

IMR26: Benjamin Lissner

IMR026: eSports und Arbitration | Interview Rechtsanwalt

Episode 26 | Gäste: Benjamin Lissner | Arbeitgeber: CMS Hasche Sigle | Veröffentlicht: 21.5.2019

[00:09] Marc Ohrendorf:

Herzlich willkommen heute aus dem Krankenhaus in Köln von CMS Hasche-Siegle. Ich spreche mit Dr. Benjamin Lissner. Hallo Ben. Hallo. Ich grüße dich. Ben, wir möchten heute ein kleines bisschen allgemein darüber sprechen, warum du Anwalt geworden bist, also ein bisschen deine Person beleuchten und uns dann aber insbesondere mit dem Thema E-Sport und Recht beschäftigen. Magst du vielleicht erstmal ein bisschen erzählen, wie du zur Juristerei gekommen bist?

[00:37] Benjamin Lissner:

Ja gerne. Wie bei vielen Leuten war es bei mir so, dass ich vor dem Referendariat nicht genau wusste, wo die Reise eigentlich hingehen soll und ich dann in den verschiedenen Stationen des Referendariats mir mal verschiedene Jobs angeschaut habe. Ich habe öffentlicher Dienst, auswärtiges Amt und eben auch Anwaltschaft. Ich war damals schon bei CMS auch Referendar. Und nach dem Referendariat wusste ich dann ziemlich sicher, dass ich Anwalt werden möchte. Und der Grund dafür war eigentlich, dass mir relativ selbstbestimmtes Arbeiten sehr wichtig war und das eben in den behördlichen Jobs zum Beispiel nicht so ausgeprägt war. Weil da war man doch sehr stark in die Hierarchie eingebunden und auch Befehlsempfänger und als Anwalt, auch wenn man in einer Großkanzlei als Associate anfängt, ist man doch innerhalb eines gewissen Rahmens, sehr flexibel und frei in der Art, wie man arbeitet.

[01:40] Marc Ohrendorf:

Und warum hast du ursprünglich mal Jura studiert?

[01:45] Benjamin Lissner:

Um ehrlich zu sein, weil ich nichts anderes hatte. Nein, also ich habe mir nach dem Abi oder beziehungsweise nach dem Wehrdienst, den es ja damals noch gab, Und überlegt, was möchte ich eigentlich machen und habe mir auch mal diverse Sachen angeschaut. Es gab auch dieses berühmte Buch mit den verschiedenen Berufen, wo ich mal durchgegangen bin und hatte dann so ein bisschen überlegt, was mir eigentlich liegt. Und es war schon so, dass ich zum einen an Sprachen interessiert war und aber auch eher so, ich sag jetzt mal, an einem Beruf, der eher an Sprache geknüpft ist, als jetzt an einem technischen, naturwissenschaftlichen Beruf. Und da hat mich dann Jura interessiert, wobei ich auch ehrlicherweise sagen muss, dass ich am Anfang des Studiums nicht wusste, ob es mir liegt, weil man ja natürlich keine Berührung hat damit in der Schulzeit. Und ich dann so ein bisschen gesagt habe, ich schaue mal, wie es läuft und es ging dann halt immer weiter und dann irgendwann steht man halt mit dem Examen da. Und ja, also insofern war das eine Sache, die sich am Anfang war das so, einfach mal ein Ausprobieren und am Ende war es dann, habe ich gemerkt, dass es dann noch das Richtige war.

[02:54] Marc Ohrendorf:

Dann erstes Examen, Referendariat, dir war klar, du wolltest Anwalt werden. Wie kamst du dann zum internationalen Schiedsrecht?

[03:00] Benjamin Lissner:

Das war bei mir in dem Fall eher so ein bisschen Zufall. Ich hatte im Referendariat in einem Team gearbeitet, was ganz klassisch Gesellschaftsrecht, M&A macht, also Transaktionsgeschäft. Und in einem dieser Fälle hatte ich Berührung mit einem Schiedsfall zusammen mit Herrn Löcher, der dann später mein Mentor wurde. Und als es dann daran ging, einen Job zu suchen, hatte ich mir verschiedene Kanzleien angeschaut und bekam dann einen Anruf von Herrn Löcher, der mitbekommen hatte, dass ich mich auch bei CMS umgeschaut hatte und der mich dann fragte, ob ich nicht Interesse am Schiedsrecht hätte. Und ich hatte bis dahin keine besondere Berührung zum Schiedsverfahrensrecht, aber war immer sehr interessiert gewesen an dem klassischen Prozessieren sozusagen, also dass man halt auch vor Gericht auftritt, dass man eben plädieren muss. Und insofern fand ich das sehr attraktiv und habe das, was den Bereich Schiedsverfahren angeht, dann sozusagen beim Job gelernt nachher.

