

# 1. Zur Begriffsbestimmung – Was bleibt vom bisherigen Diskurs?

*Nicolas Thöne*

## A. Einleitung

Wenn von eSport (oder E-Sport oder Esport; dazu s. unten IV. Trivia) gesprochen wird, kommen die Beiträge dazu meistens aus einem von zwei Lagern: Auf der einen Seite gibt es die eSport-Affinen. Sie sind unter Umständen selbst Teil der Branche, Fan oder auch nur Gelegenheitszuschauernde. Auf der anderen Seite gibt es Personen, die dem eSport eher kritisch gegenüberstehen. Sie lehnen die Förderung oder eine Anerkennung ab. Der unregulierte Metabereich, in dem sich eSport befindet, ist ihnen ganz recht. Sie befürchten eine Desozialisierung der Jugend, wenn eSport gesellschaftsfähig würde.

## I. Wie ist der aktuelle Stand im Diskurs zum Begriff eSport?

Um sich der Diskussion sachlich zu nähern, bedarf es einer grundlegenden Arbeitsdefinition des Begriffs eSport. Was bedeutet eSport überhaupt? Diese Frage ist nicht neu, doch gibt es bisher keine verbindliche, allgemein anerkannte Definition.<sup>1</sup> Hervorzuheben ist an dieser Stelle das kürzlich erschienene Werk von *Nothelfer*, in dem er eine deskriptive Definition herausarbeitet, die zum Konsens werden könnte.<sup>2</sup> Ein weiterer Beitrag zur allgemeinen Begriffsbestimmung wäre somit überflüssig. Daher werden an dieser Stelle die verschiedenen Definitionsansätze zusammengefasst, gemeinsame Merkmale identifiziert und insbesondere offene Fragen beleuchtet. Kurzum: Wie ist der aktuelle Stand im Diskurs zum Begriff eSport?

---

1 *Daum*, E-Sport – Eine Definition, *SpoPrax* 2023, 96; *Maties/Nothelfer*, *ZfWG* 2021, 128 (129); *Wagner*, On the Scientific Relevance of eSports, 2006, abrufbar unter: [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports) (zuletzt eingesehen am: 30.04.2023); *Marelić/Vukušić*, E-sports: Definition and social implications, *EQOL Journal* 2019, 47 (50).

2 *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 92.

## II. Nicht: Ist eSport Sport?

Häufig schließt sich daran die Frage an, ob eSport denn Sport sei. Gemeint ist damit, ob das Phänomen eSport als Teil des traditionellen, nicht digitalen Sports (bspw. Fußball, Leichtathletik oder Schwimmen) verstanden werden kann oder soll.<sup>3</sup> Diese hoch umstrittene, gesellschaftlich und philosophisch sehr interessante Frage soll jedoch an dieser Stelle nicht beantwortet werden; es wird allenfalls ein Ausblick in diese Richtung gegeben (s. F. Ausblick).

## II. Auch nicht: Ist eSport trotzdem gemeinnützig?

Wenn die Frage nach der Zugehörigkeit zum traditionellen Sport verneint wird, stellt sich im Anschluss die Frage, ob die Ziele und Potenziale des eSports nicht dennoch förderungswürdig sind. Auch wenn eSport und Sport sehr verschieden sind und eine Förderung des eSports als Sport i.S.d. § 52 Abs. 2 S. 1 Nr. 21 AO nicht leicht zu begründen wäre, käme noch eine Fiktion,<sup>4</sup> ein neuer anerkannter Zweck oder eine Erklärung als gleichermaßen gemeinnützig i.S.d. § 52 Abs. 2 S. 2, 3 AO in Betracht. Aber auch diese Frage soll hier nicht ausführlich behandelt werden.<sup>5</sup>

## IV. Trivia

Die Schreibweisen für das gegenständliche Thema sind bisher uneinheitlich. Das Kompetenzzentrum eSport der Universität Hannover (Ke§H), welches diese Schriftenreihe herausgibt, bedient sich hierbei der in Europa vorherrschenden Schreibweise eSport, die hier nun auch zugrunde gelegt wird. Andere Schreibweisen wie „esport[s]“, „E-Sport[s]“ oder „e-sport[s]“ (teilweise auch mit „s“ am Ende im anglo-amerikanischen Raum) sind dadurch nicht weniger richtig, nur weniger gängig in Europa.<sup>6</sup>

3 Einschlägige Literatur zu dieser Frage: s. unten F. Ausblick I. Ist eSport Sport?

4 So bspw. beim Schach, vgl. § 52 Abs. 2 S. 1 Nr. 21 a. E.: „Schach gilt als Sport“.

5 Weitere Ausführungen unter F. II.

6 Scholz, eSports is business – management in the world of competitive gaming, Cham 2019, 8; Nothelfer, 2022, S. 90 f.; Cooke, The Associated Press has ended the esports vs eSports debate, abrufbar unter: <https://esportsinsider.com/2017/03/associated-press-ended-esports-vs-esports-debate> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023); anders: Dudenre-

## B. Notwendigkeit und Grenzen einer Definition

Braucht es denn überhaupt eine einheitliche Definition, wenn es nicht einmal eine einheitliche Schreibweise gibt? Ja! Wie *Nothelfer* richtig feststellt, ist eine weltweit einheitliche Schreibweise nicht zwingend nötig, wohl aber ein einheitliches Verständnis, was sich hinter dem Begriff verbirgt. Nur so kann klar abgegrenzt werden, welche Tätigkeit bzw. Sachverhalte von dem Phänomen eSport erfasst werden und welche nicht.<sup>7</sup> Gerade auch die zahlreichen verwandten Wortneuschöpfungen rund um eSport zeigen, dass ein unklarer Begriff zu neuen Auswüchsen führen kann.<sup>8</sup> Darüber hinaus ist ein klarer Begriff wichtig für die Rechtsetzung. Ohne ein zumindest national einheitliches Verständnis mit Bezug zu den tatsächlichen Entwicklungen in der Branche kann der Gesetzgeber keine rechtssicheren Normen schaffen.<sup>9</sup> Dies hat auch das Europäische Parlament erkannt. So hat es in einer 2022 verabschiedeten Resolution betont, „dass es diesen Bereichen [Videospiele und eSport] nach wie vor an [...] Definitionen und Rechtsrahmen fehlt, die erforderlich sind, um ihr Potenzial voll auszuschöpfen“.<sup>10</sup>

## C. Definitionsansätze

Die Definitionsansätze stammen aus allen Bereichen des eSports. Für die Übersichtlichkeit soll im Nachfolgenden zwischen den zahlreichen Akteuren differenziert werden.

