

„Steuerrechtliche und steuerstrafrechtliche Beurteilung bei der kommerziellen Ausübung des Electronic Sports“

Diplomarbeit

an der Hochschule der Sächsischen Verwaltung Meißen
Fachbereich Steuer- und Staatsfinanzverwaltung

vorgelegt von
Nicole Dose
aus Meißen

Meißen, den 8. März 2020

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis.....	III
1 Historie und Bedeutung des Electronic Sports.....	1
1.1 Entstehungsgeschichte des Electronic Sports.....	1
1.2 Definition des Electronic Sports.....	6
1.3 Abgrenzung zu Gaming, Gambling und Gamification.....	8
2 Anerkennung als Sportart und Gemeinnützigkeit im Electronic Sport.....	11
2.1 Anerkennung als Sportart.....	12
2.1.1 Erste Problematik: Körperliche Betätigung.....	14
2.1.2 Zweite Problematik: Gemeinwohlorientierung.....	23
2.1.2.1 Marktorientierung.....	24
2.1.2.2 Computerspielabhängigkeit / Gaming Disorder.....	27
2.1.3 Dritte Problematik: Einhaltung ethischer Werte.....	33
2.2 Gemeinnützigkeit im Electronic Sport.....	39
2.3 Folgen aus der Anerkennung der Gemeinnützigkeit.....	41
3 Steuerrechtliche Beurteilung.....	43
3.1 Einkommensteuerrechtliche Beurteilung.....	43
3.1.1 Nichtselbständige Tätigkeit.....	43
3.1.2 Selbständige Tätigkeit.....	44
3.1.2.1 Freiberufliche Tätigkeit.....	44
3.1.2.2 Gewerbliche Tätigkeit.....	44
3.1.2.3 Sonstige Einkünfte.....	46
3.1.2.4 Abgrenzung zur Liebhaberei.....	46
3.2 Umsatzsteuerrechtliche Beurteilung.....	46
4 Steuerstrafrechtliche Beurteilung.....	48
4.1 Steuerhinterziehung.....	48
4.2 Leichtfertige Steuerverkürzung.....	50
5 Fazit.....	51
Anhangverzeichnis.....	VII
Anhang 1.....	VIII
Anhang 2.....	X
Anhang 3.....	XII
Quellenverzeichnis.....	XIII
Eidesstattliche Erklärung.....	XXX

Abkürzungsverzeichnis

a.D.	außer Dienst
Abs.	Absatz
Abschn.	Abschnitt
AEAO	Anwendungserlass zur Abgabenordnung
AO	Abgabenordnung
ARES	Analyseeinheit für Risikoorientierte Ermittlungen im Bereich der Steueraufsicht
BFH	Bundesfinanzhof
BFH NV	Sammlung amtlich nicht veröffentlichter Entscheidungen des Bundesfinanzhofs
BFHE	Entscheidungen des Bundesfinanzhofs
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGBI.	Bundesgesetzblatt
BGH	Bundesgerichtshof
BRD	Bundesrepublik Deutschland
bspw.	beispielsweise
BStBl.	Bundessteuerblatt
BT-Drs.	Bundestagsdrucksache
bzgl.	bezüglich
bzw.	beziehungsweise
ca.	circa
CDU/CSU	Christlich Demokratische Union / Christlich Soziale Union
DDR	Deutsche Demokratische Republik
DFB	Deutscher Fußball-Bund e.V.
DFL	Deutsche Fußball-Liga GmbH

DM	Deutsche Mark
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund e.V.
Dota 2	Defense of the Ancients 2
Dr.	Doktor
dt.	deutsch
e.V.	eingetragener Verein
EFH	European Handball Federation
ErbStG	Erbschaftsteuergesetz
ESBD	eSport-Bund Deutschland e.V.
ESL	Electronic Sports League
eSport	Electronic Sport
EStG	Einkommensteuergesetz
EStH	Einkommensteuerhinweis
EStR	Einkommensteuerrichtlinie
F1	Formular One (Formel 1-Computer-/Videospiegel)
FG	Finanzgericht
FIFA	Fußball-Computer-/Videospiegel, abgeleitet von dem internationalen Fußballverband „FIFA“ (Fédération Internationale de Football Association)
gem.	gemäß
GewStG	Gewerbsteuergesetz
GG	Grundgesetz
ggf.	gegebenenfalls
GlüStV	Glücksspielstaatsvertrag
GmbH & Co. KGaA	Gesellschaft mit beschränkter Haftung und Co. Kommanditgesellschaft auf Aktien
GrStG	Grundsteuergesetz

GTR	Motorsportrennen-Computer-/Videospiele, abgeleitet von der Rennserie „Gran Turismo Racing“
H	Hinweis
i.d.R.	in der Regel
i.S.d.	im Sinne des
ICD 11	11th Revision of the International Classification of Diseases (z.Dt. Elfte Version der Internationalen Klassifikation für Krankheiten)
IPSC-Schießen	Schießsportart der International Practical Shooting Confederation (z.Dt. Internationaler Verband für angewandten Schießsport)
juris	juris-Rechtsportal
KStG	Körperschaftsteuergesetz
LAN	Local Area Network, bezeichnet ein lokales Netzwerk in der Computertechnik
lat.	latein
Madden NFL	Football-Computer-/Videospiele, abgeleitet von der amerikanischen Profi-Football-Liga „NFL“ (National Football League), benannt nach dem amerikanischen Football-Trainer John Madden
Mio.	Million/Millionen
NBA2K	Basketball-Computer-/Videospiele des Spieleherstellers „2K“, abgeleitet von der nordamerikanischen Profi-Basketball-Liga „NBA“ (National Basketball Association)
NetzDG	Netzwerkdurchsetzungsgesetz
Nr.	Nummer
NWDR	Nordwestdeutscher Rundfunk
PES	Pro Evolution Soccer – Fußball-Computer-/Videospiele
Prof.	Professor
R	Richtlinie
Rz.	Randziffer

SächsGVBl.	Sächsisches Gesetz- und Verordnungsblatt
Sog.	sogenannt
SPD	Sozialdemokratische Partei Deutschlands
StB	Steuerberater
StGB	Strafgesetzbuch
T42	Tennis for Two
u.a.	unter Anderem
u.U.	unter Umständen
USA	United States of America (z.Dt. Vereinigte Staaten von Amerika)
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
UStAE	Umsatzsteueranwendungserlass
UStG	Umsatzsteuergesetz
vgl.	vergleiche
WHO	World Health Organization
z.B.	zum Beispiel
z.Dt.	zu Deutsch

1 Historie und Bedeutung des Electronic Sports

Das Zeitalter der Digitalisierung brachte unter anderem das Phänomen der Computer- und Videospiele mit sich. Während man vor einigen Jahren Brett- und Kartenspiele nutzte, um sich ein paar schöne Stunden mit der Familie und Freunden zu bereiten, werden diese Gesellschaftsspiele allmählich von der virtuellen Variante überholt. Die Themen Gaming und Electronic Sport (kurz: eSport) werden vor allem bei jungen Menschen immer beliebter. So ergab eine Studie der Marktforschungsplattform „Appinio“, dass 82% der Befragten den eSport kennen. Drunter befinden sich 27% Frauen und 73% Männer. Außerdem sind 31% der eSport-Interessierten zwischen 16 und 17 Jahren alt.¹⁾²⁾ Während vor nicht allzu langer Zeit noch das Vorurteil herrschte, dass zumeist unsportliche und übergewichtige Nerds Video- und Computerspiele als Freizeitaktivität nutzen, ist das Gaming heutzutage zu einer Art Volkssport geworden. Eine Befragung der Sporthochschule Köln ergab, dass es sich bei den Spielern mehrheitlich um gut gebildete junge Männer handelt, die neben dem virtuellen Gaming regelmäßig herkömmlichen Sport ausüben.³⁾⁴⁾ Dabei stellt sich zurecht die Frage, wie das Gaming und der eSport entstanden sind und weshalb sie stetig an Popularität zunehmen.

1.1 Entstehungsgeschichte des Electronic Sports⁵

Die Anfänge der Video- und Computerspiele liegen dabei in den frühen fünfziger Jahren, als der Informatiker Alexander Shafto Douglas im Jahre 1952 an seiner Doktorarbeit über die Interaktion zwischen Menschen und Computern arbeitete. Dabei programmierte er das Spiel „XOX“ auch bekannt unter dem Namen „Tic Tac Toe“ als Computerspiel. Hierbei war es dem menschlichen Spieler ausschließlich möglich, gegen den Computer anzutreten. Es gilt als das erste Computerspiel weltweit. Im Jahre 1958 wurde von dem amerikanischen Physiker William Higinbotham das erste analoge Computerspiel entwickelt, bei dem zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten konnten, indem sie einen leuchtend roten Punkt von einer Seite zur anderen schlagen und dabei sowohl den Abschlagwinkel, als auch die

¹ Vgl. www.appinio.de: „E-Sports-Studie: 82% kennen den digitalen Sport“ abgerufen am 08.03.2020 unter <https://www.appinio.com/de/blog/esports-digital>.

² Vgl. www.marktforschung.de vom 28.03.2019: „Appinio-Umfrage – eSports immer beliebter“ abgerufen am 08.03.2020 unter <https://www.marktforschung.de/aktuelles/marktforschung/esports-immer-beliebter/>.

³ Vgl. www.mdr.de vom 03.08.2019: „Ist eSport richtiger Sport?“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://www.mdr.de/brisant/ist-esport-richtiger-sport-100.html>.

⁴ Vgl. www.dshs-koeln.de vom 17.01.2019: „Wie gesund zockt Deutschland?“ abgerufen am 15.01.2020 unter <https://www.dshs-koeln.de/aktuelles/meldungen-pressemitteilungen/detail/meldung/wie-gesund-zockt-deutschland/>.

⁵ Text im Folgenden angelehnt an www.ispo.com vom 11.01.2019: „Die Entstehungsgeschichte des eSports“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://www.ispo.com/maerkte/die-entstehungsgeschichte-des-esports>.

Flugbahn beeinflussen. Die Entwicklung dieses Spiel namens „Tennis for Two“ (kurz: T42) gilt als die Geburtsstunde des heutigen eSports.⁶⁾ Einige Jahre später wurde das erste digitale Computerspiel entwickelt. Es handelt sich dabei um das Weltraumspiel „Spacewar!“ aus dem Jahre 1962, bei dem zwei Spieler mit jeweils einem Raumschiff gegeneinander antraten. Eine Besonderheit ist hierbei, dass die Raumschiffe bereits über einen begrenzten Treibstoff- und Munitionsvorrat verfügten. Zudem mussten sie gegen das Gravitationsfeld eines Planeten ankämpfen.

Am 19. Oktober 1972 fand dann das erste Videospiele-Turnier der Welt statt. Gespielt wurde „Spacewar!“. Dabei traten 24 Spieler gegeneinander an, in dem Versuch den Titel des ersten Videospiele-Champions, sowie ein Jahresabonnement für das „Rolling Stones“-Magazin zu erhalten. Die Möglichkeit an diesem Ereignis teilnehmen zu können, blieb jedoch nur wenigen Personen vorbehalten, da vorwiegend Universitäten, nicht aber private Haushalte, über die geeigneten technischen Voraussetzungen verfügten.

Aufgrund der stetigen Weiterentwicklung der Technik wurde im gleichen Jahr die „Magnavox Odyssey“ als erste Spielekonsole für die eigenen vier Wände entwickelt. Als Bildschirm diente der heimische Fernseher, welcher jedoch vor dem Spielen mit einer Klebefolie versehen werden musste, um das Spielfeld zu markieren. Ebenfalls bekannte Spielekonsolen sind die „Sega Mega Drive“, „Atari 2600“ und „Super Nintendo“, welche jedoch erst deutlich später auf dem Markt erschienen. Beliebt waren hierbei vor allem Spiele wie „Super Mario Bros“ oder „Sonic“. Allerdings war die Anschaffung solcher Geräte für die breite Masse nur schwer möglich, da die wenigen verkäuflichen Konsolen einen beachtlichen Preis hatten.

Daher etablierten sich im Laufe der siebziger Jahre zunehmend die Arkade-Spielhallen (sog. Arcades) und brachten der breiten Bevölkerung die Computer- und Videospielewelt näher. Für wenig Geld konnte man dabei sein Geschick und Können an einem der Arkade-Automaten unter Beweis stellen. Eines der ersten und fortwährend bekannten Arkade- und Videospiele namens „Sea Wolf“, entwickelt von Midway Manufacturing Co., erschien 1976 auf dem Markt⁷⁾ Ein weiteres, auch heute noch bekanntes Arkade-Spiel ist „Pac-Man“. Es wurde von Toru Iwatani entwickelt und erschien am 22. Mai 1980 in Japan.⁸⁾ Die Besonderheit der Arkade-

⁶⁾ Vgl. [www.m-e-g-a.org: „T42 – Tennis for Two“](http://www.m-e-g-a.org/de/research-education/research/t42-tennis-for-two/) abgerufen am 14.01.2020 unter <http://www.m-e-g-a.org/de/research-education/research/t42-tennis-for-two/>.

⁷⁾ Vgl. [www.arcade-museum.com: „Sea Wolf“](https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9459) abgerufen am 14.01.2020 unter https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9459.

⁸⁾ Vgl. [www.wikipedia.org](https://de.wikipedia.org/wiki/Pac-Man) vom 22.10.2019: „Pac-Man“ abgerufen am 14.01.2020 unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>.

Spiele liegt darin, dass sie ausschließlich auf einem eigens dafür programmierten Endgerät, dem Arkade-Automaten (auch Arkade-Schrank genannt) genutzt werden konnten. Zudem verfügten die meisten Arkade-Automaten lediglich über ein Spiel, sodass für jedes neue Arkade-Spiel ein eigener Automat angeschafft werden musste. Da solche Spiele vor allem bei Kindern und Jugendlichen Begeisterung zum Ausdruck brachten, wurden ganze Spielhallen mit den verschiedensten Arkade-Automaten eingerichtet. Vor allem in den USA und dem asiatischen Raum waren derartige Spielhallen weit verbreitet. Doch auch in der ehemaligen DDR und der BRD gab es Arkade-Automaten. Als jedoch Mitte der achtziger Jahre eine Neuerung des Jugendschutzgesetzes der BRD in Kraft trat, durften die Arkade-Automaten nicht mehr an öffentlichen Plätzen wie Spielhallen, Kaufhäusern oder Kinos aufgestellt werden.⁹⁾¹⁰⁾

In der DDR hingegen wurde 1986 der „Poly-Play“-Automat entwickelt. Besonders daran ist, dass diese Automaten ausschließlich in der DDR produziert und aufgestellt wurden. Zudem verfügte jeder „Poly-Play“-Automat über acht verschiedene Spiele, welche größtenteils an die bekannten Arkade-Spiele des Westens, wie bspw. „Robotron“, „Pac-Man“ und „Space Invaders“ angelehnt waren.¹¹⁾¹²⁾

Ebenfalls in den achtziger Jahren wurde in der BRD die „Atari VCS Bundesliga“ gegründet. Dabei handelt es sich um ein Community-Projekt, bei dem verschiedene Clubs nach einem festgelegten Regelwerk in vier Spielrunden und unterschiedlichen Spielen gegeneinander an der Spiele-Konsole antraten.