[04:16] Marc Ohrendorf:

Neulich sagte mal jemand in einer Episode, dass es fast wichtiger sei, in welchem Team man arbeite, als in welcher Kanzlei man arbeitet. Du hast es gerade auch schon indirekt angesprochen, dass du einen Mentor hattest und dich dann wahrscheinlich auch dort recht wohl gefühlt hast. Würdest du das unterschreiben?

[04:31] Benjamin Lissner:

Das stimmt, zu einem ganz großen Teil. Es kommt natürlich erstmal darauf an, was möchte ich eigentlich? Möchte ich in einer großen Einheit arbeiten, in einer großen Kanzlei? Möchte ich vielleicht in einer kleineren Kanzlei arbeiten, wo es möglicherweise noch etwas familiärer ist? Aber in der Tat ist es so, dass aus meiner Erfahrung heraus es sehr wichtig ist, für wen man arbeitet, in welchem Team man arbeitet und möglicherweise nicht so sehr in welcher Kanzlei, weil ich kenne natürlich jetzt die Welt der Großkanzleien. In vielen Dingen unterscheiden die sich jetzt nicht so wahnsinnig. Natürlich gibt es Vor- und Nachteile bei der oder der Kanzlei und es gibt auch manche Kanzleien, die sagen wir mal vielleicht auch nur einen Ruf haben, dass sie besonders schlimme Arbeitsbedingungen haben und andere, die vielleicht einen Ruf haben, dass es da doch bessere Arbeitsbedingungen gibt. Aber letztlich kommt es sehr stark darauf an, bei wem man arbeitet. Und ich glaube auch, das ist der entscheidende Faktor für jemanden, der in einer Großkanzlei arbeitet oder anfängt zu arbeiten, dass, wenn man merkt, dass die Chemie mit dem Mentor nicht stimmt, man sich sehr genau überlegen sollte, ob es Sinn macht, da weiterzumachen. Weil erfahrungsgemäß ändert sich das nicht und auch dieses persönliche Verhältnis und das ist eines der wichtigsten Dinge, die man haben sollte bei seiner Arbeit, dieses gute Verhältnis und die gute Chemie zu seinem Mentor, weil alles andere, Fachwissen etc., das wird natürlich vorausgesetzt, das ist ja Einstellungsvoraussetzung, aber im Alltag, das sind halt die Leute, die man am meisten am Tag sieht und dann sollte man auch mit denen entsprechend gut auskommen.

[06:16] Marc Ohrendorf:

In eurem Team macht ihr hauptsächlich Schiedsrecht. Viele Studierende kennen das internationale Schiedsrecht dadurch, weil sie mal am Wilhelm-Sivis-Moot teilgenommen haben, der in Wien beziehungsweise in Hongkong stattfindet. Du hattest doch eben im Vorgespräch noch erwähnt, dass du gerade wieder in Wien warst, dort auch als Schiedsrichter tätig warst. Inwiefern unterscheidet sich denn die Praxis dann doch von dem, was die Studierenden dort eventuell schon mal gesehen haben?

[06:41] Benjamin Lissner:

