TIM BAGGER VON GRAFENSTEIN

eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?

Folgen einer Aufnahme im DOSB

Sportförderung

In Deutschland ist eSport bislang nicht als Sport i.S.d. DOSB anerkannt. Unabhängig von der Frage der rechtlichen und organisatorischen Zulässigkeit einer Anerkennung, wofür gute Argumente sprechen, böte eine solche dem eSport in vielfältiger Hinsicht jedenfalls erhebliches Entwicklungspotenzial. Mangels Leistungsschutz- oder ähnlich geartetem Recht für Sportveranstalter sind hierzulande im Sportsektor die allgemeinen Rechtsbereiche anwendbar. Aus diesen können sich bei einer formalen Anerkennung des eSport als Sport negative und positive Implikationen ergeben. Die Nachteile sind hierbei oft nur mittelbarer Natur bzw. zwingende Begleiterscheinung einer Professionalisierung und Eingliederung in das nationale und internationale Sportverbandswesen. I.R.d. Vorteile stechen die potenzielle Beteiligung an öffentlicher Sportförderung, aus Gemeinnützigkeit resultierende Steuervorteile sowie eine Reputationssteigerung in der Öffentlichkeit hervor, die insbesondere der Gesamtvermarktung des eSport zuträglich wäre.

Lesedauer: 22 Minuten

I. Hintergrund und Fragestellung

Nach wie vor wird eSport in Deutschland in einzelnen Gesellschaftskreisen kritisch betrachtet. Demgegenüber ist der Sportbegriff im allgemeinen Sprachverständnis in nahezu sämtlichen kulturellen und gesellschaftlichen Kreisen positiv konnotiert.[1] Derzeit wird eSport in Deutschland, anders als z.B. in China, Korea oder Schweden,[2] (noch) nicht durch Institutionen wie Sportverbände oder von staatlicher Seite als Sport verstanden.[3]

1 Vgl. zur allgemeinen Bedeutung des Sports den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 13 f.

2 Vgl. *Mazari*, Pixelturnen, The European v. 31.7.2012; Report BIU Fokus: eSports, 2017, S. 29, abrufbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf, wonach bereits 2017 weltweit 29 Länder eSport als Sport anerkannt hatten.

3 Vgl. *Reuter*, Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl, FAZ v. 30.7.2015.

Gegenstand dieses Beitrags ist nicht primär die Frage, ob und unter welchen Voraussetzungen in Deutschland eine Anerkennung des eSport als Sport erreicht werden kann[4] – auch wenn diese Thematik jüngst insbesondere vor dem Hintergrund des neuen Koalitionsvertrags der *Bundesregierung* und der darin enthaltenen expliziten Verankerung der Anerkennung von eSport weiter an Bedeutung gewonnen hat. Schwerpunkt dieses Beitrags ist vielmehr eine (nicht abschließende) Herausstellung der Folgen einer potenziellen Anerkennung, wobei sowohl positive als auch negative Implikationen beleuchtet werden. Um hierfür den Nährboden zu bereiten, erfolgt dennoch eine prägnante Darstellung zum rechtlichen Status quo der Anerkennung des eSport als Sport.

II. Denkbare Anerkennung als Sport

1. Struktur des nationalen Sportverbandswesens

Vereinfacht dargestellt ist die nationale Sportverbandsorganisation von einem pyramidal-hierarchischen Aufbau geprägt, an dessen Spitze der *Deutsche Olympische Sportbund e.V.* (*DOSB*) steht. Absteigend folgen Spitzenfachverbände einzelner Sportarten und die Landessportbünde als Mitglieder des *DOSB*, Regional(fach-)verbände, Vereine sowie als Basis die Sportler, wobei ein unmittelbar korporatives Mitgliedschaftsverhältnis jeweils nur zur unmittelbar übergeordneten Verbandseinheit besteht.[5] Dieses als Ein-Platz-Prinzip[6] bezeichnete System stellt eines der Grundprinzipien der Sportorganisation dar und wird auch durch die Satzungen der internationalen und nationalen Sportverbände gesichert.[7]

Dem *DOSB* steht als privatem Personenzusammenschluss keine über den eigenen Organisationsbereich hinausgehende verbindliche Definitionskompetenz für den Sportbegriff zu. Angesichts von mehr als 27 Mio. Mitgliedschaften[8] und dem Selbstverständnis als „Dachverband des deutschen Sports"[9] einerseits sowie den Unsicherheiten in Bezug auf den Sportbegriff andererseits (eine allgemein anerkannte Definition des Sportbegriffs existiert nicht)[10] ist die faktische Einflussnahme des *DOSB* auf das allgemeine Verständnis des Sportbegriffs jedoch groß.[11]

