

2. Aus dem Schatten in das Licht? Der rechtliche Status quo des eSports in Deutschland und Vorschläge zu seiner Fortentwicklung

Margrit Seckelmann und Luis Blödorn

A. Einleitung

Mit der Olympic Esports Series hat es der eSport offiziell auf die olympische Bühne geschafft. Das im Juni 2023 in Singapur vom Internationalen Olympischen Komitee (IOC) veranstaltete Event ist dabei nicht das erste seiner Art: Bereits 2021 veranstaltete das IOC mit der Olympic Virtual Series ein Videospielevent. Dessen diesjähriges Nachfolgerformat wurde nicht nur um neue Disziplinen erweitert, sondern auch erstmals mit Live-Finals ausgetragen.¹ Doch ausgerechnet in der eSports-Szene selbst traf die Ankündigung der Olympic Esports Series auf wenig Gegenliebe. Stattdessen erntete das IOC harsche Kritik.

So erstaunlich dies auf den ersten Blick klingt, lässt sich die Reaktion der eSports-Szene mit einem Blick auf die insgesamt neun Disziplinen leicht erklären. Bei der Auswahl dieser hat das IOC offensichtlich dem Wortteil „Sports“ in eSports großen Wert beigemessen. So haben die neun Disziplinen allesamt ihre Ursprünge in physischen Sportarten. Folglich sind auch die Videospiele, die jeweils eine Disziplin repräsentieren, allesamt Sportspiele und variieren zwischen den bekannteren Titeln Gran Turismo und Zwift als Vertreter für Motor- respektive Radsport und selbst im Gamingbereich eher unbekannteren Titeln wie Tic Tac Bow für Bogenschießen. Auch das sehr bekannte, aber im eSport bislang wenig in Erscheinung getretene Just Dance findet sich unter den olympischen Videospiele.²

-
- 1 Internationales Olympisches Komitee, IOC bestätigt Singapur als Gastgeber der ersten Olympic Esports Week im Juni 2023, abrufbar unter <https://olympics.com/de/news/ioc-confirms-singapore-host-first-olympic-esports-week-june-2023> (zuletzt eingesehen am 30.04.2023).
 - 2 Die Liste der Disziplinen wird komplettiert durch Baseball, Schach, Segeln, Taekwondo sowie Tennis. Für die vollständige Liste vgl. Internationales Olympisches Komitee, IOC announces Olympic Esports Series 2023 with winners to be crowned at live finals in Singapore from 22 to 25 June, abrufbar unter: <https://olympics.com/ioc/news/ioc>

Die konsequente Begrenzung auf Sportsimulationen und die konkrete Auswahl der Disziplinen, unter denen sich etwa keine Basketball- oder Fußballsimulation findet, hat zur Folge, dass etablierte eSport-Disziplinen bemerkenswerterweise kein Teil der Olympic Esport Series sind. Titel wie CS:GO, League of Legends, Dota 2, Valorant oder Rocket League sind allesamt nicht vertreten, was letztlich die Kritik der eSports-Szene hervorgerufen hat. Zudem fällt auf, dass zwar die jeweiligen Verbände der Realsportarten Teil der Olympic Esports Series sind, nicht aber große eSport-Verbände.

Das praktische Beispiel der Olympic Esports Series verdeutlicht sehr anschaulich den schwierigen Stand, den der eSport auch in Deutschland hat, und dessen eher realitätsferne Behandlung. Dabei ist insbesondere die rechtliche Weiterentwicklung des eSports auch abhängig von politischem Willen. Daher soll dieser Beitrag versuchen, den rechtlichen wie auch den politischen Rahmen, in dem sich der eSport derzeit befindet, zu untersuchen und Vorschläge für seine Fortentwicklung zu entwickeln.

B. Historische Entwicklung

Während der Beginn der Entwicklung digitaler Spiele bis in die 1940er-Jahre zurückverfolgt werden kann, tritt der Begriff des eSports erstmals in den 1990er-Jahren auf. Begleitet wird diese frühe Phase bereits von den ersten eSport-Events. Mitte der 2000er-Jahren erlebt der eSport dann eine starke Professionalisierung, jedoch ging auch die globale Wirtschaftskrise nicht spurlos an dem enorm sponsorenabhängigen eSport vorbei. Der Aufstieg zu einem Massenphänomen folgte dann in den 2010er-Jahren. Eine tragende Säule dabei stellte die Live-Streaming-Plattform Twitch dar, die von den Beginn im Jahre 2011 an für Videospiele- und eSport-Übertragen gedacht war und bereits 2014 für fast eine Milliarde Euro verkauft wurde.³

-announces-olympic-esports-series-2023 (zuletzt eingesehen am 30.04.2023). Für eine Analyse der zum Einsatz kommenden Titel vgl. Steinlechner, IOC sorgt mit Schach und Just Dance für E-Sport, abrufbar unter: <https://www.golem.de/news/olympic-e-sports-week-ioc-sorgt-mit-schach-und-just-dance-fuer-e-sport-2303-172313.html> (zuletzt eingesehen am 30.04.2023).

3 Vgl. zu den historischen Ausführungen Görlich/Breuer, Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen, in: Görlich/Breuer (Hrsg.), E-Sport. Status quo und Entwicklungspotenziale, Wiesbaden 2022, S. 1–10.