Die Praxis unterscheidet sich dadurch, und das gilt nicht nur für den Mutcourt-Wettbewerb, sondern vielleicht auch generell von dem, was man so im Studium mitbekommen hat. Was den Mutcourt betrifft, ist es natürlich eine sehr künstliche Situation. Man bekommt einen fertigen Fall vorgesetzt und der Fokus des Mutcourt-Wettbewerbs ist ja das Plädieren vor Gericht, also spricht das Plädoyer der Anwälte. Was die Praxis sehr viel mehr ausmacht, ist zunächst mal die Sachverhaltsaufbereitung, also das, was man letztlich vielleicht auch im Referendariat etwas näher gebracht bekommt. Man hat eben keinen fertigen Sachverhalt und muss eben den zugrunde liegenden Sachverhalt aufklären. Und das ist schon mal eine Herausforderung, weil bei sehr vielen Unternehmen die Sachlage eben nicht so ganz eindeutig ist und man eben nicht ein perfektes Archiv hat, wo man jetzt den gesamten Verlauf einer Geschäftsbeziehung nachvollziehen kann. Und man auch zum Teil sehr viele Interviews mit Angestellten, Mitarbeitern aus dem Projektteam führen muss, um herauszufinden, was denn eigentlich passiert ist. Das ist das eine, dann eben die Umsetzung dann in einen Schriftsatz in der Weise, dass das auch ein Schiedsrichter versteht. Also wir haben ja häufig mit sehr technischen Sachverhalten zu tun. Und ich sage jetzt mal, sehr viele Techniker leben natürlich auch so ein bisschen in ihrer eigenen Welt und wenn die das einem erklären, ist das jetzt für einen normalen Laien jetzt nicht auf den ersten Blick verständlich. Und unsere Arbeit ist es ja eigentlich, diese Übersetzungsarbeit in Anführungszeichen für den Richter zu leisten, dass wir ihm in einfachen Worten erklären, was denn eigentlich passiert ist. Und dann im nächsten Schritt kommt natürlich die Mündlichverhandlung, wo dann plädiert wird, ähnlich wie beim Wismut-Wettbewerb. Allerdings ist da auch ein sehr großer Fokus eben auf der Beweisaufnahme und das findet ja bei dem Wettbewerb nicht statt, sondern das heißt insbesondere die Befragung von Zeugen, was einen Hauptteil der Mündlichverhandlung ausmacht. Und das ist auch eine Sache, die man so im Referendariat eher wenig lernt, wenn überhaupt, und die dann mit dem Job kommt und die auch, sagen wir mal, einen Großteil eines Schiedsrichters auch ausmachen, weil gerade im internationalen Bereich viele Beweisregeln nicht nur nach deutschen Prinzipien, Anführungszeichen, laufen, sondern eben auch nach Prinzipien, die zum Beispiel aus dem angloamerikanischen Recht entlehnt worden sind. Und das muss man erstmal lernen. Und das lernt man eigentlich nur beim Job.

[09:22] Marc Ohrendorf:

Und du hast ja dann irgendwann einen neuen kleinen Markt, könnte man vielleicht sogar sagen, erschlossen oder zumindest mal die Fühler ausgestreckt, nämlich der Markt des E-Sports-Rechts sozusagen. Ich bin Daddler, ich habe, als ich in meiner Pubertät war, auch tatsächlich mal E-Sport betrieben. Insofern weiß ich, was das ist. Aber ich habe jetzt gerade die beiden Begriffe schon so synonym genutzt, das sollte man vielleicht gar nicht tun, denn gegebenenfalls sollte man erstmal darlegen, was denn E-Sport eigentlich vom reinen Daddeln unterscheidet.

[10:00] Benjamin Lissner:

Ich muss auch sagen, als ich zum ersten Mal Berührung mit dieser Materie hatte, habe ich auch gedacht, Mensch, das ist ja so ähnlich wie bei mir damals, als ich irgendwie, ich habe damals noch einen Amiga 500 gehabt, den wahrscheinlich viele nicht mehr kennen. Das ist doch sehr fundamental anders als der professionelle E-Sports-Bereich. Das hat sich sehr stark entwickelt über die letzten Jahre und es ist ein sehr professioneller, Sportbereich, das heißt das sind jetzt nicht so die klischee-mäßigen 16-jährigen Jungs, die kein Tageslicht sehen und dann so ein bisschen vor sich hindaddeln, sondern in der Tat, das sind Sportler, deren Beruf es eben ist, auf hohem Niveau, gegen andere Teams diese Spiele zu spielen. Und auch der Tagesablauf ist sehr ähnlich dem eines Leistungssportlers. Die haben sehr durchgetaktete Zeitpläne, die, soweit ich weiß, trainieren jeden Tag mindestens acht Stunden, machen auch Videoanalysen mit ihren Trainern, schauen an, welche Spielzeuge gut gelaufen sind, welche nicht gut gelaufen sind, haben aber natürlich auch Sponsorentermine etc. Und. Diese zunehmende Professionalisierung führte dazu, dass eben der E-Sports-Bereich auch gesagt hat, wir müssen das Ganze auf eine professionelle, rechtliche Ebene stellen. Und zwar unter anderem auch deswegen, weil der Bereich E-Sports immer interessanter geworden ist für Sponsoren aus dem Wirtschaftsleben, dass eben bestimmte Firmen gesagt haben, wir möchten da gerne als Sponsoren tätig werden, Werbung machen etc. Das machen wir aber nur, wenn wir verlässliche rechtliche Rahmenbedingungen haben. Und der ganze Bereich E-Sports war lange sehr unreguliert, das lief alles so auf Handschlagbasis ab und die Teams haben sich irgendwie untereinander da verständigt. Das reichte aber irgendwann nicht mehr, weil viele große multinationale Firmen haben bestimmte Standards, die sie anlegen an ihre Werbepartner und die dann sagen, wir müssen da schon sicher sein, dass das alles rechtmäßig ist, was ihr macht und alles irgendwie Hand und Fuß hat. Und das war der Hintergrund, wie wir da eigentlich hingekommen sind. Das war auch für uns Neuland insofern, als wir zuvor im traditionellen Sportbereich sehr stark unterwegs waren, also das war auch einer der Gründe, warum dann, die ESL das ist die größte Liga in dem Bereich auf uns zukam und sagte wir möchten gerne mit euch die World Esports Association aufsetzen, weil wir die davor beispielsweise im Bereich Fußball die Deutsche Bundesliga sehr lange beraten haben, aber eben auch schon gute Kontakte zu Spielefirmen, Publishern etc. Hatten und eben diesen Querschnitt, dieses Querschnittsprofil hatten.

