogene Daten handelt, bedarf es bei der Beurteilung der Rechtmäßigkeit der Verarbeitung eines Blickes in die anwendbaren rechtlichen Rahmenbedingungen: Das für Deutschland und die Europäische Union relevante Datenschutzrecht im privaten eSport-Sektor findet sich in der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO). Um eine datenschutzrechtliche Einordnung vornehmen zu können, ist eine Systematisierung und Klassifizierung der zu betrachtenden Sachverhalte erforderlich. Dafür ist es zunächst erforderlich die Beteiligten zu definieren (I.), da auch hier eine Zuordnung von Pflichten und Rechten erforderlich ist, sodann sind die im Kontext der Leistungsanalyse (zu verarbeitenden und) verarbeiteten Daten aufzuzeigen (II. und III.).

### *I. Akteure im eSport*

Im eSport sind verschiedene Akteure beteiligt, die für die Verarbeitung der Daten verantwortlich sein können. Zu diesen verschiedenen Akteuren zählen Spieler:innen, Trainer:innen, Teams, Spielepublisher, Veranstalter:innen, Plattformbetreiber:innen und möglicherweise auch Streamer:innen und Sponsoren. Natürlich sind auch die Fans und Zuschauer:innen sowie sonstige Werbetreibende wichtige Akteure im eSport. Hier ist jedoch eine Unterscheidung in verschiedene Gruppen sinnvoll, da nicht alle an der primären Datenverarbeitung beteiligt sind (sofern sie Daten überhaupt weiterverarbeiten). Die hier relevante Akteursgruppe umfasst die direkt an der Bereitstellung und Durchführung von eSport beteiligten Stakeholder. Dazu gehören die Spieler:innen als Betroffene im Sinne des Datenschutzrechts und die Teams, Trainer:innen, Spielepublisher sowie die Veranstalter:innen und Plattformbetreiber:innen. Diese Akteur:innen haben ähnliche Interes-

sen und Ziele im eSport-Bereich, u. a. sportliche Leistungen für spannende Wettkämpfe.<sup>2</sup>

Die Erkenntnis, dass es sich bei den Akteuren im eSport um eine sehr vielfältige Landschaft handelt, ist angesichts der Herausforderungen, die der Übergang von der globalen zur lokalen und von der Online- zur Off-line-Welt mit sich bringt, von besonderer Relevanz und bedeutet für die datenschutzrechtliche Beurteilung, insbesondere die Verantwortlichkeit, eine schwer überschaubare Gemengelage.

1. Spieler:innen: Der Kern des eSports sind die Spieler:innen. Sie sind es, die in den Spielen gegeneinander antreten und ihre Fähigkeiten und Strategien unter Beweis stellen, die es zu verbessern gilt. Die generierten und ausgewerteten Daten beziehen sich direkt oder indirekt auf die Spieler:innen (dazu gleich mehr).
2. Trainer:innen: Die Trainer:innen sind Dreh- und Angelpunkt für die Entwicklung des Teams und der Strategien und spielen eine wichtige Rolle dabei, den Spieler:innen zu helfen, ihre Leistungen zu verbessern und somit bessere Ergebnisse zu erzielen.
3. Vereine und Clans: In einem Verein bzw. Clan sind Spieler:innen organisiert. Der Verein bzw. Clan stellt die relevante Infrastruktur und ist insbesondere für die Organisation zuständig. Oftmals sind Vereine bzw. Clans als juristischen Personen organisiert. Entsprechend sind sie für die Verwaltung und Organisation der einzelnen Teams verantwortlich, einschließlich der Anwerbung und Verpflichtung von Spieler:innen und der Verwaltung von Verträgen. Diese verarbeiten die Daten der Spieler:innen intern und stellen die vertraglichen Voraussetzungen der Zusammenarbeit auf.
4. Teams: Teams bestehen aus einer Gruppe von Spieler:innen, die gemeinsam trainieren und an Turnieren teilnehmen. Innerhalb eines Teams gibt es oftmals verschiedene, spielbezogene Zuständigkeiten, etwa „Ingame-Leader“.
5. Spielepublisher: Publisher sind für die Entwicklung, die Vermarktung und den Betrieb von Spielen verantwortlich. Publisher verarbeiten in der Regel personenbezogene Daten von Spieler:innen, um ihre Spiele anzubieten und zu verwalten. Oftmals ist es auch erforderlich, dass sich die Spieler:innen bei den Publishern registrieren, um online oder in Multiplayer-Umgebungen spielen zu können. Leistungsdaten bzw. Spiel-

---

2 Peng/Dickson/Scelles/Grix/Brannagan, Esports Governance: Exploring Stakeholder Dynamics. Sustainability, 2020, S. 8283.

metriken werden von den Publishern möglicherweise erfasst, um das Spiel optimieren zu können. Eine gezielte Nutzung im Sinne der einzelnen Spieler:innen erfolgt in der Regel jedoch nicht.

6. Veranstalter:innen: Die Veranstalter:innen von Turnieren sind für die Organisation und Durchführung der eSports-Events verantwortlich und sorgen für einen reibungslosen und störungsfreien Ablauf. Dabei geben diese die Plattform für den Wettbewerb vor.
7. Plattformbetreiber:innen: Betreiber:innen stellen Online-Plattformen zur Verfügung, auf denen eSports-Spiele und -Turniere organisiert und durchgeführt werden können. Auf diesen Plattformen können Spieler:innen und Teams an Wettbewerben teilnehmen und sich mit anderen Spieler:innen und Fans vernetzen.

Eine solche Gemengelage von unterschiedlichen Akteuren, ist keine Besonderheit des eSports, sondern in Bereichen mit unterschiedlichen Interessen normal.<sup>3</sup> Bestes Beispiel ist hier der klassische Leistungssport, in dem ebenfalls eine Vielzahl unterschiedlicher Akteure beteiligt ist.

## II. Begriff der Leistungsdaten

Die Diagnose der sportlichen Leistungsfähigkeit, -bereitschaft und -effizienz ist sowohl im klassischen als auch im eSport elementar für den sportlichen Erfolg im Wettkampf. Erst eine detaillierte Feststellung des sportlichen Ist-Zustandes und die Definition eines sportlichen Soll-Zustandes ermöglichen die Entwicklung gezielter Steuerungsmaßnahmen für Training und Spieltaktik.<sup>4</sup> Um diese Zustände zu definieren, sind verschiedene Daten und Analysen notwendig. In diesem Zusammenhang müssen Leistungsdaten aus Training und Spiel extrahiert und analysiert werden.

Im eSport bieten Leistungsdaten einen umfassenden, datengestützten Einblick in die Fähigkeiten und Spielstile der Spieler:innen.<sup>5</sup> Die Leistungs-

---

3 Vgl. Hilgert, Spieler, Cheater, Streamer – Rechtsfragen im eSport aus Sicht der Publisher, in: Maties, eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog, Baden-Baden 2020, S. 145.

4 So auch Baumgärtner/Borgmann, Psychologische Leistungsdiagnostik – Voraussetzung für die gezielte Talent- und Leistungsentwicklung in Sport und Wirtschaft, in: Wollsching-Strobel/ Prinz (Hrsg.), Talentmanagement mit System, Springer Gabler, Wiesbaden, 2012, S. 75; ähnlich Börding/v. Schönefeld, Big Data im Leistungssport – Datenschutzrechtliche Anforderungen an die Vereine, SpuRt 2016, 7, 8.