---

daktion, Duden Wörterbuch „E-Sport“, abrufbar unter: [https://www.duden.de/rechtschreibung/E\\_Sport](https://www.duden.de/rechtschreibung/E_Sport) (zuletzt eingesehen am 26.04.2023), in Anlehnung an die Schreibweise „E-Mail“; anders auch der europäische Lobbyverband: *Interactive Software Federation of Europe (ISFE)*, ISFE Esports, abrufbar unter: <https://www.isfe.eu/isfe-esports/> (zuletzt eingesehen am 26.04.2023), dort: „Esports“; vom deutschen Gesetzgeber nicht einheitlich in § 22 Nr. 5 BeschV („eSport“) und § 15 Abs. 3 Rennw-LottDV („E-Sport“).

7 *Nothelfer*, 2022, S. 36, 91.

8 *Deutscher Olympischer Sport Bund (DOSB)*, Überarbeitete Position elektronische Sportartensimulation, eGaming und „eSport“, abrufbar unter: [https://cdn.dosb.de/Ueber\\_uns/eSport/DOSB\\_Sachstand\\_eSport\\_Oktober\\_2021.pdf](https://cdn.dosb.de/Ueber_uns/eSport/DOSB_Sachstand_eSport_Oktober_2021.pdf) (zuletzt eingesehen am 26.04.2023); *Deutscher Fußball Bund (DFB)*, DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer, abrufbar unter: <https://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431/> (zuletzt eingesehen am 26.04.2023).

9 Vgl. *Nothelfer*, 2022, S. 225 ff.; *Rüthers/Fischer/Birk*, Rechtstheorie, Rn. 196.

10 *EU-Parlament*, 2022/2027(INI), Erwägungsgrund K.

## I. Verbände und Organisationen

Im (deutschen) eSport allseits bekannt ist der eSport Bund Deutschland (ESBD), der 2018 eine umfangreiche Definition in seiner Satzung niedergeschrieben hat, die in der Folge vielfach aufgegriffen wurde:<sup>11</sup> „eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.[...]“<sup>12</sup> Die Definition wird sodann noch weiter präzisiert mit Ausführungen zum Vergleich der Wettkampfleistungen und dem Bezugsobjekt – den Videospielen. Das österreichische Pendant, der eSport Verband Österreich (ESVÖ) fasst sich derweil kürzer und definiert eSport als „das gemeinsame und kompetitive Computer- und Konsolenspielen“.<sup>13</sup>

Traditionelle Sportverbände, wie beispielsweise der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) und der Deutsche Fußball Bund (DFB) fremdeln mit dem Begriff eSport und verfolgen meist einen etwas anderen Zugang zur Begriffsbestimmung. So unterscheidet der DOSB zwischen elektronischen Sportartensimulationen und eGaming. Unter elektronischen Sportartensimulationen, kurz virtuelle Sportarten, sind all solche Spiele zu verstehen, die traditionelle Sportarten in die virtuelle Welt übertragen.<sup>14</sup> Beispielhaft seien hier das Fußballsimulationsspiel EA Sports FIFA oder das Basketballspiel NBA2K genannt. Davon abzugrenzen sei eGaming. Dies meint alle anderen Computerspielgenres, die gerade nicht auf einer traditionellen Sportart beruhen; seien es Action-, Strategie-, Rollen- oder

---

11 Z.B. *Fischer*, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig – erstellt für den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB), 2019, abrufbar unter: [https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/eSport/Gutachten\\_eSport.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf) (zuletzt eingesehen am: 18.04.2023) S.19; RegE zur Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung vom 23.03.2020 (BT-Drs. 2020 I, S. 655), S. 30; *Daum*, E-Sport – Eine Definition, *SpoPrax* 2023, 96, 97.

12 *eSport Bund Deutschland (ESBD)*, Was ist eSport?, abrufbar unter: <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023).

13 *eSport Verband Österreich (ESVÖ)*, Was ist eSport?, abrufbar unter: <https://esvoe.at/esport-erklart/> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023).

14 DOSB, DOSB und „eSport“, abrufbar unter: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023); so auch *Fischer*, a.a.O.: „Der Begriff e-Sport bezeichnet den Wettkampf zwischen Menschen im Mehrspielermodus mit Hilfe von Computerspielen, der von Wettkampfveranstaltern ausgetragen wird, wohl ausschließlich auf der Grundlage von Spieleverlagen („Publishers“) angebotener Spiele.“

Abenteuerspiele.<sup>15</sup> Bei der Unterscheidung zielen die Verbände darauf ab, traditionelle Sportarten zu fördern, während „[...] Gewalt-, Kriegs- und Killerspiele nicht zu den satzungsgemäßen Werten passen [...]“.<sup>16</sup> Die wachsende Begeisterung für Computerspiele hat auch die Deutsche Fußball Liga (DFL) erkannt und hat die Virtual Bundesliga gegründet, einen Wettkampf der Bundesligamannschaften im Fußballspiel EA Sports FIFA.<sup>17</sup> Oberbegriff für die Disziplin ist eFootball.<sup>18</sup> Ab der Bundesliga Saison 2023/2024 ist die Teilnahme der 36 Erst- und Zweitligaklubs (der traditionellen Fußball-Bundesliga) an der Virtual Bundesliga verpflichtend.<sup>19</sup>

Auch auf internationaler Ebene ist eSport angekommen. So hat das International Olympic Committee (IOC) die Relevanz erkannt und die Olympic Esports Series gegründet.<sup>20</sup> Hierbei sind jedoch keine der (wirklich) großen eSport-Titel zu finden (bspw. League of Legends oder Counter Strike) und bis auf Gran Turismo auch keine großen Sportsimulationstitel (z.B. FIFA oder Rocket League). Stattdessen sind kaum bekannte und damit auch wenig kompetitiv gespielte Titel vertreten (bspw. Tic Tac Bow, Chess.com, Zwift, Just Dance, Tennis, Taekwondo). Auch wenn das IOC also den Begriff eSport verwendet und diesen als „global virtual and simulated sports competition“ beschreibt,<sup>21</sup> schließt es sich beim Inhalt dem Verständnis der traditionellen deutschen Sportverbände an.