[12:56] Marc Ohrendorf:

Wie würdest du den Markt denn jetzt heute beschreiben, wenn du sagst, er ist gewachsen? Wer sind denn heute die größten Player sozusagen?

[13:03] Benjamin Lissner:

Also man muss sagen, dass, wenn man sich das jetzt weltweit anschaut, es immer noch, in gewissem Maße zersplittert ist. Es gibt, was wahrscheinlich vielen bekannt ist, einen sehr starken Markt in Asien, der aber relativ in sich geschlossen ist. Also die Asiaten spielen sehr unter sich in den verschiedenen eigenen Ligen und ähnliches gilt auch für die USA beispielsweise. Beispielsweise. Und das gleiche galt dann auch eben für Europa, wobei eben die World Esports Association sich dann zum Ziel gesetzt hatte, das Ganze ein wenig zu konsolidieren, was auch insofern funktioniert hat, als beispielsweise amerikanische Teams, aber eben auch zum Beispiel Teams aus Russland und auch Asien Teil dieser World Esports Association geworden sind. Allerdings hat es noch nicht die Stellung, wie jetzt eine Organisation wie die UEFA oder die FIFA, dass da alle unter einem Dach sind, sondern es gibt immer noch andere Associations, die daneben bestehen. Soweit ich aber weiß, ist jetzt die World Esports Association der erste Versuch, sozusagen das Ganze mal auf etwas größere Beine zu stellen. Und es ist auch offen für alle Teams weltweit, dem beizutreten. Und die Association ist auch über die letzten Jahre sehr stark gewachsen.

[14:19] Marc Ohrendorf:

Und welche typischen juristischen Problemstellungen ergeben sich dann in der täglichen Arbeit?

[14:33] Benjamin Lissner:

Sehr ähnliche Problemstellungen ergeben wie in anderen Sportarten. Das fängt an bei Transferregelungen, die es vorher nicht so ausisoliert gab. Mittlerweile ist es auch dort zum Beispiel so, dass es Transferfenster gibt, innerhalb derer Spieler gewechselt dürfen. Das war vorher alles etwas unreguliert, was häufig zu Streitigkeiten führte. Dann Anti-Doping-Regelungen, das war auch für uns am Anfang etwas überraschend, aber es gab in der Tat einige Doping-Fälle in dem Bereich. Es gab Spieler, die hatten sich aufgeputscht mit Kokain, damit sie länger durchhalten beim Spielen. Es gab andere, die haben zum Beispiel Valium genommen, damit sie nicht so aufgeregt sind, wenn sie in die großen Arenen kommen und sozusagen ruhiger an der Maus sind. Und mittlerweile ist es so, dass die Spieler von der World Esports Association von der VARDa getestet werden nach jedem Spiel. Und also ähnlich wie in Sport an, dass dann da eben Stichproben genommen werden und wenn es da positive Proben gibt, entsprechend auch dann eben Verhandlungen dann eingeleitet werden können, also Schiedsverhandlungen und so. Dann ein sehr großer Bereich sind Lizenzierungen der Marken, zum Beispiel für Werbeartikel, gebrandete Computerartikel beispielsweise. Werbebereich, also Verträge mit Werbepartnern, aber auch zum Beispiel Übertragungsrechte. Also mittlerweile gibt es viele Fernsehsender, aber insbesondere auch Streaming-Kanäle im Internet, die diese Spiele teilweise 24 Stunden am Tag übertragen und da ergeben sich auch sehr viele rechtliche Fragestellungen, die eigentlich dem klassischen Medienrecht sehr nahe kommen. Und das sind so die Hauptpunkte, die sich für uns ergeben haben. Insbesondere also diese ganzen rechtlichen Beziehungen auch zu externen Partnern, die dann eben in welcher Funktion auch immer in dem Bereich E-Sports auch dann tätig werden.

