



Profi-Gaming: E-Sportler unter Vertrag

ARAG IT-Experten über rechtliche Aspekte im digitalen Spitzensport

Für viele Außenstehende ist Gaming entweder ein Buch mit sieben Siegeln oder eine Freizeitbeschäftigung für technikaffine Jugendliche. Dabei hat sich in den letzten Jahren ein ganz neuer Profisport entwickelt – E-Sport. Mittlerweile haben rund ein Viertel aller spielenden Deutschen bereits selbst an E-Sport-Wettbewerben teilgenommen. Hier geht es also längst nicht mehr um gelegentliches Zocken, sondern um ernsthaften Wettkampf mit teilweise enormen Preisgeldern, hohen Zuschauerzahlen und lukrativen Verträgen. Die ARAG IT-Experten beleuchten die noch wenig bekannte rechtliche Seite dieses digitalen Sports.

Was ist eigentlich E-Sport?

Computerspielen als Sport – das mag auf den ersten Blick überraschend wirken. Doch der Begriff E-Sport steht für kompetitives Gaming, bei dem Spieler in organisierten Wettkämpfen gegeneinander antreten – alleine oder im Team. Der Mehrspielermodus vieler Spiele bietet die Grundlage für Ligen, Turniere und Meisterschaften. Ob League of Legends, Dota 2 oder Counter-Strike: Die besten Spieler dieser Games sind laut ARAG IT-Experten internationale Stars mit Millionenpublikum. Die Wettkämpfe finden online oder in großen Arenen statt und werden über Streaming-Plattformen wie Twitch live übertragen – oft mit mehr Zuschauern als bei so manchem Fernsehsender.

Wenn Gaming zum Beruf wird

Was als Freizeitspaß beginnt, kann zur professionellen Berufung werden. Viele junge Talente werden bereits früh von Organisationen gescoutet, trainiert und vermarktet. Top-Spieler verdienen hohe Preisgelder und erhalten Gehälter, haben Sponsoringverträge und Werbedeals. So gehört ein Däne mit über sieben Millionen US-Dollar verdientem Gesamtpreisgeld zu den erfolgreichsten E-Sportlern der Welt.

Gleichzeitig wächst der Markt laut ARAG IT-Experten enorm: Prognosen zufolge könnten sich die Umsätze im E-Sport bis 2032 vervierfachen. Das ruft naturgemäß zahlreiche Akteure auf den Plan – von Agenturen und Vereinen über Sponsoren bis hin zu Turnierveranstaltern. Wo es um Geld geht, wird es aber auch juristisch relevant.

Rechtsgebiete im E-Sport – was Profis wissen müssen

Viele junge Spieler unterschreiben bereits in frühen Jahren Verträge mit Organisationen oder Teams. Dabei weisen die ARAG Experten darauf hin, dass man erst mit 18 Jahren voll geschäftsfähig ist, was bedeutet, dass minderjährige Spieler für solche Verträge die Zustimmung ihrer Eltern benötigen. Doch auch bei Volljährigkeit gibt es komplexe vertragliche Regelungen. Diese betreffen nicht nur das Gehalt und die Preisgelder, sondern auch Verpflichtungen wie Trainingszeiten, Teilnahme an bestimmten Turnieren oder Vorgaben zu Verhalten und Kommunikation auf Social Media. Besonders problematisch können laut der ARAG IT-Experten Klauseln wie Wettbewerbsverbote oder zu lange Kündigungsfristen sein, die den Spieler langfristig binden und in seiner beruflichen Freiheit einschränken können.



Darüber hinaus spielt das Recht an der eigenen Marke eine wesentliche Rolle. Denn E-Sportler sind nicht nur Spieler, sondern auch Markenbotschafter, oft mit einer großen Reichweite auf Plattformen wie Twitch oder YouTube. Daher raten die ARAG IT-Experten, vertragliche Regelungen zu Persönlichkeitsrechten, wie der Nutzung des eigenen Namens, Bildes oder anderer Inhalte, genau zu definieren. Wer etwa ein Video des eigenen Spiels veröffentlicht oder durch Social Media-Interaktionen Einnahmen erzielt, muss sicherstellen, dass keine Urheberrechte verletzt werden.

Darüber hinaus weisen die ARAG IT-Experten darauf hin, dass die Einnahmen aus Preisgeldern, Sponsoring-Deals und Streamings steuerpflichtig sind. E-Sportler gelten in der Regel als Selbstständige, was bedeutet, dass sie sich auch mit Themen wie Krankenversicherung, Altersvorsorge und Steuererklärungen auseinandersetzen müssen.

Im E-Sport spielen zudem Lizenz- und Urheberrechte eine bedeutende Rolle. Viele Spiele sind urheberrechtlich geschützt, und wer zum Beispiel Gameplay-Videos auf Plattformen wie YouTube monetarisiert oder eigene Turniere organisiert, benötigt die Zustimmung des jeweiligen Spiele-Anbieters.

Weitere interessante Informationen unter:

<https://www.arag.de/vereinsversicherung/e-sport-im-verein/>

<https://www.arag.de/esports/>

Sie wollen mehr von den ARAG Experten lesen oder hören? Schauen Sie hier:

<https://www.arag.com/de/newsroom/>

Die ARAG ist das größte Familienunternehmen in der deutschen Assekuranz und versteht sich als vielseitiger Qualitätsversicherer. Sie ist der weltweit größte Rechtsschutzversicherer. Aktiv in insgesamt 19 Ländern – inklusive den USA, Kanada und Australien – nimmt die ARAG über ihre internationalen Niederlassungen, Gesellschaften und Beteiligungen in vielen internationalen Märkten mit ihren Rechtsschutzversicherungen und Rechtsdienstleistungen eine führende Position ein. Ihren Kunden in Deutschland bietet die ARAG neben ihrem Schwerpunkt im Rechtsschutzgeschäft auch eigene einzigartige, bedarfsorientierte Produkte und Services in den Bereichen Komposit und Gesundheit. Mit mehr als 5.000 Mitarbeitenden erwirtschaftet der Konzern ein Umsatz- und Beitragsvolumen von über 2,4 Milliarden €.

ARAG SE ARAG Platz 1 · 40472 Düsseldorf **Aufsichtsratsvorsitzender** Dr. Dr. h. c. Paul-Otto Faßbender

Vorstand Dr. Renko Dirksen (Sprecher) · Dr. Matthias Maslaton · Wolfgang Mathmann · Dr. Shiva Meyer · Hanno Petersen · Dr. Joerg Schwarze

Sitz und Registergericht Düsseldorf · HRB 66846 · USt-ID-Nr.: DE 119 355 995



Ihre Ansprechpartnerin

Jennifer Kallweit

Konzernkommunikation/Marketing ARAG SE

Pressereferentin

Telefon: 0211 963-3115 Fax: 0211 963-2220

E-Mail: jennifer.kallweit@arag.de www.arag.de

Sie möchten unsere Verbraucher-Informationen nicht mehr erhalten? Melden Sie sich [hier](#) ab.