

# Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	19
Tabellenverzeichnis	21
Einführung	23
A. Thematische Einführung und Problemstellung	23
B. Ziel der Untersuchung	28
C. Methodik der Untersuchung	29
D. Praktische Relevanz der Problematik	30
I. Wirtschaftliche Relevanz	31
II. Gesellschaftliche Relevanz	33
III. Mangel an Grundlagenforschung	34
Kapitel 1. Herausarbeitung einer (deskriptiven) Definition von eSport	36
A. Problemstellung	37
B. Definitionslehre	39
I. Gattungsbegriff und Unterbegriffe	40
II. Kein Vorliegen eines Zirkelschlusses	41
III. Grundsatz der Eliminierbarkeit	42
IV. Grundsatz der Nichtkreativität	43
V. Konnex zum Telos der Rechtsquelle	43
C. Deskriptive Begriffsbildung	44
D. Deskriptive Definition von „eSport“	46
I. Menschliche Spieler	47
1. Herleitung	47
2. Abgrenzung	48
II. Computerspiel	49
1. Herleitung	49
2. Abgrenzung	52
3. Kategorisierung	53
a) Hardware-Komponente	53

b) Software-Komponente	55
c) Zwischenergebnis	58
4. Genauer Begriffsumfang	58
a) Definition von „Spiel“	60
aa) Regeln	61
bb) Zweck und Funktion	63
(1) Darstellung der Diskussion	63
(2) Meinung des Verfassers der vorliegenden Arbeit	64
(3) Übersetzung vom Analogen in das Digitale	64
(4) Besonderheiten bzgl. der Normierung in einer Rechtsquelle	66
cc) Unproduktivität	67
dd) Aktivität vs. Produkt	68
ee) Außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend	69
ff) Menschlicher Spieler	70
gg) Wettkampf	71
hh) Spielende und Ziel	71
b) Zusammenfassung	72
5. Vom deskriptiven Begriff potenziell exkludierte Computerspiele	75
a) Computerspiele, die nicht (frei) vertrieben werden dürfen	75
b) Einordnung unter den deskriptiven Begriff	77
III. Wettkampf	78
1. Herleitung	78
2. Abgrenzung	81
a) Abgrenzung zum Glücksspiel	81
b) Abgrenzung zum nicht kompetitiven Gaming	84
aa) Spielimmanente Wettbewerbsstrukturen	84
bb) Spielexterne Wettbewerbsstrukturen	85
(1) Wettkämpfe auf derselben virtuellen Ebene	85
(2) Wettkämpfe auf verschiedenen (inhaltsgleichen) virtuellen Ebenen	86
E. Prüfung der Definition nach den Regeln der Definitionslehre	88
I. Gattungsbegriff und Unterbegriff	88
II. Kein Vorliegen eines Zirkelschlusses	89
III. Grundsatz der Eliminierbarkeit	89
IV. Grundsatz der Nichtkreativität	89
V. Konnex zum Telos der Rechtsquelle	89

VI. Ergebnis	90
F. Schreibweise	90
G. Ergebnis	92
Kapitel 2. eSport-Recht: de lege lata	95
A. Politische Aktivitäten in Deutschland bzgl. eSport	96
I. eSport-Recht auf Ebene des Bundes	97
1. Chronologische Darstellung	98
2. Koalitionsvertrag zur 19. Legislaturperiode des Deutschen Bundestags	100
a) „Wachsende Bedeutung“, „olympische Perspektive“ und „Vereins- und Verbandsrecht“	101
b) „Künftige vollständige Anerkennung als eigene Sportart“	102
3. Zusammenfassung der Aussagen der Bundesregierung in der 19. Legislaturperiode des Deutschen Bundestags	105
a) Was ist eSport und ist eSport Sport?	105
b) Gemeinnützigkeit	109
c) Einreisefituation für eSportler	111
d) Spitzenverband des deutschen eSports	112
e) Ministeriale Zuständigkeit und weitere eSport- spezifische Gesetze in der 19. Legislaturperiode	113
f) Sonstige Angelegenheiten	114
4. eSport-spezifische Rechtsnormen in der 19. Legislaturperiode des Deutschen Bundestags	115
a) § 22 Nr. 5 BeschV	115
aa) Immigrationsrechtliche Situation für eSportler vor Einführung des § 22 Nr. 5 BeschV	116
(1) Anwendbarkeit der jeweiligen Rechtsquellen	116
(2) Situation für freizügigkeitsberechtigte Ausländer	116
(3) Situation für nicht freizügigkeitsberechtigte Ausländer	117
(4) Relevanz des § 22 Nr. 5 BeschV	118
bb) Rechtssetzungsprozess des § 22 Nr. 5 BeschV	119