---

15 Ebd.

16 DOSB, E-Sport: DFB spricht zukünftig von E-Soccer, abrufbar unter: <https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/e-sport-dfb-spricht-zukuenftig-von-e-soccer> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023), wobei E-Soccer/eFootball als Unterkategorie der virtuellen Sportarten zu verstehen ist.

17 Deutsche Fußball Liga (DFL), Informationen zur Virtual Bundesliga, abrufbar unter: <https://www.dfl.de/de/hintergrund/efootball/informationen-zur-virtual-bundesliga/> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023).

18 DFL, eFootball, abrufbar unter: <https://www.dfl.de/de/hintergrund/efootball/> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023).

19 DFL, Virtual Bundesliga wird als zusätzlicher Wettbewerb in DFL-Statuten verankert, abrufbar unter: <https://www.dfl.de/de/aktuelles/virtual-bundesliga-wird-als-zusaetzlicher-wettbewerb-in-dfl-statuten-verankert/> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023).

20 IOC, abrufbar unter: <https://olympics.com/en/esports/#get-in-the-game> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

21 Ebd.

## II. Wirtschaft/Entwickler

Innerhalb der Spielebranche trifft man zumeist auf ein wohlwollendes Verständnis des Phänomens. So spricht der europäische Lobbyverband für die Videospielindustrie ISFE bei eSport von „leagues, competitive circuits [dt. Wettkampfstrecken], tournaments or similar competitions in which individuals or teams play video games, for entertainment, prizes or money, typically for spectators, either in-person or online.“<sup>22</sup> Neben den deskriptiven Merkmalen kommen noch die Motivation der eSportler (Unterhaltung, Preise oder Geld) und der Zweck, die Vorführung vor Zuschauern vor Ort oder online, hinzu.

Der weitreichende Begriff wird hierbei nicht durch jugendgefährdende Inhalte beschränkt, sondern offen formuliert, um das Phänomen möglichst ganzheitlich zu erfassen. Der Hintergrund ist, dass die ISFE zur Feinjustierung das europaweite Alterseinstufungssystem PEGI (Pan European Game Information) verwaltet.<sup>23</sup> Dies ist vergleichbar mit der deutschen USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Zur Sicherstellung des Jugendschutzes wird das halbstaatliche Selbstkontrollsystem (PEGI) von dem niederländischen Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien (NICAM) geleitet.<sup>24</sup> Im Grundsatz sollen alle Videospiele vom Begriff eSport erfasst werden, wobei dem Jugendschutz durch Alterseinstufungen der Videospielinhalte (ab 3, 7, 12, 16 und 18 Jahren) Rechnung getragen werden soll.

Ähnlich handhabt es auch game, der Verband der deutsche Games-Branche e.V., das deutsche Äquivalent zum ISFE. Die Definition vom game-Verband ist ähnlich offen („professioneller Wettkampf in Computer- und Videospielen“<sup>25</sup>). Auf einer sekundären Ebene werden besonders gewaltsame, sexuelle oder vulgäre Inhalte sowie Glücksspiel und In-Game-Käufe gekennzeichnet; nämlich von der USK. Ähnlich wie bei der PEGI, ist

---

22 ISFE, Are esports a sport?, abrufbar unter: <https://www.isfe.eu/perspective/are-esports-a-sport/> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

23 ISFE, PEGI – the European content rating system, abrufbar unter: <https://www.isfe.eu/responsible-gameplay/pegi-the-european-content-rating-system/> (zuletzt eingesehen am: 30.04.2023).

24 PEGI, Die PEGI-Administratoren, abrufbar unter: <https://pegi.info/de/node/56> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

25 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (game), Esport, abrufbar unter: <https://www.game.de/esport/> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

der game-Verband Verwalter der USK.<sup>26</sup> Alterseinstufungen werden allerdings von dem ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden vorgegeben.<sup>27</sup> Von Seiten der Spielehersteller findet man wenig zum Begriffsverständnis. Sie zeigen sich eher unbeeindruckt von der begrifflichen Debatte.<sup>28</sup>

Zu den wohl ungewöhnlicheren Titeln im eSport gehört zweifellos die Tabellenkalkulation Excel von Microsoft. Dabei messen sich die Kontrahenten in Finanzmodellierung und als Plattform dient dafür Excel. Der Softwarehersteller selbst bezeichnet das zum Office-Paket gehörende Programm als eSport.<sup>29</sup> Allgemein beschreibt Microsoft das Phänomen eSport als „organized, competitive video gaming“ und „different than traditional video gaming“, beispielsweise aufgrund der für eSport charakteristischen Zuschauer.<sup>30</sup> Ähnlich wie traditionelle Sportarten erfordere eSport „teamwork, communication, critical and strategic thinking, creativity, sportsmanship, and leadership.“<sup>31</sup> Als wichtiger Unterschied wird die Geschlechtsneutralität unterstrichen. Bei den im eSport entscheidenden Fertigkeiten, nämlich Reaktionszeit und Feinmotorik, gäbe es biologisch keine Vor- oder Nachteile, sodass Frauen die gleichen Voraussetzungen hätten.<sup>32</sup> Während die Verteilung unter Videospielenden insgesamt ausgeglichen sei (47 % Frauen, 53 % Männer),<sup>33</sup> sei die Differenz im Leistungsbereich allerdings deutlich (71 % Männer, 29 % Frauen).<sup>34</sup>

---

26 USK, Wer ist und was macht die USK?, abrufbar unter: <https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/wer-ist-die-usk/> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

27 USK, Was tut der Staat für den Jugendschutz?, abrufbar unter: <https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/was-tut-der-staat/> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

28 *Petschinka*, Ist eSport Sport?, in: *Recht im Umbruch – Umbruch im Recht*, 2021, S. 295 (296).

29 *Carnevale*, Microsoft Excel is an esport – watch the pros throw down on June 8, abrufbar unter: <https://www.windowcentral.com/microsoft-excel-esport-watch-pros-throw-down-june-8> (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023).

