

Beiträge zum Sportrecht

Band 73

E-Sport und Sport

**Organisation – Rechtsgefüge –
Gemeinnützigkeit – Jugendschutz**

Von

Christopher Bissel



Duncker & Humblot · Berlin

CHRISTOPHER BISSEL

E-Sport und Sport

Beiträge zum Sportrecht

Herausgegeben von
Kristian Kühl, Udo Steiner
und Klaus Vieweg

Band 73

E-Sport und Sport

Organisation – Rechtsgefüge –
Gemeinnützigkeit – Jugendschutz

Von

Christopher Bissel



Duncker & Humblot · Berlin

Die Fakultät für Rechtswissenschaft der Universität Regensburg
hat diese Arbeit im Jahr 2025 als Dissertation angenommen.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten
© 2026 Duncker & Humblot GmbH, Berlin
Satz: L101 Mediengestaltung, Fürstenwalde
Druck: Prime Rate Zrt., Budapest, Ungarn

ISSN 1435-7925
ISBN 978-3-428-19783-5 (Print)
ISBN 978-3-428-59783-3 (E-Book)

Gedruckt auf alterungsbeständigem (säurefreiem) Papier
entsprechend ISO 9706 ☺

Verlagsanschrift: Duncker & Humblot GmbH, Carl-Heinrich-Becker-Weg 9,
12165 Berlin, Germany | E-Mail: info@duncker-humblot.de
Internet: <https://www.duncker-humblot.de>

Inhaltsverzeichnis

A. Einleitung	17
B. Grundlegung: Rechtstatsächliche Bestandsaufnahme des E-Sports	20
I. Das Massenphänomen E-Sport	20
1. Stellenwert des E-Sports	20
a) Gesellschaftliche Relevanz	20
b) Wirtschaftliche Relevanz	22
2. Begriffliche Auseinandersetzung	23
a) Herkunft des Begriffes E-Sport	23
b) Definition des eSport-Bund Deutschland	25
c) Weitere Definitionsansätze	27
aa) Definition der <i>International ESports Federation</i>	27
bb) Definition von Timo Schöber	27
cc) Definition von Jörg Müller-Lietzkow	28
d) Definitionsmerkmale	29
e) Begriffliche Abgrenzungen	31
aa) Gaming	31
bb) Glücksspiel	32
3. Genres des E-Sports	32
a) MOBA	33
b) RTS	33
c) First-Person-Shooter	34
d) Sportartensimulationen	35
e) Weitere Spieltitle	36
II. Die Ausübung von E-Sport in der Praxis	37
1. Akteure des E-Sports	38
a) Publisher	38
b) Ligen bzw. Veranstalter	39
c) Clans	41
d) E-Sportler	42
2. Ausübungsformen	43
a) Amateurbereich	44
b) Leistungsorientierter Bereich	45
III. Die verbandsrechtliche Organisationsstruktur des E-Sports	46
1. Verbandspyramide des klassischen Wettkampfsports	46
2. Verbandslandschaft des E-Sports	48
3. Vergleichende Betrachtung und Bewertung	49