cc) Inhalt des § 22 Nr. 5 BeschV	121
(1) Sachlicher Anwendungsbereich: eSport	122
(a) Unmittelbarer Wettkampf zwischen menschlichen Spielern	125
(aa) Wettkämpfe auf verschiedenen (inhaltsgleichen) virtuellen Ebenen	126
(bb) Unmittelbarkeit	127
(cc) Beschaffenheit der Leistung („Präzisionssportart“)	127
(b) Unter festgelegten Regeln	129
(c) Unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen (an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen)	130
(d) Zwischenergebnis	132
(e) Mögliche weitere Einschränkung: „Erhebliche nationale oder internationale Bedeutung des ausgeübten eSports“ (§ 22 Nr. 5 lit. c BeschV)	134
(2) Persönlicher Anwendungsbereich: Person, die eSport berufsmäßig ausübt	136
(a) Berufsmäßigkeit	136
(b) Bestätigung der Berufsmäßigkeit durch Spitzenverband des eSports	137
(c) Trainer	138
(3) Weitere personenbezogene Einschränkungen (§ 22 Nr. 5 lit. a, b BeschV)	139
dd) Zusammenfassung	140
b) § 15 Abs. 3 RennwLottDV	141
aa) Steuerrechtliche Situation vor Einführung des § 15 Abs. 3 RennwLottDV	141
bb) Rechtssetzungsprozess des § 15 Abs. 3 RennwLottDV	143

cc)	Inhalt des § 15 Abs. 3 RennwLottDV	145
(1)	Sachlicher Anwendungsbereich: Wettkämpfe zwischen Menschen mithilfe von Computerspielen (bspw. „E-Sport“)	147
(a)	Begriffseinordnung	147
(b)	Begriffsbestimmung	148
(aa)	Gattungsbegriff: „Wettkämpfe zwischen Menschen mithilfe von Computerspielen“	148
(bb)	Unterbegriff „E-Sport“	150
(2)	Vergleich mit dem eSport-Begriff des § 22 Nr. 5 BeschV	154
dd)	Zusammenfassung	155
5.	20. Legislaturperiode des Deutschen Bundestags	156
6.	Zwischenergebnis	156
II.	eSport-Recht auf Ebene der Bundesländer	158
1.	Chronologische Darstellung	159
2.	Koalitionsverträge in den Bundesländern	160
a)	Koalitionsvertrag Schleswig-Holstein 2017	160
b)	Koalitionsvertrag Rheinland-Pfalz 2021	161
c)	Koalitionsvertrag Sachsen-Anhalt 2021	161
d)	Koalitionsvertrag Mecklenburg-Vorpommern 2021	162
e)	Koalitionsvertrag Berlin 2021	163
f)	Koalitionsvertrag Schleswig-Holstein 2022	163
g)	Koalitionsvertrag Nordrhein-Westfalen 2022	164
3.	Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland	165
a)	Rechtssetzungsprozess des Glücksspielstaatsvertrags 2021	165
b)	Inhalt der Erläuterungen zum Glücksspielstaatsvertrag	166
4.	Zwischenergebnis	168
B.	Kritik bzgl. der Arbeit der jeweiligen Normgeber	169
I.	Die Regelungsweise	169
1.	Maßstab: Sport	169
2.	Vergleichsobjekt eSport	172
3.	Ergebnis	175
II.	Fehlender Anwendungsbereich	175
1.	Sport im Sinne des § 15 Abs. 2 RennwLottDV	176