2. Voraussetzungen einer Aufnahme im DOSB

Trotz der hierzulande herrschenden Vereinsautonomie[12] ist ein spezieller Kontrahierungszwang anerkannt, nach dem monopolartige, mächtige Vereine/Verbände verpflichtet sein können, Bewerber um eine Mitgliedschaft aufzunehmen.[13] Vor diesem Hintergrund ist der *DOSB* zur Gleichbehandlung sämtlicher (potenzieller) Mitglieder verpflichtet. Im Hinblick auf eine Aufnahme konkretisiert der *DOSB* die Voraussetzungen in seiner Aufnahmeordnung (AufnahmeO). Angeknüpft wird dabei insbesondere an sportliche und organisatorische Voraussetzungen.

a) Sportliche Voraussetzungen

Bei der Frage nach den sportlichen Voraussetzungen liegen entsprechend § 3 AufnahmeO nach hier vertretener Auffassung der vom *DOSB* geforderte Selbstzweck des eSport (§ 3 Nr. 2 AufnahmeO)[14] sowie Fairplay und Chancengleichheit und eine Einteilung in Wettkampf- und Leistungsklassen (§ 3 Nr. 3 AufnahmeO) in Form von Ligen vor.[15] Auch das insoweit diskussionsentscheidende Merkmal der sportartbestimmenden eigenmotorischen Aktivität (§ 3 Nr. 1 AufnahmeO) ist nach hiesiger Meinung gegeben: Maßgeblich ist der Einsatz körperlicher Fertigkeiten, wie – neben Kraftentfaltung – Schnelligkeit, Ausdauer, Geschick und/oder Koordination.[16] Unbestritten ist der eSport durch einen enormen Anteil an Geschicklichkeit und Auge-Hand-Koordination geprägt, die den eSportlern ein hohes Maß an körperlicher Belastung abverlangen.[17] Professionelle eSportler klicken bis zu 400 Mal in der Minute auf Maus, Tastatur oder Gamepad.[18] Hierdurch unterscheidet sich eSport diametral von reinen Denkspielen, die nach allgemeinem Verständnis nicht unter den Sportbegriff fallen.[19] Vor diesem Hintergrund spricht vieles dafür, das Merkmal der „sportartbestimmenden motorischen Aktivität" i.S.d. AufnahmeO des *DOSB* im Hinblick auf eSport anzuerkennen.[20]

b) Organisatorische Voraussetzungen

Ausgehend vom Status quo ist es jedoch zweifelhaft, ob ein eSport-Spitzenfachverband den vom *DOSB* in § 4 AufnahmeO geforderten organisatorischen Anforderungen genügen könnte. Bedenken bestehen insbesondere hinsichtlich der gem. § 4 Nr. 1 lit. b AufnahmeO erforderlichen Mindestzahl von 10.000 (mittelbaren) Verbandsmitgliedern, die wohl nur über einen von der Basis getriebenen Strukturwandel im gesamten eSport erreicht werden könnte. Von einigen wenigen Bereichen des professionalisierten eSport abgesehen, wird eSport nach wie vor weitgehend frei von korporationsrechtlichen Strukturen betrieben. Eine für die Anforderungen des *DOSB* obligatorische Einbindung der Spieler bzw. Clans in gefestigte Verbandsstrukturen existiert aktuell nicht.

Eine Organisation unter dem Dach eines eSport-Spitzenverbands vorausgesetzt, müsste dieser Verband zudem als steuerbegünstigt i.S.d. § 52 AO anerkannt sein. Gem. § 52 Abs. 1 AO verfolgt eine Körperschaft gemeinnützige Zwecke, wenn sie die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos fördert. Hierzu zählt auch die Förderung des Sports (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO). Vor diesem Hintergrund läuft die Diskussion um die Anerkennung nach den Bestimmungen des *DOSB* und die Anerkennung als gemeinnützig durch die Finanzbehörden weitgehend parallel. Würde der *DOSB* eSport als Sport i.S.d. AufnahmeO anerkennen, wäre eine Ansehung des entsprechenden Verbands als gemeinnützig i.S.d. AO ebenfalls wahrscheinlich – und umgekehrt.[21]

---

4 Vgl. hierzu *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94 ff.; ähnl. *Lambertz*, Causa Sport 2017, 119 ff.

5 Vgl. zu Aufbau und Struktur des Sportverbandswesens *Englisch/Bagger von Grafenstein*, in: Stopper/Lentze (Hrsg.), Hdb. Fußball-Recht, 2. Aufl. 2018, Kap. 13 Rdnr. 3 ff.