5 Schmid, Datenschutz im eSport (Teil 2), SpoPrax 2021, 286, 289.

diagnostik umfasst die systematische Analyse dieser Daten, um Muster, Trends und verbesserungswürdige Bereiche zu identifizieren. Die Analyse von Leistungsdaten ermöglicht es Trainer:innen und Analyst:innen, gezielte Trainingsprogramme zu entwickeln, Spielstrategien zu formulieren und fundierte Entscheidungen über Kaderveränderungen zu treffen.<sup>6</sup>

Die Leistungsdaten müssen entsprechend messbar, wiederholbar oder vergleichbar sein und sich auf spezifische Leistungspunkte beziehen, die direkt oder indirekt miteinander vergleichbar sind (z.B. Hand-Augen-Koordination für Reaktionsschnelligkeit oder Trefferquoten für Zielgenauigkeit).

Bevor Daten jedoch zur Leistungsanalyse o.ä. verarbeitet werden, lohnt ein Blick auf die Quelle dieser: Die Besonderheiten des eSports bringen es mit sich, dass Daten einfach und ohne oder mit nur wenigen Hilfsmitteln erhoben werden können. Neben den Daten, die direkt aus dem Spiel gewonnen werden, besteht die Möglichkeit, zusätzliche Daten aus fremden Quellen zu extrahieren oder gezielt weitere Daten zur Leistungsanalyse zu erheben. Die Auswertung dieser Daten kann dabei analog oder vollautomatisch erfolgen. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, dürfte es oftmals sinnvoll sein, beide Ansätze zu kombinieren.

### III. Übersicht der Datenkategorien im eSport

Eine Besonderheit des eSports sind die nahezu gläsernen Spieler:innen.<sup>7</sup> Während auch bei „analogen“ Sportler:innen zunehmend Daten zur Analyse generiert werden, sind Daten dem eSport immanent, da das komplette Spiel auf Daten beruht. Diese Daten stehen oftmals, durch Streams oder sonstige Übertragungen, auch öffentlich zur Verfügung, bzw. können aus öffentlich verfügbaren Informationen gewonnen werden. Dies birgt einerseits ein großes Potential für die Analyse von Leistungsdaten, erfordert gleichzeitig jedoch eine datenschutzrechtliche Betrachtung. Für eine konkrete datenschutzrechtliche Bewertung müssen die Leistungsdaten aufgeschlüsselt und kategorisiert werden, da die einzelnen Daten eine andere

6 So Novak/Bennett/Pluss/Fransen, Performance analysis in esports: modelling performance at the 2018 League of Legends World Championship, in: International Journal of Sports Science & Coaching, 2020, 810, 811; auch Winter, Leistungsdaten im Kontext des Datenschutzrechts, SpuRt 2020, 168, 168.

7 So auch Börding/v. Schönefeld, Big Data im Leistungssport – Datenschutzrechtliche Anforderungen an die Vereine, SpuRt 2016, 7, 10.

Sensibilität aufweisen können und daher einer unterschiedlichen Risikobewertung bedürfen.<sup>8</sup>

Grundsätzlich können die typischerweise verarbeiteten personenbezogenen Daten in vier Hauptkategorien unterteilen, die jeweils unterschiedlichen Zwecken dienen: Stammdaten der Spieler:innen, Spielereignisdaten, Kommunikationsdaten und Vitaldaten. Die Stammdaten umfassen beispielsweise Nutzer:innen-Namen und Kontaktinformationen, während Spielereignisdaten auf die sportliche Performance bezogen sind, wie z.B. Spielstatistiken und Bewegungsabläufe. Kommunikationsdaten betreffen jeglichen kommunikativen Austausch zwischen den Spieler:innen, und Vitaldaten wiederum beschreiben die körperlichen Symptome der Spieler:innen während der Spiele. Im Detail ließen sich diese Daten wie folgt beschreiben:

1. *Stammdaten*: Persönliche Daten, Nutzer:innen-Namen und Kontaktinformationen, Accountinformationen und damit zusammenhängende Daten.
2. *Spielereignisdaten*: Ereignisdaten sind Kontextinformationen (oder auch In-Game-Daten), die alle relevanten Aktionen der Spieler:innen in teilweise extrem hoher Detailtiefe erfassen. Hier kann jeder Zwischenschritt nachvollzogen und zugeordnet werden. bzw. zugeordnet werden. Dazu gehören auch statistische Daten, die im eSport verschiedene Leistungsindikatoren umfassen können, wie z.B. Trefferraten, Genauigkeitsquoten, Zeit für das Erreichen von Zielen und andere Messwerte, die im Ergebnis die quantitative Leistung von Einzelspieler:innen und gesamten Teams während des Spiels messen. Zudem können auch Positions- und Ablaufdaten erfasst werden, die die exakten Positionen und Abläufe von Spieler:innen zu mehreren Zeitpunkten verfolgen. Dadurch können Strategien, Spieler:innenfähigkeiten oder z.B. taktisch relevante Abläufe im Team nachvollzogen werden.
3. *Kommunikationsdaten*: Aufzeichnungen von Sprachchats o.ä., die mit den Spieldaten verschnitten werden können, um z.B. Kommunikationsabläufe und -verhalten zu analysieren und zu optimieren.<sup>9</sup>

---

8 So im Ergebnis auch Winter, Leistungsdaten im Kontext des Datenschutzrechts, SpuRT 2020, 168, 169, der jedoch nur zwischen „normalen“ personenbezogenen Daten und besonderen Kategorien personenbezogener Daten i.S.v. Art. 9 DSGVO differenziert.

9 Baumann/Pasternak, Arbeitnehmerdatenschutz im eSport, in: Frey, eSport und Recht 2021, Rn. 15.

4. *Vitaldaten*: Auch die Erfassung und Auswertung von Vitaldaten findet im eSport zunehmend Anwendung. Diese Vitaldaten können standardmäßig mit von den Spieler:innen getragenen Sensoren erfasst werden und sollen so auch die körperliche und geistige Leistungsfähigkeit erfassen.<sup>10</sup> So kann die Konzentration verbessert, aber auch Verletzungen (z.B. Sehenscheidenentzündungen) vorgebeugt werden.

Als Betroffene der Datenverarbeitung kommen grundsätzlich alle Spieler:innen in Betracht, deren Leistungsdaten im Rahmen von Trainingseinheiten und Spielen erhoben und durch die Teams verarbeitet werden. Die Leistungsdaten lassen sich zweifelsfrei den einzelnen Spieler:innen zuordnen, wenigstens von den eigenen Teams oftmals wohl auch durch die übrigen Akteure.

#### IV. Leistungsdiagnostik im eSport

Die Analyse dieser Einzeldaten führt dann zu der eigentlichen Leistungsdiagnostik, in der das Verhalten der Spieler:innen analysiert wird. Im Ergebnis können häufig gespielte Taktiken, mögliche Schwachstellen und weitere Potentiale etc. erkannt und behoben werden. Dies löst den bisherigen Ansatz ab, bei dem insbesondere Daten von Trainer:innen (oftmals manuell) erfasst wurden, indem konkurrierende Spieler:innen beobachtet und ihre Taktiken bzw. Spielweisen analysiert wurden.

##### 1. Übersicht der Analysemöglichkeiten

Die Analyse von Leistungsdaten ermöglicht es, die Performance der individuellen Spieler:innen aber auch der kompletten Teams zu bewerten und Optimierungspotenziale aufzudecken.<sup>11</sup> Dies kann in Form von individuellem Coaching, ggf. unterstützt durch den Einsatz von Software oder KI-Systemen, zur Verbesserung der Spielstrategie oder individueller Fähigkeiten geschehen. Darüber hinaus werden solche Daten benötigt, um spielerische Tendenzen und Verhaltensabläufe in den Spielstrategien zu erken-

---

10 Vgl. *Pereira, Verhagen, Figueiredo, Seabra, Martins, Brito*, Physical Activity Levels of Adult Virtual Football Players, *Frontiers in Psychology*, 12/2021, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.596434>.