C. Kapitel 1: Die Qualifikation des E-Sports als Sport im Rechtssinn	52
I. Problemstellung und Gang der Untersuchung	52
II. Die Förderung des Sports als Staatsziel	53
1. Die Bedeutung des Sports	53
2. Verfassungsrang des Sports	55
3. Sportförderung als Staatsaufgabe	57
III. Öffentlicher Diskurs über die Anerkennung des E-Sports und politische Initiativen	60
1. Öffentliche Diskussion	60
2. Bemühungen auf politischer Ebene	62
a) Koalitionsvertrag 2018	62
b) Koalitionsvertrag 2021	62
c) Aktueller Stand der politischen Bemühungen	63
IV. Rechtliche Rahmenbedingungen einer Anerkennung des E-Sports als Sport	64
1. Kein öffentlich-rechtliches Anerkennungsverfahren	64
2. Rechtliche und tatsächliche Anerkennung des E-Sports als Sportart	65
a) Die Autonomie des Sports und deren Bedeutung für eine Aner- kennung des E-Sports	65
b) Status quo einer Anerkennung des E-Sports durch den organisier- ten Sport	68
aa) <i>DOSB</i> als Dachverband	68
bb) Position des <i>DOSB</i> zum E-Sport	69
3. Zusammenfassende Erkenntnisse	71
V. E-Sport und der Sportbegriff des geltenden Rechts	71
1. „Sport“ als Begriff außerhalb der Rechtswissenschaft	72
a) Sprachliche Wortherkunft	72
b) Verwendung im alltäglichen Sprachgebrauch	72
c) Definitionsansätze aus anderen Wissenschaften	73
aa) „Nicht-Theorie“ von Seymour Kleinmann	73
bb) Sportwissenschaftlicher Ansatz von Claus Tiedemann	74
cc) Handwörterbuch der Sozialwissenschaften	75
dd) Ergebnis	76
2. Sport als Begriff im deutschen Recht	77
a) Notwendigkeit einer juristischen Begriffsbildung	77
b) Rechtsmethodische Vorüberlegungen	78
aa) Allgemeines zur juristischen Begriffsbildung	78
bb) Primat der teleologischen Begriffsbildung	79
cc) Der Grundbegriff als Bedeutung des Regelfalls	80
dd) Definitionskompetenz	80
ee) Übertragung der Erkenntnisse auf den Untersuchungsgegen- stand	82
c) Bestandsaufnahme bzgl. des Sportbegriffs im Recht	82

aa) Ausgangspunkt der Bestandsaufnahme	82
bb) Der Sportbegriff in Gesetz, Rechtsprechung und Literatur . . .	83
(1) Jugendarbeitsschutzgesetz	83
(2) Anti-Doping Gesetz	84
(3) 18. Bundesimmissionsschutzverordnung	86
(4) Strafgesetzbuch	87
(5) Gewerbeordnung	88
(6) Abgabenordnung	89
(7) Rennwett- und Lotteriegesetz	90
(8) Exkurs: Rechtsprechung des EuGH	92
cc) Weitere Ansätze zum Verständnis des juristischen Sportbegriffs	93
(1) Verständnis bei Ketteler	93
(2) Verständnis bei Pfister & Fritzweiler	94
(3) Verständnis des organisierten Sports	95
dd) Ergebnis	97
d) Erkenntnisse zum Verständnis des Sportbegriffs nach geltendem Recht	97
aa) Sport als Typusbegriff	97
bb) Untermerkmale des Typus „Sport“	99
3. Beurteilung des E-Sports anhand der Untermerkmale des Typus „Sport“	100
a) Körperlich-motorische Betätigung	100
b) Wettkampf bzw. Leistungsstreben	102
c) Organisationsstruktur inklusive einheitlichem Regelwerk	102
d) Selbstzweck bzw. Unproduktivität der Betätigung	103
e) Ethische Integrität	104
f) Anerkennung durch die Gesellschaft und/oder den organisierten Sport	106
g) Ergebnis	107
VI. Zusammenfassende Ergebnisse	107
D. Kapitel 2: E-Sport und die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit	109
I. Problemstellung und Stand der Diskussion	109
II. Fallbeispiel: E-Sport Leipzig e. V.	111
III. Allgemeines zum Gemeinnützigkeitskonzept	112
1. Grundgedanke und Struktur des Gemeinnützigkeitsrechts	112
2. Vorteile des Status einer gemeinnützigen Körperschaft	114
a) Rechtliche Vorteile	114
b) Ideeller Vorteil	115
3. Gemeinnützigkeit nach § 52 AO	116
a) Klauseln des § 52 Abs. 1 AO	116
aa) Bedeutung des Gemeinnützigkeitsbegriffs	116