1988 erschien dann auch das erste Mehrspieler-Computerspiel, bei dem bis zu 16 Spieler in verschiedenen Rollen gegeneinander antreten konnten. Die Rede ist von „Netrek“. Hierbei handelt es sich um das erste Echtzeitstrategiespiel mit einer derartig hohen Spielerzahl. Aufgrund der Verknüpfung des Spiels mit dem Internet, wurde „Netrek“ zwar weltweit ausgetragen, das Vergnügen an der Schlacht um

⁹ Vgl. www.gamestar.de vom 13.05.2017: „Computerspiele in der DDR – Teil 1: Der verspielte Osten“ abgerufen am 14.01.2020 unter https://www.gamestar.de/artikel/computer-spiele_in_der_ddr,3313887.html.

¹⁰ Vgl. www.spielbar.de: „Videospielhallen in Deutschland“ abgerufen am 14.01.2020 unter <https://www.spielbar.de/node/146184>.

¹¹ Vgl. www.polyplay.de: „Die Spiele des Poly-Play-Automaten“ abgerufen am 14.01.2020 unter <http://polyplay.de/?m1=info&m2=games>.

¹² Vgl. www.ign.com vom 03.10.2015: „Deutsche Einheit: Diese 8 Spiele hat man in der DDR gespielt“ abgerufen am 14.01.2020 unter <https://de.ign.com/retro/108186/news/diese-8-spiele-hat-man-in-der-ddr-gespielt>.

das Star Trek Universum war jedoch nur einem verhältnismäßig kleinen Personenkreis vorbehalten, da der Zugang zum Internet vorwiegend den wissenschaftlichen Institutionen ermöglicht wurde.

In den frühen neunziger Jahren fanden die Video- und Computerspiele endlich festen Fuß in der Gesellschaft. So wurden zunehmend Turniere im eSport- und Gaming-Bereich ausgetragen. Dies ist dem stetigen Fortschritt der Technik zu verdanken, da durch die zunehmend leistungsstärkere und preisgünstige Hardware die Nachfrage und das Interesse am Gaming in den eigenen vier Wänden enorm anstieg. Die bisher kaum bezahlbaren Computer und der Zugang zum Internet wurden allmählich auch für Privathaushalte erschwinglich. Aufgrund dessen fanden immer mehr Menschen Gefallen an der Austragung von privaten Netzwerksessions (sog. LAN-Party), bei denen sich begeisterte Spieler in kleinen Runden trafen, um ihre Lieblingsspiele zu spielen. Um bei der nächsten LAN-Party noch besser abzuschneiden, nutzten viele Spieler die Möglichkeit zu Hause zu trainieren, indem sie gegen den Computer antraten. Aus dieser Leidenschaft zum Gaming geht der heutige eSport hervor, denn zunehmend fanden mehr und mehr populäre Turniere statt, bei denen sich die Spieler messen konnten. Aus dieser Begeisterung für Computer- und Videospiele entwickelten sich die ersten Ligen, wie bspw. die „Electronic Sports League“ (kurz: ESL).

Dem stetigen Fortschritt der Wissenschaft folgte auch die ständige Weiterentwicklung der Technik. Während man früher nur erahnen konnte, was die farbigen Anhäufungen riesiger Pixel darstellen sollten, ist die Bildschirmauflösung heutzutage derartig hoch, dass man das Gefühl hat, sich selbst in dem Spiel zu befinden. Möglich macht dieses Erlebnis nicht nur die zunehmend bessere Auflösung des Bildes, sondern auch die High End Grafik und die blühende Fantasie der Spieleentwickler und Grafikdesigner. Ebendieses Gefühl, tatsächlich in das Spiel einzutauchen, erschafft eine Art Parallelwelt zu unserem eher eintönigen und oft sehr anstrengenden Alltag. Vermehrt nutzen Menschen diesen Weg, sich nicht mit der Arbeit, Rechnungen oder dem Erstellen der Steuererklärung auseinanderzusetzen, um stattdessen in eine Welt einzutauchen, in der es solche Sorgen und Probleme schlichtweg nicht gibt. Die Computer- und Videospiele bieten vor allem Menschen jungen Alters einen Zufluchtsort, an dem sie sein können, wie und vor allem wer sie wollen. Auf Chat-Plattformen finden sie oft Mitmenschen mit ähnlichen Sorgen und Problemen, aber auch mit gleichen Interessen. Vollkommen irrelevant, ob es sich dabei um technische Fragen zur Bedienung und Reparatur des Computers, um Spielanleitungen oder um neue Upgrades handelt.

Während der Austausch auf solchen Plattformen früher zumeist nur über Chats erfolgte, können sich die Spieler heutzutage während des Spiels verbal austauschen. Beliebt ist hierbei vor allem die Plattform „Team Speak“. Dabei erfolgen die Kommunikation und der Erfahrungsaustausch, sowie die Absprachen zum taktisch sinnvollsten Spielzug live, sodass die Spieler schnellstmöglich über das weitere Vorgehen entscheiden können. Bei einem Großteil der Spieler geht es dabei vorrangig um den Spaß am Spiel und den Austausch mit Freunden. Deutlich komplexer ist das Spielgeschehen professioneller eSportler. Hier wird sich vollkommen auf das Spiel konzentriert und der nächste Spielzug geplant. Themenbereiche, die außerhalb des Spielgeschehens liegen, sind dabei überflüssig und stören die notwendige Konzentration. Doch solche Gespräche professioneller Spieler sind für viele Gamer von großer Bedeutung, da sie hieraus eventuell neue Ideen und Lösungsansätze für ihr eigenes Spielverhalten mitnehmen können. Um den interessierten Fans einen Einblick in die Teamkommunikation zu verschaffen, werden immer öfter auch die Spielverläufe professioneller eSportler veröffentlicht. Anfangs konnten die Zuschauer lediglich über Streaming-Plattformen wie „Twitch“ oder Publishing-Plattformen wie „YouTube“ dem Spielgeschehen folgen. Mittlerweile werden jedoch größere eSport-Events u.a. durch den Fernseh-Sender „ProSiebenMAXX“ und den Sport-Streaming-Dienst „ran“ ausgestrahlt. Neben größeren eSport-Events wird regelmäßig Neuigkeiten und Highlights aus der eSport-Szene berichtet.¹³⁾

Der eSport und das Gaming nehmen stetig in ihrer Beliebtheit zu. So wurde das Finale des bekannten Strategie-Spiels „League of Legends“ (kurz: LoL) im Jahr 2018 von über 200 Mio. Zuschauern verfolgt. Das sind deutlich mehr als beim Super Bowl oder dem WM-Finale im gleichen Jahr.¹⁴⁾

Das Computerspiel „Defense of the Ancients 2“ (kurz: Dota 2) gehört derzeit zu den beliebtesten Spielen weltweit. Aufgrund der zunehmenden Popularität steigen auch die Preisgelder in beträchtliche Höhen. So wurde bei dem Turnier „The International“ (Dota 2 Championships) im Jahr 2011 ein Gesamtpreisgeld in Höhe von 1,6 Mio. US-Dollar an die Gewinner-Teams ausgeschüttet. In 2014 stieg es auf

¹³⁾ Vgl. www.ran.de: „eSport exklusiv auf ProSiebenMAXX und im Stream auf ran.de“ abgerufen am 14.01.2020 unter <https://www.ran.de/esports/live>.

¹⁴⁾ Vgl. www1.wdr.de vom 09.12.2018: „E-Sport: Ist das Sport oder kann das weg?“ abgerufen am 16.08.2019 unter <https://www1.wdr.de/nachrichten/landespolitik/esports-104.html>.

10,93 Mio. US-Dollar und im Jahr 2019 wurde das Gesamtpreisgeld bei „The International“ in Shanghai sogar auf 34,33 Mio. US-Dollar dotiert.¹⁵⁾¹⁶⁾

Während in den letzten Jahren immer wieder Teams aus den USA, China und Südkorea den ersten Platz in diesem Turnier belegten, erhielt in 2017 das fünfköpfige „Team Liquid“ mit dem deutschen Spieler Kuro „KuroKy“ Takhasomi als Kapitän den Titel des besten „Dota 2“-Teams und ein beachtliches Preisgeld in Höhe von 10,8 Mio. US-Dollar.¹⁷⁾ Dies entspricht einem Preisgeld von 2,16 Mio. US-Dollar pro Spieler. Im Vergleich dazu, beim Super Bowl 2019 wurde jedem Spieler des Gewinnerteams „Philadelphia Eagles“ ein Preisgeld in Höhe von 112.000 US-Dollar ausgezahlt.¹⁸⁾ Damit lag das Pro-Kopf-Preisgeld des „The International“ deutlich über dem des Super Bowl im gleichen Jahr, sodass die e-Sportler fast das zwanzigfache Preisgeld der Football-Spieler erhielten.

Da bei der kommerziellen Ausübung des eSports offensichtlich keine geringfügigen Beträge fließen, ist zwingend über die steuerrechtliche Beurteilung der Einkünfte und über die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports zu entscheiden. Dabei ist jedoch zu beachten, dass nicht jeder Gamer auch ein eSportler ist. Deshalb ist zunächst der Begriff des eSports zu definieren und eine Abgrenzung zum Gaming, Gambling und Gamification zu ziehen.

1.2 Definition des Electronic Sports

Aktuell gibt es weder für den Sport, noch für den eSport eine gesetzliche Legaldefinition.¹⁹⁾²⁰⁾ Daher hat der Sportausschuss des Bundestages versucht, eine Definition des eSports auf Grundlage verschiedener Gutachter zu erarbeiten, um klären zu können, ob die Ausübung des eSports gemeinnützig ist. In diesem Rahmen hörte er am 20. Februar 2019 in einer öffentlichen Sitzung insgesamt acht verschiedene Gutachter aus den unterschiedlichsten Bereichen des Sports an, die die

¹⁵⁾ Vgl. www.statista.com vom 02.09.2019: „Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis August 2019“ abgerufen am 15.01.2020 unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoehstdotierten-esports-turniere/>.

¹⁶⁾ Vgl. www.dota2.com vom 25.08.2019: „Dota 2 – The International“ abgerufen am 15.0.2020 unter <http://www.dota2.com/international/overview/>.

¹⁷⁾ Vgl. www.spiegel.de vom 13.09.2019: „Dota-2-Star Kuro Kuroky Takhasomi verlässt Team Liquid“ abgerufen am 15.01.2020 unter <https://www.spiegel.de/sport/sonst/dota-2-kuro-kuroky-takhasomi-verlaesst-team-liquid-a-1286756.html>.

¹⁸⁾ Vgl. www.ran.de vom 05.02.2018: „So viel Preisgeld kassieren Eagles und Patriots nach Super Bowl LII“ abgerufen am 18.01.2020 unter <https://www.ran.de/us-sport/nfl/nfl-news/so-viel-preisgeld-kassieren-eagles-und-patriots-nach-super-bowl-lii-123719>.

¹⁹⁾ Vgl. www.bundestag.de vom 09.06.2017: „Ist E-Sport Sport?“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.bundestag.de/resource/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>.

²⁰⁾ Vgl. www.frey.eu: „Special eSport – Teil IV: Zentrale rechtliche Fragestellungen des eSports“ abgerufen am 14.08.2019 unter <https://frey.eu/portfolio/sport/esports/276-4-teil-zentrale-rechtliche-fragestellungen-des-esports>.

Möglichkeit bekamen, ihre Ansichten bezüglich des eSports offenzulegen.²¹⁾ Eine abschließende Definition hat man bisher jedoch nicht ausarbeiten können, da das Gebiet des eSports derartig umfangreich und vielfältig ist, dass eine Einigung auf eine konkrete Definition schlichtweg nicht möglich war. Auch über die Gemeinnützigkeit konnte bislang nicht entschieden werden.

Im Rahmen dieser Debatte sprach sich Hans Jagnow, Präsident des „eSport-Bund Deutschland e.V.“ (kurz: ESBD), für die Anerkennung als Sportart und die daraus resultierende Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO aus. Dabei erläuterte er die Arbeit des ESBD und legte die Regelungen in der Vereinssatzung (siehe Anhang 1) offen. Während auf der Mitgliederversammlung des ESBD am 26. November 2017 noch beschlossen wurde, dass eSport das „sportwettkampfmäßige Spielen von Video- und Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ ist, hat der ESBD auf der Mitgliederversammlung am 26. Oktober 2018 eine deutlich konkretere Definition verfasst, bei der der eSport als „unmittelbarer Wettkampf zwischen menschlichen Spielern/Spielerinnen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln“ definiert wird. Zudem wurde bestimmt, dass sich „der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport [...] aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens“ bestimmt und dass das „Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit [...] Videospiele [sind], die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten“.²²⁾

Entgegen den Ausführungen des ESBD, legte Veronika Rücker, Vorstandsvorsitzende des „Deutschen Olympischen Sportbundes“ (kurz: DOSB), die Ansichten des DOSB dar, welcher mit mehr als 27 Mio. Mitgliedern in über 90.000 Sportver-

²¹⁾ Vgl. www.bundestag.de vom 20.02.2019: „Experten nehmen zu E-Sport unterschiedliche Haltungen ein“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.bundestag.de/sport?url=L2Rva3VtZW50ZS-90ZXh0YXJjaGl2LzlwMTkva3cwOC1wYS1zcG9ydC01ODkxMDY=&mod=mod539120>.

²²⁾ Vgl. www.esportbund.de: „Was ist eSport?“ abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>.

einen die regierungsunabhängige Dachorganisation des deutschen Sports bildet.²³⁾ Der DOSB hält den Begriff „eSport“ aufgrund seiner breiten Palette unterschiedlicher virtueller Spielformen für irreführend. Er verwendet daher die Begriffe „eGaming“ und „elektronische Sportartensimulationen“ (kurz: virtuelle Sportarten).²⁴⁾ Unter Letzterem versteht der DOSB all die Computer- und Videospiele, welche aus den klassischen Sportarten in die virtuelle Variante überführt wurden. Beispiele dafür sind „FIFA“ und „PES“ (Fußball), „NBA2K“ (Basketball), „F1“ und „GTR“ (Autorennen), „Virtual Regatta“ (Segelrennen) und „Madden NFL“ (Football). Unter dem Begriff „eGaming“ werden somit alle übrigen Computer- und Videospiele erfasst, die nicht an die klassischen Sportarten angelehnt sind. Dazu gehören unter anderem sämtliche Strategiespiele, Rollenspiele, Kampf- und Schießspiele, sowie Fantasiespiele.

