

# eSPORT

## VOM HOBBY ZUM UNTERNEHMEN: GRÜNDUNG EINES eSPORT-TEAMS

von Fabian Reinholz und Albrecht Doering



Foto: © Depositphotos.com/alphaspirit

Gaming boomt. Längst wird nicht mehr in Turnhallen abseits der Öffentlichkeit gespielt. 2016 wurde die Weltmeisterschaft der „League Of Legends“ in 18 Sprachen an mehr als 43 Mio. Zuschauer übertragen. Bei großen Turnieren werden Siegprämien in Millionenhöhe ausgeschüttet. Ab 2022 gehört eSport zum offiziellen Programm der Asien Games. Irgendwann wird eSport olympisch werden. Dieser Trend ist auch bei herkömmlichen Sportclubs wie FC Schalke 04, VfL Wolfsburg oder Paris-Saint-Germain bekannt, die sich bereits mit eigenen Teams im eSport platzieren.

Eine Studie des Forschungs- und Beratungsunternehmens Nielsen Sports zeigt, dass eSport im Interessensvergleich mit klassischen Sportarten auf Platz 13 und somit gleichauf mit Radsport und Volleyball liegt. Der Studie zufolge interessieren sich 23 % der befragten Deutschen für das Thema eSport.

Medienunternehmen versuchen dem Interesse der Fans und Zuschauer gerecht zu werden und übertragen nicht nur internationale- sondern auch nationale Events. Neben bereits etablierten Streamingportalen wie YouTube und Twitch, bietet der Sportsender Sport1 in Deutschland eine komplette Berichterstattung zu eSport-Events an.

eSport ist längst in die Mitte der medialen Aufmerksamkeit gerückt. Damit sich eSport dort auch langfristig etablieren kann, stehen sowohl Teams wie auch Sponsoren, Eventveranstalter und Publisher noch vor etlichen Klärungsbedarf. Anders als bei herkömmlichen Sportarten ist eSport nicht an die Organisation innerhalb einer Verbandsstruktur gebunden, um an Turnieren oder anderen Wettbewerben teilnehmen zu können. Dieser Vorteil bringt für jedes eSport-Team die Möglichkeit, sich für ihre Bedürfnisse die passende Gesellschaftsform herauszusuchen und sich individuell zu strukturieren.

Was als Hobby unter Freunden, im Keller oder auf LAN-Partys anfängt, kann schnell zu großen Ambitionen führen. Ein paar Turniere gewonnen, die Treffen werden regelmäßiger, andere Spieler werden auf einen aufmerksam, der Bedarf nach neuem Material wächst, die Distanz zum professionellen Gaming wird kleiner. Ist man an diesem Punkt angelangt, stehen viele Teams vor der Frage: Was nun? Als Spaßgruppe weitermachen, oder ein Profi-Team aufbauen?

## 1. Vom Hobby zum Unternehmen: Warum überhaupt ein Unternehmen gründen?

Das beschriebene Szenario wird vielen Gamern bekannt vorkommen. Einer bringt Material wie PC, Headsets oder Controller mit in die Gruppe, oder stellt Server zur Verfügung. Ein anderer stellt Räume zur Verfügung oder kümmert sich um die Organisation und Anmeldung zu Turnieren. Umso ambitionierter und professioneller das eigene Team wird, desto wichtiger werden auch Fragen rund um die Rechtsform des Teams, die Sicherung von IP-Rechten (vor allem Marken) sowie Regelungen in Bezug auf Rechte und Pflichten einzelner Team-Mitglieder.

### a. Verträge mit anderen Spielern

Spätestens mit dem Entschluss, weitere Gamer mit ins Team aufzunehmen, sollten Strukturen geschaffen und Verantwortlichkeiten geklärt werden. Bei dem Abschluss von Spielerverträgen stellt sich zunächst die Frage, wer auf Seiten des Teams überhaupt Vertragspartner werden soll. Zum einen ist es möglich, dass eine Person aus dem Team (zB der Teamcaptain, wenn es ihn gibt) sämtliche Vereinbarungen mit den Spielern trifft. Es können auch alle Spieler gemeinsam Vertragspartner werden. Mittelfristig empfiehlt es sich aber, dem Team eine Rechtsform zu geben, so dass es als Rechtsträger im geschäftlichen Verkehr auftreten und Verträge schließen kann. In diesem Fall lassen sich im Spielervertrag Rechte und Pflichten der Spieler gegenüber dem Team festlegen.