Heutzutage ist der eSport in der Gesellschaft angekommen. Sieben von zehn Deutschen haben bereits von eSport gehört und fast jeder Zweite weiß, was eSport ist. Zugleich haben sich rund 12 Millionen Deutsche schon einmal ein eSport-Match angesehen.⁴ Besondere Beliebtheit erfährt der eSport bei den 18- bis 24-Jährigen.⁵ Dadurch erreichen die eSportlerinnen und eSportler⁶ nicht selten ein Ansehen sowie eine Social-Media-Reichweite, die vergleichbar sind mit der Popularität von Fußballprofis, Musikern und Schauspielern. Damit einher geht logischerweise auch eine enorme Wirtschaftskraft bei einem weltweiten Jahresumsatz des eSports von fast 1,4 Milliarden US-Dollar im Jahr 2022.⁷ Zugleich darf aber nicht vergessen werden, dass eSport nicht nur den professionellen, sondern auch den semiprofessionellen sowie den Amateur-eSport umfasst. Mit der mittlerweile tiefen Verwurzelung des Gamings zumindest in den jüngeren Teilen der deutschen Gesellschaft erfährt also auch die eigene Ausübung von eSport großer Beliebtheit. Mit dieser noch anhaltenden Entwicklung ist der eSport mithin zu einem sehr relevanten Teil des Lebens vieler Menschen in Deutschland geworden.

C. Die Stellung im Schatten

Auch wenn der eSport damit gesellschaftlich und auch wirtschaftlich kaum zu übersehen ist, ist die rechtliche wie auch die politische Debatte zum eSport bislang eher überschaubar.

-
- 4 Falk/Puppe, E-Sport in Deutschland: Eine Betrachtung aus Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., in: Görlich/Breuer (Hrsg.), E-Sport. Status quo und Entwicklungspotenziale, Wiesbaden 2022, S. 37–43. Die herangezogene Studie hat den Stand von 2020.
 - 5 Die Daten basieren auf einer YouGov-Zielgruppenanalyse aus 2022, vgl. auch die entsprechende Pressemitteilung, Drei von vier deutschen E-Sport-Fans sind Männer, abrufbar unter: <https://yougov.de/topics/technology/articles-reports/2022/08/11/drei-von-vier-deutschen-e-sport-fans-sind-manner> (zuletzt eingesehen am 30.04.2023).
 - 6 Aus Gründen der Lesbarkeit wird nachfolgend auf sämtliche weibliche Personen- und Funktionsbezeichnungen verzichtet. Mit Nennung des generischen Maskulinums ist daher ausdrücklich auch die weibliche Form gemeint.
 - 7 Newzoo, Global Esports & Live Streaming Market Revenue, abrufbar unter: <https://academyonline.uefa.com/fame/Repository/KissDocument/16005001/3/2/1/8/16005001.pdf> (zuletzt eingesehen am 30.04.2023).

I. Einordnung des eSports als Sport

Wenn über eSport (größer) diskutiert wird, dann zumeist über die „Dauerbrenner“, was eSport eigentlich genau sei⁸ und ob eSport als Sport anzuerkennen sei. Während letztere Frage gesellschaftlich und auch unter eSport-Anhängern kontrovers beurteilt werden mag, so haben sich in der rechtswissenschaftlichen Debatte die Positionen gewissermaßen festgefahren. Der deutsche olympische Sportbund (DOSB) als Sportdachorganisation auf der einen Seite hält dabei an der 2018 vom IOC getroffenen Entscheidung, den eSport⁹ nicht als Sport anzuerkennen, fest.¹⁰ Begründet wird dies vorrangig mit einer fehlenden eigenmotorischen, sportartbestimmenden Bewegung beim eSport. Zudem sei zwischen der Gemeinwohlorientierung des Sportsystems und der Marktorientierung des eSports keine organisationspolitische Brücke erkennbar. Schließlich stehe eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch zu den ethischen Werten des Sports.

Die Ablehnung der Einordnung und insbesondere ihre Begründung stößt in der Literatur auf der anderen Seite zu Recht auf vielfache Kritik. Dabei wird vor allem darauf verwiesen, dass angesichts von bis zu 400 Bewegungen pro Minute an Tastatur, Maus oder Gamepad den eSportlern ein hohes, intensives Training benötigendes Maß an körperlichen Fertigkeiten wie Schnelligkeit, Ausdauer oder Koordination abverlangt werde und dem eSport eine eigenmotorische Leistung daher immanent sei.¹¹ Ob das Kriterium der eigenmotorischen Leistung überhaupt geeignet ist, darf mit Blick auf Billard oder das berühmte Beispiel Schach als Sportart ebenfalls angezweifelt werden. Und umgekehrt hat sich die Einstellung des IOC aggressiveren Sportarten gegenüber deutlich gewandelt, wenn es inzwischen auch Kickboxen, Muay Thai und Sambo anerkennt – diesen Kampfsportarten war zuvor auch eine mangelnde Sportethik attestiert wor-

8 Vgl. hierzu *Daum*, E-Sport – Eine Definition, *SpoPrax* 2023, 96 sowie den Beitrag von *Thöne* (S. 15 ff.).

9 Der DOSB spricht dabei bewusst von „eGaming“ statt eSport, um elektronische Sportsimulationen von anderen Videospiele zu trennen.

