



Praxisleitfaden – DSGVO-Datenschutz bei eSports-Events

Zusammenfassung

Bei einem eSports-Event sind regelmäßig datenschutzrechtliche Regelungen zu beachten. Veranstalter, die ein eSports-Wettbewerb ausrichten, sollten folgende Vorgaben einhalten:

- für das Streamen und sonstige Veröffentlichen von Bildern und Videos der Zuschauer und eSpieler bedarf der Veranstalter des eSports-Events einer Rechtsgrundlage
 - als Rechtsgrundlage kommt eine Einwilligung der betroffenen Person oder ein berechtigtes Interesse des Veranstalters in Betracht
 - die Einwilligung muss nicht schriftlich erfolgen
 - der Veranstalter hat die betroffene Person über die Datenverarbeitung vorab zu informieren (Informationspflicht)
 - der betroffenen Person steht ein Widerspruchsrecht zu
-

Einleitung

- Veranstalter eines eSports-Events haben – neben jugendschutzrechtlichen Vorgaben – besonders auch den Datenschutz einzuhalten. Europaweit besteht ein einheitliches Datenschutzreglement, die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO). Die DSGVO trat erst im Mai 2018 in Kraft, weshalb viele Fragen noch ungeklärt sind.
- Das deutsche Bundesdatenschutzgesetz (BDSG) wurde ebenfalls im Mai 2018 geändert und an die DSGVO angepasst. Die DSGVO genießt Vorrang vor dem BDSG. Bei eSports-Events sind zudem die Vorgaben des Kunsturhebergesetzes (KunstUrhG) aus dem Jahre 1907 zu beachten.
- Die gegenwärtigen Datenschutzregelungen sind noch „neu“; es ist nicht immer klar, welche Anforderungen an Veranstalter von eSports-Events gestellt werden und welche Maßnahmen ergriffen werden können, um datenschutzkonform zu handeln. Bei der praktischen Anwendung treten daher Unklarheiten auf, auf die im Folgenden überblicksartig Antworten gegeben werden sollen.

I. Bild- und Videoaufnahmen bei eSports-Events

- Zunächst ist es wesentlich festzustellen, dass Bilder- und Videoaufnahmen bei einem eSports-Event **personenbezogene Daten** der betroffenen Zuschauer und eSpieler sind. Das Streamen auf Plattformen (z. B. Twitch) und das Veröffentlichen von Bildern und Videos im Internet (z. B. auf der Webseite des Veranstalters, Instagram oder Facebook) sowie das Speichern ist eine Verarbeitung der personenbezogenen Daten und unterliegt



damit den Anforderungen der DSGVO. Der Veranstalter muss sich daher auf eine gültige Rechtsgrundlage stützen können.

- Ohne Rechtsgrundlage sähe sich der Veranstalter des eSports-Events der Gefahr ausgesetzt, mit Schadensersatzansprüchen der betroffenen Person konfrontiert zu werden, Geldbußen zahlen zu müssen (Artikel 83 DSGVO) und die Verarbeitung der personenbezogenen Daten durch Veröffentlichung (z. B. On-Demand-Bereitstellung) umgehend zu beenden.

II. Einwilligung in das Streamen und Veröffentlichen

- Als Rechtsgrundlage für das Streamen und Veröffentlichen kommt die Einwilligung der Zuschauer und eSpieler in Betracht (Artikel 6 Abs. 1 a) DSGVO). Die Einwilligung muss nicht schriftlich erfolgen, sondern kann auch durch **schlüssiges Verhalten** (sog. formlose Einwilligung) gegeben werden.

Beispiel: Beim Einlass wird jeder Zuschauer befragt, ob er in die Datenverarbeitung einwilligt, wobei das Passieren des Eingangsbereichs als Einwilligung gewertet wird.