1.3 Abgrenzung zu Gaming, Gambling und Gamification

Der Begriff „Gaming“ ist ein Überbegriff des eSports, welcher das Spielen sämtlicher Computer- und Videospiele umfasst. Nach Ansicht des ESD ist zwischen dem Casual Gaming, dem Competitive Gaming (bzw. Casual eSport) und dem (Competitive) eSport zu unterscheiden. Der Begriff Casual Gaming umfasst demnach den freizeitmäßigen Gebrauch von Computer- und Videospiele mit oder ohne Mehrspielerfunktion und ohne wirtschaftlichen Gedanken. Es bedarf somit keines Wettkampfes zwischen den Spielern. Zudem ist es nicht erforderlich, dass gegen einen menschlichen Gegner gespielt wird. Unter dem Competitive Gaming versteht man den freizeitmäßigen Mehrspielerwettbewerb, ebenfalls ohne wirtschaftlichen Gedanken. Der eSport hingegen beinhaltet den professionellen sportlichen Gebrauch von Computer- und Videospiele mit dem Ziel, das maximale Leistungslevel zu erreichen.²⁵⁾²⁶⁾²⁷⁾

Unter dem Begriff „Gambling“ versteht man das Glücksspiel.²⁸⁾ Gemäß § 3 Abs. 1 Satz 1 des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV) liegt ein Glücksspiel vor, wenn „im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird

²³⁾ Vgl. www.dosb.de: „Das ist der DOSB“ abgerufen am 08.11.2018 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/#akkordeon-1031>.

²⁴⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und eSport“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

²⁵⁾ Vgl. [www.esportbund.de](https://esportbund.de): „Was ist eSport?“ abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>.

²⁶⁾ Vgl. www.competitive-esport.de: „Was ist Kompetitiver eSport?“ abgerufen am 19.01.2019 unter <https://www.competitive-esport.de/was-ist-kompetitiver-esport/>.

²⁷⁾ Vgl. [www.esportbusiness.de](https://esportbusiness.de): „Der Begriff eSport“ abgerufen am 19.01.2020 unter <https://esportbusiness.de/esport-welt/esport-wiki/>.

²⁸⁾ Vgl. [www.pons.com](https://de.pons.com/): „Übersetzung für Gambling“ abgerufen am 23.01.2020 unter https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung?q=gambling&l=deen&in=ac_en&lf=en&qnac=gambling.

und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt“.²⁹⁾ Zu derartigen Glücksspielen gehören bspw. Lotterien und Sportwetten.³⁰⁾ Der eSport-Begriff i.S.d. ESBD ist vom Glücksspiel abzugrenzen, da der Erfolg beim Glücksspiel (fast) ausschließlich vom Zufall, nicht jedoch vom Geschick und Können des Spielers, abhängt.³¹⁾

Die Bezeichnung „Gamification“ oder auch „Spielifizierung“ beschreibt die Anwendung spieltypischer Elemente in spielfremden Umgebungen. Dabei werden Spielmechaniken und Prinzipien aus dem Bereich des Game-Designs in den Alltag übertragen. Hierzu gehören Erfahrungspunkte, Stufen- und Rangsysteme, Preise, Fortschrittsbalken oder Auszeichnungen. Der Anreiz liegt darin, stetig mehr Erfahrungspunkte zu sammeln, um in den Rangsystemen weiter aufzusteigen. Je mehr Stufen der Nutzer erreicht hat, desto mehr Vorteile kann er daraus ziehen. So können die gesammelten Punkte in manchen Bereichen als virtuelle Währung eingesetzt oder gegen Rabatte getauscht werden. Zudem ist es möglich, dass die Anzahl der gesammelten Punkte den Status des Nutzers bestimmt. Dies meint, dass ein Nutzer mit vielen Erfahrungspunkten eine Hohe Loyalität und Bindung zum Unternehmen aufweist. Daher ist es in einigen Bereichen üblich, den Status des Nutzers in bspw. Silber, Gold oder Platin einzustufen und ihm bei einem höheren Status mehr Vorteile, wie verbesserte Kundenbetreuung, kostenlosen Versand oder höhere Rabatte, sowie Geburtstagsüberraschungen zu garantieren. Dies leitet auf Seite des Nutzers den Belohnungseffekt ein und soll ihn dazu animieren, bestimmte Aufgaben länger und intensiver zu bearbeiten und den Nutzer in einen Zustand zu überführen, bei dem er die Zeit vergisst und in völliger Vertiefung restlos in dieser Tätigkeit aufgeht. Dieser Zustand wird auch als Flow-Erlebnis bezeichnet. Durch den spielerischen Trieb des Nutzers soll die Motivation gesteigert und die Bindung an das Unternehmen gestärkt werden. Anwendungsbereiche sind zumeist die Kundenbindung, Mitarbeitermotivation, Benutzermotivation und der Lernerfolg.³²⁾³³⁾ Ein bekanntes Beispiel für Gamification ist das Bonusprogramm

²⁹⁾ Vgl. www.revosax.sachsen.de: „Glücksspielstaatsvertrag vom 15. Dezember 2011 (SächsGVBl. 2012 S. 275), der durch den Staatsvertrag vom 18. April 2019 (SächsGVBl. S. 640) geändert worden ist“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.revosax.sachsen.de/vorschrift/12482-Gluecksspielstaatsvertrag>.

³⁰⁾ Vgl. www.juraforum.de: „Glücksspiel und Glücksspielstaatsvertrag – rechtlicher Überblick mit Tipps für Spieler“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.juraforum.de/lexikon/gluecksspiel>.

³¹⁾ Vgl. www.duden.de: „Glücksspiel“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.duden.de/recht-schreibung/Gluecksspiel>.

³²⁾ Vgl. www.wirtschaftslexikon.gabler.de: „Gamification“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874>.

³³⁾ Vgl. www.ironshark.de vom 21.06.2018: „Gamification Definition & Anwendungsbeispiele im E-Commerce“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.ironshark.de/gamification-definition-und-anwendungsbeispiele/>.

„Payback“. Dabei sammelt der Kunde mit jedem Einkauf in einem Partnerunternehmen die sog. Payback-Punkte, indem er dem Kassenspersonal vor dem Bezahlen seine Payback-Karte oder die Payback-App vorzeigt. Die Anzahl der Punkte richtet sich nach der Höhe des Entgelts für den Einkauf. Zudem gibt es Aktionen, bei denen mehrfach Punkte vergeben werden, indem der Kunde dem Kassenspersonal zusätzlich Coupons vorzeigt. Diese Punkte werden dem Payback-Konto des Kunden gutgeschrieben. Dabei entsprechen 100 Payback-Punkte einem Euro, welcher beim nächsten Einkauf angerechnet oder gegen Prämien getauscht werden kann.³⁴⁾ Das Prinzip der Gamification zeichnet sich durch das Sammeln von Erfahrungspunkten und dem daraus resultierenden Aufstieg in Rankinglisten aus. Aufgrund des zeitverzögerten Leistungsvergleichs ist die Gamification zwingend von dem eSport-Begriff i.S.d. ESBD abzugrenzen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der eSport-Begriff i.S.d. ESBD in jedem Fall von Spielen abzugrenzen ist, bei denen der Spieler gegen den Computer antritt, da es sich hierbei nicht um den Wettkampf zwischen menschlichen Spielern, sondern um einen Wettkampf zwischen Mensch und Maschine handelt. Ebenfalls kein eSport ist bei denjenigen Spielen gegeben, bei denen der Leistungsvergleich zeitverzögert (bspw. über High Scores oder Rankinglisten) erfolgt, da es hier an der zeitnahen Ergebnisermittlung mangelt. Des Weiteren schließt die Definition des ESBD auch das rein kooperative Spiel aus, da die Spieler nicht gegeneinander, sondern miteinander spielen um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Dies widerspricht der Voraussetzung des Wettkampfes.³⁵⁾

³⁴⁾ Vgl. [www.payback.de: „Wie funktioniert PAYBACK?“](https://www.payback.de/faq/wie-funktioniert-payback) abgerufen am 25.01.2020 unter <https://www.payback.de/faq/wie-funktioniert-payback>.

³⁵⁾ Vgl. [www.esportbund.de: „Was ist eSport?“](https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/) abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>.

2 Anerkennung als Sportart und Gemeinnützigkeit im Electronic Sport

In der Gesellschaft ist die Debatte bzgl. der Gemeinnützigkeit des eSports längst angekommen. Während sich der ESBD dafür ausspricht, den eSport in seiner Gesamtheit als Sportart anzuerkennen und ihm die Gemeinnützigkeit zuzusprechen³⁶⁾, positioniert sich der DOSB dahingehend, dass er sich eine Anerkennung der virtuellen Sportartensimulationen als Sportart vorstellen könne. Zudem erklärt er sich dazu bereit, diese unter dem Dach des organisierten Sports anzusiedeln. Eine Aufnahme des eSports in die Abgabenordnung lehnt der DOSB jedoch strikt ab. Stattdessen will er sich dafür einsetzen, den virtuellen Sportartensimulationen im Rahmen der Öffnungsklausel³⁷⁾ des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO die Gemeinnützigkeit zu ermöglichen.³⁸⁾

Die gesellschaftliche Bedeutung des eSports zeigt sich auch darin, dass die CDU/CSU und die SPD in ihrem Koalitionsvertrag der 19. Legislaturperiode zugesichert haben, den eSport vollständig als eigene Sportart anzuerkennen und ihn bei der „Schaffung einer olympischen Perspektive [zu] unterstützen“.³⁹⁾

Auch die Fraktion Bündnis 90/Die Grünen hat sich zum Thema „eSport“ positioniert, indem sie im Bundestag einen Antrag⁴⁰⁾ unter dem Titel „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“ stellte. Im Rahmen dieses Antrags wird unter anderem die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports gefordert. Zudem sollen die Haushaltsmittel für die Sportwissenschaft erhöht werden, um „eSport-spezifische Studien und Konferenzen insbesondere in den Themenfelder Prävention und Gesundheitsförderung, Geschlechtergerechtigkeit und Sexismus, Barrierefreiheit und Inklusion, Dopingbekämpfung, Medienkompetenz etc. zu fördern“.⁴¹⁾

³⁶⁾ Vgl. www.esportbund.de: „Sportart eSport – eSport ist Sport“ abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/sportart-esport/>.

³⁷⁾ Aufgrund der Öffnungsklausel ermöglicht der Gesetzgeber die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von Tätigkeiten, welche nicht unter § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 bis 25 AO fallen. So wurde bspw. die Ausübung des Turnier-Bridge nicht als Sportart, aber dennoch als gemeinnützig gem. § 52 Abs. 2 Satz 2 AO anerkannt, da der BFH entschied, dass keine Zweckidentität, sondern lediglich eine Gleichartigkeit (Vergleichbarkeit) der Zwecke vorliegen muss. Vgl. BFH, Urteil vom 09. Februar 2017 – V R 70/14 –, BFHE 257, 12, BStBl II 2017, 1106, juris

³⁸⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und „eSport“ – 9) Gemeinnützigkeitsrecht und Abgabenordnung“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

³⁹⁾ Vgl. www.cdu.de: „Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD – 19. Legislaturperiode vom 07.02.2018, Seite 48, Zeilen 2172ff.“ abgerufen am 15.08.2019 unter https://www.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1.

⁴⁰⁾ Vgl. www.dip.bundestag.de: „Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Deutschen Bundestag vom 06.11.2018, BT-Drs. 19/5545“ abgerufen am 13.02.2020 unter <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf>.

⁴¹⁾ Vgl. www.gruene-bundestag.de vom 20.08.2019: „Wir bringen eSport in den Bundestag“ abgerufen am 13.02.2020 unter <https://www.gruene-bundestag.de/themen/sport/wir-bringen-esport-in-den-bundestag>.

Aufgrund der verfassungsrechtlich garantierten Autonomie des verbands- und vereinsorganisierten Sports i.S.d. Art. 9 des Grundgesetzes (GG) kann der Gesetzgeber jedoch nicht über die Anerkennung als Sportart entscheiden, da dies in einem gesellschaftlichen Prozess erfolgt. Dennoch kann der Gesetzgeber über die Anerkennung der Gemeinnützigkeit bestimmen.⁴²⁾ Dies ist bislang jedoch nicht geschehen. So wurde weder dem eSport i.S.d. ESBD, noch den virtuellen Sportartensimulationen i.S.d. DOSB die Gemeinnützigkeit eingeräumt. Auch die Rechtsprechung positionierte sich zu diesem Thema bisher nicht, sodass die Debatte bzgl. des eSports wohl noch einige Zeit andauern wird.

2.1 Anerkennung als Sportart

Wenn der DOSB eine Sportart in seine Organisation aufnimmt, wird diese gesellschaftlich als Sportart anerkannt und zumeist folgen die Finanzbehörden dieser Auffassung. Der Gesetzgeber kann jedoch unabhängig vom DOSB entscheiden, ob eine Sportart die Voraussetzungen für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit erfüllt. Umgekehrt ist der DOSB nicht an eine derartige Entscheidung des Gesetzgebers gebunden, sodass eine Tätigkeit zwar gemeinnützig sein kann, aber nicht in den DOSB aufgenommen wurde.⁴³⁾

Bislang lehnt der DOSB die Anerkennung des eSports als Sportart strikt ab. Zur Begründung seiner Entscheidung führt er an, dass der eSport i.S.d. ESBD nicht der Werteordnung des DOSB entspreche.⁴⁴⁾ Die Voraussetzungen für die Aufnahme in den DOSB werden in Sportliche und Organisatorische unterteilt. Zu den sportlichen Voraussetzungen gehören, gem. § 3 der Aufnahmeordnung des DOSB⁴⁵⁾ (siehe Anhang 2), dass die Sportart eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines Jeden zum Ziel haben muss, der sie betreibt. Des Weiteren muss diese Aktivität Selbstzweck der Betätigung sein. Darüber hinaus muss die Einhaltung ethischer Werte gewährleistet sein. Nach Auffassung des DOSB erfüllt der eSport keine dieser Voraussetzungen, da bei den meisten eSport-Spie-

⁴²⁾ Vgl. www.lhr-law.de vom 18.07.2019: „eSport vs. Sport II: Warum wird eSport nicht als Sport anerkannt?“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.lhr-law.de/magazin/esportrecht/esport-anerkennung-als-sport>.