### Spieler als Arbeitnehmer

Werden Spieler bei einem Team unter Vertrag genommen, sind insbesondere Fragen des Arbeitsrechts zu beachten. Dabei stellt sich zunächst die Frage, ob die Spieler im konkreten Fall als Arbeitnehmer gelten, oder ob der Spieler als selbstständig einzuordnen ist. Arbeitnehmer ist, wer weisungsgebunden und in einem Betrieb eingegliedert ist. Für das Vorliegen eines Arbeitsverhältnisses im eSport spricht, wenn der Spielervertrag konkrete Verpflichtungen festlegt, etwa über Zeit und Ort eines regelmäßigen Trainings und

Teilnahme an bestimmten Turnieren. Ist der Spieler Arbeitnehmer besteht für das Team eine Sozialabgabepflicht. Verträge mit Spielern sollten daher im Einzelfall immer so konkret formuliert sein, dass keine Zweifel bestehen, ob der Spieler Arbeitnehmer oder selbstständig tätig ist. Spielerverträge sollten Regelungen zu folgenden wesentlichen Gesichtspunkten enthalten:

- Rechte und Pflichten der Spieler
- Ort und Zeit des Trainings
- Teilnahme an Turnieren
- Vergütung
- Vermarktung von Persönlichkeitsrechten (Bild- und Namensrechte der Spieler)
- Umgang mit Social Media
- Ausstiegsmodalitäten

### **b. Verträge mit Sponsoren; Werbung**

Sponsorenverträge gehören - ebenso wie Verträge mit Spielern - zu den großen Treibern, ein eSport-Team als Unternehmen zu gründen. Beim Sponsoring geht es um Sachzuwendungen (Material, Server etc) und um Geldleistungen. Natürlich bleibt es den Spielern unbenommen, selbst Sponsorenverträge abzuschließen. Sobald der Sponsor aber das gesamte Team unterstützen will, empfiehlt es sich, einen Sponsorenvertrag im Namen des Teams als Unternehmen und nicht im Namen der einzelnen Teammitglieder (die ja auch aus dem Team ausscheiden können) abzuschließen. Wesentliche Punkte, die im Vertrag geregelt werden sollten sind:

- Gegenseitige Leistungen: Worin besteht die Sponsoringleistung? Was sind erwartete Gegenleistungen des Teams und seiner Teammitglieder?
- Ausstiegsmodalitäten: Unter welchen Voraussetzungen kann der Vertrag ggf. vorzeitig beendet werden?
- Verträge mit anderen Sponsoren: Sollen einzelnen Sponsoren Exklusivrechte eingeräumt werden?
- Bewerbung des Sponsors in sozialen Netzwerken: Hier kommt es insbesondere darauf an, bei der Präsentation des Sponsors Werbekennzeichnungspflichten einzuhalten. Weitere Informationen zur (Schleich)Werbung finden Sie [hier](#).

### **c. Schutz geistigen Eigentums**

Ein weiterer wesentlicher wertbildender Faktor bei der Gründung eines eSport-Teams ist der Schutz geistigen Eigentums. Dabei geht es vorrangig um die rechtzeitige Registrierung von Marken, zB für das Teamlogo und den Teamnamen ggf. aber auch Spielernamen. Die Übertragung wesentlicher Schutzrechte auf das Team als Rechtsträger hat den Vorteil, dass die Rechte beim Team liegen und über Verfügungen der Rechte (zB Lizenzierungen) anstatt umständlich von allen Teammitgliedern durch eine Person (zB ein Management oder einen

Geschäftsführer) entschieden werden können. Sollte es Veränderungen im Spielerbestand geben, bleiben geschützte Marken zudem weiterhin mit dem Team verbunden. Für einen effektiven Markenschutz sind Überlegungen im Hinblick auf die internationale Reichweite des Markenschutzes, Marketing- und Merchandisingaspekte sowie auf die Schutzfähigkeit der Marke anzustellen.

## 2. Welche Unternehmensform ist die passende?

Für eSport-Teams kommen verschiedene Unternehmensformen in Betracht, die dem Team die nötige Struktur zur Professionalität geben.