2.	Subsumtion von Wettkämpfen zwischen Menschen mithilfe von Computerspielen unter § 15 Abs. 2 RennwLottDV	176
	a) Anforderungen an die Körperlichkeit	177
	b) Anforderungen an die ethische Reinheit	178
	c) Anforderungen an die Glücksspielkomponente	178
	d) Anforderungen an das Ökosystem	178
	e) Zwischenergebnis	179
3.	Ergebnis	179
III.	Drohende Verfassungswidrigkeit	179
1.	Allgemeine Ausführungen zur Verfassungswidrigkeit der eSport-spezifischen Rechtssätze	180
	a) Voraussetzungen	180
	aa) Verfassungsverstoß durch den Staat (Art. 20 Abs. 3 GG)	180
	bb) Verstoß gegen Art. 3 GG	181
	(1) Eröffnung des Anwendungsbereichs des Art. 3 GG	182
	(2) Vorliegen einer Gleichbehandlung von Ungleichem oder einer Ungleichbehandlung von Gleichem	182
	(3) Sachliche Rechtfertigung	183
	cc) Verstoß gegen Prinzipien des Art. 20 GG	185
	dd) Vorrang der verfassungskonformen Auslegung	186
	b) Rechtsfolge	186
2.	Die verwendeten eSport-Definitionen	186
	a) Die Definition von „eSport“ in § 22 Nr. 5 BeschV	188
	aa) Telos des § 22 Nr. 5 BeschV	188
	bb) Unmittelbarer Wettkampf zwischen menschlichen Spielern	190
	(1) Ausschluss von Wettkämpfen auf verschiedenen (inhaltsgleichen) virtuellen Ebenen	191
	(a) Anwendungsbereich des Art. 3 GG	191
	(b) Ungleichbehandlung von wesentlich Gleichem	192
	(c) Sachliche Rechtfertigung	192
	(aa) Explizite Begründung des Normgebers	192

(bb) Konnex zum Telos der Rechtsquelle	193
(cc) Zwischenergebnis	194
(d) Verfassungskonforme Auslegung	194
(e) Zwischenergebnis	195
(2) Ausschluss von Wettkämpfen, die keine gleichzeitige und direkte Interaktion mit dem Gegner erfordern	195
(a) Anwendungsbereich des Art. 3 GG	195
(b) Ungleichbehandlung von wesentlich Gleichem	195
(c) Sachliche Rechtfertigung	196
(aa) Explizite Begründung des Normgebers	196
(bb) Konnex zum Telos der Rechtsquelle	196
(cc) Zwischenergebnis	197
(d) Verfassungskonforme Auslegung	198
(e) Zwischenergebnis	198
(3) Ausschluss von Wettkämpfen, die keine außerordentliche Präzision voraussetzen und sowohl eine geistige als auch eine soziale Herausforderung darstellen	198
(a) Anwendungsbereich des Art. 3 GG	199
(b) Ungleichbehandlung von wesentlich Gleichem	199
(c) Sachliche Rechtfertigung	199
(aa) Explizite Begründung des Normgebers	200
(bb) Konnex zum Telos der Rechtsquelle	200
(cc) Zwischenergebnis	200
(d) Verfassungskonforme Auslegung	201
(e) Zwischenergebnis	201
(4) Bestimmtheitsgrundsatz (Art. 20 Abs. 3 GG)	201
(5) Grundsatz der Klarheit des Gesetzes (Art. 20 Abs. 3 GG)	202
(6) Zwischenergebnis	204
cc) unter festgelegten Regeln	205
(1) Anwendungsbereich des Art. 3 GG	206

(2) Ungleichbehandlung von wesentlich Gleichem	206
(3) Sachliche Rechtfertigung	206
(a) Explizite Begründung des Normgebers	207
(b) Konnex zum Telos der Rechtsquelle	207
(c) Zwischenergebnis	208
(4) Bestimmtheitsgebot und Klarheit der Norm (Art. 20 Abs. 3 GG)	208
(5) Zwischenergebnis	208
dd) unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen (an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen)	208
(1) Anwendungsbereich des Art. 3 GG	209
(2) Ungleichbehandlung von wesentlich Gleichem	209
(3) Sachliche Rechtfertigung	210
(a) Explizite Begründung des Normgebers	210
(b) Konnex zum Telos der Rechtsquelle	210
(aa) Computerspiele ohne eine solche Spielprogrammierung, die Leistung messen und vergleichen kann	211
(bb) Computerspiele mit weitgehend programmfehlerhaftem Aufbau (bzw. ohne unverzügliche Behebung von Fehlern)	211
(cc) Computerspiele ohne reproduzierbaren Rahmen	213
(c) Zwischenergebnis	215
(d) Verfassungskonforme Auslegung	215
(4) Bestimmtheitsgebot und Klarheit der Norm (Art. 20 Abs. 3 GG)	215
(5) Zwischenergebnis	215
ee) Anforderungen an den dargestellten Inhalt der Computerspiele	216
ff) Ergebnis	216
b) Die Definition von „E-Sport“ in § 15 Abs. 3 RennwLottDV	217
aa) Telos des § 15 Abs. 3 RennwLottDV	218
bb) Prüfung der Verfassungsmäßigkeit	219