⁴³⁾ Vgl. www.lhr-law.de vom 18.07.2019: „eSport vs. Sport II: Warum wird eSport nicht als Sport anerkannt?“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.lhr-law.de/magazin/esportrecht/esport-anerkennung-als-sport>.

⁴⁴⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und eSport“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

⁴⁵⁾ Vgl. www.cdn.dosb.de: „Aufnahmeordnung des DOSB, beschlossen von der Mitgliederversammlung am 20.05.2006 und geändert am 01.12.2018“ abgerufen am 08.11.2019 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Aufnahmeordnung_2018_.pdf.

len keine körperliche Betätigung gegeben sei. Zudem würde ein Großteil der beliebtesten Computer- und Videospiele gegen die ethischen Werte verstoßen, da sie simulierte Körperverletzungen bei Einhaltung der festgelegten Regeln beinhalten. Aus diesem Grund hat der DOSB entschieden, dass in die virtuellen Sportartensimulationen und das eGaming zu unterscheiden ist. Während die Anerkennung als Sportart beim eGaming weiterhin strikt abgelehnt wird, hat der DOSB erklärt, dass die virtuellen Sportartensimulationen u.U. als Sportart anerkannt werden könnten.⁴⁶⁾ Allerdings sehen die organisatorischen Voraussetzungen i.S.d. § 4 der Aufnahmeordnung des DOSB vor, dass eine vorgegebene Verbandstruktur einzuhalten ist. Hierzu gehört unter anderem eine Mindestmitgliederzahl von 10.000 Mitgliedern, die Anerkennung der Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO, sowie die Ausübung der Jugendarbeit in nicht nur geringem Umfang. Da aktuell kein eSport-Verein in Deutschland die Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO zugesprochen bekommen hat, erfüllt keiner dieser Vereine die Aufnahmevoraussetzungen des DOSB. Zudem führt der DOSB aus, dass eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit nicht erfolgen darf, da die Gemeinwohlorientierung des Sports nicht mit der Marktorientierung des eSports vereinbar ist.

Im Rahmen seiner Positionierung hat der DOSB lediglich geprüft, ob der eSport die Aufnahmevoraussetzungen in den Dachverband erfüllt. Er hat sich jedoch nicht mit der Frage beschäftigt, ob der eSport eine Sportart ist. Dazu führte er aus, dass es im DOSB keine offizielle Instanz gebe, die die Anerkennung von Sportarten prüfe. Dies geschieht vielmehr in einem gesellschaftlichen Prozess, da sich die gesellschaftliche Auffassung des Sportbegriffs aus Traditionen, dem Alltagsgebrauch, sowie sozialen, politischen, ökonomischen und rechtlichen Gegebenheiten zusammensetzt. Dabei ist stets zu beachten, dass sich der Sport immer im Wandel befinde und sich ständig weiterentwickelt.⁴⁷⁾ Aus diesem Grund erklärt der DOSB, dass er sich grundsätzlich vorstellen könne, die Anerkennung der virtuellen Sportartensimulationen zu fördern.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der DOSB neben der fehlenden körperlichen Betätigung, auch die fehlende Gemeinwohlorientierung und die zunehmende Marktorientierung, sowie die Unvereinbarkeit des eSports mit den ethischen Werten als Problem sieht.

⁴⁶⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und eSport“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

⁴⁷⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und „eSport“ – Erkennt der DOSB Sportarten an?“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

2.1.1 Erste Problematik: Körperliche Betätigung

Im Rahmen der Debatte um die Anerkennung des eSports als Sportart hat der DOSB den Vorsitzenden Richter am Bundesfinanzhof a.D., Prof. Dr. Peter Fischer beauftragt, ein Gutachten zu erstellen, welches klären soll, ob eSport gemeinnützig ist. Das Gutachten unter dem Titel „Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig“ vom 10. August 2019⁴⁸⁾⁴⁹⁾ befasst sich auch mit der Frage, ob eSport Sport im Sinne des Gesetzgebers ist. Dabei geht Prof. Dr. Fischer zunächst auf die Einordnung des Sportbegriffes als Typusbegriff ein. Mit dem Typusbegriff wird ein Gesamtbild mit verschiedenen Untermerkmalen erschaffen, von denen im konkreten Einzelfall nicht alle erfüllt sein müssen. Zudem sind die Merkmale, anders als beim Klassenbegriff, nicht abschließend aufgezählt, sodass die Einzelentscheidungen stets vom Lebenssachverhalt abhängig sind. Der Typusbegriff ist damit quasi merkmalsoffen und wird im Rahmen eines Ähnlichkeitsvergleichs angewandt.⁵⁰⁾ Mit der Nutzung von Typusbegriffen verweist der Gesetzgeber auf Bilder, wie sie im Normalfall anzutreffen sind. Diese Vorgehensweise ist nach Rechtsprechung durch das Bundesverfassungsgericht und den Bundesfinanzhof zulässig. Zur Veranschaulichung des Rechtsbegriffes hat der britische Rechtsphilosoph H.L.A. Hart folgende Metapher zum Vergleich herangezogen: „Wenn ich einen Elefanten sehe, kann ich ihn erkennen, aber ich kann ihn nicht definieren.“⁵¹⁾

Ganz ähnlich ist es im Sport. Es gibt eine ungefähre Vorstellung von dem was gesellschaftlich als Sport anerkannt ist. Je nachdem, was wir mit dem Sport verbinden und welche Erfahrungen wir gemacht haben, weichen die verschiedenen Ausfassungen von dem was Sport ist, voneinander ab. Zumeist assoziieren wir mit dem Begriff des Sports vor allem die körperliche Anstrengung. Infolgedessen denken wir oft an verschwitzte und gut durchtrainierte Körper, Muskelkater oder typische Sportverletzungen. Doch trotz all dieser Vorstellungen gibt es Sportarten, bei denen die Sportler nicht aufgrund der körperlichen Betätigung, sondern aufgrund der psychischen Leistung ins Schwitzen kommen.

⁴⁸⁾ Vgl. [www.dosb.de: „DOSB veröffentlicht Gutachten zum eSport“](https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/dosb-veroeffentlicht-gutachten-zum-esport/) abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/dosb-veroeffentlicht-gutachten-zum-esport/>.

⁴⁹⁾ Vgl. [www.cdn.dosb.de: „Gutachten von Herrn Prof. Dr. Peter Fischer zu „Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig“ vom 10.08.2019“](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf) abgerufen am 14.01.2020 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf.

⁵⁰⁾ Vgl. Pahlke, in Schwarz/Pahlke, AO, § 4 AO Rz. 154 bis 158, Stand: 02.06.2016 – Haufe, abgerufen am 02.02.2020 unter https://www.haufe.de/stuern/steuer-office-kanzlei-edition/schwarz-pahlke-ao-4-gesetz-636-typisierende-betrachtungsweise-typusbegriffe_i-desk_PI5592_HI9469904.html.

⁵¹⁾ Vgl. Hart, H.L.A.: „Der Begriff des Rechts“, 1973, Seite 28, zitiert nach Gschiegl, Stefan: „Politik und Recht: Studienbuch“, 2019, Seite 2.

Da für den Sportbegriff keine gesetzliche Legaldefinition vorliegt, muss durch Auslegung ermittelt werden, ob eSport Sport ist.⁵²⁾⁵³⁾

In seinem Gutachten stellt Prof. Dr. Fischer vor allem auf die bisherige Rechtsprechung des Bundesfinanzhofs (kurz: BFH) ab. Dabei führt er unter anderem das BFH-Urteil vom 27.09.2018⁵⁴⁾ an, bei dem der BFH entschied, dass die Ausübung des IPSC-Schießens Sport i.S.d. § 52 Abs. 1 und Abs. 2 Nr. 21 AO ist. Bei der Auslegung des Sportbegriffs verwies der BFH auf ältere Urteile⁵⁵⁾⁵⁶⁾⁵⁷⁾, bei denen er entschied, dass unter dem Begriff des Sports all diejenigen Betätigungen verstanden werden, welche „die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der körperlichen Ertüchtigung dienen. Vorausgesetzt wird daher eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet ist. [...] Die Ausführung eines Spiels in Form von Wettkämpfen und unter einer besonderen Organisation allein machen dieses allerdings noch nicht zum Sport i.S. des § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO.“ In diesem Urteil erläuterte der BFH, dass das IPSC-Schießen beide Alternativen des Sportbegriffs erfüllt. Demnach liegt die körperliche und über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität in dem schnellen Durchlaufen des Parcours. Die dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung besteht laut BFH in der präzisen Schussabgabe, dem Geschick im Umgang mit der Waffe, der Konzentrationsfähigkeit und der Körperbeherrschung.

Zwischen der Kunstbewegung beim IPSC-Schießen und dem eSport sind bedeutende Parallelen erkennbar, denn nach Ansicht des ESBD besteht die sportliche Leistung beim eSport in der motorischen Leistung der Spieler am Eingabegerät in Reaktion auf die Bildschirminhalte bei gleichzeitiger gedanklicher Beherrschung des Spielablaufs. Dabei liegt die körperliche Ebene in der außergewöhnlichen Präzision bei der koordinierten Bedienung des Eingabegeräts in meist hohen Frequenzen, welche weit über die üblichen und alltäglichen Tastatur- und Controllerbewegungen hinausgehen. Der ESBD versteht den eSport daher als eine Präzisionsportart, bei der diese eigenmotorischen Betätigungen einzig dem Zweck dienen,

⁵²⁾ Vgl. www.bundestag.de vom 09.06.2017: „Ist E-Sport Sport? – Stand der Diskussion – 3. Definition“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.bundestag.de/resource/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>.

⁵³⁾ Vgl. www.frey.de: „Special eSports – Teil IV: Zentralrechtliche Fragen des eSports“ abgerufen am 14.08.2019 unter <https://frey.eu/portfolio/sport/esports/276-4-teil-zentrale-rechtliche-fragestellungen-des-esports>.

⁵⁴⁾ Vgl. BFH, Urteil vom 27. September 2018 – V R 48/16 –, BStBl II 2019, 790, juris.

⁵⁵⁾ Vgl. BFH, Urteil vom 17. Februar 2000 – I R 108, 109/98 NV, juris.

⁵⁶⁾ Vgl. BFH, Urteil vom 29. Oktober 1997 – I R 13/97 –, BStBl II 1998, 9, Rz. 10, juris.

⁵⁷⁾ Vgl. BFH, Urteil vom 12. November 1986 – I R 204/85 NV, juris.

das Spielgeschehen zu beherrschen. Die geistige und die soziale Ebene erfordern taktisches Denken und exaktes Timing unter enorm hohem Entscheidungsdruck, sowie kommunikative Fähigkeiten und zielgenaues Teamwork. Entscheidend für den Erfolg beim eSport sind die hohe Konzentrationsfähigkeit, die nötige Feinmotorik und das Geschick der eSportler.⁵⁸⁾

Diese Darlegung des ESD, welche ich ohne Einschränkungen vertreten kann, stimmt mit den Ausführungen des BFH bzgl. der dem persönlichen Können zurechenbaren Kunstbewegung derartig überein, dass sich mir die Frage stellt, warum der geschickte Umgang mit einer Schusswaffe beim IPSC-Schießen und die präzise Schussabgabe die Voraussetzungen der zweiten Alternative⁵⁹⁾ des Sportbegriffs erfüllen, der eSport jedoch nicht. Der eSportler hält zwar keine Waffe in den Händen, stattdessen muss er mindestens genauso präzise sein Eingabegerät bedienen können. Erst durch den einwandfreien Umgang mit Controller und Tastatur in Reaktion auf die dargestellten Bildschirminhalte ist es dem eSportler möglich, das Spielgeschehen zu beherrschen, um zielgenau und treffsicher Punkte zu erzielen. Auch die Konzentrationsfähigkeit und die Körperbeherrschung sind beim eSport zweifelsfrei gegeben. Ohne diese Fähigkeiten wäre der eSportler nicht in der Lage das Eingabegerät einwandfrei zu bedienen, auf die Bildschirminhalte zu reagieren, wichtige Entscheidungen schnell zu treffen, den nächsten Spielzug zu planen und gleichzeitig mit seinen Mitspielern zu kommunizieren. Meiner Auffassung nach entspricht der eSport den Ausführungen des BFH bzgl. der dem persönlichen Können zurechenbaren Kunstbewegung.

Entgegen den Ausführungen des ESD erklärte die Sportwissenschaftlerin Prof. Dr. Borggreve von der Universität Stuttgart, welche als Gutachterin zur öffentlichen Sitzung des Sportausschusses des Bundestages am 20. Februar 2019 eingeladen wurde, dass ihrer Auffassung zufolge, eSport kein Sport sei. Ihrer Ansicht nach handle es sich dabei lediglich um eine körperbezogene Handlung, welche jedoch noch keine sportliche Aktivität ausmacht. Sie sieht den eSport lediglich als „Klicken“ und stellt ihn dem Klavierspielen gleich, indem sie erläutert, dass ein Pianist

⁵⁸⁾ Vgl. www.esportbund.de: „Was ist eSport?“ abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>.

⁵⁹⁾ Die zweite Alternative des Sportbegriffs meint die dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung. Vgl. auch BFH, Urteil vom 12. November 1986 – I R 204/85 NV; BFH, Urteil vom 17. Februar 2000 – I R 108, 109/98 NV; BFH, Urteil vom 29. Oktober 1997 – I R 13/97 BStBl II 1998 S. 9, juris.

„zweifellos hochkomplexe körperliche Leistungen erbringe, aber er übt dadurch noch keinen Sport aus, sondern er macht Musik“.⁶⁰⁾⁶¹⁾

Meiner Ansicht nach, beziehen sich die Ausführungen von Prof. Dr. Borggrefe nicht auf den eigentlichen Sinn und Zweck des eSports, da das Ziel nicht darin besteht, möglichst oft die Eingabegeräte zu bedienen. Es geht darum, den Spielablauf zu beherrschen um das Spiel zu gewinnen. Das „Klicken“ der Eingabegeräte stellt dabei lediglich ein Mittel zum Zweck dar, da ohne die Bedienung der Eingabegeräte kein Spiel stattfinden würde. So könnte auch ein Fußballer ohne Ball keinen Fußball spielen, ein Schwimmer könnte ohne Wasser nicht Schwimmen und ein Rennfahrer könnte ohne seinen Rennwagen keine Motorsportrennen fahren. In nahezu jeder Sportart gibt es Hilfsmittel, durch die der Sport zu dem wird, was er ist.