### a) Eingetragener Verein (e.V.)

Mindestvoraussetzung für die Gründung eines eingetragenen Vereins sind sieben Vereinsmitglieder, sowie eine Satzung aus der insbesondere die Befugnisse des Vorstands und der Zweck des Vereins hervorgehen. Die Satzung ist von allen sieben Gründungsmitgliedern zu unterschreiben und sodann über einen Notar zur Eintragung im Vereinsregister anzumelden. Für Verbindlichkeiten des eingetragenen Vereins haften grundsätzlich nicht die einzelnen Mitglieder, sondern der Verein mit dem Vereinsvermögen.

Es gibt aber auch die Möglichkeit einen sog. **nicht eingetragenen Verein** zu Gründen. Hierfür ist keine Eintragung im Vereinsregister erforderlich. Somit ist der nicht eingetragene Verein gerade in der Gründungsphase - im Gegensatz zum eingetragenen Verein - mit erheblich weniger Verwaltungsaufwand verbunden. Auch genügen bereits zwei Personen zur Gründung. Der Nachteil an einem nicht eingetragenen Verein ist allerdings, dass die Mitglieder persönlich haften, also auch mit ihrem Privatvermögen.

	Personenanzahl	Mindestkapital	Registereintragung	Persönliche Haftung	Notarerfordernis
Eingetragener Verein	7	✗	✓	✗	✓
Nicht eingetragener Verein	2	✗	✗	✓	✗

### b) Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR)

Die GbR stellt die Vereinigung von mindestens zwei Personen dar, die sich durch einen Gesellschaftsvertrag gegenseitig zur Förderung eines gemeinsamen Zwecks verpflichten. Da die GbR in kein Register eingetragen werden muss, ist die Gründung relativ unkompliziert. Wesen der GbR ist der persönliche Zusammenschluss der Gesellschafter zu einem gemeinsamen Zweck. Aus diesem Grund haften die Gesellschafter auch für die Verbindlichkeiten der GbR persönlich, also mit ihrem Privatvermögen.

	Personenanzahl	Mindestkapital	Registereintragung	Persönliche Haftung	Notarerfordernis
GbR	2	x	x	✓	x

### c) Gesellschaft mit Beschränkter Haftung (GmbH)

Vorteil der GmbH: für Verbindlichkeiten der Gesellschaft haftet nur die Gesellschaft selbst, und zwar nur mit ihrem Gesellschaftsvermögen. Die Gründung einer GmbH ist bereits durch eine einzelne Person möglich. Zur Gründung ist ein Stammkapital iHv 25.000 € aufzubringen, welches gleichzeitig auch die Haftungssumme der Gesellschaft ist.

Eine preiswerte Alternative zur GmbH ist die **Unternehmensgesellschaft (UG)**. Die UG ist eine Unterform der GmbH, welche bereits mit einem Stammkapital von 1 € gegründet werden kann. Auch bei der UG ist die Haftung der Gesellschaft auf das Stammkapital beschränkt. Sie bietet sich insbesondere für Gründer mit spärlicher anfänglicher Kapitalausstattung an.

	Personenanzahl	Mindestkapital	Registereintragung	Persönliche Haftung	Notarerfordernis
UG	1	1 €	✓	x	✓
GmbH	1	25.000 €	✓	x	✓

Welche Unternehmensform für ein eSport-Team die passende ist, hängt vom Einzelfall ab. Faktoren die hierbei eine Rolle spielen sind: Welche Strukturen hat das Team bereits? Welche Aufgaben kommen eventuell neu hinzu (Finanzen, Content-Management, Sponsoren-Management)? Soll das Team unabhängig vom Mitgliederbestand sein? Welche Haftungsrisiken bestehen für das Team? Erst nach Betrachtung sämtlicher Faktoren kann gesagt werden, welche Unternehmensform auf die Belange des jeweiligen Teams passt.



Albrecht Doering ist wissenschaftlicher Mitarbeiter der Kanzlei HÄRTING Rechtsanwälte.

Er schreibt im Blog HÄRTING.sport zu den Themen Sport und Recht.

[doering@haerting.de](mailto:doering@haerting.de)



Fabian Reinholz ist Partner der Kanzlei HÄRTING Rechtsanwälte.

Er ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz und betreut das Ressort Werbung, Marken und Sport.

[reinholz@haerting.de](mailto:reinholz@haerting.de)

**HÄRTING Rechtsanwälte** PartGmbB  
Sitz Berlin, Amtsgericht Charlottenburg PR 965 B  
Chausseestraße 13 | 10115 Berlin  
Tel +49 30 2830 57 454  
[mail@haerting.de](mailto:mail@haerting.de)