30 *Microsoft*, What is esports?, abrufbar unter: <https://learn.microsoft.com/de-de/training/modules/introduce-esports-education/what-is-esports?ns-enrollment-type=learningpath&ns-enrollment-id=learn.mec.microsoft-esports-teacher-academy> (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023).

31 Ebd.

32 *Esportwissen.de*, Frauen im eSport, abrufbar unter: <https://www.esportwissen.de/frauen-im-esport/> (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023).

33 *game*, Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2018, abrufbar unter: <https://www.game.de/marktdaten/nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2018/> (zuletzt eingesehen am 28.04.2023).

34 *Esportwissen.de*, a.a.O.

### III. Presse

Innerhalb der Presse (online wie offline) herrscht ein ähnliches Begriffsverständnis vor. So spricht das Online-Magazin *golem.de* vom „wettbewerbsmäßige[n] Spielen von Computer- und Videospielen.“<sup>35</sup> Etwas eigentümlich beschränkt die Frankfurter Allgemeine Zeitung *eSport* auf den „Wettbewerb in Videospielen auf professionellem Niveau“.<sup>36</sup> Dass die Anlaufstelle von Eintracht Frankfurt allerdings gezielt *eSport*-Amateure finden und ausbilden soll, damit diese dann später auf professionellem Niveau spielen können,<sup>37</sup> widerspricht der Einschränkung der FAZ.

Auch der hinter dem Duden stehende Cornelsen Verlag bzw. die Dudenredaktion wählt eine unhandliche Definition. So versteht der Duden unter *eSport* „als Sport verstandenes, im sportlichen Wettbewerb ausgeübtes Spielen am Computer.“<sup>38</sup> Ob *eSport* als Sport verstanden wird, ist allerdings hoch umstritten.<sup>39</sup>

### IV. (Rechts-)Wissenschaft

Obwohl *eSport*-Recht als Rechtsgebiet noch eher jung ist und die Rechtswissenschaft verzögert auf das Phänomen reagiert hat, haben sich in den letzten Jahren immer mehr Menschen dem Thema zugewandt. Bereits 2019 wurde an der Universität Augsburg die Forschungsstelle für *eSport*-Recht

---

35 *golem.de*, E-Sport, abrufbar unter: <https://www.golem.de/specials/e-sport/> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

36 FAZ, „E-Sports“-Anlaufstelle für die Region, abrufbar unter: <https://www.faz.net/aktuell/sport/rhein-main-sport/eintracht-frankfurt/eintracht-frankfurt-eroeffnet-ein-neues-zentrum-fuer-e-sports-18800123.html> (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023).

37 *Eintracht Frankfurt*, eSports – „Von der Breite bis in die Spitze“, abrufbar unter: <https://klub.eintracht.de/eintrachttech/esports/> (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023).

38 *Dudenredaktion*, Duden Wörterbuch „E-Sport“, abrufbar unter: [https://www.duden.de/rechtschreibung/E\\_Sport](https://www.duden.de/rechtschreibung/E_Sport) (zuletzt eingesehen am 27.04.2023).

39 Vgl. FAZ, „E-Sport“ ist kein Sport, abrufbar unter: <https://www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/dosb-rechtsgutachten-haelt-e-sport-nicht-fuer-sport-16353690.html> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023); Fischer, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig – erstellt für den DOSB, abrufbar unter: [https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/eSport/Gutachten\\_eSport.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf) (zuletzt eingesehen am 29.04.2023); s. unten F. Ausblick I. Ist *eSport* Sport?



gegründet<sup>40</sup> und 2021 kam das Kompetenzzentrum eSport-Recht der Universität Hannover, kurz Ke\$H, hinzu.<sup>41</sup>

Eher knapp fassen sich *Marelić* und *Vukušić* in ihrer Definition „competitive gaming“, die sie bereits 2019 entwickelten.<sup>42</sup> *Maties*, Mitgründer der Augsburger Forschungsstelle, versuchte sich auch früh (2020) an einer Definition, obwohl bis zu dem Zeitpunkt die Diskussion zur Begriffsbestimmung noch nicht weit vorangeschritten war. Ihm zufolge sei eSport „, dass [sich] Menschen unter-/gegenseinander ihre Fertigkeiten in Taktik und/oder Geschick im Rahmen eines kompetitiven Computerspiels messen. In welchem Maß Zufall eine Rolle spielen kann/darf, ist offen.“<sup>43</sup> Dabei fügt *Maties* hinzu, dass dies das Verständnis „soweit ersichtlich“ darstellt.<sup>44</sup>

Etwas knapper und präziser fasst es *Petschinka* zwei Jahre später. Er spricht vom „Wettkampf zwischen Menschen mittels Computerspiel“.<sup>45</sup> *Wiencke* geht etwas weiter und fügt Geräte und Regeln hinzu. Danach sei eSport „,[d]as sportwettkampfmäßige Spielen von Video- und Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“<sup>46</sup>

Besonders zu berücksichtigen ist an dieser Stelle die eingangs erwähnte Definition eines anderen Mitgründers der Augsburger Forschungsstelle, nämlich *Nothelfer*. Dieser widmete seine Dissertation dem Thema eSport und der Inkorporation in das deutsche Rechtssystem.<sup>47</sup> Dafür erarbeitete er eine deskriptive Definition, die alle wesentliche Merkmale vereinen soll – ohne unnötige Zusätze.<sup>48</sup> Danach ist eSport der „Wettkampf zwischen

---

40 Universität Augsburg – Juristische Fakultät, Unsere Entstehung, abrufbar unter: <https://www.esport-recht.de/about#UnsereGeschichte> (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023).

41 Leibniz Universität Hannover – Juristische Fakultät, eSport-Recht: Kompetenzzentrum am Institut für Rechtsinformatik gegründet, abrufbar unter: <https://www.jura.uni-hannover.de/de/news-veranstaltungen/neuigkeiten/aktuelles-detailansicht/news/esport-recht-kompetenzzentrum-am-institut-fuer-rechtsinformatik-gegruendet/> (zuletzt eingesehen am: 30.04.2023).

42 *Marelic/Vukusic*, E-sports: Definition and social implications, EQOL Journal 2019, S. 47 (50).

43 *Maties*, Begriffsbildung im eSport, in: eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog, S. 19 (34).

44 *Ders.* a.a.O., S. 19 (34).