Des Weiteren äußerte Prof. Dr. Borggrefe ihre Bedenken, dass die Anerkennung des eSports zu einer Verstärkung des Bewegungsmangels, der motorischen Defizite und der Kurzsichtigkeit beitragen würde.⁶²⁾⁶³⁾⁶⁴⁾

Diese Einwürfe sind auf den ersten Blick nicht von der Hand zu weisen. Während eSportler der unteren Leistungsstufen täglich durchschnittlich zwischen zwei und drei Stunden mit dem Training verbringen, trainieren Profi-eSportler im Durchschnitt zwischen fünf und sechs Stunden pro Tag.⁶⁵⁾ Dabei sitzen sie zumeist in der gleichen Körperhaltung und verfolgen die Geschehnisse auf ihren Computerbildschirmen. Dieses harte und konsequente Training ist jedoch für die Leistungssteigerung unentbehrlich. Gleiches gilt schließlich auch für Sportler des organisierten Sports. Wenn diese Ihrem Training nicht zielstrebig nachgehen, verlieren sie stetig an Leistung. Daher ist ein ausdauerndes Training für den sportlichen Erfolg

⁶⁰ Vgl. www.zeitschrift-sportmedizin.de (4. Quartal 2019): „eSport – Eine gesellschaftspolitische Herausforderung“ abgerufen am 29.02.2020 unter <https://www.zeitschrift-sportmedizin.de/esport-eine-gesellschaftspolitische-herausforderung>.

⁶¹ Vgl. www.dw.com vom 22.02.2019: „eSport erfährt auch weiterhin keine Anerkennung als Sportart“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.dw.com/de/esport-erf%C3%A4hrt-auch-weiterhin-keine-erkennung-als-sportart/a-47607799/>.

⁶² Vgl. www.cdn.dosb.de vom 08.11.2018: „Schriftliche Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema: Entwicklung des E-Sports in Deutschland“ abgerufen am 08.11.2019 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/stellungnahme-borggrefe-data.pdf.

⁶³ Vgl. www.inspo.uni-stuttgart.de vom 24.09.2019: „Stellungnahme zum eSport“ abgerufen am 29.02.2020 unter <https://www.inspo.uni-stuttgart.de/institut/aiv/aktuelles/Stellungnahme-zum-e-Sport/>.

⁶⁴ Vgl. www.dw.com vom 22.02.2019: „eSport erfährt auch weiterhin keine Anerkennung als Sportart“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.dw.com/de/esport-erf%C3%A4hrt-auch-weiterhin-keine-erkennung-als-sportart/a-47607799/>.

⁶⁵ Vgl. www.rnd.de vom 12.02.2020: „E-Sportler schädigen ihre Gesundheit weniger als angenommen – Kein Bewegungsmangel bei einem Großteil der Gamer“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.rnd.de/gesundheit/e-sportler-schaedigen-ihre-gesundheit-weniger-als-angenommen-ASTWWUDCNJCYJOPK4MBLDC6S2U.html>.

unerlässlich. Allerdings ist allgemein bekannt, dass permanentes Sitzen zu schwerwiegenden körperlichen Schäden führen kann. Doch nur weil eSportler einen Großteil ihres Trainings im Sitzen verbringen, bedeutet dies keineswegs, dass sie unsportlich sind oder an Bewegungsmangel leiden. Einer Umfrage der Deutschen Sporthochschule Köln⁶⁶⁾ zufolge, erfüllen bzw. übertreffen etwa 64% der Befragten eSportler und Gamer die Bewegungsempfehlungen der Weltgesundheitsorganisation (kurz: WHO), welche bei zweieinhalb Stunden pro Woche liegen.⁶⁷⁾ Der Grund hierfür besteht zumeist darin, einen Ausgleich zum ständigen Sitzen zu schaffen. Zudem stärkt der herkömmliche Sport den Körper und den Geist, sodass die Konzentrationsfähigkeit gesteigert und der Umgang mit Stresssituationen erleichtert wird. Im Rahmen dieser Studie wurde nachgewiesen, dass der Kortisolwert (das Stresshormon) eines eSportlers ähnlich hoch ist, wie der eines Rennfahrers. Zudem ist der Puls eines eSportlers etwa so hoch wie der eines Läufers. Somit sind die Belastungen und der körperliche Stress im eSport durchaus mit den Anstrengungen im organisierten Sport vergleichbar.⁶⁸⁾⁶⁹⁾

Der ständige Blick auf den Computerbildschirm ist zwar ebenfalls nicht gesundheitsfördernd, allerdings sehe ich dabei keinen nennenswerten Unterschied zur Ausübung einer Vielzahl von Berufen. Im Zeitalter der Digitalisierung werden die meisten Büroarbeiten und Verwaltungsaufgaben über den Computer erledigt. Daher verfügt durchschnittlich etwa die Hälfte der Mitarbeiter verschiedenster Branchen über einen Computerarbeitsplatz.⁷⁰⁾ Die Zeit, welche effektiv vor dem Computerbildschirm verbracht wird, beläuft sich zwar nicht auf die volle Arbeitszeit, dennoch beinhalten derartige Arbeitsplätze täglich einen mehrstündigen Umgang mit dem Computer. Sowohl im professionellen eSport, als auch im Alltag am Computerarbeitsplatz werden regelmäßig Pausen eingelegt. So trainiert ein eSportler nicht die vollen fünf bis sechs Stunden am Stück. Vielmehr wird das Training in mehrere Einheiten von jeweils zwei bis drei Stunden gegliedert und über den Tag

⁶⁶⁾ Vgl. [www.esportwissen.de](https://www.esportwissen.de/wp-content/uploads/2019/01/eSportwissen.de-eSport-Studie-2019.pdf): „eSport Studie 2019 – eSportler im Fokus der Wissenschaft“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.esportwissen.de/wp-content/uploads/2019/01/eSportwissen.de-eSport-Studie-2019.pdf>.

⁶⁷⁾ Vgl. [www.who.euro](http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0013/112405/E89490G.pdf): „Bewegung und Gesundheit in Europa – Wie viel Bewegung braucht der Mensch um gesund zu bleiben?“ abgerufen am 12.02.2020 unter http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0013/112405/E89490G.pdf.

⁶⁸⁾ Vgl. [www.esportwissen.de](https://www.esportwissen.de/wp-content/uploads/2019/01/eSportwissen.de-eSport-Studie-2019.pdf): „eSport Studie 2019 – eSportler im Fokus der Wissenschaft“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.esportwissen.de/wp-content/uploads/2019/01/eSportwissen.de-eSport-Studie-2019.pdf>.

⁶⁹⁾ Vgl. [www.swr3.de](https://www.swr3.de/aktuell/Das-Millionenspiel-Der-SWR3-eSport-Report/-/id=4382120/did=4748344/13d6tsf/index.html) vom 21.08.2018: „Das Millionenspiel – Der SWR3 eSport-Report“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.swr3.de/aktuell/Das-Millionenspiel-Der-SWR3-eSport-Report/-/id=4382120/did=4748344/13d6tsf/index.html>.

⁷⁰⁾ Vgl. [www.bitkom.org](https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jeder-zweite-Mitarbeiter-sitzt-am-Computer.html) vom 24.07.2018: „Jeder zweite Mitarbeiter sitzt am Computer“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jeder-zweite-Mitarbeiter-sitzt-am-Computer.html>.

hinweg verteilt.⁷¹⁾⁷²⁾ Dadurch erhält der eSportler die Möglichkeit sich zu regenerieren und seine Energie zu sammeln, um konzentriert und leistungsfähig die nächste Trainingseinheit zu absolvieren.

Ich halte die Bedenken von Prof. Dr. Borggreffe für unbegründet, da die Anerkennung des eSports als Sportart nicht zur Stärkung des Bewegungsmangels und der körperlichen Defizite beiträgt. Meinem Kenntnisstand zufolge, sind eSportler frei in der Entscheidung, ob sie neben dem eSport körperlichen Sport ausüben möchten. Das Training beim eSport nimmt zwar einen nicht unerheblichen Zeitanteil in Anspruch, allerdings ist den meisten eSportlern durchaus bewusst, dass sie ihre mentalen Fähigkeiten stärken, indem sie sich auch körperlich fit halten. Aufgrund der zunehmenden Beliebtheit des eSports ist es durchaus denkbar, dass ggf. einige Mitglieder des organisierten Sports auch eSport betreiben und demzufolge weniger Zeit in den körperlichen Sport investieren. Allerdings hängt diese Entscheidung nicht von der Anerkennung als Sportart ab. Meines Erachtens ist es dahingehend unerheblich, ob der eSport als Sportart anerkannt wurde oder nicht. Die begeisterten eSportler üben diese Betätigung nicht aus, weil sie dann einer anerkannten Sportart nachgehen, welche als gemeinnützig anerkannt ist. Sie üben den eSport aus, weil sie Freude und Spaß an dieser Aktivität haben und sich selbst verwirklichen können.

Auch die Gegebenheit, dass das Spiel „Schach“ als Sportart gilt⁷³⁾, steht den Ausführungen von Prof Dr. Borggreffe entgegen, da die Spieler hierbei ebenfalls keine grobmotorischen Bewegungen ausführen, die über das ansonsten übliche Maß hinausgehen. Beim Schach setzen die Spieler ihre Schachfiguren abwechselnd von einem Feld des Schachbretts auf ein anderes Feld, in dem Versuch den gegnerischen König matt zu setzen. Der Anspruch des Schachspiels liegt zwar nicht in der außergewöhnlich hohen körperlichen Aktivität, dafür aber in der enorm hohen Konzentrationsfähigkeit der Spieler. Um den Spielverlauf zu beherrschen, müssen die Spieler kognitive, psychische und körperliche Anforderungen erfüllen.⁷⁴⁾ Die Parallelen zum eSport sind unübersehbar, da auch hier die eigenmoto-

⁷¹⁾ Vgl. www.heise.de vom 14.05.2019: „Alltag eines E-Sport-Profis: Wie im Showbusiness“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Alltag-eines-E-Sport-Profis-Wie-im-Showbusiness-4421447.html>.

⁷²⁾ Vgl. www.fibo.com vom 10.02.2020: „eSport ist doch kein Sport – oder doch?“ abgerufen am 19.02.2020 unter <https://www.fibo.com/de/Digitalisierung/eSport-ist-doch-kein-Sport-oder-doch/59/n806/>.

⁷³⁾ Vgl. Wortlaut des § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO: „...Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“.

⁷⁴⁾ Vgl. www.dosb.de: „Die Frage vom 08.05.2006 – Warum gilt Schach eigentlich als Sportart?“ abgerufen am 01.02.2020 unter <https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/die->

rischen Betätigungen einzig dem Zweck dienen, das Spielgeschehen zu beherrschen. Dennoch kann eSport nicht gleichermaßen wie Schach behandelt werden, da es sich bei der Anerkennung des Schachs um eine gesetzliche Fiktion handelt.⁷⁵⁾ Beim Schach hat der Gesetzgeber entschieden, dass es sich nicht um eine körperliche Sportart, sondern um eine Denksportart handelt, welche aufgrund der fehlenden körperlichen Ertüchtigung nicht dem Sportbegriff des Gesetzgebers entspricht. Mit der gesetzlichen Fiktion schuf der Gesetzgeber eine Ausnahmeregelung, da das „königliche Schach“ von hohem gesellschaftlichen Interesse sei und daher, trotz der mangelnden körperlichen Bewegungen, die Förderung der Allgemeinheit auf einem materiellen Gebiet mit sich bringe.⁷⁶⁾ Allerdings wurden neben dem Schach auch Darts⁷⁷⁾, Drehstangen-Tischfußball⁷⁸⁾, Motorsport⁷⁹⁾, Turnier-Bridge⁸⁰⁾, Bogenschießen, Minigolf, Billiard, Wandern, Boccia/Boule, Segelfliegen⁸¹⁾ und Ballonfahren⁸²⁾ als gemeinnützig anerkannt. Da die meisten dieser Tätigkeiten anerkannte Sportarten darstellen und somit gemeinnützig i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO sind, obwohl sie lediglich über eine geringe körperliche Betätigung verfügen, kann der eSport wie diese Sportarten behandelt werden.

In Anbetracht dessen, dass der Gesetzgeber eine Vielzahl von Sportarten als gemeinnützig i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO anerkannt hat, obwohl diese keine außergewöhnliche körperliche Ertüchtigung oder dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung beinhalten, stellt sich mir die Frage, weshalb dem eSport die Anerkennung bislang verwehrt wurde.

An der mangelnden grobmotorischen Betätigung kann es kaum liegen, da auch andere Aktivitäten ohne körperliche Leistungsmerkmale als gemeinnützig i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO und somit als Sportarten anerkannt wurden. Zudem

frage-vom-08052006/?no_cache=1&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=bc55321f8c2377e0911f39786502e8fb.

⁷⁵⁾ Vgl. Gersch „Kann eSport gemeinnützig sein?“ in AO-StB 2020 [22, 23].

⁷⁶⁾ Vgl. Begründung des FG Köln bzgl. der gesetzlichen Fiktion beim Schach – FG Köln, Zwischenurteil vom 17. Oktober 2013 – 13 K 3949/09, Rz. 28, juris.

⁷⁷⁾ Darts ist gem. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO gemeinnützig, siehe § 5 KStG dazu KSt- Kartei NRW, Karte H 73. Vgl. [www.bsb.vibss.de: „Dart-Verein \(Dart-Club\)“](https://bsb.vibss.de/vereinsmanagement/steuern/steuerliche-taetigkeitsbereiche/abdessteuerrechts-bsb/?L=0) abgerufen am 26.01.2020 unter <https://bsb.vibss.de/vereinsmanagement/steuern/steuerliche-taetigkeitsbereiche/abdessteuerrechts-bsb/?L=0>.

⁷⁸⁾ Drehstangen-Tischfußball ist gem. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 AO gemeinnützig. Vgl. Hessisches FG, Urteil vom 23. Juni 2010 – 4 K 501/09, juris.

⁷⁹⁾ Motorsport ist gem. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO gemeinnützig. Vgl. BFH, Urteil vom 29. Oktober 1997 – I R 13/97 –, BFHE 184, 226, BStBl II 1998, 9, juris.

⁸⁰⁾ Turnier-Bridge ist gem. § 52 Abs. 2 Satz 2 AO gemeinnützig. Vgl. BFH, Urteil vom 09. Februar 2017 – V R 70/14 –, BFHE 257, 12, BStBl II 2017, 1106, juris.

⁸¹⁾ Segelfliegen ist gem. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO gemeinnützig. Vgl. BFH, Urteil vom 09. August 2007 – V R 27/04 –, BFHE 217, 314, juris; BFH, Beschluss vom 23. Juli 1969 – I R 168/66 –, BFHE 96, 108, BStBl II 1970, 67, juris.