11 *Börding/v. Schönefeld*, Big Data im Leistungssport – Datenschutzrechtliche Anforderungen an die Vereine, *SpuRt* 2016, 7.

nen und weiterzuentwickeln oder aber Defizite zu beheben. Anknüpfend an die zuvor gebildeten Datenkategorien sind hier vielfältige Anwendungsfälle denkbar, weshalb die folgende Auflistung beispielhaft ist:

1. Im Rahmen des Trainings werden einzelne Szenen oder das gesamte Training aufgezeichnet (Video, Audio, Click-Tracking, etc.), um die Spieler:innen anhand des Materials zu unterweisen und Strategien zu optimieren.
2. Im Rahmen eines Spiels gegen andere Mannschaften werden Daten der einzelnen Szenen oder des gesamten Spiels ausgewertet, um die Spieler:innen zukünftig zu unterweisen und die Performance/Fehler zu analysieren.
3. Im Rahmen eines Spiels zweier anderer Mannschaften werden einzelne Szenen oder das gesamte Spiel ausgewertet, um die Spieler:innen auf einen zukünftigen Gegner vorzubereiten.

## 2. Auswertung der Spielereignisdaten

Die Stammdaten werden in der Leistungsdiagnostik regelmäßig nicht systematisch ausgewertet und maximal zur Zuordnung der Spieler:innen genutzt, da diese Daten in der Regel keine Leistungspotentiale enthalten. Wesentlich bei der Leistungsdiagnostik sind dagegen die Spielereignisdaten. So können die Spielereignisdaten regelmäßig verwendet werden, um komplette Einheiten oder Spiele aufzuarbeiten und zu analysieren (sog. Videoanalyse). Aufgrund der vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten von Spieler:innen sowohl mit ihren Mit- als auch mit Gegenspieler:innen, verbunden mit einem extrem hohen Aufmerksamkeitsfokus während des Spiels unter hohem Zeitdruck und starker körperlicher Belastung, ist es für Spieler:innen unmöglich, alle Informationen einer Spiel- oder auch Trainingssituation vollständig zu erfassen und für ihre persönliche Weiterentwicklung nutzbar zu machen. Die Videoaufzeichnung und -auswertung ist daher für die Diagnose und Steuerung des technisch-taktischen Verhaltens von essentieller Bedeutung, da nur auf diese Weise die Wirkung einer Spielhandlung (was), vor allem aber die Ursachen (warum) für bestimmte Situationen für die Spieler:innen erfahrbar gemacht werden können. Dies gilt sowohl für die Entwicklung einzelner Spieler:innen als auch für Spieler:innengruppen und schließlich für die gesamte Mannschaft. Die Videoanalyse dient dabei einerseits der Generierung von Erkenntnissen aus dem Training zur Feststellung des Ist-Zustandes und andererseits der visuellen Vermittlung



von Maßnahmen, die zum sportlichen Soll-Zustand führen sollen. Gerade das Verhalten der Spieler:innen kann durch ein bewegtes Bild maßgeblich beeinflusst werden, da die Wahrnehmung der Situation wesentlich unmittelbarer ist, als bei einer reinen Besprechung durch das Trainer:innenteam. Die gefilmten Spieler:innen können die durch die Beobachtung des eigenen Verhaltens erhaltene Kritik umgehend nachvollziehen und in der Folge besser umsetzen.

Die Sequenzen aus den Aufzeichnungen können mit weiteren Daten angereichert und so für die Spieler:innen besser in einen Kontext gesetzt oder im Detail besprochen werden und damit an der Verbesserung konkreter Situationen gearbeitet werden. Die Daten sind aber auch besonders geeignet, um Spielzüge zu trainieren und auszuwerten, Aufstellungen auszuprobieren oder das individuelle Training zu optimieren.

Spielereignisdaten sind damit der wesentlichste Teil der Leistungsdiagnostik und damit unverzichtbar.

### 3. Auswertung von Kommunikationsdaten

Kommunikationsdaten können hingegen zur Optimierung der teaminternen Kommunikation genutzt werden. Kommunikation ist im Teamsport unerlässlich und somit auch im eSport wesentlicher Bestandteil des Trainings.<sup>12</sup> Hierbei steht die typische Teamdynamik und -strategie im Fokus. Alle Spieler:innen müssen die „gleiche Sprache“ sprechen. Missverständnisse sollen minimiert werden und eine kurze, aber klare Kommunikation ist für eine schnelle Umsetzung der gewünschten Spielzüge unabdingbar. Durch die Analyse von Kommunikationsdaten wie Team-Chat-Protokollen und Sprachkommunikation können Forscher:innen Kommunikationsmuster erkennen, die das Verständnis der Teamdynamik verbessern können. Diese Erkenntnisse können in Coaching-Strategien einfließen und die Teamkommunikation, Entscheidungsfindung und Teamarbeit während des Spiels verbessern. Darüber hinaus kann die Analyse von Kommunikationsdaten auch potenzielle Konflikte und Möglichkeiten zur Verbesserung der Teamdynamik aufzeigen.<sup>13</sup>

12 Vgl. für „klassischen“ Teamsport: *Lau*, Interaktion und Kommunikation im Sport, in: Sportpsychologie: Grundlagen und Anwendung, Berlin 2020, S. 427, 430, 431.

13 *Nagorsky/Wiemeyer*, The structure of performance and training in esports, in: PLoS ONE, 2020, S. 9, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>.

#### 4. Auswertung der Vitaldaten

Neben den rein technischen Skills guter eSportler:innen ist auch die körperliche Leistungsfähigkeit von entscheidender Bedeutung. Die langen Spielzeiten und der Leistungsdruck führen regelmäßig zu Stress und Ermüdung. Vitaldaten können dazu dienen, den körperlichen Leistungsstand zu ermitteln und gegebenenfalls Taktik und Training darauf abzustimmen sowie die Leistung zu verbessern und damit die Gesamtleistung zu beeinflussen. Darüber hinaus sind auch indirekte Faktoren zu berücksichtigen, so leiden eSportler:innen häufig an Nacken- und Rückenschmerzen, bedingt durch das lange, gleichförmige Sitzen, oder an Sehnenscheidenentzündungen, bedingt durch die Benutzung von Maus und Tastatur bzw. Controller. Die Vitaldaten geben den Trainer:innen Aufschluss über die Leistungsperioden und können Fehler im Spiel mit möglichen körperlichen Symptomen in Verbindung bringen (bzw. ausschließen). Hier können die Trainer:innen gezielt gegensteuern und ein entsprechendes individuelles Fitnessprogramm erarbeiten.<sup>14</sup>

#### 5. Zwischenfazit

Somit bietet der eSport eine einzigartige, datenreiche Umgebung, die genutzt werden kann, um Einblicke in die Mensch-Computer-Interaktion zu gewinnen, um mithilfe traditioneller Statistiken und neuer Technologien verwertbare Erkenntnisse zu gewinnen und um die Leistung von Spieler:innen und Teams zu optimieren. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Analyse von Leistungsdaten im eSport ein wichtiges Instrument zur Maximierung des individuellen und mannschaftlichen Spielpotenzials ist.