10 DOSB, DOSB und „eSport“, abrufbar unter: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport> (zuletzt eingesehen am 30.04.2023).

11 *Bagger von Grafstein*, eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?, *MMR – Beilage* 2018, 20 (21); *Frey*, eSports – Rechtsfragen eines komplexen Ökosystems im Überblick (Teil 1), *SpuRt* 2018, 2 (4); *Kubiciel*, Entwicklung des eSports und Schutz seiner Integrität, *ZRP* 2019, 200 (201); *Schörner*, E-Sport und Strafrecht: Zum Sportbegriff der §§ 265c und 265d StGB und deren Anwendbarkeit auf kompetitives Computerspielen, *HRRS* 2017, 407 (408).

den.¹² Vor diesem Hintergrund sprechen sich zahlreiche Literaturstimmen für eine Einordnung als Sport aus.¹³

Bei aller berechtigten Diskussion hilft diese aber der Entwicklung des eSports, insbesondere seiner rechtlichen, nicht wirklich weiter. Denn anders als in anderen europäischen Ländern wie Frankreich und Spanien existiert in Deutschland keine Sonderkodifikation für Sport.¹⁴ Folglich hätte die reine Qualifikation des eSports als Sport auf rechtlicher Ebene¹⁵ nur wenig unmittelbaren Konsequenzen.¹⁶ Hierbei sind die Strafbarkeiten von Doping nach dem AntiDopG und Sportwettbetrug nach § 265c StGB sowie kartell-, glückspiel-¹⁷ und jugendschutzrechtliche Auswirkungen zu nennen.¹⁸ Abgesehen davon führt die Diskussion eher dazu, dass der eSport weiterhin im Schatten des Sports bleibt, und stellt eine Hürde dar, die den eSport in seiner weiteren Entwicklung hindert.

II. Fehlende politische Debatte

Aber auch in der politischen Debatte führt der eSport eher ein Schatten-dasein. Dabei wurde das Thema eSports erstmals bereits 2012 in einem deutschen Parteiprogramm, zunächst auf regionaler Ebene durch die Piratenpartei, erwähnt. Selbige Partei war es auch, die den eSport durch Anfragen um eine Anerkennung als Sportart in die Berliner Parlamente auf

12 Auch die vom DOSB bemühte Argumentation, der eSport bedrohe die Gemeinwohlorientierung des Sportsystems, könnte ebenso gegen die aktuellen Entwicklungen im modernen, kommerzialisierten Spitzenfußball und die Aktivitäten ihres Dachverbandes FIFA – Stichwort WM in Katar – verwendet werden und darf daher in seiner Validität angezweifelt werden.

13 *Woerlein*, Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette, Baden-Baden 2022, S. 91 m.w.N.

14 *Bagger von Grafstein*, eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?, MMR – Beilage 2018, 20 (22).

15 Abgesehen von der rechtlichen Ebene würde die Mitgliedschaft im DOSB bspw. auf wirtschaftlicher Ebene eine nicht zu vernachlässigende finanzielle Förderung mit sich bringen, vgl. *Frey*, eSports – Rechtsfragen eines komplexen Ökosystems im Überblick (Teil 1), *SpuRt* 2018, 2 (4).

16 *Bagger von Grafstein*, eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?, MMR – Beilage 2018, 20 (22).

17 Vgl. hierzu den Beitrag von *Woerlein* (S. 49 ff.).

18 *Bagger von Grafstein*, eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?, MMR – Beilage 2018, 20 (23).

Landesebene 2016 und Bundesebene 2017 einbrachte.¹⁹ Nur ein Jahr nach Einbringung in den Bundestag fand auch die Bundesregierung Gefallen an der Thematik: So widmeten CDU/CSU und SPD dem eSport in ihrem Koalitionsvertrag 2018 gleich einen ganzen Absatz. In diesem sprechen sich beide Parteien für eine vollständige Anerkennung „als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht“ sowie für die „Schaffung einer olympischen Perspektive“ aus.²⁰ Auch wenn Union und SPD mit ihren eigenen Worten die wachsende Bedeutung des eSports anerkannten, ist seitdem politisch wie rechtlich wenig passiert.

Im Gegenteil findet sich im jüngsten Koalitionsvertrag der „Ampel“-Koalition aus dem Jahr 2021 gerade einmal ein Halbsatz, der das Ziel formuliert, den eSport gemeinnützig zu machen.²¹ Ähnlich sieht es auf Landesebene aus, wo gerade einmal sieben²² und damit nicht einmal die Hälfte aller Koalitionsverträge respektive Regierungserklärungen²³ Inhaltliches zum eSport enthalten. Die Behandlung des eSports variiert dabei stark von bloßen Dialogabsichten²⁴ über die Aussprache für eine Förderung und/oder Anerkennung der Gemeinnützigkeit²⁵ bis hin zu sehr umfangreichen Darstellungen mit konkreten Zielen²⁶. Überhaupt wird dem eSport nur in den Koalitionsverträgen von Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und Schleswig-Holstein mehr als ein Satz gewidmet, dafür in diesen Ländern aber mindestens ein ganzer Absatz mit – insbesondere in Schleswig-Holstein – durchaus progressiven Tönen. Mithin sind auf Länderebene ein großenteils ausbleibender politischer Diskurs sowie starke regionale Unterschiede auffällig.

