

II. Der Anfang ist gemacht – Jahresbericht des Kompetenzzentrums für die Jahre 2021–2023

Im Wintersemester 2021/22 wurde auf Initiative der Herausgeber der Schriftenreihe am Institut für Rechtsinformatik das Kompetenzzentrum eSport der Leibniz Universität Hannover (Ke\$H)¹ gegründet. Seither beschäftigen sich die Mitarbeiter des Kompetenzzentrums mit juristischen und sozialwissenschaftlichen Fragestellungen aus dem Bereich des eSports. Das zuvor gegründete Kompetenzzentrum eSport der Universität Speyer (KeSS)² wurde durch die Übernahme der Professur für Öffentliches Recht und das Recht der digitalen Gesellschaft von *Prof. Dr. Margrit Seckelmann* in die Forschung der Universität Hannover integriert.

Der kritische Punkt eines wissenschaftlichen Projektes liegt wohl vor allem in seinen Anfängen. Es geht darum, sich thematisch erkennbar festzulegen, inhaltlich abzugrenzen und erste Schritte in die Öffentlichkeit zu wagen. All das ist dem Kompetenzzentrum eSport der Leibniz Universität Hannover in den vergangenen beiden Jahren gelungen.

Die thematische Festlegung ergibt sich aus den zahlreichen Fragestellungen, die aus dem (professionellen) eSport selbst resultieren. Aus der juristischen Perspektive betrachtet, lässt sich das eSport-Recht unstreitig als eine Querschnittsmaterie klassifizieren. So können etwa vom Arbeitsrecht, über Vertragsgestaltungen bis hin zum Urheber- und Jugendschutzgesetz sowie den (vermeintlichen) Problemen des Cheatings und Dopings im eSport eine Vielzahl an juristischen Aufgabenstellungen abgeleitet werden. Die zunehmende Beliebtheit des eSports und die stetig steigenden Umsätze – auch innerhalb der nationalen Szene – rechtfertigen eine tiefergehende juristische Analyse aus praktischen Gesichtspunkten mehr denn je.

Dennoch kann dem rechtswissenschaftlichen Diskurs rund um den eSport in den vergangenen Jahren in gewisser Weise vorgehalten werden, dass er stellenweise an der Praxis vorbei geführt wurde und sich vereinzelt in konstruierten Rechtsproblemen verloren hat.

1 <https://www.iri.uni-hannover.de/de/kesh>.

2 <https://www.uni-speyer.de/forschung/level2-2/forschungsprojekte/kess>.

Deshalb hat es sich das KeSH zur Aufgabe gemacht, den juristischen Schwerpunkt seiner Forschung und Beratung explizit an der Praxis zu orientieren und um sozialwissenschaftliche Aspekte zu ergänzen. Dies ist nicht nur der gesellschaftspolitischen Relevanz des eSports geschuldet, sondern auch den mit ihm verbundenen positiven wie negativen Folgen und Auswirkungen. Wir freuen uns deshalb, dass bereits in unserem ersten Tagungsband nicht ausschließlich rechtswissenschaftliche Abhandlungen nachgeschlagen werden können. Obgleich einmal mehr darauf hingewiesen werden soll, dass eine nachhaltige gesellschaftliche Implementierung des eSports auf allen föderalen Ebenen nur über ein entsprechendes Agieren der Legislative und der Exekutive realisiert werden kann.

Darüber hinaus ist dem Kompetenzzentrum auch die inhaltliche Abgrenzung in den vergangenen beiden Jahren geglückt. Die interdisziplinäre Ausrichtung macht das KeSH im universitären Umfeld bislang einzigartig. Erste Kontakte zur eSport-Szene selbst und Entscheidungsträgern der Legislative und Exekutive wurden bereits geknüpft und sollen künftig weiter ausgebaut werden. Den Einladungen zu Vorträgen bzgl. der Arbeit und ersten Forschungsergebnissen des KeSH sind wir deshalb gerne nachgekommen. Auch die Liste der wissenschaftlichen Publikationen des Kompetenzzentrums³ wächst stetig an.

In diesem Zusammenhang gilt es schließlich auch, die ersten Erfolge in puncto Öffentlichkeitsarbeit festzuhalten. Dabei sei zunächst *Dr. Marco Ganzhorn* – stellvertretend für die Nomos Verlagsgesellschaft – gedankt. Die Gründung einer neuen und eigenen Schriftenreihe⁴ für den eSport im Sommer 2022 zeigt, welcher Stellenwert dem Phänomen eSport bereits jetzt im rechtswissenschaftlichen Verlagswesen beigemessen wird. Die Kooperationen mit der Anwaltskanzlei Melchers und dem Datenschutz-Dienstleister lexICT verdeutlichen, dass der eSport längst auch als Wirtschaftsfaktor wahrgenommen und geschätzt wird. Darüber hinaus freuen wir uns, dass mit der studentischen Vereinigung für eSport der LUH sowie der Hochschulgruppe Gaming & eSports Law der Bucerius Law School zwei erste Partnerschaften mit studentischem Hintergrund entstanden sind.

Mit diesem breiten Zuspruch sowie der Unterstützung der Juristischen Fakultät der LUH und ihres Dekans *Prof. Dr. Jan Eichelberger, LL.M. oec.* konnten wir im April 2023 unsere erste eSport-Tagung durchführen.

3 Einsehbar unter <https://www.iri.uni-hannover.de/de/kesch>.

4 <https://www.nomos-shop.de/nomos/titel/die-rechtliche-zukunft-der-online-sportwett-e-id-110225/>.

Der Einladung sind mehr als 50 Personen aus ganz Deutschland gefolgt. Auf der Grundlage dieser Tagung und der dabei erstandenen gewinnbringenden Diskussion ist der vorliegende Tagungsband des Ke\$H entstanden.

Wir freuen uns deshalb sehr, mit den nachfolgenden Beiträgen den wissenschaftlichen Diskurs rund um den eSport weiter zu gestalten und bedanken uns bei allen Mitwirkenden sowie *Patrick Semrau*, der als erste Studentische Hilfskraft am Kompetenzzentrum angestellt wurde.

Hannover, im Juni 2023

*RA Dr. Andreas H. Woerlein, LL.M. und
Prof. Dr. Margrit Seckelmann, M.A.*