#### B. Datenschutzrechtliche Einordnung

Im Rahmen einer datenschutzrechtlichen Bewertung ist es zunächst erforderlich zu prüfen, ob das Datenschutzrecht anwendbar ist und welche Rechtsgrundlagen einschlägig sein könnten. Daraus ergeben sich schließ-

---

14 Vgl. Nagorsky/Wiemeyer, The structure of performance and training in esports, in: PLoS ONE, 2020, S. 9, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>; Emara/Ng/Cruickshank/Kampert/Piuzzi/Schaffer/King, Gamer's Health Guide: Optimizing Performance, Recognizing Hazards, and Promoting Wellness in Esports, in: Current Sports Medicine Reports, December 2020, S. 542.

lich die jeweiligen Rechte und Pflichten der jeweils an der Datenverarbeitung beteiligten Akteure.

## I. Grundlagen und Anwendungsbereich

### 1. Personenbezug der Leistungsdaten

Das Datenschutzrecht findet gemäß Art. 2 Abs. 1 DSGVO sachlich grundsätzlich Anwendung, wenn personenbezogene Daten i.S.v. Art. 4 Nr. 1 DSGVO verarbeitet werden. Darunter sind „(...) alle Informationen zu verstehen, die sich auf eine bestimmte oder bestimmbar natürliche Person beziehen; als bestimmbar wird eine natürliche Person angesehen, die direkt oder indirekt, insbesondere mittels Zuordnung zu einer Kennung wie einem Namen, einer Kennnummer, Standortdaten, einer Online-Kennung, etwa einem Benutzernamen oder einem oder mehreren besonderen Merkmalen identifiziert werden kann, die Ausdruck der physischen, physiologischen, genetischen, psychischen, wirtschaftlichen, kulturellen oder sozialen Identität dieser natürlichen Person sind“. Die DSGVO findet gem. Art. 2 Abs. 1 DSGVO überdies nur Anwendung, sofern die personenbezogenen Daten „(...) ganz oder teilweise automatisiert verarbeitet werden sowie für die nichtautomatisierte Verarbeitung personenbezogener Daten, die in einem Dateisystem gespeichert sind oder gespeichert werden sollen“.

Die im Training oder während eines Spiels erfassten Daten dienen der Leistungsbewertung und weiteren sportlichen Einschätzung der jeweiligen Spieler:innen. Ein Personenbezug ist diesen Daten daher bereits innewohnend<sup>15</sup>, da die Spieler:innen bereits aufgrund der Eigenheiten der Leistungsdaten und der eSport-Organisation identifizierbar sind. Jedes generierte Datum im Spiel und auch in der Kommunikation ist bereits über eine ID (z.B. die Spieler-ID oder auch den Benutzernamen) einer:inem eindeutigen Spieler:in zugeordnet, sodass eine nachträgliche Zuordnung nicht erst vorgenommen werden muss.<sup>16</sup> Eine Ausnahme vom sachlichen Anwendungsbereich ist indes nicht einschlägig, da es sich in keinem Fall um eine Verarbeitung ausschließlich für persönliche oder familiäre Zwe-

<sup>15</sup> Vgl. Winter, Leistungsdaten im Kontext des Datenschutzrechts, SpuRt 2020, 168, 169.

<sup>16</sup> Im Gegensatz zur Datenerhebung im analogen Sport, wo die Daten teilweise erst aus Sensoren oder Bildsequenzen generiert und schließlich den Spieler:innen zugeordnet werden müssen, vgl. z.B. Börding/v. Schönefeld, Big Data im Leistungssport – Datenschutzrechtliche Anforderungen an die Vereine, SpuRt 2016, 7, 8.

cke handelt. Die ständige Vernetzung mit den unterschiedlichen Anbietern schließt dies ebenso aus wie das Verhältnis des eSport-Teams zu den Spieler:innen.

## 2. Besondere Kategorien der Leistungsdaten

Aus datenschutzrechtlicher Sicht ist bei den oben dargestellten Datenkategorien zudem zwischen personenbezogenen Daten i.S.v. Art. 4 Nr. 1 DSGVO und besonderen Kategorien personenbezogener Daten i.S.v. Art. 9 DSGVO zu unterscheiden.

Nach Art. 9 Abs. 1 DSGVO ist die Verarbeitung von Daten, „(...) aus denen die rassische und ethnische Herkunft, politische Meinungen, religiöse oder weltanschauliche Überzeugungen oder die Gewerkschaftszugehörigkeit hervorgehen, sowie die Verarbeitung von genetischen Daten, biometrischen Daten zur eindeutigen Identifizierung einer natürlichen Person, Gesundheitsdaten oder Daten zum Sexualleben oder der sexuellen Orientierung einer natürlichen Person untersagt“. Insbesondere die Vitaldaten könnten hier in den Anwendungsbereich fallen, sofern es sich um Gesundheitsdaten handeln sollte. Gesundheitsdaten sind nach Art. 4 Nr. 15 DSGVO „(...) personenbezogene Daten, die sich auf die körperliche oder geistige Gesundheit einer natürlichen Person, einschließlich der Erbringung von Gesundheitsdienstleistungen, beziehen und aus denen Informationen über deren Gesundheitszustand hervorgehen“.

Mit Hilfe von Vitaldaten werden Körperfunktionen (Puls, Blutdruck, Atemfrequenz etc.) erfasst, die Rückschlüsse auf den psychischen und physischen Zustand zulassen. Ziel ist es dabei, den Stress, die Ausdauer und die Konzentrationsfähigkeit der Spieler:innen zu erkennen und zu bewerten. Damit sind die einzelnen erhobenen Vitaldaten nicht nur direkte Körperdaten, sondern sollen gerade auch dazu weiterverarbeitet werden, um einen Eindruck über den Gesundheitszustand der Spieler:innen zu erhalten, so dass hier unabhängig von der dogmatischen Anforderung ein konkreter Verwendungszusammenhang besteht.<sup>17</sup>

Darüber hinaus könnten einige der Spielereignisdaten und Kommunikationsdaten als besondere Kategorien personenbezogener Daten i.S.v. Art. 9

---

17 Dazu etwas ausführlicher und m.w.N.: Winter, Leistungsdaten im Kontext des Datenschutzes, SpuRt 2020, 168, 169 und zum möglichen (rein dogmatischen) Verwendungszusammenhang: Schwartmann/Klein, in: Schwartmann/Jaspers/Thüsing/Kugelman, DS-GVO/BDSG, Art. 6 Rn. 28.

DSGVO betrachtet werden. Insbesondere können Stimme und Gesicht als biometrische Daten<sup>18</sup> oder sonstige Beeinträchtigungen (z.B. Brillen oder motorische Beeinträchtigungen), die auf den Video- oder Audiospuren erkennbar sind, als Gesundheitsdaten bewertet werden. Hier ist im Einzelfall zu beurteilen, ob es sich bei dem einzelnen Datum tatsächlich um ein Datum i.S.v. Art. 9 Abs. 1 DSGVO handelt oder nicht. Dementsprechend sind diese Daten an der speziellen Rechtsgrundlage des Art. 9 Abs. 2 DSGVO zu messen. Dies wird regelmäßig der Fall sein, wenn z.B. aus der Stimmlage oder den Augenbewegungen auf eine Stressreaktion geschlossen werden kann.

### 3. Verantwortlichkeiten

Die in der DSGVO genannten Pflichten treffen im Regelfall den „Verantwortlichen“. Verantwortlich ist gemäß Art. 4 Nr. 7 DSGVO die juristische oder natürliche Person, „(...) *die allein oder gemeinsam mit anderen über die Zwecke und Mittel der Verarbeitung von personenbezogenen Daten entscheidet*“. Wenn mehrere rechtlich selbständige Organisationen gemeinsam über die Zwecke und Mittel der Verarbeitung entscheiden, wird in der Regel von einer „gemeinsamen Verantwortlichkeit“ i.S.d. Art. 26 DSGVO auszugehen sein. Werden Daten im Auftrag verarbeitet, liegt eine Auftragsverarbeitung i.S.d. Art. 28 DSGVO vor.