45 *Petschinka*, a.a.O., S. 295 (299); *Nothelfer/Petschinka*, SpoPrax 2021, 26 (29).

46 *Wiencke*, E-Sport und Sport als Arbeit im Rechtssinne, SpoPrax 2021, 280 (281).

47 *Nothelfer*, 2022.

48 *Nothelfer*, 2022, S. 43.

menschlichen Spielern mittels Computerspielen“.<sup>49</sup> Dieses Verständnis ist nicht gänzlich neu,<sup>50</sup> allerdings bedient sich *Nothelfer* dabei nicht einfach bei bisher dagewesenen Definitionen. Ausgehend von der allgemeinen Definitionenlehre baut er den Begriff systematisch auf und überprüft den deskriptiven Charakter seines Ergebnisses.<sup>51</sup>

*Daum*, der als Anwalt u.a. im Sport- aber auch im eSport-Recht tätig ist, ergänzt die Definition um „vereinbarte Regeln“. Diese seien notwendig, um dem Wettbewerb seinen Rahmen zu geben.<sup>52</sup>

Der Leiter des Forschungsprojekts eSportwissen.de, *Froböse*, von der Deutschen Sporthochschule Köln, beschreibt eSport als „den organisierten und kompetitiven elektronischen Sport, bei dem sich ein oder mehrere Spieler innerhalb von Video- und Computerspielen messen.“<sup>53</sup>

## V. De lege lata (bestehende Normen)

An verschiedenen Stellen hatte der Gesetzgeber mit dem Begriff eSport zu tun. Teilweise war er gezwungen zu dem Begriffsverständnis Stellung zu beziehen. Die Norm, bei der es zu erwarten gewesen wäre, der § 52 AO, gehört nicht dazu.

Anders ist dies hingegen bei § 22 Beschäftigungsverordnung (BeschV). Dieser regelt die Erteilung eines Aufenthaltstitels für Ausländerinnen und Ausländer. Dabei bedarf es nach Nr. 5 keiner Zustimmung bei Erteilung an „Personen, die eSport in Form eines Wettkampfes zwischen Personen berufsmäßig ausüben und deren Einsatz in deutschen Vereinen oder vergleichbaren an Wettkämpfen teilnehmenden Einrichtungen des eSports vorgesehen ist [...]“. Der Gesetzgeber bedient sich hier zum ersten Mal des Begriffs eSport. Ausweislich der Gesetzesbegründung greift er hierbei auf die Definition des ESBD, dem für eSport zuständigen deutschen Spitzen-

---

49 *Nothelfer*, 2022, S. 92; *ders.* bereits zuvor, LR 2020, 276 (278) – damals noch „zwischen Menschen“.

50 So bereits *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 26 (29).

51 *Nothelfer*, 2022, S. 93.

52 *Daum*, a.a.O., 99; ob „vereinbarte“ oder „festgelegte Regeln“ notwendig sind, ist umstritten, s. unten. E.

53 *Projekt eSportwissen.de*, Philosophie – Warum Wissenschaft im eSport?, abrufbar unter: <https://www.esportwissen.de/philosophie/> (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023).

verband, zurück.<sup>54</sup> Insofern ist also keine gesetzgeberische Klarstellungswirkung aus § 22 Nr. 5 BeschV zu gewinnen.

Erneut griff der Gesetzgeber den Begriff in § 15 Abs. 3 Rennwett- und Lotteriegesetz-Durchführungsverordnung (RennwLottDV) auf. Darin geht es um Sportwetten. In Absatz 2 definiert der Gesetzgeber traditionellen Sport als „die körperliche Betätigung eines Menschen oder eines Menschen zusammen mit einem trainierten oder abgerichteten Tier [...]. Zu dieser Betätigung gehören auch sportliche Wettkämpfe zwischen Menschen mit Hilfe von technischen Geräten, wie beispielsweise Drohnen-Flugwettbewerbe und Motorsport.“ Interessant ist dabei der letzte Satz, der Aufschluss gibt über die gesetzgeberische Abgrenzung. Noch interessanter ist allerdings Absatz 3. Dort heißt es: „Schach und Wettkämpfe zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen, wie beispielsweise der sogenannte E-Sport, gelten als Sport im Sinne des Absatzes 2.“

In der Begründung des Gesetzesentwurfs des damaligen nordrhein-westfälischen Ministerpräsidenten *Laschet* heißt es: „Absatz 3 fingiert auch Wettkämpfe als Sport, bei denen Menschen verschiedene besondere motorische und geistige Fähigkeiten vorhalten müssen, wie z.B. ausgeprägte Hand-Augen-Koordination, hohe Reaktionsgeschwindigkeit und besonderes Durchhaltevermögen, gutes räumliches Orientierungsvermögen sowie vorausschauendes und laterales Denken. Dabei ist es unerheblich, ob die Wettkämpfe als Individual- oder Mannschaftssport sowie auf Computern oder auf Spielkonsolen betrieben werden. Die Fiktion wird in Anlehnung an § 52 Abgabenordnung vorgenommen. [...]“<sup>55</sup> Die Begründung lässt erkennen, dass das Land Nordrhein-Westfalen die Potenziale des eSports erkannt hat, allerdings eine Gleichsetzung mit dem traditionellen Sport ausschließt. Die Fiktion ist der Weg, um die Regelungen zu Sportwetten entsprechend anzuwenden.

Ein weiteres Mal hat sich der Gesetzgeber in den Erläuterungen zum Glücksspielstaatsvertrag 2021 zu einer Stellungnahme hinreißen lassen. § 3 Abs. 5 S. 4–5 Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) sagt: „Sportwetten sind Wetten zu festen Quoten auf einen zukünftigen Vorgang während eines Sportereignisses, auf das Ergebnis eines Sportereignisses oder auf das Ergebnis von Abschnitten von Sportereignissen. Ein Sportereignis ist ein sportlicher Wettkampf zwischen Menschen nach definierten Regeln.“ In

54 RegE zur Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung vom 23.03.2020 (BGBl. 2020 I, S. 655), S. 30; s. oben C. I.