bb) Förderung der Allgemeinheit	119
cc) Förderung auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet	120
b) Katalog des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO	120
aa) Förderung der Jugendhilfe	122
bb) Förderung von Kunst und Kultur	122
cc) Förderung des Sports	123
(1) Sport als Gemeinwohlförderung	123
(2) Förderung des Sports als unzulässige „Freizeitförderung“	124
IV. Anwendung auf den E-Sport	126
1. Einordnung des E-Sports in den Katalog des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO	126
a) E-Sport als Jugendförderung im Sinne des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO	126
b) E-Sport als Kulturförderung im Sinne des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 5 AO	127
c) E-Sport als Sportförderung im Sinne des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO	129
aa) Sportbegriff der Abgabenordnung	129
(1) Historische Auslegung des § 52 AO	129
(2) Rechtsprechung der Finanzgerichtsbarkeit	133
(3) Zwischenergebnis	135
bb) Subsumtion des E-Sports	136
(1) Allgemeine Definition des Sports	136
(2) Förderung der körperlichen Ertüchtigung	139
cc) Zwischenergebnis	142
d) Zusammenfassende Erkenntnisse	143
2. Förderung des E-Sports anhand der Öffnungsklausel § 52 Abs. 2 Satz 2 und 3 AO	143
a) Anforderungen an die Anwendbarkeit der Öffnungsklausel	144
b) Prüfung des E-Sports anhand der Öffnungsklausel	146
aa) Wesensgleichheit mit dem Sport § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO	146
bb) Wesensgleichheit mit dem Schachsport § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO	148
(1) Einordnung der rechtlichen Fiktion zugunsten des Schachsports	148
(2) Vergleichbarkeit von Schach und E-Sport	151
(a) Erhebliche intellektuelle Anstrengungen	151
(b) Weitestgehende Abwesenheit von Zufallselementen	153
(3) Ergebnis	158
cc) Wesensgleichheit mit dem Modellflug § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 23 AO	158
3. Möglichkeiten der Ausübung von E-Sport im gemeinnützigen Verein de lege lata	160

a) E-Sport-Abteilung im gemeinnützigen (Sport-)Verein	160
b) E-Sport-Angebot unter anderem gemeinnützigen Zweck	163
4. Zusammenfassende Erkenntnisse	165
V. Mögliche zukünftige Implementierung des E-Sports in das Gemeinnützigkeitsrecht	166
1. Förderung der Allgemeinheit durch E-Sport	167
a) Notwendigkeit einer Abwägung gemäß § 52 Abs. 1 Satz 1 AO	167
b) Gemeinwohlförderliche Aspekte	168
aa) Förderung der Inklusion	168
bb) Schulung der Medienkompetenz	169
cc) Förderung des sozialen Miteinanders	170
dd) Förderung der kognitiven Leistungsfähigkeit	172
c) Gemeinwohlschädliche Aspekte des E-Sports	174
aa) Negative gesundheitliche Auswirkungen	174
(1) Mögliche physische Auswirkungen	174
(2) Mögliche psychische Auswirkungen	176
bb) Problematische Spielinhalte	181
(1) Ethische Wertevorstellungen des Gemeinnützigkeitsrechts	181
(2) Anwendung auf Spielinhalte im E-Sport	182
d) Zusammenfassende Abwägung	186
2. Möglichkeiten zur Aufnahme des E-Sports in das Gemeinnützigkeitsrecht	188
a) Aufweichung des Sportbegriffs der Abgabenordnung	188
b) Ausdrückliche Verankerung im Katalog des § 52 Abs. 2 AO	191
3. Ausblick und Handlungsempfehlungen	192
VI. Zusammenfassende Erkenntnisse	196
E. Kapitel 3: E-Sport und Jugendschutz	198
I. Jugendschutzrechtliche Problemstellungen im E-Sport	198
II. Jugendschutz als Staatsaufgabe	199
1. Verfassungsrechtliche Herleitung	199
2. Wirkbereiche des Jugendschutzes	201
III. Jugendarbeitsschutz	202
1. Bedeutung des Jugendarbeitsschutzes im E-Sport	202
2. Öffentlich-rechtlicher Charakter des Jugendarbeitsschutzes	204
3. Geltungsbereich des Jugendarbeitsschutzgesetzes	205
a) Beschäftigung als Arbeitnehmer § 1 Abs. 1 Nr. 2 JArbSchG	206
b) Beschäftigung mit sonstigen Dienstleistungen § 1 Abs. 1 Nr. 3 JArbSchG	207
aa) Tätigwerden in abhängiger Stellung auf Weisung eines anderen	207
bb) Verfolgen eines wirtschaftlichen Zwecks	209