Die Frage der Verantwortlichkeiten ist u.a. relevant, um Betroffenenrechte geltend machen zu können. Außerdem sind die Verantwortlichen zur Einhaltung datenschutzrechtlicher Pflichten verpflichtet, wie beispielsweise die Gewährleistung der IT-Sicherheit der betroffenen Daten. Die Beurteilung der Verantwortlichkeit erfolgt anhand der faktischen Möglichkeit über die Entscheidung der Zwecke und Mittel der Datenverarbeitung. Die Beurteilung muss dabei stets im Einzelfall erfolgen, sodass eine allgemeingültige Formel für den eSports schwierig ist.

Aufgrund der zuvor aufgezeigten Diversität der Akteure im eSport wäre grundsätzlich auch eine gemeinsame Verantwortlichkeit im Sinne des Art. 26 DSGVO mehrerer Akteure denkbar. Dies erhöht die datenschutz-

18 Laut Art. 4 Nr. 14 DSGVO sind biometrische Daten „[...] *mit speziellen technischen Verfahren gewonnene personenbezogene Daten zu den physischen, physiologischen oder verhaltenstypischen Merkmalen einer natürlichen Person, die die eindeutige Identifizierung dieser natürlichen Person ermöglichen oder bestätigen, wie Gesichtsbilder oder daktyloskopische Daten*“.

rechtliche Komplexität dahingehend, dass ein Vertrag über die gemeinsame Verantwortlichkeit i.S.d. Art. 26 DSGVO abgeschlossen werden muss, in dem die jeweiligen Rechte und Pflichten der Akteure festgelegt werden müssen.

Verengt man die Bewertung hier auf die Leistungsdaten und den Zweck der Leistungsoptimierung der Spieler:innen, werden die Vereine bzw. Clans<sup>19</sup> wohl als Verantwortliche gelten müssen. Werden die Daten zum Zwecke der Vorbereitung der eigenen Mannschaften erhoben, sind also nicht die eigenen Spieler:innen, sondern die Spieler:innen fremder Mannschaften die Betroffenen, so ist auch der eigene Clan verantwortlich, da es letztlich um die eigenen Wettbewerbsinteressen geht. Die Trainer:innen sind dagegen ein Teil der Clans und damit in der Regel nicht als eigene Verantwortliche zu qualifizieren.

## II. Rechtsgrundlagen

Die DSGVO sieht vor, dass personenbezogene Daten nur dann verarbeitet werden dürfen, wenn für den jeweiligen Verarbeitungsprozess eine Rechtsgrundlage besteht und deren Bedingungen erfüllt sind.<sup>20</sup> Die möglichen Rechtsgrundlagen finden sich in Art. 6 Abs. 1 DSGVO. Für die vorliegenden Konstellationen kommen nur die drei folgenden Rechtsgrundlagen aus der DSGVO in Betracht:

- die Datenverarbeitung aufgrund einer Einwilligung gem. Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. a DSGVO, welche insbesondere freiwillig und informiert erteilt werden muss,
- die Verarbeitung von personenbezogenen Daten für die Erfüllung eines Vertrags oder Durchführung vorvertraglicher Maßnahmen nach Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO und
- die Datenverarbeitung zur Wahrung der berechtigten Interessen des Verantwortlichen gem. Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. f DSGVO

---

19 Hierbei ist es unerheblich, in welcher juristischen Form sich die Spieler:innen zusammengeschlossen haben. Die datenschutzrechtliche Bewertung ändert sich nicht, wenn es sich um einen eingetragenen Verein im Sinne des BGB, eine GbR oder eine GmbH handelt. Alle diese Varianten sind letztlich als juristische Person zu definieren.

20 Dies wird in dieser Form als Voraussetzung des Art. 5 Abs. 1 lit. a DSGVO gelesen, wonach die Datenverarbeitung rechtmäßig sein muss; vgl. *Schantz*, Art. 5 DSGVO, in: *Wolff/Brink, BeckOK Datenschutzrecht*, 43. Ed. 2021, Rz. 2.

Die Einschlägigkeit der jeweiligen Rechtsgrundlage ergibt sich dabei in der Regel aus dem Kontext der Verarbeitung sowie der Frage, welche Interaktionsmöglichkeiten zwischen dem Verantwortlichen und den Betroffenen bestehen (z.B. die Möglichkeit, eine Einwilligung abzufragen). Ergänzend zu den Rechtsgrundlagen des Art. 6 Abs. 1 DSGVO ist für besondere Kategorien personenbezogener Daten Art. 9 Abs. 2 DSGVO heranzuziehen, der die Ausnahmen vom Verarbeitungsverbot regelt. Im Folgenden sollen daher etwaige Rechtsgrundlage unter Bezugnahme auf konkrete Beispiele aus dem eSport beleuchtet werden.

## 1. Einwilligung

Die wohl bekannteste Rechtsgrundlage ist die Einwilligung, die in Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. a DSGVO geregelt ist und durch die Voraussetzungen des Art. 4 Nr. 11 DSGVO und Art. 7 DSGVO ergänzt wird. Die Rechtsgrundlage bietet grundsätzlich ein hohes Maß an Flexibilität, da bei Vorliegen der Voraussetzungen Abwägungsfragen nicht relevant sind und es allein auf die Zustimmung des Betroffenen ankommt. Zudem kann durch eine Einwilligung eine Datenverarbeitung gezielt und weitreichend legitimiert werden. Gleichzeitig ist die Einwilligung aber auch dadurch begrenzt, dass die betroffene Person das Recht hat, die Einwilligung jederzeit zu widerrufen. Eine weitere Datenverarbeitung ist dann nicht mehr möglich und wäre rechtswidrig.

Die Einwilligung ist an zahlreiche Voraussetzungen geknüpft. So muss die Einwilligung vor der Erhebung der Daten beim Betroffenen eingeholt werden, unmissverständlich sein, freiwillig erfolgen und informiert erteilt werden.<sup>21</sup> In der Praxis ist die Anwendung von Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. a DSGVO im Hinblick auf die vermeintliche Gewährleistung von mehr Rechtssicherheit eher ernüchternd. Die Voraussetzungen stellen eine so hohe Hürde dar, dass nie mit absoluter Sicherheit gewährleistet werden kann, dass die Einwilligung den formellen Anforderungen genügt.<sup>22</sup> Insbesondere

21 Vgl. Art. 4 Nr. 11 DSGVO.

22 Insbesondere die Datenschutzbehörden stellen hohe Anforderungen an die Einwilligung. Im DSK, Kurzpapier Nr. 20, Einwilligung nach der DSGVO, 2019, [https://www.datenschutzkonferenz-online.de/media/kp/dsk\\_kpnr\\_20.pdf](https://www.datenschutzkonferenz-online.de/media/kp/dsk_kpnr_20.pdf) werden die Voraussetzungen und Ansicht der DSK dargestellt. In der Praxis wurde beispielsweise eine Einwilligung der Medizininformatik-Initiative durch die Aufsichtsbehörden genehmigt. Die Einwilligung hat inklusive der notwendigen Datenschutzinformationen

bei umfangreichen Datenverarbeitungsvorgängen dürften sorgfältig formulierte Einwilligungen schnell einen erheblichen Textumfang erreichen, so dass die Betroffenen den Sinngehalt nicht mehr erfassen oder erfassen wollen. Dies führt aus praktischer Sicht zu einem hohen Aufwand und bietet wenig Rechts- und Planungssicherheit, da die Zustimmung jederzeit widerrufen werden kann.<sup>23</sup>