6 Vgl. statt vieler *BGH* NJW 1975, 771, 774; *Vieweg*, JuS 1983, 825, 826.

7 *Vieweg/Röthel*, ZHR 166 (2002), 6, 11; *Pfister/Steiner*, Sportrecht von A-Z, 1995, S. 53 f., „Ein-Verbands-Prinzip".

8 http://www.dosb.de/.

9 So in Absatz 1 der Präambel der Satzung des *DOSB*.

10 *Schnabel/Thieß* (Hrsg.), Lexikon Sportwissenschaft, 1993, S. 764, Stichwort „Sport"; *Steinkamp*, Was ist eigentlich Sport?, 1983, S. 7.

11 S. zu Divergenzen von Verkehrsanschauung und dem Begriffsverständnis der Sportverbände aber noch unten IV.

12 *BGH* NJW 1999, 1326 ff.; *Stöber*, Hdb. zum Vereinsrecht, 10. Aufl. 2012, Rdnr. 255.

13 Vgl. *BGH* NJW 1975, 771 ff. – Kraftfahrerbund; *BGH* NJW 1999, 1326 ff.; *Reuter*, in: MüKoBGB, 7. Aufl. 2015, Vor § 21 Rdnr. 103 ff.; *Stöber* (o. Fußn. 12), Rdnr. 258.

14 eSport ist von Nützlichkeitserwägungen getrennt und stellt eine selbstbezweckte Tätigkeit dar; vgl. *Wissenschaftlicher Dienst des Bundestages*, Sachstand, Ist E-Sport Sport?, 9.6.2017, S. 10, abrufbar unter: https://www.bundestag.de/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf.

15 *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94, 96.

16 So hat der *DOSB* längst auch Schießsport und Reitsport anerkannt, wo körperliche Kraftentfaltung kaum eine Rolle spielt.

17 Vgl. etwa *Mazari*, Pixelturnen, The European v. 31.7.2012.

18 *Reuter*, Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl, FAZ v. 30.7.2015.

19 Ausnahme: Der *DOSB* subsumiert Schach unter den DOSB-Sportbegriff unter Verweis auf die Rolle des *Deutschen Schachbundes* bei der Gründung des *Deutschen Sportbundes*.

20 *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94, 96 f.; *Lambertz*, Causa Sport 2017, 119, 121; *Frey*, SpuRt 2018, 2, 4.

21 *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94, 97.

III. Keine unmittelbaren Folgen einer Anerkennung

In Deutschland existiert im Gegensatz zu anderen europäischen Ländern (z.B. Frankreich,[22] Spanien[23]) keine Sonderkodifikation für Sport. Es gibt beispielsweise kein umfassendes Leistungsschutzrecht zu Gunsten von Sportveranstaltern bzw. für die Vermarktung der entsprechenden Events,[24] obwohl dies aus europarechtlicher Sicht unter der Voraussetzung einer verhältnismäßigen Regelung möglich wäre.[25] Veranstalterrechte können in Deutschland vor diesem Hintergrund nur über allgemeine Rechtsinstitute durchgesetzt werden, wie etwa das Urheberrecht, das Hausrecht (§§ 858 ff., 903, 1004 BGB) sowie das Marken- und das Lauterkeitsrecht.

Generell ist der Sportsektor hierzulande den gleichen rechtlichen Bestimmungen unterworfen wie alle anderen Branchen. Welche Rechtsbereiche, Gesetze, Verordnungen, Richtlinien und sonstige Bestimmungen im Einzelnen anwendbar sind, bestimmt sich vornehmlich nach der jeweiligen Organisationsstruktur des Sports und insbesondere seiner Implikationen in wirtschaftlicher, politischer, gesellschaftlicher und administrativer Hinsicht.

Daraus folgt, dass die Anerkennung von eSport als Sport in Deutschland mit der Ausnahme des AntiDopG und der Strafbarkeit von Sportwettenbetrug (hierzu sogleich unter IV.1.) keine Konsequenzen hat, die sich unmittelbar aus der Qualifikation als Sport selbst ergäben. Vielmehr sind derartige Konsequenzen aus den allgemein anwendbaren Bestimmungen der deutschen und europäischen Rechtsordnung abzuleiten.