19 *Hebbel-Seeger/Pelc*, E-Sport im politischen Diskurs: Positionen und Ziele der politischen Parteien in Deutschland auf Bundes- und Länderebene, in: Görlich/Breuer (Hrsg.), E-Sport. Status quo und Entwicklungspotenziale, Wiesbaden 2022, S. 235.

20 Koalitionsvertrag 2018 zwischen CDU, CSU und SPD, S. 48.

21 Koalitionsvertrag 2021 zwischen SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP, S. 97.

22 Stand: 01.05.2023.

23 Aufgrund der absoluten Mehrheit im Landtag des Saarlandes wird die dortige Landesregierung von keiner Koalition, sondern ausschließlich von der SPD gestellt.

24 Koalitionsvertrag Berlin 2023 zwischen CDU und SPD, S. 79; Koalitionsvertrag Mecklenburg-Vorpommern 2021 zwischen SPD und Die Linke, S. 30.

25 Koalitionsvertrag Nordrhein-Westfalen 2022 zwischen CDU und Bündnis 90/Die Grünen, S. 128; Koalitionsvertrag Rheinland-Pfalz 2021 zwischen SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP, S. 149; Koalitionsvertrag Sachsen-Anhalt 2021 zwischen SPD, CDU und FDP, S. 29; zumindest „offen“ für eine Anerkennung Koalitionsvertrag Niedersachsen 2022 zwischen SPD und Bündnis 90/Die Grünen, S. 99.

26 Koalitionsvertrag Schleswig-Holstein 2022 zwischen CDU und Bündnis 90/Die Grünen, S. 86 f.

Resultat dieser mangelnden politischen Debatte ist unter anderem auch, dass der eSport als solcher rechtlich quasi ausgeblendet wird. So findet sich das Wort eSport in gerade einmal zwei Normen auf Bundesebene, § 22 BeschV sowie § 15 RennwLottDV,²⁷ und dies ironischerweise auch noch mit unterschiedlicher Schreibweise. Zudem wird der eSport im Zuge anderer Gesetzesänderungen wie der im Juli 2021 in Kraft getretenen Regelung des § 14 Abs. 7 JArbSchG nicht beachtet, obwohl er im konkreten Kontext des Jugendarbeitsschutzes fast noch bedeutender ist als der klassische Sport.²⁸ Die Praxis zeigt daher eindrücklich, wie sehr die rechtliche – wie im Übrigen auch die gesamte – Fortentwicklung des eSports von der politischen Wahrnehmung und Debatte lebt.

III. Internationaler Vergleich

Mit der Verabschiedung der beiden genannten Normen hat es der eSport jedenfalls überhaupt in das deutsche Rechtssystem „geschafft“. Das soll an dieser Stelle nicht kleingeredet werden. Im Vergleich zu anderen gesetzgeberisch aktiv gewordenen Ländern werden jedoch große Unterschiede in Qualität und Quantität deutlich.²⁹

Mit *Nothelfer* lässt sich die rechtliche Entwicklung des eSports in unterschiedliche Staaten in drei Stadien der Progressivität unterteilen.³⁰ Diese reichen von der Entwicklung einer eSports-Strategie wie in Dänemark und Österreich über eine gesetzlich verankerte Förderungsstruktur wie in Südkorea bis hin zu einer umfangreichen eSport-spezifischen Regulierung, wie sie bislang vor allem³¹ in Frankreich zu finden ist.³² Deutschland hingegen hat angesichts der inkonsequenten Beachtung des eSports bei Gesetzesän-

27 Für eine ausführliche Darstellung und Analyse vgl. *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 115 ff.

28 *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 234.

29 So *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 240.

30 *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 232 ff.

31 Selbst eSport-Nationen wie Brasilien, Schweden, Spanien, Südkorea oder das Vereinigte Königreich weisen eine spezifische Regulierung bislang nicht auf.

32 Hierzu ausführlich *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 232 ff.

derungen noch nicht einmal das erste Stadium erreicht.³³ Auch wenn der deutsche Gesetzgeber mithin den eSport nicht (mehr) vollständig negiert, hinkt er im internationalen Vergleich und gerade im Vergleich zu anderen europäischen Nationen hinterher.

D. Ursachen

Die Gründe und Ursachen für den dargestellten Status quo sind komplex und vielseitig. Daher sollen einige wichtige überblicksartig und ohne Anspruch auf Vollständigkeit dargestellt werden.

I. Charakteristika von eSport, eSport-Recht als Querschnittsmaterie

Ein wesentlicher Faktor, der eine umfassende Regelung eines „eSport-Rechts“ erschwert, besteht darin, dass ein solches abgeschlossenes und für sich stehendes „eSport-Recht“ als eigenes Gesetzbuch wohl kaum möglich ist. Denn der eSport ist keine separate Rechtsmaterie, sondern betrifft eine Vielzahl von Rechtsgebieten und darf daher als *Querschnittsmaterie* bezeichnet werden. Bereits der Blick darauf, welche unmittelbaren Folgen eine Anerkennung als Sport hätte, verdeutlicht, welche vielfältigen Rechtsfragen mit dem eSport auftreten können.