55 BR-Drs. 209/21, S. 69.

den Erläuterungen führt das Innenministerium Sachsen-Anhalt aus, dass diese Formulierung weder ein generelles Verbot noch eine ausdrückliche Erlaubnis für Wetten auf eSport-Ereignisse enthält. Danach wäre es Aufgabe der Behörden einzuschätzen, ob es sich hierbei um eine Sportwette i.S.d. § 3 Abs. 5 S. 4 GlüStV 2021 handele.<sup>56</sup>

## VI. De lege ferenda (Vorhaben)<sup>57</sup>

Sehr aufschlussreich ist die Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage von FDP-Abgeordneten im Jahr 2018. Nach den vollmundigen Versprechen im Koalitionsvertrag,<sup>58</sup> forderten die Abgeordneten „gesetzgeberische und sportpolitische Entscheidungen“.<sup>59</sup> Auf die Frage nach der Definition der Bundesregierung zum Begriff eSport heißt es nur knapp: „Die Bundesregierung definiert weder die Bezeichnung von Sportarten noch deren Abgrenzung zu anderen Begriffen. Sie orientiert sich am Begriffsverständnis der organisierten Sportverbände.“<sup>60</sup> Im Übrigen vertröstet die Antwort mit Verweis auf die Entscheidungen der traditionellen Sportverbände, insb. des DOSB. Der DOSB hatte *Fischer* 2019 mit der Erstellung eines Rechtsgutachtens beauftragt,<sup>61</sup> um die Gemeinnützigkeit des eSports zu beurteilen. Diese verneinte *Fischer*,<sup>62</sup> womit die Reformbemühungen des Koalitionsvertrages von 2018 einen Rückschlag hinnehmen mussten. Auch der Koalitionsvertrag der Ampelkoalition sieht eine Förderung des Games-Standorts Deutschland vor und eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit

---

56 *Ministerium für Inneres und Sport des Landes Sachsen-Anhalt*, Erläuterungen zum Glücksspielstaatsvertrag 2021, abrufbar unter: [https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik\\_und\\_Verwaltung/MI/MI/3.\\_Themen/Gluecksspiel/201029\\_Gluecksspielstaatsvertrag\\_2021\\_endgueltig\\_Erlaeuterungen.pdf](https://mi.sachsen-anhalt.de/fileadmin/Bibliothek/Politik_und_Verwaltung/MI/MI/3._Themen/Gluecksspiel/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021_endgueltig_Erlaeuterungen.pdf) (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023).

57 Anm.: An dieser Stelle wird nicht ausführlich auf politische Vorhaben eingegangen, da diese in einem gesonderten Beitrag von *Seckelmann/Blödorn* behandelt werden. Daher wird nur auf das jeweils zugrundeliegende Begriffsverständnis eingegangen.

58 Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD – 19. Legislaturperiode, abrufbar unter: <https://www.bundesregierung.de/resource/blob/974430/847984/0bad5cb7d094fa10ed58a431d2f907ce/2018-03-14-koalitionsvertrag-data.pdf?download=1> (zuletzt eingesehen am: 29.04.2023).

59 BT-Drs. 19/4060, S. 1.

60 Ebd., S. 2.

61 S. oben C. I.

62 *Fischer*, a.a.O., S. 4 ff.

für eSport.<sup>63</sup> Auch wenn die Ampelkoalition hier einer genauen Definition des Begriffs schuldig bleibt, offenbart es, dass hier wohl nicht ausschließlich Sportsimulationen wie eFootball, eSoccer oder virtuelle Sportarten angesprochen werden.<sup>64</sup>

Auch auf internationaler Ebene gibt es Reformbemühungen: Im CULT-Ausschuss des Europäischen Parlaments, zuständig für Kultur und Bildung, wurde von Berichterstatterin *Farreng* eine Studie in Auftrag gegeben und Empfehlungen an das Europäische Parlament abgegeben.<sup>65</sup> Die Studie, die von *Nothelfer* und *Scholz* erstellt wurde, kommt zu dem Ergebnis, dass eSport drei wesentliche Merkmale aufweise: 1. ein menschliches Element, 2. ein digitales Element und 3. ein kompetitives Element.<sup>66</sup> Die Empfehlung des CULT-Ausschusses für eine Entschließung des Europäischen Parlaments beschreibt eSport als „Wettbewerbe [...], bei denen Einzelpersonen oder Teams vor Ort oder im Internet – in der Regel vor Zuschauern – Videospiele spielen, die der Unterhaltung, dem Gewinn von Preisgeldern oder monetären Zwecken dienen“.<sup>67</sup>

## VII. Justiz

In der Rechtsprechung tauchen Ausführungen zum eSport-Begriff bisher nicht auf. Erwähnenswert für die eSport-Begriffsdiskussion ist allerdings ein Urteil des Bundesfinanzhofs zur Gemeinnützigkeit des Sportschießens. Darin bemüht sich das Gericht die Gemeinnützigkeit zu begründen, ohne den Schusswaffengebrauch und die Ähnlichkeit zu realen Kampfzonen zu

---

63 Koalitionsvertrag 2021–2025 zwischen der SPD, Bündnis 90/Die Grünen und der FDP, abrufbar unter: [https://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag\\_2021-2025.pdf](https://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Koalitionsvertrag/Koalitionsvertrag_2021-2025.pdf) (zuletzt eingesehen am: 27.04.2023), S. 97.

64 Vgl. oben C. I.

65 CULT-Ausschuss, Bericht des Ausschusses für Kultur und Bildung (A9–0244/2022), 13.10.2022, abrufbar unter: [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0244\\_DE.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0244_DE.html) (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023).

66 *Scholz/Nothelfer*, Research for Cult Committee: Esports – background analysis, 2022, abrufbar unter: [http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL\\_STU\(2022\)699635](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU(2022)699635) (zuletzt eingesehen am: 28.04.2023); *Bareuther*, *SpoPrax* 2023, 133: Aufgrund seiner Mitwirkung weist die Definition des CULT-Ausschusses eine Nähe zur Definition von *Nothelfer* auf (s.o. C. IV.).

67 2022/2027(INI) – Erwägungsgrund P. Die Resolution wurde mit 560 Ja-Stimmen, 34 Nein-Stimmen und 16 Enthaltungen verabschiedet.

sehr zu betonen.<sup>68</sup> Eben diese Elemente waren u.a. der Grund für die Versagung der Gemeinnützigkeit von eSport im Rechtsgutachten von *Fischer* für den DOSB.<sup>69</sup>

#### *D. Wesentliche Elemente*

Aus den zahlreichen Definitionsansätzen lassen sich im Kern drei wesentliche Elemente extrahieren. Wie schon die Studie des CULT-Ausschusses und *Nothelfer* selbst ausführen,<sup>70</sup> besteht eSport aus einem menschlichen, einem digitalen und einem kompetitiven Element.