Die Datenverarbeitung könnte für die Spielereignis- und Kommunikationsdaten somit auf die Einwilligung gestützt werden, sofern die Einwilligung korrekt formuliert ist. Der sportliche Wettkampf, egal ob analog oder elektronisch, erfordert ein Zusammenwirken der einzelnen Mitspieler:innen. Im eSport ist damit insbesondere die Datenverarbeitung verbunden, da sowohl der Spielbetrieb als auch das Training und die Wettkämpfe selbst nicht ohne Datenverarbeitung auskommen. Damit fehlt für die oben genannten Datenkategorien die Flexibilität, ob sie verarbeitet werden oder nicht. Vielmehr kann Sport nur ausgeübt werden, wenn Daten verarbeitet werden. Hier ließe sich lediglich argumentieren, dass die Daten zwar erhoben, aber nicht ausgewertet werden dürfen. Diese Trennung ist aber rein dogmatisch, da die Trennung von Erhebung und Weiterverarbeitung im eSport nicht zielführend ist und den Trainer:innen wesentliche Instrumente zur Weiterentwicklung und Förderung der Sportler:innen aus der Hand nimmt. Wie oben dargelegt, basieren die Trainingsmethoden in der Regel auf einer Auswertung von Spielen und Trainings sowie der Kommunikation zwischen den Spieler:innen. Die Trainer:innen können dann zwar Standards mit den Spieler:innen einüben, aber nicht miteinander vergleichen oder aufeinander abstimmen.

Die Einwilligung vermag als Rechtsgrundlage für die Verarbeitung von Daten im eSport daher nicht zu überzeugen und sollte nur dort angewendet werden, wo es keine alternativen Rechtsgrundlagen gibt.

---

einen Umfang von 11 Seiten, wovon allein die Einwilligung einen Umfang von vier Seiten hat; vgl. Medizininformatik Initiative, Mustertext Patienteneinwilligung, 2020, [https://www.datenschutzkonferenz-online.de/media/pm/MII\\_AG-Consent\\_Einheitlicher-Mustertext\\_Einwilligung\\_v1.6d.pdf](https://www.datenschutzkonferenz-online.de/media/pm/MII_AG-Consent_Einheitlicher-Mustertext_Einwilligung_v1.6d.pdf).

23 So im Ergebnis auch Schmid, Datenschutz im eSport (Teil I), *SpoPrax* 2021, 238, 240; Saßenbach, E-Sport Veranstaltungen – Scheitern technische Anti-Cheat-Lösungen an TTDSG und DSGVO?, *SpoPrax* 2022, 419, 422.



## 2. Einwilligung für besondere Kategorien personenbezogener Daten

Noch schwieriger wird es, wenn es sich bei den zu erhebenden Daten um solche nach Art. 9 Abs. 2 lit. a DSGVO handelt, also um besonders sensible Daten. Hier fehlt es an wichtigen alternativen Rechtsgrundlagen, da z.B. eine Verarbeitung zu vertraglichen Zwecken oder aufgrund eines berechtigten Interesses nicht gegeben ist. Gleichzeitig sind an die Einwilligung für besondere Kategorien personenbezogener Daten erhöhte Sorgfaltsanforderungen zu stellen, die sich insbesondere aus dem grundsätzlich erhöhten Risiko dieser besonderen Daten ergeben.

Im Gegensatz zu der vorgenannten Konstellation sind bei den besonderen Kategorien personenbezogener Daten jedoch Abstufungen realistisch umsetzbar. Vitaldaten werden grundsätzlich nicht während des Spiels per se erhoben, sondern es müssen zusätzliche Sensoren getragen werden. Hier kann jeder:jede Spieler:in individuell und damit auch tatsächlich freiwillig entscheiden, ob dieses „Mehr“ an Training gewünscht ist oder nicht. Sofern die Spieler:innen aufgrund vertraglicher Vereinbarungen zur Erhaltung der körperlichen Leistungsfähigkeit verpflichtet sind, dürfte dies nicht im Widerspruch zu Art. 7 Abs. 4 DSGVO stehen.<sup>24</sup> Vielmehr ist zu berücksichtigen, dass es ab bestimmten Ligen bzw. einem gewissen Professionalisierungsgrad aus pragmatischen Gründen notwendig sein kann, auch Vitaldaten verarbeiten zu lassen, da ansonsten die notwendige Leistungsfähigkeit nicht (dauerhaft) erreicht werden kann. Hier haben die Spieler:innen dennoch die Wahlfreiheit, da diese allein entscheiden können, ob sie Profisportler:in werden wollen oder nicht. Hier zählt am Ende die Leistung bzw. das Ergebnis.

## 3. Vertrag

Die Datenverarbeitung kann gem. Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO zur Erfüllung eines Vertrags erfolgen.

24 Vgl. *Bunnenberg*, Privates Datenschutzrecht; Baden-Baden 2020, S. 78 ff.; die finnische Datenschutzaufsichtsbehörde *Tietosuojavaltuutetun toimisto* hat in einem Verfahren gegen eine Spiellotterie, Az. 8086/182/2019, entschieden, dass eine Einwilligung als Bedingung an einen Vertrag geknüpft werden kann, sofern es sich nicht um eine Dienstleistung handelt, die für die betroffene Person notwendig ist und die Nichtteilnahme keine negativen Folgen oder Schäden für die betroffene Person hat.

## a) Grundlagen

Regelmäßig werden die Spieler:innen im Leistungssport – vor allem in Bereichen des Vertragsspielertums – unter Spielerverträge genommen, die grundsätzlich erstmal gem. Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO als Rechtsgrundlage zur Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten dienen können. Voraussetzung ist hierfür, dass die Verarbeitung der Daten gerade für die Erfüllung des Spielervertrages oder zur Durchführung vorvertraglicher Maßnahmen erforderlich ist. Dabei darf es sich etwa auch um eine Nebenverpflichtung handeln. Fraglich ist jedoch auch hier die Tragweite der Erforderlichkeit der vertraglichen Verpflichtungen. Zwar gilt die sog. Vertragsfreiheit, jedoch wendet der Europäische Datenschutzausschuss eine autonome Auslegung der Erforderlichkeit an.<sup>25</sup> Demnach muss die Datenverarbeitung für die Erreichung des Zwecks bzw. des Ziels des Vertrags erforderlich sein.

## b) Sonderfall des § 26 BDSG

In gewissen Konstellationen können die Spieler:innen eines Teams nicht nur einfache Mitglieder sein, sondern vielmehr auch Arbeitnehmer:innen. Dies wird dann der Fall sein, wenn das Team ein Profiteam ist und die Spieler:innen (über eine Aufwandsentschädigung oder Gewinne als Nebenzweck hinaus) entlohnt.<sup>26</sup> In diesem Fall sind neben den Voraussetzungen des Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO auch die Voraussetzungen des § 26 BDSG zu berücksichtigen. Hier besteht die Besonderheit, dass § 26 Abs. 1 S. 1 BDSG hinsichtlich der Datenverarbeitung für vertragliche Zwecke auf die Begründung, Durchführung und Beendigung des Beschäftigungsverhältnisses abstellt. Ob § 26 Abs. 1 S. 1 BDSG in seiner jetzigen Form europarechtskonform ist<sup>27</sup>, ist derzeit unklar, dürfte aber im Ergebnis dahinstehen, da Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO die Erforderlichkeit der Durchführung ebenso erfasst wie § 26 Abs. 1 S. 1 BDSG. Die Durchführung bezieht sich

---

25 Vgl. EDSA, Leitlinien 2/2019 für die Verarbeitung personenbezogener Daten gemäß Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe b DSGVO im Zusammenhang mit der Erbringung von Online-Diensten für betroffene Personen, S. 9 Rz. 23 f.