IV. Potenzielle Nachteile einer Anerkennung

Auch wenn sich aus der potenziellen Anerkennung von eSport als Sport aus heutiger Sicht kaum unmittelbar zu beachtende nachteilige Implikationen bzw. Herausforderungen ergeben, werden nachfolgend Aspekte ausgeführt, die bei einer Anerkennung in rechtlicher Hinsicht relevant wären. Diese Aspekte folgen nur punktuell direkt aus der Klassifikation als Sport, sind allgemein innerhalb jeder Branche anwendbar und deshalb ohnehin auch für und durch den eSport zu beachten.

1. Sportrechtsspezifische Regelungen

Der Kampf gegen Doping gehört zu den Kernaufgaben der Sportverbände. Und Doping kann auch im eSport ein Thema sein.[26] Ebenso ist es aus Integritätsschutzgründen erforderlich, effektiv gegen Sportwettbetrug vorzugehen. Daraus folgt, dass die Beachtung der im Folgenden erläuterten sportrechtsspezifischen Regelungen kein Nachteil in dem Sinne ist, dass es besser wäre, der eSport wäre an diese nicht gebunden. Vielmehr erfolgt die Erläuterung, weil der Kampf gegen Doping und Sportwettbetrug eine organisatorische Zusatz-„Belastung" darstellt und eine gesteigerte Sensibilität aller Beteiligten verlangt.

a) Strafbarkeit von Doping

Spätestens seit dem 18.12.2015 existiert mit den §§ 3, 4 Abs. 1 Nr. 3 AntiDopG eine Rechtsgrundlage, die Eigendoping unter Strafe stellt. Dies gilt jedoch nach § 2 Abs. 1 AntiDopG nur, falls sich in einem „Wettbewerb des organisierten Sports" ein Vorteil verschafft wird. Gem. § 3 Abs. 3 AntiDopG wird für die Anwendbarkeit des AntiDopG eine „Sport"veranstaltung sowie eine „von einer nationalen oder internationalen Sportorganisation oder in deren Auftrag oder mit deren Anerkennung organisierte" Veranstaltung gefordert. Zumindest nach der Schaffung entsprechender Verbandsstrukturen würden die strafrechtlichen Dopingverbote somit für die eSport-Athleten ebenso gelten.

Strukturell sind die Athleten derzeit ausschließlich über die Legitimationskette zwischen *Nationaler Anti Doping Agentur* (*NADA*) – Sportdachverband – Verein – Athlet an den Nationalen Anti Doping Code (NADC) gebunden.[27] Anders gesagt: Die verbandsrechtlichen Doping-Vorschriften gelten nur für unterzeichnende Verbände und deren Athleten. D.h. im Umkehrschluss, dass die im eSport vorherrschende lose Struktur in ihrer derzeitigen Form zunächst keine Bindung der Athleten an Doping-Verbandsregeln zur Folge hätte. Es ist jedoch davon auszugehen, dass eine Anerkennung als Sport nur für den Fall der Schaffung entsprechender Strukturen überhaupt möglich ist. Ein zu gründender Verband hätte den NADC aus Reputations- und Compliancegründen zu unterzeichnen. Dies folgt aus § 3 Nr. 3 AufnahmeO, der die Einhaltung ethischer Werte zur Anerkennungsvoraussetzung macht.

b) Strafbarkeit von Sportwettbetrug

Vor dem Hintergrund, dass nach Schätzungen aus der Branche der Sportwettenmarkt im eSport-Sektor bis zum Jahr 2020 auf ca. US-$ 30 Mrd. anwachsen wird,[28] liegt es nahe, dass Sportwetten ein zentrales Thema für die gesamte eSport-Branche sein können. Seit dem 19.4.2017 ist mit der Einführung von § 265c StGB, der Schutzlücken im allgemeinen Betrugstatbestand schließen soll,[29] Sportwettbetrug explizit unter Strafe gestellt. Auch wenn zu dieser Norm soweit ersichtlich noch keine gesicherte Rechtsprechung existiert, ist jedoch davon auszugehen, dass dieser Straftatbestand den allgemein gebräuchlichen Sportbegriff zu Grunde legt. Daher spricht im Falle einer Anerkennung von eSport als Sport vieles dafür, dass § 265c StGB auf Sportwetten in diesem Sektor uneingeschränkt Anwendung findet. Diese Auffassung wird durch § 265c Abs. 5 StGB gestützt, der den Tatbestand auf von Sportorganisationen anerkannte und verbandsseitig reglementierte Wettbewerbe beschränkt.

2. Sonstige Rechtsbereiche

Über die o.g. sportrechtspezifischen Aspekte hinaus hätte eine Anerkennung von eSport als Sport und eine damit einhergehende organisatorische Festigung die nachfolgend genannten Konsequenzen.