Der eSport umfasst und verbindet hierbei gleich mehrere Elemente, die schon für sich genommen dazu führen, dass ein Rechtsgebiet umfassende und diverse Rechtsfragen aufwirft. Zunächst kann, unabhängig von der Einordnung als Sportart, eine *Ähnlichkeit zum „Offline“-Sport* nicht verneint werden. Folglich sind rechtliche Lösungen vor allem bezogen auf Manipulationen durch Cheating³⁴, Doping³⁵ und Korruption wie auch im glücksspielrechtlichen Bereich, gerade mit Blick auf Wetten,³⁶ erforderlich. Daneben treten natürlich auch rechtliche Fragestellungen im Hinblick auf allgemeine Wettkampfgeln auf.

33 Nothelfer, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 234.

34 Vgl. hierzu den Beitrag von Zimmermann (S. 165 ff.) sowie den Beitrag von Will (S. 189 ff.).

35 Vgl. hierzu den Beitrag von Will (S. 189 ff.).

36 Vgl. hierzu den Beitrag von Woerlein (S. 49 ff.).

Neben dem Element des Sports steht zudem, dass der eSport zu einem *enormen Wirtschaftsmarkt* geworden ist. Angesichts der Geldbeträge, die im eSport etwa als Preisgelder oder Sponsoring fließen, werden für die Player im eSport gesellschaftsrechtliche wie steuerrechtliche Überlegungen relevant. Nicht zu vergessen ist, dass es sich bei den relevanten Akteuren zumeist um Wirtschaftsunternehmen handelt, für die sich auch arbeitsrechtliche und ganz allgemein vertragsrechtliche Fragen ergeben, vor allem mit Blick auf das für den eSport so relevante Sponsoring³⁷. Besondere Schwierigkeiten ergeben sich hier zudem daraus, dass schon die Arbeitnehmereigenschaft von eSportlern überhaupt fraglich sein kann und sich gerade der semiprofessionelle Spielbetrieb der sog. Vertragsamateure als ein Graubereich darstellt.³⁸ Überdies kann die Kombination aus Sport und Wirtschaft zur Bedeutung des Kartellrechts und zu Fragen der Vermarktung sowie der medialen Übertragung von eSports-Events führen.

Ferner basiert der eSport auf *modernen Technologien*. Dementsprechend ist auch die Zielgruppe digitalisiert und aufgeschlossen gegenüber jüngsten Entwicklungen wie der Block-Chain-Technologie³⁹ und NFTs⁴⁰, sodass auch diese im eSport-rechtlichen Kontext relevant werden können. Zugleich ist die Zielgruppe des eSports mitunter sehr jung,⁴¹ was zur Bedeutung des Jugendschutzrechts sowohl bei den eSportlern als auch bei den Zuschauenden führt. Rechtliche Problematiken können hier durch minderjährige Athleten als Arbeitnehmer⁴² und mögliche Ausstrahlungsverbote oder -beschränkungen⁴³ bei bestimmten Spielen, die selbst Altersbeschränkungen unterliegen, entstehen.

37 Hieraus können sich besonders komplexe Konfliktsituationen ergeben wie etwa durch das Aufeinandertreffen von In-Game-Advertising und realer Werbung. Hierzu und zu anderen Problematiken wie dem Verbot von Schleichwerbungen und Herausforderungen für Bewegtbild-Anbieter *Frey*, eSports – Rechtsfragen eines komplexen Ökosystems im Überblick (Teil 2), SpuRt 2018, 53 (55 f.).

38 Überblicksartig hierzu *Frey*, eSports – Rechtsfragen eines komplexen Ökosystems im Überblick (Teil 2), SpuRt 2018, 53 (54).

39 Vgl. hierzu den Beitrag von *Sahm* (S. 119 ff.).

40 Vgl. hierzu den Beitrag von *Machacek* (S. 97 ff.).

41 Abgesehen von tatsächlich Minderjährigen erfährt der eSport wie eingangs dargestellt große Beliebtheit in der Altersgruppe der klassischen Studierendenschaft. Vgl. daher zum eSport an deutschen Universitäten den Beitrag von *Semrau* (S. 271 ff.).

42 Vgl. hierzu den Beitrag von *Marquard/Fischer* (S. 239 ff.).

43 Das BVerfG hat die Rechtmäßigkeit eines solchen Ausstrahlungsverbots für (reale) Kampfsportveranstaltungen bestätigt, sodass ähnliche Rechtsprobleme im eSport erwartbar sind, vgl. BVerfG, Beschl. v. 08.12.2010 – 1 BvR 2743/10 = ZUM 2011, 234 = BeckRS 2010, 56956.

Als moderne Technologie bringt der eSport natürlich auch ganz allgemeine „moderne“ Rechtsfragen mit sich etwa im Bereich des *Datenschutzrechts*.⁴⁴ Darüber hinaus gewinnt das *Urheberrecht*, das an sich schon wegen der Verwendung bestimmter Titel als Grundlage des eSports von Natur aus sehr relevant ist, durch die Übertragung auf Streaming-Plattformen wie insbesondere Twitch zusätzliche Bedeutung.⁴⁵

Zuletzt darf die *Internationalität des eSports* nicht vergessen werden, der sehr einfach über Staatsgrenzen hinweg betrieben und verfolgt werden kann. In der Folge sind nicht nur Aufenthaltstitel für ausländische eSportler bei inländischen Wettkämpfen erforderlich, sondern ganz allgemein kann auch das Internationale Privatrecht zur Anwendung gelangen.