4. Arbeitstätigkeit minderjähriger E-Sportler	210
a) Tätigkeitsprofil eines E-Sportlers	210
b) Arbeitszeit im Sinne des § 4 JArbSchG	212
5. Die Beschäftigung von Kindern nach dem Jugendarbeitsschutzgesetz	213
a) Relevanz im Bereich E-Sport	213
b) Verbot der Kinderarbeit § 5 Abs. 1 JArbSchG	213
c) Ausnahmen vom grundsätzlichen Verbot der Kinderarbeit	214
aa) Ausnahmen nach § 5 Abs. 2 JArbSchG	214
bb) Ausnahmen nach § 5 Abs. 3 JArbSchG i. V. m. § 2 Abs. 1 Nr. 4 KindArbSchV	214
cc) Ausnahmen nach § 6 JArbSchG	215
d) Zusammenfassende Erkenntnisse	217
6. Die Beschäftigung Jugendlicher nach dem JArbSchG	218
a) Gesetzlicher Rahmen der zulässigen Beschäftigung Jugendlicher	218
aa) Arbeitszeitrahmen	218
bb) Verbot der Abend- und Nachtarbeit	218
cc) Verbot der Wochenendarbeit	219
b) Ausnahmeregelungen vom Jugendarbeitsschutz	219
aa) Ausnahme nach § 14 Abs. 7 JArbSchG	220
(1) E-Sportler als Sportler im Rahmen von Sportveranstaltungen	220
(2) E-Sport als andere Aufführung	222
bb) Ausnahme nach § 16 Abs. 2 und § 17 Abs. 2 JArbSchG	224
(1) E-Sport als Beschäftigung beim Sport	224
(2) E-Sport als andere Aufführung	225
c) Wertende Betrachtung und Überlegungen de lege ferenda	226
IV. Jugendmedienschutz	228
1. Risikoprofil im E-Sport und Problemstellung	228
2. Normative Grundlagen des Jugendmedienschutzes	230
a) Gesetzgebungskompetenz für Jugendmedienschutz	230
b) Jugendschutzgesetz	232
c) Jugendmedienschutz-Staatsvertrag	233
3. Kategorisierung von Angeboten im normativen Jugendmedienschutz	235
a) Jugendgefährdende Angebote	235
b) Entwicklungsbeeinträchtigende Angebote	236
4. Auswirkungen auf den E-Sport	239
a) Schutz des aktiven E-Sportlers	239
aa) Erwerb von Videospielen	239
bb) Teilnahme an E-Sport-Wettkämpfen	240
b) Schutz passiver Konsumenten von E-Sport	242
aa) Bewegtbildangebote mit E-Sport-Bezug	242
bb) Juristische Einordnung	243

(1) Anwendbarkeit und Adressaten des Jugendmedienschutz- Staatsvertrags	243
(2) Pflicht zur Wahrnehmungerschwernis	245
(3) Einfluss des Herkunftslandprinzips	247
(4) Unterscheidung von aktivem Spielen und passivem Zuschauen	249
5. Wertende Zusammenfassung der Erkenntnisse	252
V. Jugendschutz bei E-Sport-Events vor Ort	254
1. Veranstaltungsorte als Spielhallen im Sinne des § 6 JuSchG	255
2. E-Sport-Events als Filmveranstaltungen im Sinne des § 11 JuSchG ..	257
3. E-Sport-Events als jugendgefährdende Veranstaltungen im Sinne des § 7 JuSchG	258
4. Sonstige Beschränkungen nach dem Jugendschutzgesetz	261
5. Zusammenfassende Erkenntnisse	261
F. Zusammenfassung der Ergebnisse	263
G. Schlussbemerkung und Ausblick	269
 Literatur und sonstige Quellen	 271
Sachwortverzeichnis	283