[16:36] Marc Ohrendorf:

Warum bietet sich in diesem Bereich gerade auch Cheats-Verfahren an als Konfliktlösungsmethode? oder?

[16:42] Benjamin Lissner:

Die E-Sports-Teams kamen damals recht früh auf uns zu und haben gesagt, wir möchten ein in sich geschlossenes System, um Streitigkeiten beizulegen, um auch entsprechend... Die Spezialisten möglicherweise auch anzuziehen, die sich mit den Fragestellungen auskennen, die sich da in dem Bereich ergeben und auch um bei den Teams eine höhere Akzeptanz zu erreichen. Wir haben Teams, wie gesagt, aus allen Regionen der Welt und wenn diese Teams jetzt auf einmal vor einem Gericht in einem Staat ihre Streitigkeiten ausfechten sollen, die sie nicht kennen, wo sie das Gericht nicht kennen, die rechtlichen Regelungen nicht, führt das zu großer Skepsis. Aber wenn man jetzt den Teams ein sozusagen übernationales System vorsetzt, einer Streitbeilegung, also eben diese dedizierten Schiedsverfahrensregeln für diese World Esports Association, dann hat das eine sehr viel größere Akzeptanz für die Teams. Und sie wissen halt, wenn sie der Association beitreten, treten sie sozusagen auch diesem Schiedsgerichtshof bei, den wir da installiert haben. Und das ist eigentlich ein ähnliches System wie im klassischen Sportbereich mit dem Court for Arbitration in Sports in Lausanne, dem CAS. Und das war eine ähnliche Idee, dass man da eben diesen Schiedsgerichtshof installiert, der kein stehender Schiedsgerichtshof ist, sondern zurzeit noch auf Ad-Hoc-Basis eingerichtet wird, um eben die Akzeptanz zu erhöhen bei den Teams.

[18:19] Marc Ohrendorf:

Jetzt hattest du die, man könnte wahrscheinlich sagen, glückliche Situation, dass du die Schiedsregeln zu sehr großen Teilen mitbestimmen, mitschreiben konntest. Was musste denn in den Schiedsregeln drinstehen oder was steht denn heute drin, was gerade die Besonderheiten des E-Sports-Rechts oder des E-Sports als Markt auch abbildet?

[18:40] Benjamin Lissner:

Ich glaube, wenn man sich die Schiedsverfahrensregeln anschaut, sind die gar nicht so unterschiedlich von traditionellen Schiedsverfahrensregeln, weil eine der Hauptbitten oder Anforderungen der Teams war, dass man die Regeln möglichst flexibel hält. Also man sollte nicht alles bis ins Letzte irgendwie definieren oder regulieren, sondern man wollte eigentlich, dass den Parteien, wenn es zum Streit kommt, relativ viel Flexibilität eingeräumt wird. Ein Punkt, der den Teams wichtig war und der auch Eingang gefunden hat in die Regeln, war, dass man dem Schiedsgericht dann im konkreten Streitfall die Handhabe gibt, möglichst viel mobil zu machen. Sprich, dass man sich jetzt nicht in Persona treffen muss irgendwo, sondern dass man möglichst viel möglicherweise auch online regeln kann. Sprich, dass man Schriftsätze online einreichen kann und auch, dass man die mündliche Verhandlung nicht persönlich, sondern auch über Videokonferenz, Skype oder was auch immer durchführen kann. Und das haben wir. Berücksichtigt bei den Regeln mit einer Regelung, dass das Schiedsgericht in jeder Lage des Verfahrens doch prüfen soll, ob solche Mittel wie eben zum Beispiel Videokonferenz hier Sinn machen, um das den Teams zu erleichtern. Wenn ich eben ein Team in Hongkong sitzen habe und eins in den USA, dann möchten die sie nicht unbedingt zum Beispiel in die Schweiz reisen, um dann dort die Verhandlungen durchzuführen, sondern die möchten das gerne über über Skype oder was auch immer da zur Verfügung steht, machen. Das war der eine Punkt. Zum anderen mussten wir auch ein wenig berücksichtigen, die Besonderheiten beispielsweise der Art der Streitigkeit. Also dass es auch unter anderem zu Anti-Doping Streitigkeiten kommen kann, wenn jemand also gesperrt wurde, dass er dagegen vorgehen möchte. Und das wird ja dann ein Spieler sein und nicht ein Team. Und dass man diesem Spieler auch den Zugang erleichtert, insofern, als dass man beispielsweise jetzt die Kosten dafür nicht so hoch setzt, dass ein Spieler sagt, Oh, das ist mir aber zu teuer. Das musste man alles berücksichtigen. Das ist aber auch ähnlich wie im traditionellen Sportbereich, dass das Verfahren für einen einzelnen Spieler deutlich günstiger ist, als jetzt beispielsweise für ein multinationales Unternehmen, was eine Streitigkeit führt gegen die Association wegen eines Werbevertrags. Das ist dann natürlich ein Unterschied. Was auch eine Besonderheit ist, was in den letzten Jahren auch bei anderen Schiedsinstitutionen aufgekommen ist, ist das System des Emergency Arbitrators. Das haben wir hier auch eingeführt. Was heißt das? Das heißt, dass die Teams oder generell die Nutzer diese Arbitration-Regeln, wenn es darauf ankommt, einstweiligen Rechtsschutz beantragen können bei einem sogenannten Emergency Arbitrator. Das macht vor allen Dingen dann Sinn, wenn ich, vielleicht muss man dazu sagen, dass man parallel, bleibt einem auch die Möglichkeit offen, zum staatlichen Gericht zu gehen und beispielsweise eine einstweilige Verfügung zu beantragen. Das ist aber möglicherweise in einem Staat, wo das Rechtssystem nicht so gut ausgeprägt ist, nicht so effektiv. Und deswegen wollten wir auch den Teams hier die Möglichkeit geben, eben zu einem Emergency Arbitrator zu gehen und zu sagen, hier, wir haben eine Streitigkeit, die ist sehr dringend, das muss sofort gelöst werden innerhalb von beispielsweise drei, vier Tagen, dass er eben auch in der Lage ist, eine einstweilige Verfügung zu erlassen und für dieses System zu sorgen. Hatten wir damals eine Liste zusammengestellt von erfahrenen Schiedsrechtlern, die auf der ganzen Welt verstreut sind, die aber eben auch das nötige Know-how haben für Streitigkeiten, die explizit in diesem Bereich aufkommen können. Und diese Schiedsrechtler haben sich dann bereit erklärt, als Emergency Arbitrator zu fungieren. Die stehen auf der Liste. Die Liste ist nicht öffentlich. Aus dem Grund einfach, damit die Streitparteien nachher möglicherweise nicht beeinflussen können, wen sie da bekommen. Und auch das Auswahlssystem, sozusagen die Frage, wen bekomme ich als Emergency Arbitrator, ist so ausgestaltet, dass das eben nicht manipuliert werden kann durch die Parteien, sondern es ist letztlich ein rotierendes System unter Erwägung von den Regionen, die in dem Streit betroffen sind, um auszuschließen, dass die Parteien wissen, aha, wenn ich jetzt irgendwie meinen Fall einreiche, dann bekomme ich den und den.

[23:12] Marc Ohrendorf:

Lass uns zum Abschluss nochmal kurz auf das gesellschaftliche Standing des E-Sports eingehen. Wir haben da gerade mehrere Phänomene. Wir haben zum einen das, was man selber sehen kann. Wenn man Twitch aufruft und sein Spiel der Wahl nimmt, dann sieht man, wie dort junge Profisportler in riesengroßen Arenen um Preisgelder bis in den siebenstelligen Bereich spielen als Team. Wenn man auf der anderen Seite, jetzt neulich, hat relativ Wellen gemacht in dem Bereich, so eine Netflix-Doku gehabt, wo ein Besitzer von, ich meine, es wäre ein Basketballverein gewesen, gesagt hat, ich werfe mal 50 Millionen auf ein E-Sports-Team und die werden mit einem Private Jet um die Welt geflogen. Auf der anderen Seite und da möchte ich eigentlich mit diesem langen Pamphlet hin, haben wir den Deutschen Computerspielepreis gehabt vor zwei, drei Wochen, wo ein FIFA-Spieler von Wolfsburg, also ein professioneller E-Sportler, sehr gut pariert hat, was, wenn man wohlwollend es sagen will, unvorbereitete Fragen waren in der Situation. Daran hängt dann ja auch das Standing des Rechtsgebiets, E-Sports-Recht, was jetzt gerade kommt. Was muss denn passieren, dass das in der Bevölkerung, vor allem jetzt hier in Deutschland oder überhaupt auch in Europa, noch ein bisschen mehr angenommen wird und noch ein bisschen breiter als echter Sport und auch als echtes Rechtsgebiet dann irgendwann wahrgenommen wird?