⁸²⁾ Ballonfahren ist gem. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO gemeinnützig. Vgl. BFH, Urteil vom 01. August 2002 – V R 21/01 –, BFHE 200, 101, BStBl II 2003, 438, juris.

hat sich sogar der DOSB bereit erklärt, sich für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von virtuellen Sportartensimulationen unter dem Dach des organisierten Sports einzusetzen.⁸³⁾ Aus diesem Zugeständnis lässt sich ableiten, dass der DOSB die Ausübung virtueller Sportartensimulationen für Sport hält. Andernfalls würden sie die Aufnahmevoraussetzungen des DOSB nicht erfüllen. Fraglich ist dabei jedoch, warum die virtuellen Sportartensimulationen, nicht aber der gesamte eSport als Sportart anerkannt werden sollen. Wenn man sich lediglich die Bewegungsabläufe beim eGaming und den virtuellen Sportartensimulationen ansieht, sind keine nennenswerten Unterschiede zu verzeichnen. Zudem sind bei beiden Kategorien die gleichen hohen Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit, die nötige Feinmotorik und das Geschick der Spieler gegeben. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der DOSB die Ausübung des eGamings mangels sportlichen Bezugs nicht für eine Sportart hält und daher eine Aufnahme des eGamings bzw. des eSports in seiner Gesamtheit in die Abgabenordnung, aber auch in seine Organisation ablehnt.

Der ESDB hingegen ist der Ansicht, dass es sich beim eSport um einen Oberbegriff für eine Sportart handelt, welche „eine interne Varietät durch verschiedene Disziplinen in Form von unterschiedlichen Videospieldprodukten besitzt, wobei diese Varietät im ständigen Wandel ist und keine eigenen Untersportarten begründet“.⁸⁴⁾ Aus diesem Grund setzt er sich gezielt für die Anerkennung des gesamten eSports als Sportart und die daraus resultierende Gemeinnützigkeit ein. Meiner Ansicht nach ist eine Aufteilung, wie sie der DOSB vorgenommen hat, weder sachgerecht, noch zielführend. Schließlich sind die Bewegungsabläufe und die hohen Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit und die Körperbeherrschung beim eGaming und den virtuellen Sportartensimulationen größtenteils identisch. Lediglich der Inhalt und Aufbau der Spiele weichen voneinander ab. Ich vertrete daher die Auffassung, dass der eSport in seiner Gesamtheit von der Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO profitieren sollte.

Prof. Dr. Fischer spricht sich in seinem Gutachten explizit gegen die Gemeinnützigkeit des eSports aus. Dabei geht er nahezu ausschließlich darauf ein, dass der eSport keine „über das ansonsten übliche Maß hinausgehende körperliche Betätigung“ sei. Unter Berücksichtigung des Umstands, dass das Gutachten im Auftrag des DOSB erstellt wurde, vermittelt es den Eindruck, dass das Ergebnis bereits

⁸³⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und eSport – Gesamtbild (Punkt 7)“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

⁸⁴⁾ Vgl. www.esportbund.de: „Was ist eSport?“ abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>.

vor der Erstellung des Gutachtens feststand.⁸⁵⁾ Dafür spricht auch die einseitige Argumentation, welche nahezu ausschließlich darauf eingeht, weshalb der eSport nicht gemeinnützig sein kann, anstatt die Argumente für und gegen die Anerkennung der Gemeinnützigkeit abzuwiegen. Der Grund für diese einseitige Argumentation und die fehlende Differenzierung könnte auch darin liegen, dass ggf. anderen Sportarten die Gemeinnützigkeit aberkannt werden müsste. Zudem geht Prof. Dr. Fischer lediglich auf die erste Alternative des Sportbegriffs⁸⁶⁾ ein und lehnt die Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO direkt ab. In seinem Gutachten geht er weder auf die zweite Alternative des Sportbegriffs⁸⁷⁾, noch auf die gesetzliche Fiktion beim Schach⁸⁸⁾ oder auf den Auffangtatbestand beim Turnier-Bridge⁸⁹⁾ ein. Die derartig einseitige Argumentation entspricht nicht den hohen Anforderungen eines Rechtsgutachtens, wie es in einem Verfahren vor dem BFH notwendig ist, um ein verfassungsrechtlich haltbares Urteil fällen zu können. Anstatt lediglich Argumente zu suchen, die die Gemeinnützigkeit des eSports widerlegen, und diese Argumente auch noch mit der eigenen Meinung zu unterlegen, hätte Prof. Dr. Fischer den Rechtsbegriff des Sports mithilfe der Auslegung und der Methodenlehre ermitteln und die Argumente, welche für die Gemeinnützigkeit sprechen, einbinden müssen.⁹⁰⁾

Zudem hätte Prof. Dr. Fischer die Frage stellen müssen, ob der Sportbegriff, welchen er in seinem Gutachten verwendet, heutzutage überhaupt noch zeitgemäß ist. Das BFH-Urteil, welches er für seine Argumentation heranzieht, stammt aus dem Jahre 1986. Grundsätzlich ist es nicht verwerflich, eine derartig alte Rechtsprechung bei der Ermittlung des heutigen Sportbegriffs zu berücksichtigen. Nur

⁸⁵⁾ Vgl. www.lto.de vom 06.09.2019: „Entgegen anderslautendem Rechtsgutachten: eSports auf dem Weg zur Anerkennung“ abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.lto.de/recht/hintergruende/h/dosb-gutachten-esport-sport-oder-nicht-erkennung-gemeinnuetzigkeit/>.

⁸⁶⁾ Die erste Alternative des Sportbegriffs meint die über das ansonsten übliche Maß hinausgehende körperliche Betätigung. Vgl. auch BFH, Urteil vom 12. November 1986 – I R 204/85 NV; BFH, Urteil vom 17. Februar 2000 – I R 108, 109/98 NV; BFH, Urteil vom 29. Oktober 1997 – I R 13/97 BStBl II 1998 S. 9, juris.

⁸⁷⁾ Die zweite Alternative des Sportbegriffs meint die dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung. Vgl. auch BFH, Urteil vom 12. November 1986 – I R 204/85 NV; BFH, Urteil vom 17. Februar 2000 – I R 108, 109/98 NV; BFH, Urteil vom 29. Oktober 1997 – I R 13/97 BStBl II 1998 S. 9, juris.

⁸⁸⁾ Die gesetzliche Fiktion beim Schach besteht in dem Wortlaut des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO. Demnach ist Schach nicht als Sport anerkannt, gilt aber als Sport, sodass das Schachspielen den anerkannten Sportarten gleichgestellt ist. Vgl. „Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“.

⁸⁹⁾ Die Ausübung des Turnier-Bridge wurde weder als Sportart anerkannt, noch wurde eine gesetzliche Fiktion wie beim Schach eingeführt. Dennoch erhielt die Ausübung des Turnier-Bridge die Anerkennung der Gemeinnützigkeit, welche nicht gem. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO, sondern aufgrund der Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO vorliegt, da der BFH entschied, dass keine Zweckidentität, sondern lediglich eine Gleichartigkeit (Vergleichbarkeit) der Zwecke vorliegen muss. Vgl. BFH, Urteil vom 09. Februar 2017 – V R 70/14 –, BFHE 257, 12, BStBl II 2017, 1106, juris.

⁹⁰⁾ In Anlehnung an Härtel, Marian: „Juristische Analyse und Lösungsfindung zum DOSB Gutachten bzgl. eSport“ abgerufen am 08.02.2020 unter <https://itmedialaw.com/juristische-analyse-und-loesungsfindung-zum-dosb-gutachten-bzgl-esport/>.

weil ein Urteil verhältnismäßig alt ist, bedeutet dies nicht, dass es falsch ist. Allerdings sollte dabei beachtet werden, dass sich auch der Sport stetig im Wandel befindet. Als der BFH im Jahr 1986 seine Begriffsbestimmung bzgl. des Sports verkündet hat, gab es den eSport wie wir ihn heute kennen noch gar nicht. Daher muss zwingend entschieden werden, ob der Sportbegriff des Gesetzgebers aus heutiger Sicht den eSport bzw. die virtuellen Sportartenvarianten einschließt oder ggf. zu erweitern ist.⁹¹⁾

Das Gutachten des Prof. Dr. Fischer vermittelt den Eindruck, dass lediglich Argumente herausgefiltert wurden, welche gegen die Gemeinnützigkeit des eSports sprechen. Zudem wurde es meiner Ansicht nach nicht meinungsneutral verfasst, sonst würden auch Argumente enthalten sein, die für die Gemeinnützigkeit des eSports sprechen. Unter Berücksichtigung dieser Umstände halte ich das Gutachten von Prof. Dr. Fischer nicht für inhaltlich überzeugend.

Meiner Ansicht zufolge ist der eSport eine eigenständige Sportart im Sinne des Gesetzgebers, da er eindeutig die Voraussetzungen des Sportbegriffs erfüllt. Bei den meisten eSport-Spielen ist zwar die „über das ansonsten übliche Maß hinausgehende körperliche Betätigung“ nicht in der Form gegeben, wie sie bspw. bei Leichtathleten, Fußballspielern oder Boxern vorliegt. Dennoch erfüllt der eSport eine außergewöhnliche körperliche Betätigung aufgrund der überdurchschnittlichen feinmotorischen Bewegungen unter enorm hohem Entscheidungsdruck in Reaktion auf die dargestellten Bildschirminhalte bei gleichzeitiger Beherrschung des Spielgeschehens. Zudem erfüllt der eSport auch die „dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung“, da die Ausübung des eSports neben dem geschickten Umgang mit den Eingabegeräten, eine außerordentliche Konzentrationsfähigkeit und Körperbeherrschung abverlangt.

2.1.2 Zweite Problematik: Gemeinwohlorientierung

Die Gemeinnützigkeit einer Körperschaft beinhaltet gem. § 52 Abs. 1 Satz 1 AO die selbstlose Förderung der Allgemeinheit auf einem materiellen, geistigen oder sittlichen Gebiet. Die reine Freizeitbeschäftigung, wie sie bspw. bei Grillsportvereinen zu finden ist, erfüllt diese Voraussetzungen jedoch nicht.⁹²⁾ Eine Förderung der Allgemeinheit liegt gem. § 52 Abs. 1 Satz 2 AO ebenfalls nicht vor, soweit der Kreis der geförderten Personen beschränkt ist oder dauerhaft nur sehr klein sein

⁹¹⁾ Vgl. www.nwb-experten-blog.de vom 10.09.2019: „Update eSport – der Sport, der kein Sport sein darf“ abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.nwb-experten-blog.de/update-esport-der-sport-der-kein-sport-sein-darf/>.

⁹²⁾ Vgl. FG Baden-Württemberg, Urteil vom 07. Juni 2016 – 6 K 2803/15, Rz. 40 & 42, juris.

kann. Somit ist die Gemeinnützigkeit nur gegeben, wenn grundsätzlich Jeder durch die Tätigkeiten der Körperschaft gefördert werden kann. Nach Auffassung des BFH betrifft die materielle Förderung der Allgemeinheit den Bereich des wirtschaftlichen Lebensstandards.⁹³⁾ Damit ist die Verbesserung der Lebensumstände des geförderten Personenkreises gemeint. Hierzu gehört bspw. die Förderung der körperlichen und geistigen Gesundheit.⁹⁴⁾ Da der Sport der Gesundheitsförderung dient, leistet er einen entscheidenden Beitrag zum Allgemeinwohl der Bevölkerung. Zudem ermöglicht der Sport den Abbau von Aggressionen in einem friedlichen Wettkampf.⁹⁵⁾⁹⁶⁾ Daher wurde die Gemeinnützigkeit des Sports ausdrücklich in § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO festgehalten, sodass jede anerkannte Sportart die Voraussetzungen der Gemeinnützigkeit erfüllt.

2.1.2.1 Marktorientierung

Neben der mangelnden körperlichen Betätigung sieht der DOSB vor allem den kommerziellen Bereich des eSports als Problem an. Nach Auffassung des DOSB ist die Gemeinwohlorientierung des organisierten Sports nicht mit der Marktorientierung des eSports vereinbar.⁹⁷⁾

Doch auch hier zeigen sich deutlich Widersprüche auf. Die beliebteste Sportart in Deutschland ist nach wie vor der Fußball.⁹⁸⁾ Während dieser Sport vor einigen Jahren noch durch Werte wie Zusammenhalt, Respekt und Fairplay geprägt war, vermitteln die exorbitanten Gehälter und Ablösesummen der Fußball-Profis den Eindruck, dass es nicht mehr um den Sport, sondern nur noch um das Geld gehe. Hinzu kommen Sponsorenverträge und TV-Marketing in Millionenhöhe, welche sich von dem sportlichen Gedanken immer weiter entfernen. Statt dem Geist des Sports gerecht zu werden, konzentrieren sich die Spitzenverbände zunehmend darauf, ihre Spieler als Werbebotschafter einzusetzen, um aus den Verträgen mit Sponsoren Profit zu schlagen. So erhält der Deutsche Fußball-Bund (kurz: DFB) aus dem Ausrüstungsvertrag mit dem Sportartikelhersteller „Adidas“ seit 2018 über

⁹³⁾ Vgl. BFH, Urteil vom 23. November 1988 – I R 11/88 –, BStBl II 1989, 391, Rz. 22, juris.

⁹⁴⁾ Vgl. Krüger, in Schwarz/Pahlke, AO, § 52 AO Rz. 17, Stand: 20.11.2015 – Haufe.

⁹⁵⁾ Vgl. Krüger, in Schwarz/Pahlke, AO, § 52 AO Rz. 40, Stand: 20.11.2015 – Haufe.

⁹⁶⁾ Vgl. FG Baden-Württemberg, Urteil vom 07. Juni 2016 – 6 K 2803/15, Rz. 60, juris.

⁹⁷⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und eSport – 6) Chancen und Risiken von eGaming“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

⁹⁸⁾ Vgl. [www.statista.com](https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171072/umfrage/sportarten-fuer-die-besonderes-interesse-besteht/) vom 30.09.2019: „Beliebteste Sportarten in Deutschland nach Interesse der Bevölkerung an dem Sport in den Jahren 2017 bis 2019“ abgerufen am 01.02.2020 unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171072/umfrage/sportarten-fuer-die-besonderes-interesse-besteht/>.