- Kartellrecht: Das Ein-Platz-Prinzip gewährt dem jeweiligen Dachverband einer Sportart regelmäßig eine wirtschaftliche und soziale Monopolstellung bzw. verhilft zumindest zu kartellrechtlich relevanter Marktmacht des jeweiligen Verbands.[30] Da es keine kartellrechtliche Bereichsausnahme für den Sportsektor gibt, sind jedenfalls das Kartellverbot sowie das Verbot des Miss-

---

22 In Frankreich hat die Anerkennung als Sport und die damit einhergehende Gründung eines Dachverbands unmittelbare Konsequenzen für etwaige Leistungsschutzrechte; diese gehören nämlich nach der nur für Sport anwendbaren Sonderkodifikation ausschließlich entweder dem Veranstalter oder dem Verband bzw. können von diesen den Vereinen übertragen werden, Art. L333-1 und -2 Code du Sport.

23 In Spanien findet sich die Sonderkodifikation in Real Decreto 1006/1985 de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales, die aber nur das Arbeitsverhältnis eines Sportlers mit seinem Verein regelt und kein Leistungsschutzrecht enthält.

24 S. hierzu in Bezug auf den Fußball *Kuhn/Lau*, in: Stopper/Lentze (o. Fußn. 5), Kap. 3 Rdnr. 4 ff.

25 Vgl. *EuGH* GRUR 2012, 156 – FAPL/Karen Murphy; zu dieser Diskussion auch *Heermann*, GRUR 2012, 791 ff.

26 Vgl. etwa den Pressebericht von *Hissel*, Die Pille für Zocker, taz.de v. 30.7.2015, abrufbar unter: http://www.taz.de/!5218834/: Einnahme konzentrationssteigernder Psychopharmaka durch eSport-Athleten und daraufhin forcierte Einführung von Dopingkontrollen.

27 *NADA*, Anti-Doping-Media-Guide, S. 9, abrufbar unter: https://www.nada.de/fileadmin/-DOWNLOADS-/Broschueren/160714_NADA_MediaGuide_Internet.pdf.

28 S. https://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2016/11/17/multi-million-dollar-big-data-deal-paves-the-way-for-eSports-betting/#2bb20dc9d452.

29 Hierzu *Krack*, ZIS 2016, 540 ff.

30 Dazu *Stopper*, in: Stopper/Lentze (o. Fußn. 5), Kap. 1 Rdnr. 1 m.w.Nw.

brauchs marktbeherrschender Stellung in der jeweiligen Auslegung nationaler und europäischer Gerichte zu beachten.

- Jugendschutzrecht: eSport ist insbesondere von Jugendlichen durchdrungen; es wird weiterhin ein Zuwachs an Angeboten für Jugendliche erwartet.[31] Das Jugendschutzrecht ist hinsichtlich zweier Facetten relevant.

Zum einen kann es neben altersabhängigen Sendezeitbeschränkungen trotz einer etwaigen Anerkennung als Sport bei bestimmten Spielen (z.B. Ego-Shooter) dazu kommen, dass Wettkämpfe Ausstrahlungsverboten oder -beschränkungen unterworfen werden.[32] Die Rechtmäßigkeit derartiger Ausstrahlungsverbote hat das *BVerfG* hinsichtlich bestimmter Kampfsportarten bestätigt.[33] Andererseits hat das *VG München* 2014 ein verhängtes Ausstrahlungsverbot für Mixed Martial Arts-Kämpfe aufgehoben.[34] Dies zeigt, dass derartige Fragen die Gerichte beschäftigen. Es ist davon auszugehen, dass für die Ausstrahlung digital simulierter Kampf- und Ego-Shooter-Games Vergleichbares gilt.

Zum anderen würde eine Anerkennung als Sport zwar im Regelfall dazu führen, dass das strenge Teilnahmeverbot von Kindern und Jugendlichen für Spielhallen und Glücksspiele in § 6 JuSchG nicht anwendbar ist.[35] Aus allgemeinen Jugendschutzgrundsätzen (§§ 4 ff. JuSchG) dürfte jedoch folgen, dass eine Teilnahme an solchen Wettbewerben für Jugendliche unter 16 Jahren ausgeschlossen und bis zur Volljährigkeit nur bis 24:00 Uhr möglich ist.