[24:32] Benjamin Lissner:

Ich glaube, die Entwicklung läuft ja bereits, dass gerade traditionelle Sportvereine zum Beispiel jetzt mehr und mehr erkennen, dass es ein Bereich ist, der gerade von der Jugend immer mehr angenommen wird und verfolgt wird. Und man sieht ja diese Entwicklung, dass Vereine wie Wolfsburg oder Schalke auf einmal anfangen, E-Sports-Teams zu kaufen und auch, ich glaube, da gab es auch diese Geschichte, dass irgendwie Uli Hoeneß von Bayern München gesagt hatte, nee, ein E-Sports-Team kommt mir nicht ins Haus und Bayern jetzt doch überlegt, ob man es nicht doch machen soll, weil man merkt, das sind Entwicklungen, die man auch so nicht aufhalten kann. Und in der Tat, der Deutsche Computerspielepreis hat so ein bisschen gezeigt, dass das reizende Verständnis bei vielen Leuten, die nicht so sehr mit diesem Bereich zu tun haben, immer noch so ist, naja, das sind halt so die daddelnden Nerds, die da irgendwo hocken und so ein bisschen vor sich hinspielen, aber das ist kein echter Sport. Und ich glaube, das ist eine Entwicklung, die per se schon dazu führen wird, dass sich das möglicherweise, dass das Bild sich ändert insofern, als ja immer mehr Leute mitbekommen, was das eigentlich für riesengroße und professionelle Veranstaltungen sind. Beispielsweise findet in Deutschland ja einmal im Jahr die ESL One statt, die auch hier in Köln in der Lanxess Arena stattgefunden hat mit irgendwie 18.000, 20.000 Zuschauern. Das sind natürlich auch Events, die dann auch Leute mitbekommen, die vielleicht nicht so viel damit zu tun haben. Es gab ja jetzt auch Diskussionen zuletzt, ob es olympisch werden soll. Das ist zunächst jetzt abgeblockt worden. Aber all diese Dinge zeigen ja, dass auch der traditionelle Sport und ich sage mal, Leute, die jetzt nicht da viel mit zu tun haben, sehen, dass das immer professioneller wird und dass das ein ernstzunehmender Bereich ist. Die Frage ist halt auch so ein bisschen, will man und muss man denn jetzt Leute überzeugen, die nicht so viel damit zu tun haben oder bildet sich die Fanbase sozusagen nicht von selbst? Wir haben interessante Statistiken gesehen im Zusammenhang mit der Errichtung der World Esports Association, dass beispielsweise vor drei Jahren das Finale der Weltmeisterschaften von dem Spiel League of Legends stattfand. Und das wurde von mehr Leuten geschaut weltweit als der Super Bowl. Und das ist eine Sache, das erstaunt alle, die mit dem Bereich nichts zu tun haben, immer wieder. Der Punkt ist halt, das kriegen die meisten Leute nicht mit, weil es nicht im traditionellen linearen Fernsehen gezeigt wird, sondern in der Tat, ich sag jetzt mal über 90 Prozent der Zuschauer gucken sich das über Streaming-Plattformen wie Twitch oder so an. Und ich glaube einfach, dass dadurch, dass es immer mehr Zuschauer und Fans gibt und die das dann ihren Familienfreunden weitererzählen, sich das von alleine wahrscheinlich regeln wird, dieser Imagewandel. Und das sieht man ja zum Beispiel in Regionen wie Asien, dort wird das ja mittlerweile völlig anders wahrgenommen. Da gibt es Stadien, die sind nur für E-Sports-Veranstaltungen gebaut worden. Da findet nichts anderes statt. Das sind riesige Arenen, da gibt es Dutzende Fernsehsender, die nichts anderes zeigen. Dort herrscht ein ganz anderes Verständnis. Und das ist, glaube ich, einfach eine Entwicklung über Zeit. Man kann jetzt drüber streiten und ich weiß es nicht, ob E-Sports in Deutschland jemals den Stellenwert jetzt wie beispielsweise Fußball erreichen wird, aber ich glaube schon, dass es in der Zukunft einen sehr viel höheren Stellenwert haben wird, als es jetzt hat. Und dann ist die Frage, wo wird sich das einpendeln? Es wird immer Leute geben, die damit nicht anfangen können, aber ich könnte mir gut vorstellen, dass auch hier in Deutschland es beispielsweise irgendwann auch Fernsehsender gibt. Im traditionellen Fernsehen, die das dann übertragen und solche Dinge.