Von den vielen Rechtsfragen ist jedenfalls eine im politischen Diskurs angekommen: Wenn in Koalitionsverträgen von eSport die Rede ist, dann zumeist im Zusammenhang mit der Anerkennung der *Gemeinnützigkeit*. Konkret geht es dabei um eine Aufnahme des eSports in den Katalog des § 52 Abs. 2 AO, der festlegt, welche Förderungszwecke als Förderung der Allgemeinheit anzuerkennen sind, und damit Steuerbegünstigungen für entsprechende fördernde Körperschaften ermöglicht. Zwar beinhaltet der Katalog mit § 52 Abs. 2 S. 1 Nr. 21 AO die Steuerbegünstigungsmöglichkeit für die Förderung von Sport, diese Bestimmung ist aber bereits deshalb keiner analogen Anwendung zugunsten des eSports zugänglich, da bereits eine gesetzliche Fiktion zugunsten von Schach besteht und somit keine Regelungslücke besteht.⁴⁶ Da dies auch höchstrichterlich bestätigt ist,⁴⁷ bedarf es an dieser Stelle einer Entscheidung des Gesetzgebers.⁴⁸ Ein Tätigwerden des Gesetzgebers ist aber auch in den vielen anderen Rechtsfragen wünschenswert, um Rechtssicherheit in dem aufstrebenden und wirtschaftlich bedeutsamen Feld des eSports zu gewinnen.

44 Vgl. hierzu den Beitrag von Korte (S. 141 ff.).

45 Vgl. hierzu den Beitrag von Dolling (S. 209 ff.).

46 BFHE 257, 6 = DStRE 2017, 879; Pusch, Trennt „eSport“ und Sport nur ein Vokal?, npoR 2019, 53 (56).

47 BFHE 257, 6 = DStRE 2017, 879.

48 Die verschiedenen Regelungsmöglichkeiten an diesem Beispiel diskutierend Nothelfer, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 281 ff.

II. Diversität des eSports

Die Herausforderung einer rechtlichen Regelung des eSports besteht nicht nur in der Eigenschaft als Querschnittsmaterie, sondern auch in der Diversität des eSports selbst. Diese ergibt sich natürlicherweise aus der Vielseitigkeit der Video- und Computerspiele, die auf dem Markt verfügbar sind. Folglich ist auch die Bandbreite der im eSport gespielten Titel groß und reicht von Sportsimulationen wie FIFA über Echtzeit-Strategiespiele wie League of Legends oder Dota 2 bis hin zu Shooter-Spielen wie CS:GO oder Valorant. Die unterschiedlichen Titel erfahren jedoch auch eine unterschiedliche Rezeption und gesellschaftliche Akzeptanz. Am ehesten auf Gegenliebe treffen dabei regelmäßig die Sportsimulationen, wie das Beispiel der Olympic Esports Series zeigt. Vermutlich auch deshalb differenziert der DOSB in seiner Positionierung zwischen elektronischen Sportsimulationen und eGaming.⁴⁹ Aber auch innerhalb der Shooterspiele wird es Unterschiede in der gesellschaftlichen Akzeptanz geben, etwa zwischen Fortnite und eher realitätsnäheren Shooterspielen wie CS:GO.

Diese Unterschiede in der öffentlichen Wahrnehmung verschiedener eSport-Disziplinen machen jedoch in der Folge eine rechtliche Regelung und Weiterentwicklung wie auch eine sonstige Förderung des eSports nicht leichter. Denn über die Entscheidung, wie insgesamt mit dem eSport umzugehen und dieser in einen rechtlichen Rahmen zu gießen ist, kommt erschwerend die Abwägung hinzu, in welchen Rechtsgebieten eine allgemeine Regulierung⁵⁰ erfolgen kann und in welchen möglicherweise dem Ruf nach einer differenzierten Betrachtung⁵¹ zu folgen ist.

III. Unterschiede zum klassischen Sport

Als weiteren herausfordernden Faktor für eine rechtliche Regelung von Fragestellungen des eSports stellen sich dessen Unterschiede zum klassischen Sport dar. Die markantesten Beispiele hierfür bestehen zum einen in der Organisation der Wettbewerbe. Anders als im klassischen Sport sind es

49 DOSB, DOSB und „eSport“, abrufbar unter: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport> (zuletzt eingesehen am 30.04.2023).

50 So geschehen in § 22 Nr. 5 BeschV.

51 So für die Frage der Gemeinnützigkeit nach § 52 AO *Pusch*, Trennt „eSport“ und Sport nur ein Vokal?, npoR 2019, 53 (57).

nicht die Verbände, welche die Regeln festlegen und die Wettbewerbe veranstalten, sondern Spieleentwickler (sog. Publisher)⁵², Vereine und andere Unternehmen.⁵³ Die Publisher habe im eSport generell eine wichtige, im Vergleich zum klassischen Sport völlig neue Rolle inne.⁵⁴

Zum anderen besteht im eSport keine vergleichbar ausgeprägte, sonst aus dem Sport bekannte Verbands- und Vereinsstruktur. So gibt es zwar mit dem eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) einen repräsentativen Dachverband des eSports in Deutschland, dem in § 22 Nr. 5 BeschV auch staatliche Aufgaben anvertraut werden, ein Landesverband für eSport existiert dagegen lediglich in Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein.⁵⁵ Zudem bestehen keine Vereine im klassischen Sinne, da eSport auch ohne solche betrieben werden kann. Aufgrund der fehlenden Vereins- und Verbandsstrukturen erfüllt der ESBD derzeit auch nicht die Mindestzahl von 10.000 (mittelbaren) Verbandsmitglieder, die der DOSB in § 4 Nr. 1 lit. b seiner Aufnahmeordnung als organisatorische Voraussetzung für einen Spitzenverband vorsieht.⁵⁶ Obwohl also ähnliche rechtliche Fragen und Problematiken wie beim klassischen Sport auftreten können, kann die Andersartigkeit des eSports eine individuelle, möglicherweise andere Lösung erfordern oder gar neue Probleme aufwerfen.