Abkürzungsverzeichnis

a. F.	alte Fassung
AEO	Anwendungserlass zur Abgabenordnung
AntiDopG	Anti-Doping Gesetz
AO	Abgabenordnung
ArbZG	Arbeitszeitgesetz
ARP	Arbeitsschutz in Recht und Praxis (Zeitschrift)
AWaffV	Allgemeinen Waffengesetz-Verordnung
BeschV	Beschäftigungsverordnung
BFH	Bundesfinanzhof
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGH	Bundesgerichtshof
BHV	Bayerischer Handballverband
BImSchG	Bundesimmissionsschutzgesetz
BRZ	Berliner Rechtszeitschrift
BVerfG	Bundesverfassungsgericht
BVerwG	Bundesverwaltungsgericht
BzKJ	Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz
CDU	Christlich Demokratische Union Deutschlands
CR	Computer und Recht (Zeitschrift)
CSU	Christlich-Soziale Union in Bayern
DDG	Digitale-Dienste-Gesetz
DHB	Deutscher Handballbund
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
DÖV	Die Öffentliche Verwaltung (Zeitschrift)
DSB	Deutscher Sportbund (Vorgängerorganisation DOSB)
DStJG	Veröffentlichungen der Deutschen Steuerjuristischen Gesellschaft (Buchreihe)
DStR	Deutsches Steuerrecht (Zeitschrift)
Dtsch Z Sportmed	Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin (Zeitschrift)
e. V.	eingetragener Verein
ESBD	eSport-Bund Deutschland
ESL	Electronic Sports League
EStG	Einkommensteuergesetz

EuGH	Europäischer Gerichtshof
FDP	Freie Demokratische Partei
FG	Finanzgericht
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
GewStG	Gewerbesteuergesetz
GG	Grundgesetz
ggf.	gegebenenfalls
GmbH	Gesellschaft mit beschränkter Haftung
HGB	Handelsgesetzbuch
i. S. d.	im Sinne des
i. S. v.	im Sinne von
i. V. m.	in Verbindung mit
IESF	International ESports Federation
IGD	Internet Gaming Disorder
IHF	International Handball Federation
insb.	insbesondere
IOC	Internationales Olympisches Komitee
JArbSchG	Jugendarbeitsschutzgesetz
JMStV	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
JURA	Juristische Ausbildung (Zeitschrift)
JuSchG	Jugendschutzgesetz
KG	Kommanditgesellschaft
KindArbSchV	Kinderarbeitsschutzverordnung
KJM	Kommission für Jugendmedienschutz
KStG	Körperschaftssteuergesetz
merz	medien + erziehung (Zeitschrift)
MOBA	Multi Online Battle Arena (Spielgenre)
NdsVBl.	Niedersächsische Verwaltungsblätter (Zeitschrift)
NJW	Neue Juristische Wochenschrift (Zeitschrift)
npoR	Zeitschrift für das Recht der Non Profit Organisationen (Zeitschrift)
NZA	Neue Zeitschrift für Arbeitsrecht (Zeitschrift)
NZS	Neue Zeitschrift für Sozialrecht (Zeitschrift)
PvE	Player vs. Environment
PvP	Player vs. Player
RennwLottDV	Rennwett- und Lotteriegesetz-Durchführungsverordnung
RennwLottG	Rennwett- und Lotteriegesetz
RT	Rechtstheorie (Zeitschrift)

RTS	Real-Time Strategy (Spielgenre)
SGB V	Fünftes Buch Sozialgesetzbuch
SGB VIII	Achtes Buch Sozialgesetzbuch
sog.	sogenannt
SPD	Sozialdemokratische Partei Deutschlands
SportR-HdB	Praxishandbuch Sportrecht
SpuRt	Sport und Recht (Zeitschrift)
StAnpG	Steueranpassungsgesetz
StGB	Strafgesetzbuch
u. a.	unter anderem
UrhG	Urheberrechtsgesetz
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
UStG	Umsatzsteuergesetz
v. a.	vor allem
WaffG	Waffengesetz
WESA	World eSports Association
z. B.	zum Beispiel
ZUR	Zeitschrift für Umweltrecht (Zeitschrift)