[28:21] Marc Ohrendorf:

Gut, dann lass uns zum Abschluss, Stammhörerinnen und Hörer wissen schon, was jetzt kommt, kurz darüber sprechen, wie man denn als Student und oder Referendar sich bei CMS, sei es Schiedsrecht im Allgemeinen, sei es natürlich auch genau in deinem Team, vielleicht sogar mal ein E-Sports-Verfahren, aber auch natürlich andere Rechtsgebiete mal anschauen kann. Was sind denn eure Angebote für Praktikanten?

[28:47] Benjamin Lissner:

Genau, also ich glaube, der erste oder der einfachste Schritt, wie man hier die Arbeit bei uns mal kennenlernen kann, ist unser Praktikantenprogramm. Das findet zweimal im Jahr statt, im März und im September für drei Wochen und gibt den Praktikanten immer einen sehr guten ersten Einblick in die tägliche Arbeit. Jeder Praktikant wird einem Team zugeteilt und kann an den Fällen mitarbeiten und daneben gibt es dann noch Rahmenveranstaltungen, zum Beispiel Vorträge von Anwälten über bestimmte Themen, aber auch Besuche von Mandanten oder Gerichten, um einfach insgesamt einen guten Eindruck zu bekommen von dieser Arbeit. Daneben kann man natürlich auch sich dann individuell als beispielsweise als wissenschaftlicher Mitarbeiter oder Referendar bei uns bewerben. Bei wissenschaftlichen Mitarbeitern, das sind dann bei uns die Leute, die das erste Examen dann schon gemacht haben und dann eben Referendare, die dann entweder ihre Stationen bei uns machen oder möglicherweise auch ihre Wahlstationen. Und das gibt dann auch nochmal einen noch besseren Einblick, weil man dann noch unmittelbarer auch an den Fällen selbst mitarbeiten kann. Ich glaube, was unser Schiedsverfahrensteam hier angeht, ist ein wichtiges Asset bei uns, dass man gut Englisch kann. Wir erwarten jetzt nicht, dass die Leute hierher kommen und perfektes Jura-Englisch können. Aber die Leute sollten jetzt kein Problem haben, beispielsweise einen englischen Roman zu lesen. jetzt mal so als Benchmark. Also insofern ist es immer ein Plus, wenn wir sehen, Leute haben Erfahrungen im Ausland, haben irgendwie mal einen Austausch gemacht, einen Schüleraustausch beispielsweise im englischsprachigen Raum und es schadet natürlich auch nicht, wenn die Leute schon Berührung mit Schiedsverfahren hatten. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn die Leute am Wismut-Court teilgenommen haben. Das ist ein Plus für uns, klar, weil die Leute dann schon mal da irgendwie sich mit dem Thema befasst haben und auch schon sehr viel plädiert haben, das geübt haben. Aber das ist jetzt kein Muss. Also insofern kann man da sehr gut bei uns reinschnuppern. Wie gesagt, Englisch ist bei uns schon wichtig, weil bei uns im Team mindestens 50% der Fälle einen englischsprachigen Bezug haben. Sei es, dass wir mit dem Mandanten in Englisch kommunizieren oder sogar das Verfahren insgesamt in Englisch geführt wird.

[31:14] Marc Ohrendorf:

Dann danke ich dir sehr herzlich. für die sehr interessanten Einblicke.

[31:17] Benjamin Lissner:

Danke auch.

[31:17] Marc Ohrendorf:

Und wünsche dir weiterhin viel Erfolg.

[31:18] Benjamin Lissner:

Vielen Dank.

Zum Arbeitgeberprofil von CMS Hasche Sigle