- Allerdings unterliegt der Veranstalter der Pflicht, die Einwilligung der betroffenen Person nachzuweisen. Daher müsste eine gewisse Dokumentation der Einwilligungen erfolgen.
- Eine Alternative stellt das Einholen einer schriftlichen Einwilligung jedes Zuschauers und eSpielers dar. Wohingegen die **schriftliche Einwilligung** in die Datenverarbeitung bei den eSpielern im Rahmen ihrer Anmeldung erfolgen könnte, ist dies bei den Zuschauern regelmäßig nicht der Fall. Gerade bei Großveranstaltungen wie z. B. der ESL One Cologne sind schriftliche Einwilligungen aller Zuschauer praktisch nicht möglich.
- Zudem ist bei minderjährigen Zuschauern nicht nur deren Einwilligung erforderlich, sondern auch die der personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person. Auch diese Einwilligung liegt praktisch selten vor.
- Bei kleineren eSports-Events gibt es aber durchaus Veranstalter, die die Zuschauer eine vorformulierte Einwilligungserklärung unterzeichnen lassen. Dies hat den Vorteil einer hohen Rechtssicherheit.

Hinweis: Die Einwilligungserklärung muss Angaben zur Identität des datenverarbeitenden Veranstalters und den Zweck der Datenverarbeitung enthalten.

III. Berechtigte Interessen des eSports-Veranstalters

- Da Einwilligungen nur unter bestimmten Voraussetzungen rechtlich umsetzbar sind, kommen als weitere Rechtsgrundlage für das Streamen und Veröffentlichen die berechtigten Interessen des Veranstalters in Betracht (Artikel 6 Abs. 1 f) DSGVO). Diese müssen nach einer Abwägung mindestens gleichwertig mit den Interessen der betroffenen Person sein.



- Was jedoch berechnigte Interessen des Veranstalters sind und wann diese gleichwertig sind, ist höchst unklar.
- Hinsichtlich der berechtigten Interessen des Veranstalters ist u. a. zu berücksichtigen, dass zwischen dem Veranstalter und dem Zuschauer ein Besucher- bzw. Zuschauervertrag besteht. Zudem ist es im eSports-Bereich üblich, dass Bilder und Videos angefertigt werden und anschließend im Internet oder TV zur Verfügung gestellt werden, wovon die Zuschauer und eSpieler auch regelmäßig Kenntnis haben. Anzurechnen ist auch, dass die Datenverarbeitung primär auf die Übertragung des Events gerichtet ist und nicht auf die Bilder und Videos von Zuschauern.

IV. Informationspflichten des Veranstalters

- Der Veranstalter des eSports-Events unterliegt **detaillierten Informationspflichten**, die er gegenüber den Zuschauern und eSpielern zu erfüllen hat (Artikel 13 DSGVO). Dies gilt unabhängig davon, ob eine Einwilligung oder berechnigte Interessen als Rechtsgrundlage vorliegen.
- Der Veranstalter hat u. a. seine Identität zu offenbaren, den Zweck und die Dauer der Datenverarbeitung anzugeben und – im Falle der berechtigten Interessen – diese anzugeben sowie Angaben zum Widerruf mitzuteilen.

V. Widerrufsrecht

- Der betroffenen Person steht gegenüber dem Veranstalter ein Widerrufsrecht zu (Artikel 7 Abs. 3 DSGVO). Auf das Widerrufsrecht hat der Veranstalter vorab hinzuweisen und der betroffenen Person die Wahrnehmung des Widerrufsrecht „einfach“ zu machen.
- Das Widerrufsrecht gilt ab dem Zeitpunkt der Erklärung. Die Aufnahmen, in denen die betroffene Person zu sehen ist, müssten also fortan aus dem Netz genommen werden.
- Das Widerrufsrecht in seiner gegenwärtigen Form führt nicht immer zu praktikablen Ergebnissen. Insbesondere deshalb nicht, weil der Veranstalter auch Jahre nach der Veranstaltung mit einem Widerruf rechnen muss.

VI. Kunsturhebergesetz

- Nur ergänzend wird auf das KunstUrhG hingewiesen. Nach diesen gesetzlichen Bestimmungen ist für die Veröffentlichung von Bildern und Videos die Einwilligung des abgebildeten Zuschauers erforderlich (§ 22KunstUrhG). Handelt es sich bei der abgebildeten Person um einen „Star“ der Szene, ist **keine** Einwilligung notwendig (§ 23 Abs. 1 Nr. 1 KunstUrhG).