A. Einleitung

Die Geburtsstunde der Videospiele wird auf das Jahr 1958 datiert. Der Physiker William Higinbotham, der in den Vereinigten Staaten am Brookhaven National Laboratory arbeitete, hatte bemerkt, dass sich die Besucher seiner Forschungseinrichtung nicht immer für die Wissenschaft der Physik begeistern ließen, da es seiner Ansicht nach an interaktiven Elementen fehlte. Um diesem Desinteresse entgegenzuwirken, entwickelte er das Spiel *Tennis For Two*. Es gilt heute als erstes Videospiel zu Unterhaltungszwecke. Die technische Infrastruktur dafür lieferten die Analogcomputer seines Laboratoriums, die normalerweise als Mess- und Analyseinstrumente genutzt wurden. Das Spiel hatte einen minimalistischen Aufbau: Zwei Spieler mussten sich einen Leuchtpunkt, der einen Tennisball darstellen sollte, auf dem Bildschirm hin- und her schlagen. Diese Attraktion begeisterte. Jugendliche standen stundenlang Schlange, um das Spiel ausprobieren zu können.¹

Ausgehend von diesen bescheidenen Anfängen begaben sich Videospiele in den folgenden Jahrzehnten, unterstützt durch die fortschreitende Digitalisierung der Gesellschaft, auf einen beispiellosen Siegeszug. Sie sind heute das wahrscheinlich bedeutendste Unterhaltungsmedium unserer Zeit. „Zocken“ ist in der Mitte der Gesellschaft etabliert und begeistert alle Bevölkerungsschichten. Spätestens mit der Verbreitung des Breitband-Internets nach der Jahrtausendwende entwickelte sich zudem eine globale Szene von Spielern, die das Spielen von Videospiele nicht nur als bloßen Zeitvertreib, sondern vielmehr als ernsthaften Wettbewerb untereinander verstanden. Dieses wett-kampfbasierte Spielen ist heute unter dem Namen E-Sport² bekannt und hat ebenfalls seinen festen Platz im Gaming-Kosmos gefunden. Berufs-E-Sportler sind inzwischen keine Seltenheit mehr, Turnierveranstalter schreiben Millionen-summen an Preisgeldern aus und E-Sport Events ziehen tausende Zuschauer an. Vorläufiger Höhepunkt dieser steilen Entwicklung war die Verkündung des Internationalen Olympischen Komitees, dass im Jahr 2027 zum

¹ Lischka, Spielplatz Computer, S. 19 ff.

² Zum E-Sport finden sich verschiedene Schreibweisen u. a. „eSport“ oder „Esport“. Für diese Arbeit wird der offiziellen Schreibweise des Duden gefolgt: vgl. E-Sport | Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Herkunft, Duden, https://www.duden.de/rechtschreibung/E_Sport (zuletzt abgerufen am 21. 3. 2025).

ersten Mal die „Olympische eSport Spiele“ stattfinden werden.³ E-Sport verkörpert eines der größten Massenphänomene des digitalen Zeitalters. Das Zusammenspiel finanzieller Interessen und gesellschaftlicher Etablierung führt dazu, dass sich auch juristische Konflikte ergeben. So ist der E-Sport inzwischen als eigenständigen Gegenstand des Rechts anzusehen.