- Glücksspielrecht: Das Glücksspielrecht beschränkt im eSport die generelle Möglichkeit und insbesondere den Inhalt von Werbung für potenzielle Sponsoren von Sportveranstaltungen. Geht man davon aus, dass die Werberichtlinien für Fernsehen und Hörfunk trotz der unsicheren Rechtslage in diesem Bereich durch den Wegfall des Glücksspielstaatsvertrags (GlStV)[36] unverändert bleiben, müsste sich unabhängig von Lizenzen jeder etwaige Werbetreibende an die Vorgaben dieser Werberichtlinien halten. Dabei bestehen regelmäßig besondere Beschränkungen und Verbote für Werbung von Sportwetten (z.B. § 5 Nr. 2 der Werberichtlinie nach § 5 Abs. 4 Satz 1 GlStV).

3. Belastungen für Athleten durch Verbandsstatuten

Eine Anerkennung würde die zwingende Unterwerfung der Athleten unter das verbandseigene Regelungssystem parallel zur staatlichen Rechtsordnung bedeuten. D.h. insbesondere, dass die Athleten unmittelbar der Verbandsstrafgewalt unterworfen und verhängte Sanktionen wie Spielverbote etc. von der staatlichen Gerichtsbarkeit nur sehr eingeschränkt überprüfbar sind.[37] Die Bereitschaft hierzu dürfte bei eSportlern mutmaßlich geringer ausfallen als bei traditionellen Sportlern, die es gewohnt sind, sich in – mitunter starren – Verbandsstrukturen zu bewegen.

4. Ethische Aspekte

Auf gesellschaftlicher Ebene geht die Anerkennung als Sport zwangsläufig mit einer besonderen, im Vergleich zu analogen Sportarten gesteigerten, ethischen Verantwortlichkeit zur Professionalisierung sowie zum Kampf gegen Internet- und Spielsucht einher. Dies fußt auf zwei Aspekten:

- Erstens ist die Anerkennung als Sport gerade auch aus den o.g. Gründen öffentlich umstritten und bedarf daher der nachhaltigen Legitimation.
- Und zweitens konzentriert sich Sportförderung in der Öffentlichkeit oft auf Schulen und Heranwachsende, die den Suchtgefahren eher ausgeliefert sind. Dies stellt zwar keinen unmittelbaren Nachteil einer Anerkennung von eSport als Sport dar, ist aber eine organisatorische und für die Öffentlichkeit bedeutsame Herausforderung betreffend die Organisation und Durchführung von eSport.

V. Vorteile einer Anerkennung

Eine Anerkennung von eSport als Sport hätte für den eSport-Sektor gewichtige Vorteile.

1. Öffentliche Sportförderung

Die öffentliche Sportförderung bietet unmittelbare und mittelbare finanzielle Leistungen durch Bund, Länder und Kommunen. Zu den Aspekten der unter dem Begriff der öffentlichen Sportförderung zusammengefassten Leistungsverwaltung zu Gunsten des Sports fallen (auszugsweise) auf Bundesebene die Förderung internationaler Sportbeziehungen, die Bildung und sportwissenschaftliche Forschung, Sanierungs- und Entwicklungsmaßnahmen beim Bau von Sportanlagen sowie Unterstützung der Spitzenfachverbände durch Subventionierung von Veranstaltungen und Wettkampfvorbereitung.[38] Zu berücksichtigen sind ferner diverse Steuervergünstigungen für gemeinnützige Sportvereine.[39] Demgegenüber fördern die Länder (im Rahmen ihrer Kulturhoheit nach Art. 30 GG) sowie die Städte und Gemeinden (im Rahmen ihres Rechts zur kommunalen Selbstverwaltung gem. Art. 28 Abs. 2 GG) speziell den Bau von Sportstätten, den Schul- und Hochschulsport sowie Sportorganisationen des Breiten- und Freizeitsports.[40]

Eine Anerkennung als Sport würde dem eSport die Möglichkeit geben, an den o.g. öffentlichen Subventionsleistungen zu partizipieren. Diese betragen im Haushaltsplan für 2018 derzeit insgesamt gut € 310 Mio.,[41] wobei der überwiegende Teil der Förderung dem Verbandssport zu Gute kommt.[42] So könnten auch die eSport-Vereine in den Genuss von Steuererleichterungen kommen und Organisationen und Veranstaltungen des eSport durch Haushaltsmittel gefördert werden. Darüber hinaus könnten einzelne eSportler von öffentlichen Förderprogrammen für Spitzensportler profitieren, in deren Rahmen finanzielle Möglichkeiten zur Verfügung gestellt werden, die es den Athleten ermöglichen, sich auf ihren Sport zu konzentrieren.[43]

2. Steuerrecht

Gem. § 4 Abs. 1 lit. c, Abs. 2 lit. c AufnahmeO bedarf es für die Anerkennung als Sport einer Steuerbegünstigung des betreffenden Verbands auf Grund der Förderung des gemeinnützigen Zwecks „Sport" nach § 52 Abs. 2 Ziff. 21 AO (s.o. II.2.b)). Mit

---

31 Vgl. Report BIU Fokus: eSports, 2017, Interview *Müller*, S. 12, abrufbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf.