E. Wege in das Licht

In Folge der sehr überschaubaren und unzureichenden Inkorporation des eSports in die deutsche Rechtsordnung besteht ein überraschendes Problem für alle im eSport aktiven Player: Mangelnde Rechtssicherheit. Diese allein ist schon Grund genug dafür, Fortschritte in der rechtlichen Entwicklung zu fordern. Daneben tritt aber die eingangs dargestellte enorme gesellschaftliche wie wirtschaftliche Relevanz des eSports. Folglich ist die fehlen-

52 Ausführlich zu deren urheberrechtlichen rechtlichen Situation *Hentsch*, Die Urheberrechte der Publisher bei eSport, MMR – Beilage 2018, 3.

53 *Kubiciel*, Entwicklung des eSports und Schutz seiner Integrität, ZRP 2019, 200 (201 f.).

54 *Hentsch*, Die Urheberrechte der Publisher bei eSport, MMR – Beilage 2018, 3 (7). Zum Zusammenspiel von Publishern und Spielerschaft vgl. auch den Beitrag von *Scholz* (S. 263 ff.).

55 *Woerlein*, Die praktische Relevanz des § 21 V GlüStV 2021 für den eSport und seine Verbandsstruktur, *SpoPrax* 2021, 206 (209).

56 *Bagger von Grafstein*, eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich?, MMR – Beilage 2018, 20 (21).

de Rechtssicherheit auch deshalb problematisch und änderungsbedürftig, weil damit erhebliche Potenziale ungenutzt bleiben und letztlich auch dem Wirtschaftsstandort Deutschland Nachteile drohen.⁵⁷

I. Nationale Ebene

Eine Änderung des Status quo ist unzweifelhaft auf nationaler Ebene durch den deutschen Gesetzgeber möglich. Die ersten Schritte auf diesem Wege wurden auch schon gemacht, § 22 BeschV und § 15 RennwLottDV können und werden hierbei jedoch nur der Anfang sein. Bei der weiteren rechtlichen Inkorporation des eSports wäre es wünschenswert, die festgefahrene Debatte um die Einordnung als Sport zu akzeptieren und entsprechende Lehren hieraus zu ziehen. Denn für eine echte Weiterentwicklung des eSports, die diesem selber auch nützlich ist, bedarf es weniger starrer Debatten um Einordnungsfragen, sondern mehr *rechtlicher Lösungen*, zumal auch mit der Anerkennung als Sport etliche spezifische Rechtsfragen verbleiben.

Als *pragmatische Möglichkeit* für rechtliche Lösungen kann die Kodifikation des § 90a BGB als Vorbild dienen, also eine gesetzgeberische Klarstellung, dass eSport kein Sport im rechtlichen Sinne sei, sportrechtliche Vorschriften aber entsprechende Anwendung finden. Solange der DOSB an seiner festen Position der Nichteinordnung des eSports als Sport festhält, kann es sich insofern anbieten, gesetzgeberisch jedenfalls eine solche entsprechende Anwendbarkeit anzuordnen und so die bestehende Regelungslücke zumindest etwas zu schließen.⁵⁸ Dem großen Problem der Rechtsunsicherheit könnte damit in vielen Bereichen bereits Abhilfe geleistet werden. Aufgrund der eigentlich berechtigten Einordnung als Sport bietet sich dies auch inhaltlich an.

Zugleich ermöglicht eine dem § 90a S. 3 BGB vergleichbare Regelung („soweit nicht etwas anderes bestimmt ist“) dem deutschen Gesetzgeber, individuelle, eSport-spezifische Bestimmungen vorzusehen. Auf diese Weise kann der Gesetzgeber nicht nur die Besonderheiten des eSports und dessen eigene Rechtsprobleme berücksichtigen, sondern auch möglichen

57 Nothelfer, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem, Baden-Baden 2022, S. 245 f.

58 Hierfür plädiert z.B. Woerlein im Kontext von Sportwetten und dem § 3 Abs. 1 S. 4 GlüStV, vgl. Woerlein, Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette, Baden-Baden 2022, S. 91.

Bedenken gerade ethischer Natur und in gewisser Weise auch den gesellschaftlichen Vorbehalten Rechnung tragen.

Unabhängig davon macht die Neuartigkeit des eSports – oftmals auch schon aus der Existenz und der Bedeutung der Publisher sowie der digitalen Charakteristik heraus – an vielen Stellen ein eigenes Regelungssystem für den eSport erforderlich. An diesen ist der Gesetzgeber aufgefordert, über eine Regelung nach dem Rechtsgedanken des § 90a BGB hinaus eigene Normierungen zu schaffen, um der Problematik der Rechtsunsicherheit zu begegnen.