50 Mio. Euro in Form von Geld- und Sachleistungen pro Jahr.⁹⁹⁾ Auch die Übertragungsrechte an den Fußballspielen sorgen stetig für mehr Geld in der Kasse des DFB. Während in den 1950er Jahren der Nordwestdeutsche Rundfunk (kurz: NWDR) zwischen 1.000 und 2.500 DM pro Spiel zahlte, um dieses live im Fernsehen übertragen zu dürfen, fließen der Deutschen Fußball-Liga (kurz: DFL), der Vermarktungsgesellschaft des DFB, seit der Saison 2017/2018 etwa 1,16 Mio. Euro pro Jahr zu.¹⁰⁰⁾ Der Eindruck der zunehmenden Marktorientierung des Fußballs wird auch durch den Gang einiger Vereine an die Börse gestärkt. So hat sich bspw. der Fußballclub Borussia Dortmund von einem eingetragenen Verein (kurz: e.V.) in eine Gesellschaft mit beschränkter Haftung und Co. Kommanditgesellschaft auf Aktien (kurz: GmbH & Co. KGaA) umstrukturiert¹⁰¹⁾ und sich zunehmend zu einem Wirtschaftsunternehmen entwickelt. Ziel des Ganzen ist es, von Sponsoren und Investoren unabhängig zu werden, um über mehr Geld für große Investitionen, wie bspw. die Errichtung neuer Stadien, den Ausbau der Nachwuchsförderung und den Einkauf neuer Spieler zu verfügen.¹⁰²⁾ Während auch Fußballclubs wie der FC Bayern München immer reicher werden und sich die besten Spieler leisten, können kleinere Fußballclubs nur davon träumen.¹⁰³⁾ So hat der FC Bayern München im Geschäftsjahr 2018/2019 Schätzungen zufolge ca. 55% seines Gesamtumsatzes mit kommerziellen Einnahmen in Höhe von 348,7 Mio. Euro erwirtschaftet.¹⁰⁴⁾ Bei derartig hohen Summen kann wohl kaum noch behauptet werden, dass der Fußball weniger kommerziell sei, als der eSport.

Der Fußball ist jedoch nur eines von vielen Beispielen dafür, dass der Kommerz längst im organisierten Sport angekommen ist. Neben dem Fußball rückt auch beim Handball der kommerzielle Gedanke vor den Sportlichen. Hierbei zeigt er sich unter anderem dadurch, dass bei der Handball-Europameisterschaft im Jahr 2020 nicht mehr nur 47, sondern 65 Spiele ausgetragen wurden. Des Weiteren konnten sich für die Europameisterschaft erstmalig 24, statt der bisher möglichen 16 Nationen qualifizieren und statt einem Land gab es drei Gastgeber-Länder.

⁹⁹⁾ Vgl. [www.bpb.de: „Kommerzialisierung des Sports – Sportler als Werbeträger“](https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/deutsche-fernsehgeschichte-in-ost-und-west/245748/kommerzialisierung-des-sports) abgerufen am 02.02.2020 unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/deutsche-fernsehgeschichte-in-ost-und-west/245748/kommerzialisierung-des-sports>.

¹⁰⁰⁾ Vgl. [www.bpb.de: „Kommerzialisierung des Sports – Preisentwicklung bei den Übertragungsrechten“](https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/deutsche-fernsehgeschichte-in-ost-und-west/245748/kommerzialisierung-des-sports) abgerufen am 02.02.2020 unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/deutsche-fernsehgeschichte-in-ost-und-west/245748/kommerzialisierung-des-sports>.

¹⁰¹⁾ Vgl. [www.bvb.de: „Die KGaA“](https://www.bvb.de/Die-KGaA) abgerufen am 17.02.2020 unter <https://www.bvb.de/Die-KGaA>.

¹⁰²⁾ Vgl. www.zaster-magazin.de vom 27.06.2019: „Fußball als Geschäft – Warum Fußballvereine an die Börse gehen“ abgerufen am 17.02.2020 unter <https://www.zaster-magazin.de/wenn-fussballvereine-an-die-boerse-gehen>.

¹⁰³⁾ Vgl. [www.rtl.de](https://www.rtl.de/cms/bundesliga-mit-umsatzrekord-wird-der-fussball-zu-kommerziell-4293393.html) vom 15.02.2019: „Bundesliga mit Umsatzrekord – Wird der Fußball zu kommerziell?“ abgerufen am 01.02.2020 unter <https://www.rtl.de/cms/bundesliga-mit-umsatzrekord-wird-der-fussball-zu-kommerziell-4293393.html>.

¹⁰⁴⁾ Vgl. [www.sueddeutsche.de](https://www.sueddeutsche.de/sport/fussball-spitzenvereine-umsatz-studie-1.4311957-2) vom 01.02.2019: „Geld im Fußball“ abgerufen am 01.02.2020 unter <https://www.sueddeutsche.de/sport/fussball-spitzenvereine-umsatz-studie-1.4311957-2>.

Dadurch steigen nicht nur die Zahlen der verkauften Eintrittskarten, sondern auch die Umsätze aus der Übertragung der Bildrechte. Zudem bieten mehr Spieleübertragungen mehr Platz für Werbung. Während die Handball-Profis von einem Spiel zum Nächsten reisen und kaum Zeit zum Durchatmen haben, profitiert vor allem die European Handball Federation (kurz: EHF) von diesen Änderungen.¹⁰⁵⁾ Die Neuregelungen vermitteln den Eindruck, dass im Vordergrund nicht mehr der Handball als Spiel steht, welcher Werte wie Zusammenhalt, Fairplay, Respekt und Chancengleichheit vermittelt, sondern dass der Handball vorwiegend als exorbitante Einnahmequelle dient. Letztendlich sind dabei die Handball-Spieler die Leidtragenden, da sie diejenigen sind, welche unter dem wachsenden Druck und dem ansteigenden Stresslevel weiterhin ihre Leistung erbringen und die Erwartungen der Zuschauer und Sponsoren erfüllen müssen. Nicht selten kommt es dabei zu Ausfällen einiger Spieler, da die Zahl der Sportverletzungen aufgrund der Überlastungen deutlich gestiegen ist.¹⁰⁶⁾¹⁰⁷⁾ So sind bei der Handball-Europameisterschaft fünf Spieler der deutschen Nationalmannschaft aufgrund von Kreuzbandrissen, einer Schulter-OP oder einer Fersenverletzung ausgefallen. Nach Aussagen von Kai Fehske, Sportmediziner und Vorstandmitglied des „Handballärzte Deutschland e.V.“, spielen vor allem Ermüdungserscheinungen eine große Rolle für die Verletzungen. Zudem nehmen verletzte Spieler zu früh wieder an Spielen teil, sodass sie häufig nicht vollständig genesen sind.¹⁰⁸⁾ Der Grund hierfür liegt in den hohen Erwartungen an die Leistungen eines Spielers, da diese bessere Aufstiegschancen haben, wenn sie möglichst kurze Ausfallzeiten vorweisen können. Es ist ein Teufelskreis in dem sich die Spieler befinden, da das Risiko einer weiteren Verletzung oder gar bleibender Schäden enorm steigt, wenn sie zu früh wieder auf das Spielfeld gehen. Andererseits müssen sie ihre Leistung zeigen, um die Sponsoren und Fans nicht zu verlieren. Angesichts dieser Umstände stellt sich die Frage, ob die steigenden Einnahmen und die stetige Marktorientierung des Handballs die zunehmenden Spielerausfälle rechtfertigen. Meiner Auffassung nach steht die Inkaufnahme zunehmender Spielerausfälle den Werten des Sports entgegen. Schließlich sollte der Sport die Gesundheit fördern und nicht schädigen.

¹⁰⁵ Vgl. www.fr.de vom 08.01.2020: „Handball macht krank – auch das Klima leidet“ abgerufen am 02.02.2020 unter <https://www.fr.de/sport/sport-mix/handball-macht-krank-13424087.html>.

¹⁰⁶ Vgl. www.vbg.de: „Überlastung erhöht das Verletzungsrisiko im Sport“ abgerufen am 11.02.2020 unter http://www.vbg.de/DE/3_Praevention_und_Arbeitshilfen/1_Branchen/11_Sport/Sportreport_2019/Sportreport_2019_node.html.

¹⁰⁷ Vgl. www.vbg.de: „VGB-Sportreport 2019“ abgerufen am 11.02.2020 unter http://www.vbg.de/SharedDocs/Medien-Center/DE/Broschuere/Branchen/Sport/VGB-Sportreport_2019.pdf?__blob=publicationFile&v=5.

¹⁰⁸ Vgl. www.deutschlandfunk.de vom 12.01.2020: „Verletzungen im Handball – Erst müde, dann verletzt“ abgerufen am 11.02.2020 unter https://www.deutschlandfunk.de/verletzungen-im-handball-erst-muede-dann-verletzt.892.de.html?dram:article_id=467705.

Der Kern der Gemeinnützigkeit, welcher in der Förderung der Allgemeinheit und somit in der Förderung der körperlichen und geistigen Gesundheit steht, rückt sowohl beim Fußball, als auch beim Handball und vieler weiterer Sportarten immer mehr in den Hintergrund, sodass die steigenden Umsätze zunehmend im Zentrum stehen und der organisierte Sport immer mehr kommerzialisiert wird.

Dabei stellt sich mir die Frage, weshalb sich solche Sportarten als „gemeinnützig“ bezeichnen dürfen, der eSport jedoch nicht. Unstreitig ist die Kommerzialisierung nicht nur in den Spitzenverbänden des organisierten Sports, sondern auch in denen des eSports angekommen. Meines Erachtens besteht jedoch zwischen der Marktorientierung des eSports und der des organisierten Sports kein Unterschied. Um die Chancengleichheit zu wahren, muss der eSport als Sportart anerkannt werden, damit auch den eSport-Vereinen die Möglichkeit gegeben wird, von der Gemeinnützigkeit i.S.d. 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO zu profitieren.

Anderenfalls wäre der organisierte Sport erneut auf seine Gemeinnützigkeit zu prüfen. Dabei würde man für weite Teile des organisierten Sports zu dem Schluss kommen, dass diese nicht weniger kommerziell sind, als der eSport. Folglich müsste all diesen Sportarten die Gemeinnützigkeit aberkannt werden, da nach Auffassung des DOSB, die Gemeinwohlorientierung nicht mit der Marktorientierung einer Sportart vereinbar sei. Würde man dieses Verfahren konsequent umsetzen, würde kaum ein namhafter Sportclub weiterhin von der Steuerbegünstigung der §§ 51 und 52 AO profitieren. Somit würden lediglich die Körperschaften als gemeinnützig anerkannt werden, welche vollkommen uneigennützig und ohne wirtschaftlichen Gedanken die Volksgesundheit fördern. Die Selbstlosigkeit würde sich dadurch auszeichnen, dass sich diese Körperschaften nahezu ausschließlich durch Spenden finanzieren und diese ausnahmslos für die materielle Förderung der Allgemeinheit einsetzen. Ein derartiges Vorgehen ist nur schwer vorstellbar, da mit hoher Wahrscheinlichkeit haltlose Proteste der Sportverbände, der Sponsoren und der Fans zu erwarten wären. Daher bleibt schlussendlich nur die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports, da er nicht weniger marktorientiert ist, als andere anerkannte Sportarten.

2.1.2.2 Computerspielabhängigkeit / Gaming Disorder

Entsprechend des Wortlauts des § 52 Abs. 1 Satz 1 AO ist eine Körperschaft nicht nur wegen ihrer Selbstlosigkeit als gemeinnützig anzuerkennen. Vielmehr muss diese Körperschaft die Allgemeinheit auf einem materiellen, geistigen oder sittlichen Gebiet fördern. Wie bereits erwähnt, besteht die Gemeinnützigkeit des Sports

in der Förderung der körperlichen und geistigen Gesundheit.¹⁰⁹⁾ Obwohl die Mehrheit der eSport-Angebote keine grobmotorische Betätigung mit sich bringt, fördert der eSport sowohl die körperliche, als auch die geistige Gesundheit der eSportler, da er unter Anderem hohe Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit, die Körperbeherrschung und die feinmotorischen Fertigkeiten stellt. Zudem bringt der eSport stetig neue Herausforderungen mit sich. So muss sich der eSportler durch Erreichen eines neuen Levels mit erhöhter Schwierigkeitsstufe stets neuen Aufgaben stellen. Wenn die Aufgabe erfolgreich absolviert wurde, erhält der Spieler bei vielen Games besondere Belohnungen, welche er ggf. im weiteren Spielverlauf benötigt. Die Bearbeitung solcher Aufträge nimmt zumeist sehr viel Zeit in Anspruch. Zudem besteht bei einigen Gamern die Gefahr, dass sie die Aufgabe so lange zu lösen versuchen, bis sie sie erfolgreich abschließen konnten. Aufgrund derartiger Umstände ist zu prüfen, ob der eSport zur Abhängigkeit führen kann. Dabei ist jedoch zu beachten, dass der eSport unfassbar vielfältig ist und somit nicht jedes Computer- oder Videospiele eine potenzielle Gefahrenquelle bietet.

Die Weltgesundheitsorganisation (kurz: WHO) hat die Computerspielabhängigkeit (engl.: Gaming Disorder) im Jahre 2018 in die elfte Version der Internationalen Klassifikation für Krankheiten (11th Revision of the International Classification of Diseases – kurz: ICD 11) aufgenommen.¹¹⁰⁾ Damit wurde die Computerspielabhängigkeit offiziell als Suchterkrankung anerkannt. Die WHO versteht unter der Computerspielabhängigkeit ein Spielverhalten, bei dem der Spieler den Computer- oder Videospiele eine deutliche höhere UStG zuweist, als den alltäglichen Aktivitäten. Dabei verliert er die Kontrolle über das Ausmaß seines Spielverhaltens, sodass das Spielen quasi zum Lebensinhalt des Spielers wird. Daraus folgt häufig die Vernachlässigung von Beziehungen zu Freunden und der Familie. Zumeist wird auch die Schule oder die Arbeit in den Hintergrund gestellt, sodass die Leistungen hier rapide abnehmen. Zudem kann der Betroffene nicht aufhören zu spielen, obwohl sich negative Konsequenzen, wie bspw. Schlafstörungen, Fehlernährung, mangelnde Bewegung, sozialer Rückzug, sowie Versagen in Schule und Beruf verdeutlichen.¹¹¹⁾ Ergänzend führt die WHO aus, dass diese Symptome mindestens ein Jahr lang vorliegen müssen, um eine Suchterkrankung zu diagnostizieren. Das gelegentliche Computerspielen in übermäßigem Ausmaß, bspw. an den Wochenenden oder während der Semesterferien begründet für sich noch

¹⁰⁹⁾ Vgl. Krüger, in Schwarz/Pahlke, AO, § 52 AO Rz. 17, Stand: 20.11.2015 – Haufe.