E-Sport ist eine Disziplin, die sich in vielerlei Hinsicht von traditionellen Sportarten unterscheidet und nicht als historisch gewachsene Sportart betrachtet werden kann. Es handelt sich um ein Phänomen *sui generis*, das nicht nur durch seine digitale Natur neue Herausforderungen für die rechtliche Betrachtung aufwirft. Noch sind viele der damit verbundenen Rechtsfragen ungelöst, sowohl der Gesetzgeber als auch die Rechtsprechung haben bislang nicht abschließend geklärt, wie E-Sport rechtlich zu behandeln ist. Es stellt sich daher grundsätzlich die Frage, wie sich E-Sport in das bestehende Rechtssystem integrieren lässt. Dieses Problem betrifft nicht nur die Bereiche des Zivil- und Strafrechts, sondern auch das öffentliche Recht. Gerade die öffentlich-rechtliche Dimension scheint – trotz zahlreicher offener Fragestellungen – bisher am wenigsten Beachtung gefunden zu haben. Vor diesem Hintergrund widmet sich die vorliegende Arbeit im Schwerpunkt der eingehenden Untersuchung zentraler Fragestellungen des öffentlichen Rechts im Kontext des E-Sports. Ziel ist es, diese Fragestellungen zu beleuchten und eine fundierte rechtliche Einschätzung *de lege lata* sowie – soweit möglich – Handlungsempfehlungen zu formulieren.

Die rechtliche Analyse wird auf drei Problemstellungen begrenzt, die die größte Praxisrelevanz aufweisen und zentral für eine langfristige Etablierung des E-Sports sind. Diese sind im Einzelnen:

- *Die Qualifikation des E-Sports als Sport im Rechtssinn:* Die Anerkennung des E-Sports als Sport im rechtlichen Sinne ist von zentraler Bedeutung, da der organisierte Sport sowie dessen staatliche Förderung Verfassungsrang genießen. Die rechtlichen Rahmenbedingungen für eine solche Anerkennung sind jedoch bislang nicht eindeutig geklärt. Sollte der E-Sport bereits unter den aktuellen juristischen Sportbegriff *de lege lata* subsumiert werden können, wären sportspezifische Vorschriften unmittelbar anwendbar, was auch die staatliche Förderung des Sports auf den E-Sport erstrecken würde.
- *E-Sport und die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit:* Die Frage, ob der E-Sport die Anforderungen an die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit nach den §§ 51 ff. der Abgabenordnung erfüllt, ist entscheidend für die langfristige Etablierung eines nachhaltigen Vereinswesens im E-Sport. Insbesonde-

³ Erste Olympische Esports-Spiele 2027 in Riad, Sportschau, <https://www.sportschau.de/olympia/erste-olympische-esports-spiele-2027-in-riad,olympia-e-sport-104.html> (zuletzt abgerufen am 21.3.2025).

re gilt es zu untersuchen, ob der E-Sport nach geltendem Recht bereits als gemeinnützig qualifiziert werden kann, vor allem im Hinblick darauf, ob er unter den Katalogzweck des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 der Abgabenordnung und den dortigen Sportbegriff fällt. Sollte dies verneint werden, bleibt offen und ist zu klären, ob der E-Sport die Voraussetzungen für eine zukünftige Implementierung in das Gemeinnützigkeitsrecht erfüllt.

- *E-Sport und Jugendschutz*: E-Sport fasziniert ganz besonders Minderjährige, sowohl als aktive Spieler als auch als Fans und Rezipienten, was im Hinblick auf den Jugendschutz verschiedene Probleme aufwirft. Dazu gehören Fragen des Jugendarbeitsschutzes im leistungsorientierten Bereich sowie der Jugendmedienschutz, insbesondere im Hinblick auf entwicklungsgefährdende Spielinhalte und die Verbreitung von E-Sport-Bewegtbildangeboten in Internet und Rundfunk. Darüber hinaus können auch vor Ort stattfindende E-Sport-Events jugendschutzrechtliche Herausforderungen mit sich bringen. Es stellt sich daher die Frage, ob das geltende Recht ausreichenden Schutz für Kinder und Jugendliche bietet und inwiefern der normative Jugendschutz den Besonderheiten des E-Sports gerecht wird.

Bevor die rechtlichen Fragestellungen behandelt werden, erfolgt in einem einleitenden Kapitel eine Bestandsaufnahme des E-Sports und seiner organisatorischen Strukturen. Diese Grundlegung dient dazu, für den weiteren Fortgang der Arbeit einen umfassenden Überblick zu verschaffen und die späteren rechtlichen Herausforderungen im Kontext des E-Sports nachvollziehbar zu machen.