32 Dies wurde z.B. für eine Wrestling-Veranstaltung entschieden, vgl. *VGH Kassel* ZUM 1996, 990.

33 *BVerfG*, B. v. 8.12.2010 – 1 BvR 2743/10; MMR-Aktuell 2011, 313170.

34 *VG München*, U. v. 9.10.2014 – 17 K 10.1438.

35 Vgl. *Frey*, SpuRt 2018, 53, 58.

36 Der *EuGH* MMR 2017, 25 – Ince, hat weite Teile des GlStV für mit dem Unionsrecht unvereinbar erklärt.

37 *Vieweg*, Faszination Sportrecht, 2010, S. 13; s.a. die Rspr. zum Fall der Eisschnellläuferin Claudia Pechstein: *BGH* Causa Sport 2016, 258 ff.; *OLG München* Causa Sport 2015, 37 ff.; *LG München I* Causa Sport 2014, 154 ff.; s. hierzu auch *Scherrer/Muresan/Ludwig*, SchiedsVZ 2015, 161 ff.

38 S. zu den Förderleistungen des Bundes im Spitzensport den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 28 ff. und zu den Förderleistungen des Bundes im Breitensport, S. 88 ff.

39 S. hierzu den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 22 f.

40 S. hierzu *Fritzweiler*, in: Fritzweiler/Pfister/Summerer (Hrsg.), Praxishdb. Sportrecht, 3. Aufl. 2014, Kap. 2 Rdnr. 59.

41 *Bundesregierung*, Die Sportpolitik im Regierungsentwurf zum Bundeshaushalt 2018, BT-Drs. 18/1364318, Anl. 1.

42 S. zu einzelnen Fördermaßnahmen im Berichtszeitraum der Jahre 2010-2013 den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 28 ff.

43 Vgl. hierzu etwa den 13. Sportbericht der *Bundesregierung*, BT-Drs. 18/3523, S. 36 f.

einer Anerkennung als Sport wäre somit regelmäßig eine Steuerbegünstigung für den Dachverband verbunden. Indes ist darauf hinzuweisen, dass die Steuerbegünstigung nicht zwangsläufig an der Frage nach der Anerkennung als Sport hängt, sondern vielmehr an derjenigen nach der Gemeinnützigkeit des Vereins/Verbands.[44]

3. Öffentliche Anerkennung

Eine Anerkennung als Sport durch den *DOSB* hätte jedenfalls positive Auswirkungen für die gesellschaftliche Akzeptanz des eSport in der Öffentlichkeit.

- Erstens fördert dies eine essentielle öffentliche Debatte über den Sportbegriff und die Komplexität sowie das Anforderungsprofil von eSport.
- Zweitens ist der *DOSB* und die Ideale, für die er steht, gesellschaftlich positiv besetzt, sodass ein positiver Schub für das Image des eSport zu erwarten wäre.
- Und drittens ist eine Anerkennung stets mit breiterer Wahrnehmung verbunden, was jedenfalls zu einer gesteigerten Attraktivität für etwaige Sponsoren führen dürfte. Über die mit der Anerkennung als Sport einhergehende gesellschaftliche Anerkennung als Sportart könnte der eSport einen deutlichen Zuwachs an Akzeptanz und Popularität in Zielgruppen erfahren, auf die er derzeit nicht sein Hauptaugenmerk legt.

4. Sonstige Vorteile

Neben den o.g. konkreten positiven Auswirkungen, werden im Folgenden Aspekte erläutert, die eher mittelbare Auswirkungen bzw. vorteilhafte Begleiterscheinungen einer Anerkennung von eSport als Sport wären.