26 Vgl. im Detail die Ausführungen von *Türk*, E-Sport als Herausforderung des Arbeitsrechts – eine Einführung, *SpuRt* 2020, 119.

27 Vgl. EuGH, Urteil v. 30.03.2023 – C-34/21 zur dem § 26 Abs. 1 BDSG wortgleichen Vorschrift im HessDG.

daher im Folgenden auf beide Rechtsgrundlagen, auch wenn nur Art. 6 DSGVO genannt wird.

### c) Rechtliche Einordnung

Zweck eines Vertrages im eSport als Spieler:in dürfte regelmäßig die Inkorporation in ein Team, die Teilnahme an Wettkämpfen sowie das Training für diese Wettkämpfe sein. Auch wenn sich hier Abstufungen hinsichtlich der Professionalität vornehmen lassen, dürfte im (e)Sport stets die Erbringung der persönlich bestmöglichen Leistung in Anwendung (arbeits-)rechtlicher Grundsätze vertraglich geschuldet sein, ebenso wie die Verpflichtung zur Teilnahme an einem zeitgemäßen Technik- und Taktiktraining.<sup>28</sup> Vorausgesetzt, die Teilnahme geht über reine Freizeit- oder Spaßmannschaften hinaus. Die Auswertung von Trainingsaufzeichnungen gehört – jedenfalls im Bereich der Vertragsspieler:innen – mittlerweile zum Standard. Im Bereich der (reinen) Leistungsförderung von potentiellen Spieler:innen kommt eine Rechtfertigung ebenfalls über einen Vertrag nach Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO in Betracht, wenn die Teilnahme an einem durch Leistungsdiagnostik unterstützten Training Gegenstand dieses Vertrages ist. Die Verarbeitung der Leistungsdaten ist, wie oben dargestellt, ebenfalls geeignet, den Vertragszweck zu erreichen und eine Verbesserung der Spielleistung bzw. eine möglichst erfolgreiche Teilnahme an Wettkämpfen zu ermöglichen. Dies dürfte insgesamt auch notwendig sein, da für eine sinnvolle und gewinnbringende Analyse ein hoher Detaillierungsgrad der Daten erforderlich ist und zumindest bei den Daten zum Spielgeschehen eine Erhebung auch aufgrund der Besonderheiten des Spiels nicht vermieden werden kann. Hinsichtlich der Kommunikationsdaten<sup>29</sup> könnte hingegen argumentiert werden, dass diese nicht zwingend aufgezeichnet werden müssen. Dies würde jedoch die Zweckerreichung erheblich erschweren, da die Kommunikation im Team ein wesentlicher Bestandteil des Zusammenspiels ist und wenn diese nicht funktioniert, die Gesamtleistung beeinträchtigt wird. Letztlich ließe sich im Rahmen der Angemessenheit noch diskutieren, ob die „gläsernen“ Spieler:innen mit dem Datenschutz bzw. den Rechten aus

28 *Baumann/Pasternak*, Arbeitnehmerdatenschutz im eSport, in: Frey, eSport und Recht 2021, Rn. 18.

29 Vgl. ergänzend die Ausführung in B.I.2. – hier wäre dann die Rechtsgrundlage des Art. 9 Abs. 2 DSGVO einschlägig s. B.II.2.

Art. 7, 8 EU-GRCh vereinbar sind.<sup>30</sup> Die permanente Überwachung und die nahezu lückenlose Auswertung der individuellen Stärken und Schwächen stellen einen erheblichen Eingriff in die Privatsphäre der Spieler:innen dar. Gerade im Kontext des Beschäftigtendatenschutzes sind solche Eingriffe als besonders kritisch zu bewerten.<sup>31</sup> Dem ist jedoch entgegenzuhalten, dass diese „komplette“ Überwachung nur während des konkreten Trainingsvorgangs oder Spiels erfolgt und nicht darüber hinaus, z.B. im Rahmen von Pausenzeiten oder Nebengesprächen zwischen den Spieler:innen oder mit den Trainer:innen; und zudem im primären Interesse der Spieler:innen liegt.<sup>32</sup> Vielmehr sind die Datenverarbeitungsvorgänge hier im Rahmen des Spiels für die Beteiligten sowieso öffentlich zugänglich. Zumindest im Verhältnis zur Mannschaft dürfte die Angemessenheit daher hier gewahrt sein, erst recht aber bei der Teilnahme an öffentlichen Wettkämpfen, die ggf. auch im Internet übertragen werden.<sup>33</sup>

#### d) Zwischenfazit

Die Verarbeitung von Leistungsdaten zur Leistungsoptimierung sollte daher bereits bei der Vertragsgestaltung berücksichtigt werden. Mit Ausnahme der Vitaldaten sind hier viele Optionen möglich und vor allem auch handhabbar.

#### 4. Berechtigte Interessen

Im Rahmen des sportlichen Wettbewerbs kann zudem ein berechtigtes Interesse der Clans am sportlichen Erfolg ihrer Mannschaften im Sinne des Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. f DSGVO bestehen. Dieses Interesse erstreckt sich auch auf die gegnerischen Spieler:innen in Form eines berechtigten (Dritt-)Interesses der Spieler:innen und der eigenen Mannschaft am sportlichen Erfolg. Darüber hinaus erscheint das berechtigte Interesse der Clans am

---

30 Vgl. *Börding/v. Schönefeld*, Big Data im Leistungssport – Datenschutzrechtliche Anforderungen an die Vereine, *SpuRt* 2016, 7, 10.

31 Vgl. beispielhaft BAG Urteil v. 27.07.2017 – 2 AZR 681/16, NZA 2017, 1327 "Keylogger"; BAG Beschluss v. 25.04.2017 – 1 ABR 46/15, NZA 2017, 1205 „Belastungsstatistik“.

32 So auch *Winter*, Leistungsdaten im Kontext des Datenschutzrechts, *SpuRt* 2020, 168, 170, 171.

33 Vgl. dazu auch *Schmid*, Datenschutz im eSport (Teil 2), *SpoPrax* 2021, 286, 290, 291; auch *Winter*, Leistungsdaten im Kontext des Datenschutzrechts, *SpuRt* 2020, 168, 171.

sportlichen Erfolg des Teams bzw. der Spieler:innen und damit an einem optimalen Training als Rechtsgrundlage für Verarbeitungsvorgänge, die nicht von einem Vertrag gedeckt sind, zielführend.<sup>34</sup>

Fehlt ein Vertrag zwischen Spieler:innen und dem Clan, erscheint es naheliegend und gleichwertig, das berechnigte Interesse des Clans, aber auch des Teams am sportlichen Erfolg und damit an einem optimalen Training als Rechtfertigung heranzuziehen. Spieler:innen könnten dieser Verarbeitung zwar theoretisch widersprechen, ein allgemeines, das berechnigte Interesse des Clans überwiegendes Interesse der Spieler:innen ist aber wohl nicht ersichtlich. Sofern im Einzelfall persönliche und nicht offenkundig entgegenstehende Interessen der Spieler:innen bestehen, können diese natürlich ihren Widerspruch geltend machen und der Clan könnte dann gezwungen sein, auf diese Einzelfälle zu reagieren (z.B. durch Löschung der Daten). Entscheidend ist in jedem Fall die Interessenabwägung im konkreten Einzelfall. Im Übrigen kann hier für die Interessenabwägung auf die Erforderlichkeitsprüfung im Rahmen der vertraglichen Datenverarbeitung verwiesen werden. Clans und Spieler:innen verfolgen auch hier gleiche Interessen und die Leistungsanalyse zu diesen Zwecken stellt keinen übermäßigen Eingriff dar.