#### *I. Menschliches Element*

Das menschliche Element ist notwendig, um eSport von Wettbewerben zwischen Maschinen oder Künstlicher Intelligenz abzugrenzen.<sup>71</sup> Die Idee beim eSport liegt darin, dass Menschen miteinander konkurrieren. Die motorische und mentale Leistung der Kontrahenten soll über Sieg oder Niederlage entscheiden, ähnlich wie in traditionellen Sportarten. Eine Unterscheidung zwischen Einzel- oder Mannschaftswettkämpfen ist überflüssig. Sowohl das Duell zweier, einzelner Spieler als auch das Aufeinandertreffen von je fünf Teamspielern ist begrifflich vom eSport erfasst.<sup>72</sup> Die Spieler müssen anders als es der ESDB suggeriert,<sup>73</sup> nicht unmittelbar gegeneinander antreten. Ein „Fernduell“ ist auch vom Begriff erfasst.<sup>74</sup>

---

68 BFH, Urteil vom 27.09.2018 – V R 48/16 –, Gemeinnützigkeit eines Vereins zur Förderung des IPSC-Schießens, Rn. 29 ff.

69 *Fischer*, a.a.O., S. 7.

70 Vgl. oben C. IV., VI.

71 S. auch *Nothelfer*, 2022, S. 92.

72 Vgl. *Daum*, a.a.O., 98.

73 *ESDB*, Was ist eSport?, a.a.O.

74 So auch *Nothelfer*, 2022, S. 87; Scholz, a.a.O., S. 3; Beispiel für solche Fernduelle: kompetitives „Speedrunning“.

## II. Digitales Element

Das digitale Element grenzt den eSport als zentrales Element von traditionellen Sportarten ab.<sup>75</sup> Gemeint sind hier Bildschirminhalte, genauer gesagt Computer- bzw. Videospiele.<sup>76</sup> Daum spricht allgemeiner von Computerprogrammen, um den Anwendungsbereich von Spielen nicht zu eng abzustecken und auf die urheberrechtliche Definition von Computerprogrammen abstellen zu können.<sup>77</sup> Auch eine Verallgemeinerung auf Wettkämpfe „auf virtueller Ebene“<sup>78</sup> scheint möglich. Welche Programme genau vom eSport-Begriff erfasst werden sollen, wird die Praxis zeigen. Grundsätzlich wird hier von Computerspielen auszugehen sein. Ob Programme wie Excel aufgrund ihrer Zweckentfremdung auch dazu zählen, bleibt fraglich. Entscheidend wird sein, ob sich die traditionellen Sportverbände behaupten können gegenüber dem Druck aus der Gesellschaft.

Bisher wenig Aufmerksamkeit wird der Besonderheit geschenkt, dass alle eSportarten auf geistigem Eigentum beruhen.<sup>79</sup> Bloße Spielideen sind dem urheberrechtlichen Schutz nicht zugänglich. Anders verhält es sich allerdings bei konkreten Ausführungen in Form von Computerprogrammen.<sup>80</sup>

## III. Kompetitives Element

Als Abgrenzungskriterium zum nicht kompetitiven Spielen von Videospielen (Gaming), bedarf es Wettbewerbsstrukturen. Diese können spielintern oder -extern existieren.<sup>81</sup> Dabei werden entweder die spielinternen Ranglisten- oder Licensysteme genutzt<sup>82</sup> oder es werden externe Wettkämpfe organisiert, die dann jeweils in der Spielumgebung ausgetragen werden.<sup>83</sup>

Das kompetitive Element dient auch zur Abgrenzung zum Glücksspiel. Im eSport beeinflussen die Spieler den Spielablauf, um das Spiel zu den

---

75 Vgl. *ISFE*, Are esports a sport?, a.a.O.

76 So auch 2022/2027(INI) – Erwägungsgrund R.

77 Daum, a.a.O., 98.

78 Nothelfer, 2022, S. 93.

79 Vgl. 2022/2027(INI) – Erwägungsgrund R.

80 Schulze, in: Dreier/Schulze, Urheberrechtsgesetz Kommentar, 7. Auflage, 2022, § 2 Rn. 37.

81 Nothelfer, 2022, S. 84 ff.

82 Z.B. bei den Videospieltiteln League of Legends oder Counter Strike: Global Offensive.

83 So z.B. League of Legends European Championships (LEC) oder World of Warcraft: Race to World First.

eigenen Gunsten zu entscheiden. Demgegenüber kommt es beim Glücksspiel auf den Zufall an. Einige Fälle sind jedoch differenzierter zu betrachten. So gibt es in Videospielen immer wieder Zufallselemente, die jedoch gegenüber dem kompetitiven Charakter des Spiels nicht überwiegen.<sup>84</sup> Genauso gibt es Glücksspiele, die ein gewisses Können erfordern und nicht ausschließlich vom Zufall abhängen, wie z.B. das Kartenspiel Black Jack.

### *E. Ergebnis*

Was bleibt nun übrig vom Diskurs zur Begriffsbestimmung? Drei Elemente, die in ihrer genauen Kontur noch geformt werden müssen. Grundsätzlich ist eSport ein Wettbewerb zwischen menschlichen Spielern mittels Computerspielen. Uneinigkeit herrscht bei einigen Details: Welche Spiele oder Programme sollen vom eSport erfasst werden? Nur Sportspiele, wie es die traditionellen Sportverbände fordern? Oder auch Strategie- und Shooter-spiele? Wenn ja, wie kann dem Jugendschutz ausreichend Rechnung getragen werden? Und was ist mit Excel- oder Coding-Wettbewerben? Auch das Regelerfordernis ist umstritten. Einige fordern das Merkmal, um das Element Wettkampf zu präzisieren. Ohne vereinbarte oder festgelegte Regeln bliebe nur ein „Kampf“. Andere interpretieren es in den Wettkampf oder die internen Spielregeln. Wo ist die Grenze von Wettkampf und Glücksspiel zu ziehen? Wie viele Zufallselemente wie bspw. Lootboxen kann ein Computerspiel verkraften, ohne Glücksspiel zu sein? In welche Richtung sich der eSport-Begriff entwickelt wird die Praxis zeigen. Bis dahin ist von der hier zugrunde gelegten Definition auszugehen: eSport ist der

„Wettkampf zwischen Menschen mittels Computerspielen.“<sup>85</sup>

### *F. Ausblick*

Der Begriff eSport hat in den letzten Jahren eine gewisse Klarheit erlangt. Damit ist das noch recht junge Rechtsgebiet rund um dieses Phänomen jedoch nicht erschöpft. Es schließen sich Folgefragen an, die im Nachgang zu untersuchen sind. Ausgehend von dem hier zugrunde gelegten Begriffs-

---

<sup>84</sup> Bspw. zufälliger Eintritt von kritischem Schaden bei League of Legends.