- Aufenthaltsgenehmigungen: Der eSport ist als Inbegriff und Folge der Digitalisierung seit jeher international geprägt, sodass die Mobilität der Athleten bei einer weitergehenden Etablierung des eSport noch mehr in den Fokus rücken wird. Herausforderungen in diesem Bereich betreffen auf Grund der für Unionsbürger zwingend geltenden Arbeitnehmerfreizügigkeit (Art. 45 AEUV) grundsätzlich nur Nicht-EU-Ausländer. Gem. §§ 18 Abs. 1, 5, 39 Abs. 1 AufenthaltsG i.V.m. § 22 Nr. 4 Beschäftigungsverordnung können Teilnehmer an Sportveranstaltungen unter bestimmten Bedingungen erleichtert einreisen, da sie dann einen Aufenthaltstitel gem. § 4 AufenthaltsG ohne Zustimmung der *Bundesagentur für Arbeit* erhalten und nur den Wettkampf als konkreten Arbeitsplatz i.S.d. § 18 Abs. 5 AufenthaltsG vorweisen müssen.
- Visa: Thematisch verbunden mit den Aufenthaltsgenehmigungen ist die Ausstellung von Visa. So qualifizierte etwa die *Einwanderungsbehörde der USA* das Spiel „League of Legends" bereits im Jahr 2013 als professionellen Sport und erteilt Berufsspielern für Spitzensportler gültige Visa.[45]
- Rechtssicherheit: Eine Anerkennung als Sport mit den im Raum stehenden strukturellen Veränderungen und der Professionalisierung der rechtlichen Beziehungen zwischen Verbänden, Ligen, Vereinen und Athleten führt zwangsläufig zu einer als positiv zu bewertenden Stärkung der Rechtssicherheit im Umgang mit einem aufstrebenden Markt.
- Mitbestimmung globaler Entwicklungen: Die mit der Anerkennung verbundene Professionalisierung des eSport auf bestimmten Ebenen (z.B. Existenz einheitlicher Ansprechpartner für Dritte, Möglichkeiten gezielter Lobbyarbeit, Bündelung von Marktmacht etc.) hat angesichts der rasanten internationalen Entwicklung der Branche den Vorteil, dass eine Abstimmung mit anderen Vereinigungen und dadurch eine Verfestigung der (internationalen) Zusammenarbeit und Entwicklung des eSport gesteuert und gefördert werden könnte. Dies begünstigt insbesondere auch die Effizienz der Kooperation mit Vertragspartnern und Dritten.

VI. Fazit

Eine Anerkennung als Sport bietet dem eSport in unterschiedlicher Hinsicht erhebliches Entwicklungspotenzial. Es sprechen gute Argumente dafür, eSport auch unter den aktuell bei den Sportverbänden und den öffentlichen Institutionen vorherrschenden Sportbegriff zu fassen. Zur Erreichung einer verbandsrechtlichen Vereinheitlichung des eSport unter einem Dach, wie sie organisatorisch in Frankreich jüngst stattgefunden hat,[46] ist es in Deutschland nach derzeitigem Stand indes noch ein weiter Weg.

Abgesehen von einzelnen, an den Sportbegriff anknüpfenden, strafrechtlichen Regelungen sind in Deutschland im Sportsektor die allgemeinen Rechtsbereiche anwendbar. Ein engerer rechtlicher Rahmen, der sich für den eSport allein aus der formalen Anerkennung als Sport ergeben würde, existiert hierzulande nicht. Dennoch kann eine Anerkennung von eSport als Sport für die Beteiligten mit den unter IV. aufgezeigten nachteiligen Implikationen verbunden sein – auch wenn diese oft mittelbar und wenig einschneidend sind bzw. zwingende Begleiterscheinungen einer Professionalisierung und der Eingliederung in ein nationales und internationales Sportverbandswesen darstellen.

Andererseits brächte, insbesondere mit Blick auf die zukünftige strukturelle Entwicklung des eSport, eine Anerkennung gewichtige Vorteile mit sich. Zentral ist dabei die potenzielle Beteiligung an der umfassenden öffentlichen Sportförderung materieller und immaterieller Art. Überdies können aus einer (organisatorisch zu schaffenden) Gemeinnützigkeit steuerrechtliche Vorteile resultieren und ginge eine institutionelle Anerkennung mit einer Reputationssteigerung in der Öffentlichkeit einher. Daraus ergäbe sich dann wiederum noch weiter gesteigertes Vermarktungspotenzial für den eSport.

Dr. Tim Bagger von Grafenstein
ist Senior Associate bei Lentze Stopper Rechtsanwälte in München.

44 Hier kommt dann dem sog. Nebenzweckprivileg eine bedeutende Rolle zu.
45 Vgl. *Lambertz*, Causa Sport 2017, 119.
46 Vgl. die Website des neuen Verbands *France eSports*, abrufbar unter: http://france-eSports.org/site/membres/.