Eine andere Bewertung muss bei der Analyse der gegnerischen Mannschaften vorgenommen werden. Die Vorbereitung auf andere Gegner:innen unterscheidet sich dadurch, dass das eigene Team nicht am sportlichen Wettkampf beteiligt ist. Damit wird die Einwilligungslösung faktisch unmöglich und auch die vertragliche Verarbeitung scheidet aus. Das berechnigte Interesse an der Analyse der Gegenseite bzw. der Gegner:innen des Vereins besteht grundsätzlich wie oben, allerdings fehlt mangels eigener unmittelbarer Wettkampfteilnahme das Interesse an der Beobachtung der eigenen Leistung, so dass hier eine erneute Interessenabwägung vorzunehmen ist. Da es sich regelmäßig um Spiele in der Öffentlichkeit handelt, sind die schutzwürdigen Interessen der Betroffenen weniger stark ausgeprägt, zumal nicht auf alle Daten (wie bei den eigenen Mannschaften), sondern nur auf die ohnehin öffentlichen Daten zugegriffen werden kann.

Bei einem berechtigten Interesse könnten die betroffenen (gegnerischen) Spieler:innen dieser Verarbeitung widersprechen. Die Verantwortlichen könnten dem jedoch entgegenhalten, dass die Interessen der Spieler:innen

34 Börding/v. Schönefeld, Big Data im Leistungssport – Datenschutzrechtliche Anforderungen an die Vereine, SpuRt 2016, 7, 10.

an einem Widerspruch gegenüber dem berechtigten Interesse des Vereins nicht überwiegen.

## 5. Änderung von Rechtsgrundlagen

Grundsätzlich ist es auch möglich, die Datenverarbeitung im zeitlichen Verlauf auf unterschiedliche Rechtsgrundlagen zu stützen (z.B. zunächst auf einen Vertrag, nach dessen Kündigung auf das berechnigte Interesse). Hiervon ausgenommen sind jedoch Verarbeitungen, die auf einer Einwilligung der Spieler:innen gründen, da Betroffene ihren Willen nur bezüglich der zum Einwilligungszeitpunkt vorliegenden Tatsachen zum Ausdruck bringen können. Eine weiterführende Verarbeitung nach einer Einwilligung würde der Transparenz und Fairness als elementare Grundsätze der Datenverarbeitung widersprechen.<sup>35</sup>

## 6. Ergebnisse

Die Auswertung der Leistungsdaten kann sich daher, mit Ausnahme der Vitaldaten, auf vertragliche Anforderungen oder das berechnigte Interesse der Clans stützen. Sofern es bei der Leistungsanalyse zur Optimierung der Spielerleistung bleibt, werden die Interessen der Clans in der Regel auch die Interessen der Spieler:innen überwiegen, sofern die Spieler:innen überhaupt gegenläufige Interessen haben. Lediglich für die Vitaldaten nur die Einwilligung möglich, so dass den Spieler:innen diese Möglichkeit nur freiwillig angeboten werden kann.

## III. Datenschutzrechtliche Verpflichtungen

Die DSGVO verpflichtet die Verantwortlichen, in diesem Fall die Vereine bzw. Clans, zu weiteren Maßnahmen, um die Betroffenen angemessen zu schützen und zu informieren.

### 1. Informationspflichten

Der Verantwortliche ist (bzw. die Verantwortlichen sind) verpflichtet, die Datenverarbeitung möglichst fair und transparent zu gestalten (vgl. Art. 5

---

<sup>35</sup> Vgl. *Spindler/Dalby*, in: *Spindler/Schuster*/, 4. Aufl. 2019, DS-GVO Art. 6 Rn. 2.

Abs.1 DSGVO). So sind etwa die notwendigen Informationen über die Datenverarbeitung (Art.13 DSGVO) zum Zeitpunkt der Erhebung korrekt und vollständig zu erteilen. Hierbei ist zu beachten, dass darin die Angaben zu den Verarbeitungszwecken und damit korrespondierenden Rechtsgrundlagen der Datenverarbeitung enthalten sind. Kommen mehrere Rechtsgrundlagen für die Datenverarbeitung in Betracht, ist die oder der Betroffene gleichwohl über die Rechtsgrundlagen zu informieren, auf die die Datenverarbeitung gestützt wird. Werden personenbezogene Daten nicht beim Betroffenen selbst erhoben, sondern aus anderen Quellen, müssen Betroffene gem. Art. 14 DSGVO ebenfalls informiert werden. Die praktische Umsetzung kann dabei oftmals eine Herausforderung darstellen. In der Praxis dürfte davon auszugehen sein, dass eine Information darüber, dass personenbezogene Daten etwa über konkurrierende Spieler:innen verarbeitet werden, nicht erteilt wird.

## 2. Sicherheit der Verarbeitung

Um die Integrität und Vertraulichkeit der Leistungsdaten zu gewährleisten<sup>36</sup>, müssen die Verantwortlichen geeignete technische und organisatorische Maßnahmen ergreifen, um die Daten vor unberechtigtem Zugriff und Missbrauch zu schützen. Diese Anforderungen werden in Art.32 DSGVO näher definiert. Dies kann beispielsweise durch den Einsatz von Verschlüsselungstechnologien, Zugangskontrollen und regelmäßigen Sicherheitsüberprüfungen erreicht werden. Darüber hinaus sollten Richtlinien und Verfahren vorhanden sein, um im Falle eines Datenschutzvorfalles schnell und effektiv reagieren zu können.

Des Weiteren sollten Daten regelmäßig gelöscht werden. Dies kann durch allgemeine Handlungsanweisungen sichergestellt werden, so dass die Leistungsdaten nicht in Vergessenheit geraten und ggf. jahrelang gespeichert oder von Dritten eingesehen werden können. Im Einzelfall können sich jedoch aus dem aufgezeichneten Geschehen (z.B. Gesten oder verbale Entgleisungen etc.) offensichtlich entgegenstehende Interessen ergeben, die zur Unzulässigkeit der Verarbeitung führen können.

Aufgrund der großen Datenmengen und des erhöhten Risikos bei der Erstellung von Spielerprofilen sollten Clans regelmäßige Datenschutzfolgenabschätzungen i.S.v. Art. 35 DSGVO durchführen.

<sup>36</sup> Vgl. Art. 5 Abs. 1 lit. f DSGVO.

### *C. Zusammenfassung*

Die Vielzahl der erhobenen Daten und die unterschiedlichen Akteure machen den Datenschutz im eSport zu einem komplexen Thema. Die Verarbeitung von Leistungsdaten ist entscheidend für die Optimierung des Spielverhaltens der Spieler:innen, aber auch für die Weiterentwicklung der Spieler:innen und die Analyse von Teamstrategien. Die DSGVO stellt für diesen Bereich gewisse Anforderungen, die aber im Gesamtkontext überschaubar sind und lediglich einer sorgfältigen Prüfung bedürfen. Insbesondere die vertraglichen Möglichkeiten, aber auch die berechtigten Interessen der Akteure, bieten eine solide Rechtsgrundlage für die Datenverarbeitung. Lediglich für die Gesundheitsdaten besteht die Anforderlichkeit eine Einwilligung der Betroffenen einzuholen.

Das Eigeninteresse der Spieler:innen an der Datenauswertung und die oftmals öffentliche Verfügbarkeit der Daten lassen eine Interessenabwägung bzw. Angemessenheitsprüfung auch im arbeitsrechtlichen Kontext positiv ausfallen. Dennoch oder gerade deshalb sind die Vereine verpflichtet, gute technische und organisatorische Maßnahmen zu treffen. Die Vielzahl der Daten ermöglicht eine umfassende Profilbildung der Spieler:innen und hat einen entsprechend hohen Schutzbedarf.