<sup>85</sup> Nothelfer, LR 2020, 276 (278); Nothelfer/Petschinka, SpoPrax 2021, 26 (29); Nothelfer, 2022, S. 92.



verständnis, können diese auf einer einheitlichen Grundlage diskutiert werden.

## I. Ist eSport Sport?

Wie bereits erwähnt<sup>86</sup> ist diese Frage hoch umstritten.<sup>87</sup> Interessenvertreter des traditionellen Sports gehen auf die Barrikaden, da durch eine Gleichsetzung ein „gesellschaftlicher Legitimationsverlust“<sup>88</sup> drohe. Aber auch in eSport-Kreisen gibt es nicht nur Befürworter der Anerkennung.<sup>89</sup> Trotz aller körperlicher Betätigung der Spieler<sup>90</sup> sind sich viele bewusst, dass eSport ein neuartiges Phänomen ist, das nicht so recht in das alte Schema passen will. Ohne die Diskussion für beendet zu erklären, ist ein baldiges Ende des Streits nicht zu erwarten. Stattdessen sind eSport-spezifische Regelungen notwendig und wünschenswert.<sup>91</sup>

## II. Aber: Sollte eSport gemeinnützig sein i.S.d. § 52 AO?

Wie sieht es nun aber aus bei der Frage nach der Gemeinnützigkeit? Angenommen eSport ist kein Sport. Das bedeutet nicht zwangsläufig, dass eine Förderung ausgeschlossen ist. § 52 Abs. 2 AO hat 26 Nummern, die beispiel-

---

<sup>86</sup> S. oben A. II.

<sup>87</sup> Ablehnend: *Borggrefe*, eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports, *German Journal of Exercise and Sport Research*, 2018, 447; *Schulke/Wendeborn*, Aufklärung, was sonst!?, *Das Märchen vom E-Sport*, 2018; *Pusch*, Trennt „eSport“ und Sport nur ein Vokal?, *npoR* 2019, 53 (61); Zustimmung: Koalitionsvertrag 2018 zwischen CDU, CSU und SPD, 19. Legislaturperiode, S. 48 (hier wird eine vollständige Anerkennung als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht angekündigt); *ESBD*, Sportart eSport, abrufbar unter: <https://esportbund.de/sportart-esport/> (zuletzt eingesehen am: 26.04.2023); *Froböse*, Ist eSport richtiger Sport?, abrufbar unter: <https://eat smarter.de/blogs/ingo-froboese/ist-esport-richtiger-sport> (zuletzt eingesehen am: 29.04.2023); *McCutcheon/Hitchens/Drachen*, eSport vs irlSport, in: *Advances in Computer Entertainment Technology*, 2018, S. 531 (540); *Wiencke*, a.a.O., S. 281.

<sup>88</sup> *Borggrefe*, a.a.O.; *Fischer*, a.a.O., S. 13.

<sup>89</sup> *Petschinka*, a.a.O., S. 295 (320).

<sup>90</sup> *Schütz*, Sportwissenschaftler: eSport-Profis sind wahre Athleten, abrufbar unter: <https://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profis-sind-wahre-athlete/a-19011581> (zuletzt eingesehen am 28.04.2023).

<sup>91</sup> So auch *Nothelfer*, 2022, S. 262.

hafte gemeinnützige Zwecke enthalten. Neben dem Sport (Nr. 21) sind auch andere Zwecke darauf gerichtet, „die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern[.]“ (§ 52 Abs. 1 S. 1 AO a. E.), wie zum Beispiel die Jugend- und Altenhilfe (Nr. 4) oder Kunst und Kultur (Nr. 5). Zwar ist eSport nicht der Kitt, der unsere Gesellschaft zusammenhält, allerdings können Vereinsstrukturen, Lizensysteme und Verbände ähnliche positive soziale Effekte hervorrufen wie traditionelle Sportvereine es jetzt schon tun. Und auch die kognitiven und feinmotorischen Fertigkeiten, die beim eSport geschult werden, können nützlich für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, aber auch von Erwachsenen sein. Die Risiken des eSport müssen dabei natürlich mit wachsamem Auge beobachtet werden. Dass dies möglich ist, zeigen Beispiele aus der Praxis. Professionelle eSportler haben einen geregelten Tagesablauf mit Training und Erholung, ausgewogener Ernährung und einem Blick für Bildung und Nachhaltigkeit.<sup>92</sup> Unter dieser Prämisse ist eine Gemeinnützigkeit des eSport als Fiktion (vgl. Nr. 21: „(Schach gilt als Sport)“), als neue Nr. 27 (die Förderung des eSport) oder als Erklärung als gemeinnützig nach § 52 Abs. 2 S. 2 AO denkbar.<sup>93</sup>

---

92 Broich, Coach Fabian Broich on practising outside the pixels in Esports, abrufbar unter: <https://olympics.com/en/news/fabian-broich-practising-outside-the-pixels-in-esports> (zuletzt eingesehen am: 29.04.2023); FAZ, „E-Sports“-Anlaufstelle für die Region, a.a.O.

93 So auch Koalitionsvertrag 2021–2025 zwischen der SPD, Bündnis 90/Die Grünen und der FDP, a.a.O., S. 97.; Pusch, Trennt „eSport“ und Sport nur ein Vokal?, npoR 2019, 53 (61) (einschränkend für nicht kommerzielle Nutzung und für Sportartensimulationen).