c) Ergebnis	221
3. § 22 Nr. 5 BeschV: Trainer	221
a) Anwendungsbereich des Art. 3 GG	221
b) Ungleichbehandlung von wesentlich Gleichem	221
c) Sachliche Rechtfertigung	223
aa) Explizite Begründung des Normgebers	223
bb) Konnex zum Telos der Rechtsquelle	223
cc) Zwischenergebnis	224
d) Verfassungskonforme Auslegung	224
e) Bestimmtheitsgebot und Klarheit der Norm (Art. 20 Abs. 3 GG)	225
f) Ergebnis	225
4. Ergebnis	225
IV. Fehlende Praxistauglichkeit	225
1. Notwendiges Mindestbruttogehalt	226
2. Spitzenverbandsregelung	228
3. Ergebnis	229
V. Ergebnis	229
VI. Drohende Folgen	230
C. eSport-Recht im internationalen Kontext	231
I. Anerkennung von eSport als Sport	232
II. eSport-spezifische Regulierung	232
1. Stadium 1: eSport-Strategie	232
2. Stadium 2: Gesetzlich verankerte Förderstruktur	235
3. Stadium 3: eSport-spezifische Regulierung	236
4. Zwischenergebnis	240
III. Die Europäische Union	241
1. Europäische Kompetenzen für Sport	241
2. Entwicklungen im Bereich eSport	243
D. Ergebnis	245
Kapitel 3. eSport-Recht: de lege ferenda	247
A. Möglichkeit 1: Keine expliziten Regelungen für eSport	247
I. Ist eSport Sport?	248
II. Ist ein bestimmter eSport-Titel Sport im Sinne einer bestimmten Norm?	249
1. Der jeweilige eSport-Titel	250
2. Die jeweilige Sport-Norm	250
a) Körperliches Element	250

b) Ethisches Element	252
c) Glücksspielbezogenes Element	255
d) Ökosystembezogenes Element (vor allem die Machtstellung des Publishers)	256
III. Zwischenergebnis	261
B. Möglichkeit 2: Explizite Regelungen für den eSport	262
I. Übernahme des Sportrechtssystems für eSport	262
1. Das Ökosystem Sport	263
a) Entwicklung	263
b) Aufbau des Verbandssystems	263
c) Aufbau des Wettbewerbssystems	267
d) Rechtliche Grundlagen	268
2. Die Ökosysteme im eSport	269
a) Entwicklung	269
b) Die Ökosysteme im eSport	270
aa) Aufbau	270
bb) Die Rolle des Publishers im eSport	274
cc) Die Rolle der Verbände im eSport	276
3. Weitere Unterschiede zwischen traditionellem Sport und eSport	279
4. Auswirkungen in rechtlicher Hinsicht	280
5. Zwischenergebnis	281
II. Eigenes System	281
1. Regelungsmöglichkeiten	281
a) Möglichkeit 1: Fiktion bzgl. bereits bestehender Tatbestandsmerkmale	282
b) Möglichkeit 2: Eigene Regelung mit Konnex bzgl. bereits bestehender Tatbestandsmerkmale	285
c) Möglichkeit 3: Eigene Regelung (mit etwaigem digitalem Konnex)	286
d) Weitere zwingende Voraussetzung: Rechtliche Trennung von eSport und traditionellem Sport	286
e) Zwischenergebnis	287
2. Umsetzung der bevorzugten Regelungsweise anhand von Beispielen	288
a) § 22 Nr. 5 BeschV	289
b) § 15 Abs. 3 RennwLottDV	291
c) § 52 AO	292

C. Bewertung der Normierung von „eSport“ und „Sport“ in Rechtsquellen	292
D. Ergebnis	294
Fazit	296
Literaturverzeichnis	301