

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 |