II. Europäische Ebene

Anstoß für eine weitere rechtliche Inkorporation des eSports könnte auch die Europäische Union geben. Denn mit dem „*Report on esports and video games*“ verabschiedete das Europäische Parlament am 10. November 2022 erstmals eine Resolution zu eSport und Videospiele.⁵⁹ In dieser erkennt das Europäische Parlament die Videospielebranche als einen festen Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft an und betont zugleich das erhebliche soziale und kulturelle Potenzial von Videospiele und eSport. Vor diesem Hintergrund fordert das Parlament daher die Ausarbeitung einer kohärenten, langfristigen europäischen Strategie für Videospiele unter Berücksichtigung des eSports. Hervorzuheben ist dabei, dass das Europäische Parlament selbst die Europäische Union als die geeignete Ebene ansieht, um die Herausforderungen des grenzenlosen eSports anzugehen.

Insgesamt lässt die Resolution durchaus ein tieferes Bewusstsein für den eSport erkennen. So erkennt das Europäische Parlament mehrfach die Vorteile und Chancen von Videospiele und eSport z.B. als soziale Aktivität und mögliches Lehrinstrument an. Zudem spricht sich die Resolution für den Abbau der gesellschaftlichen Stigmatisierung aus. Zugleich ist sich das Parlament auch den Risiken bewusst etwa im Hinblick auf Gesundheit (Sucht etc.) und das Berufsleben professioneller eSportler (fehlende Trennung von Berufs- und Privatleben, unbezahlte Überstunden etc.). Außerdem geht die Resolution auf einigen der diversen Facetten der

59 Entschließung des *Europäischen Parlaments* vom 10. November 2022 zu E-Sport und Videospiele (2022/2027(INI)).

Querschnittsmaterie eSport ein, unter anderem auf die Problematik von sog. Lootboxen.⁶⁰

Nun ist damit auch der europäische Gesetzgeber aufgefordert, die ambitionierten Worte des Europäischen Parlaments in eigene Rechtsakte umzusetzen. Für die weitere Entwicklung des deutschen eSports kann es aktuell nur förderlich sein, wenn ein zweiter Spieler mitwirkt und die rechtliche Entwicklung des eSports damit zum „Multiplayer“⁶¹ macht. In Anbetracht des Stillstandes bislang, des fehlenden politischen Willens und des daher absehbar geringen Fortschritts auf nationaler Ebene könnte die Europäische Union dabei sogar zum entscheidenden Katalysator für die rechtliche Entwicklung des eSports in Deutschland werden.

F. Fazit

Der eSport hat sich in den letzten Jahren weltweit und damit auch in Deutschland zu einem Massenphänomen von enormer gesellschaftlicher wie wirtschaftlicher Bedeutung entwickelt. Im deutschen Rechtssystem steckt der eSport dagegen noch in den Kinderschuhen und erfährt auch politisch nur eine sehr überschaubare Aufmerksamkeit. Dies hat auch damit zu tun, dass der eSport zwar regelmäßig im Zusammenhang mit dem klassischen Sport relevant wird, er aber bislang gerade nicht als solcher anerkannt ist und seine Charakteristika in den Strukturen und seine Diversität (zusätzliche) eigene Regelungen erfordern.

Damit führt der eSport neben dem klassischen Sport ein Schattendasein, welches vor allem von Rechtsunsicherheit geprägt ist. Um aus diesem Schatten heraus in das Licht einer eigenen umfassenden Regelung – einem eigenen „eSport-Recht“ – zu treten, bedarf es vor allem der Arbeit des nationalen Gesetzgebers. Dieser könnte der Rechtsunsicherheit in vielen Bereichen schon mit an § 90a BGB angelehnten Normen begegnen: Eine solche pragmatische Lösung böte sich schon jetzt als geeigneter Kompromiss zwischen ablehnender Haltung von DOSB und anderen Verbänden, mangelndem politischen Willen und dem dringenden Erfordernis nach Regulierung sowie den Interessen der eSport-Szene an. Zugleich könnte die vom Europäischen Parlament im November 2022 verabschiedete Resoluti-

60 Zu dieser Problematik im deutschen Rechtssystem vgl. den Beitrag von *Woerlein* (S. 49 ff.) sowie den Beitrag von *Coste* (S. 73 ff.).

61 Dabei ist natürlich zu wünschen, dass der Bund und die EU zusammen und nicht gegeneinander spielen, um im Bild des „Multiplayers“ zu bleiben.

on der Anfang gewesen sein, um den Stein im europäischen Mehrebenensystem ins Rollen zu bringen und damit den Weg frei zu machen für eine umfangreichere Regulierung der Rechtsfragen des eSports.

Die weitere Entwicklung ist somit aufmerksam zu beobachten, kritisch zu würdigen und durchaus auch durch eigene Vorschläge zu begleiten. All das hat sich das Kompetenzzentrum eSport der Leibniz Universität Hannover vorgenommen. Die hiesige Schriftenreihe hat sich zum Ziel gesetzt, möglichst vielseitig den eSport in seinen rechts- und sozialwissenschaftlichen Dimensionen zu erfassen und so zur rechtlichen Entwicklung des noch jungen Rechtsgebiets des eSports beizutragen.