¹¹⁰⁾ Vgl. [www.who.int: „Gaming Disorder“](https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/) abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

¹¹¹⁾ Vgl. [www.dg-sucht.de: „Stellungnahme zur Förderung von eSport“](http://www.dg-sucht.de/fileadmin/user_upload/pdf/stellungnahmen/Stellungnahme_zur_F%C3%B6rderung_von_eSport.pdf) abgerufen am 15.02.2020 unter http://www.dg-sucht.de/fileadmin/user_upload/pdf/stellungnahmen/Stellungnahme_zur_F%C3%B6rderung_von_eSport.pdf.

keine Computerspielabhängigkeit.¹¹²⁾ Erste Anzeichen einer Computerspielabhängigkeit sind bspw. die Zwanghaftigkeit, der Kontrollverlust, die Körperignoranz/-missbrauch, die Vernachlässigung sozialer Kontakte, sowie Entzugerscheinungen. Dabei spielt der Betroffene nicht, weil es ihm Spaß macht, sondern weil es er das Gefühl hat, spielen zu müssen. Zudem wird der Trainingsumfang stetig erhöht, sodass sich nicht nur die Intensität, sondern auch die Dauer und die Häufigkeit des Trainings steigern. Daraus folgt das Ignorieren körperlicher Überlastungssignale, wie bspw. Augenflimmern oder Ermüdungserscheinungen. Zudem können sich Entzugerscheinungen, wie Depressionen, Aggressionen und Schlafstörungen, bemerkbar machen, sobald der Betroffene seinem Drang zu Spielen nicht nachgehen kann.¹¹³⁾

Die Computerspielabhängigkeit wird vor allem durch die Nutzung von Belohnungssystemen oder Lootboxen begünstigt.¹¹⁴⁾ Einige der beliebtesten Computer- und Videospiele nutzen solche Gestaltungen gezielt ein, um die Spieler zu binden. Allerdings verzerrt der Einsatz von Belohnungssystemen und Lootboxen die tatsächlichen Ergebnisse eines Spielers. Bei Spielen mit Belohnungssystemen führt das erfolgreiche Absolvieren einer bestimmten Aufgabe zu Belohnungen. Diese kann der Spieler jedoch bei einer längeren Spielunterbrechung wieder verlieren. Dabei könnte sich der Spieler lediglich im Urlaub befinden oder bewusst eine Computerspiel-Pause einlegen. Die Leistung des Spielers wird in der Spielerstatistik schlechter dargestellt, als sie tatsächlich ist. Bei den Lootboxen ist es meist andersherum. Hierbei handelt es sich um Behältnisse, welche zufällige Items (z.Dt. „Artikel“), wie bspw. Waffen, Werkzeuge oder Münzen beinhalten. Diese Lootboxen können freigeschaltet, gefunden, aber auch gekauft werden. Der Kauf ist zu meist durch Hingabe der Spielwährung oder durch Zahlung mit Echtgeld möglich. Die Spieler können die Boxen käuflich erwerben, ohne zu wissen, was sich darin befindet. Per Zufallsprinzip könnte der Spieler ein sehr wertvolles Item erhalten, welches ein anderer Spieler ohne Einsatz von Lootboxen mühselig spielen musste.¹¹⁵⁾ In seiner Spielerstatistik könnte dadurch eine bessere Leistung dargestellt werden, als sie tatsächlich ist. Man könnte sagen, dass sich der Spieler mit

¹¹²⁾ Vgl. www.heise.de vom 05.07.2018: „Gaming-Sucht: Wenn E-Sportler süchtig werden“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Gaming-Sucht-Wenn-E-Sportler-suechtig-werden-4100360.html>.

¹¹³⁾ Vgl. www.die-sportpsychologen.de vom 12.08.2019: „Spielsucht im eSport“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.die-sportpsychologen.de/2019/08/ole-fischer-spielsucht-im-esport/#>.

¹¹⁴⁾ Vgl. www.mopo.de vom 25.10.2018: „Das sagt ein Experte – Wie süchtig machen Computerspiele?“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.mopo.de/sport/esports/das-sagt-ein-experte-wie-suechtig-machen-computerspiele--31488964>.

¹¹⁵⁾ Vgl. www.usk.de: „Lootbox“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://usk.de/alle-lexikonbe-griffe/lootbox/>.

Lootboxen-Einsatz seinen Erfolg erkaufte hat. Der Einsatz solcher Gestaltungen entspricht jedoch nicht den Werten des eSports, wie sie der ESDB versteht, da hierbei die Gesundheit der Spieler gefährdet wird.

Das Suchtpotenzial im professionellen eSport ist sehr gering, da die Trainingspläne von dem Teammanagement und den Trainern vorgegeben werden. Dabei gibt es keine feste Trainingsdauer am Tag. Ähnlich wie im organisierten Sport, steigert sich die Trainingsbelastung vor einem Turnier. Allerdings sind wöchentliche Ruhephasen fest eingeplant, damit sich der professionelle eSportler von den anstrengenden Trainingsphasen erholen kann, denn nur mit ausreichend Pausen, genügend Schlaf und einer ausgewogenen Ernährung können die professionellen eSportler die hohen Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit und Ausdauer erfüllen.¹¹⁶⁾

Im Breitensport tritt die Computerspielsucht bedeutend öfter in Erscheinung. Viele Gamer und eSportler versuchen den professionellen eSportlern nachzueifern und nehmen sie sich als Vorbild. Dabei beachten sie nicht, dass neben dem ausdauernden Training genug Pausenzeiten einzuhalten sind, da sich der Körper regenerieren muss. Somit kommt es nicht selten vor, dass unprofessionelle eSportler die Trainingsbelastungen bzgl. Intensität, Dauer und Häufigkeit, nicht jedoch die Pausenzeiten erhöhen. Folglich verbringen sie stetig mehr Zeit mit dem Spielen. Die Studie der Sporthochschule Köln hat ergeben, dass einige eSportler aus dem Breitensport bis zu 100 Stunden wöchentlich mit Computer- oder Videospiele verbringen.¹¹⁷⁾¹¹⁸⁾ Dies führt, aufgrund unausgewogener Ernährung und unzureichender körperlicher Betätigung, zu mangelnder Konzentration. Die daraus resultierenden Niederlagen führen häufig zu Frustrationen, im schlimmsten Fall sogar zu Depressionen und Aggressionen. Statt den Computer auszuschalten und sich zu erholen, reden sich die Betroffenen ein, sie seien zu schlecht und müssen daher mehr trainieren. An diesem Punkt sind sie in einem Teufelskreis gefangen, aus dem sie ohne fremde Hilfe nur schwer entkommen können. Um wenigstens kleine Erfolgserlebnisse zu verspüren, greifen viele Betroffene auf den Erwerb von Lootboxen

¹¹⁶⁾ Vgl. www.spektrum.de vom 16.02.2019: „Hartes Training ist noch keine Computerspielsucht“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.spektrum.de/news/e-sport-und-computerspiel-sucht/1602442>.

¹¹⁷⁾ Vgl. www.ndr.de vom 04.04.2019: „Dem eSport-Boom sind nicht alle gewachsen“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.ndr.de/sport/Dem-eSport-Boom-sind-nicht-alle-gewachsen-,e-sport140.html>.

¹¹⁸⁾ Vgl. www.esportwissen.de: „eSport Studie 2019 – eSportler im Fokus der Wissenschaft“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.esportwissen.de/wp-content/uploads/2019/01/eSportwissen.de-eSport-Studie-2019.pdf>.

zurück. Die darin enthaltenen Items können die Spieler zwar für einen kurzen Moment weiterbringen, allerdings ändert sich an der Gesamtsituation nichts.¹¹⁹⁾

An dieser Stelle besteht großer Handlungsbedarf beim Gesetzgeber, da insbesondere Jugendliche schnell die Kontrolle bei In-Game-Käufen¹²⁰⁾ verlieren. Der Verband der deutschen Gamesbranche „game“ stellte fest, dass deutsche Computer- und Videospiele in der ersten Hälfte des Jahres 2018 ca. 866 Mio. Euro für In-Game-Käufe ausgaben. In der zweiten Hälfte des Jahres 2017 waren es ca. 620 Mio. Euro, mithin 40% weniger Umsätze. Derartige Käufe können jedoch nicht nur von volljährigen Spielern, sondern auch von Minderjährigen getätigt werden. Eine Studie der Krankenkasse DAK und des Deutschen Zentrums für Suchtfragen hat ergeben, dass etwa 25% der Zwölf- bis Siebzehnjährigen Echtgeld für In-Game-Käufe ausgegeben haben. Aufgrund der niedrigen Preise verlieren viele Spieler den Überblick über die getätigten Transaktionen. Zumeist geschehen derartige Ausgaben ohne das Wissen der Eltern, sodass diese oftmals viel zu spät von der Abhängigkeit und eventueller finanzieller Probleme ihrer Kinder erfahren. Daher ist die staatliche Regelung bzgl. des Einsatzes von Lootboxen zwingend notwendig. Die Studie der DAK hat ergeben, dass zwischen Lootboxen und dem Glücksspiel erhebliche Ähnlichkeiten bestehen, da der Spieler einen echten Einsatz zahlt und diesen im schlimmsten Fall verlieren, da sie den Inhalt der Lootbox nicht gebrauchen können. Problematisch ist, dass die Lootboxen nicht unter den rechtlichen Begriff des Glücksspiels fallen, da sie zwar für Echtgeld erworben werden, allerdings lassen sich die Items nicht auf legalem Weg in Echtgeld zurücktauschen. Während die Lootboxen in Belgien und den Niederlanden bereits als illegales Glücksspiel eingestuft wurden, fehlt eine derartige Regelung in Deutschland. Daher sollte der Gesetzgeber das Jugendmedienschutzgesetz dahingehend ändern, dass der Einsatz von Lootboxen einer bestimmten Altersfreigabe bedarf, sodass zumindest Jugendliche vor derartigen In-Game-Käufen geschützt werden.¹²¹⁾

¹¹⁹⁾ Vgl. www.spektrum.de vom 16.02.2019: „Hartes Training ist noch keine Computerspielsucht“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.spektrum.de/news/e-sport-und-computerspiel-sucht/1602442>.

¹²⁰⁾ In-Game-Käufe werden auch als Mikrotransaktionen bezeichnet und umfassen alle Käufe innerhalb eines Spiels, die durch Hingabe von Echtgeld oder virtueller Währung abgewickelt werden. Die Anschaffung des Spiels gehört nicht zu den In-Game-Käufen, wohl aber der Einsatz von Lootboxen; vgl. auch www.verbraucherzentrale.de vom 03.12.2019: „In-App- und In-Game-Käufe – Wenn virtueller Spielspaß teuer wird“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/apps-und-software/ingame-und-inappkaeufe-wenn-virtueller-spiel-spaas-teuer-wird-12941>.

¹²¹⁾ Vgl. www.sueddeutsche.de vom 19.03.2019: „Taschengeld für Pixelmüll“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.sueddeutsche.de/digital/lootboxen-illegal-gluecksspiel-gaming-regulierung-1.4372502>.

An dieser Stelle sehe ich auch bei den Spieleentwicklern große Wirkungsfähigkeiten. Anstatt ausschließlich die eigenen Zwecke zu verfolgen, sollten sie meiner Meinung nach auf den Einsatz von Lootboxen und den Verlust von Erfahrungspunkten bei längeren Spielpausen verzichten. Alternativ könnten die Spieleentwickler die Einhaltung von Pausenzeiten und den Verzicht auf Lootboxen belohnen. Zudem könnten sie die Spiele bei einer hohen Spieldauer verlangsamen, sodass der Spieler ungeduldig wird und von selbst eine Spielpause einlegt. Mit großer Wahrscheinlichkeit würden die Umsätze der Spielehersteller durch solche Maßnahmen zurückgehen, allerdings könnten sie das Suchtpotenzial senken und somit das Ansehen des eSports stärken, wodurch sich möglicherweise noch mehr Menschen für den eSport begeistern. Dadurch könnte die Zahl der aktiven Spieler steigen.

Statt dem eSport den Rücken zuzukehren, sollten Gesetzgeber und Kritiker insbesondere die Vereinsarbeit im eSport unterstützen, da diese im Hinblick auf die Computerspielabhängigkeit eine entscheidende Rolle spielt. Die suchterkrankten Spieler versuchen zumeist auf eigene Faust ihre Ziele zu erreichen und merken häufig nicht, dass sie sich dabei selbst im Weg stehen. Die eSport-Vereine können dabei helfen, den Spielern zu zeigen, zu welchen Auswirkungen das exzessive Spielen führen kann. So können die Trainer den Betroffenen bewusst zu machen, dass sie nicht zu viel trainieren sollten, wenn sie erfolgreich sein wollen. Zudem können die Trainer gemeinsam mit den Spielern individuelle Trainings- und Pausenpläne erstellen und in regelmäßigen Abständen über die Einhaltung dieser Pläne reden. Des Weiteren können die Trainer drauf geschult werden, die Symptome potenziell gefährdeter Spieler frühzeitig zu erkennen, um ggf. Hilfe durch Hinzuziehung von Suchtberatern und Psychologen zu veranlassen. Darüber hinaus können die Vereine spezielle Aufklärungsveranstaltungen für Spieler, Eltern und Lehrer anbieten, um auch diese vor den Risiken der Computerspielabhängigkeit zu warnen. Zudem ermöglichen die eSport-Vereine das gemeinsame Training mit- und gegeneinander. So können sich die Spieler von Angesicht zu Angesicht gegenüberzutreten, um mögliche Auseinandersetzungen persönlich und sachlich zu klären. Dadurch können „Hate Speeches“¹²²⁾ und Cybermobbing¹²³⁾ vermieden

¹²² „Hate Speech“ (zu dt.: Hassrede) bezeichnet die hassverbreitende Art des Sprechens oder Schreibens, durch die Menschen oder Personengruppen angegriffen, abgewertet oder zu Gewalt/Hass aufgerufen werden, Vgl. www.duden.de: „Hassrede“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hassrede> und www.bpb.de: „Was ist Hate Speech?“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.bpb.de/252396/was-ist-hate-speech>.

¹²³ Unter Cybermobbing versteht man das Mobbing im Internet durch Beleidigungen, Bedrohungen, Bloßstellungen oder Belästigungen, Vgl. www.bmfsfj.de vom 26.06.2018: „Was ist Cybermobbing?“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing-/86484>.

werden. Das gemeinsame Training fördert zudem die sozialen und kommunikativen Fähigkeiten, sodass das Selbstbewusstsein der einzelnen Spieler und das Wir-Gefühl des gesamten Teams gestärkt wird.

Um diese Ziele zu erreichen, müssten den Vereinen finanzielle Mittel zur Verfügung gestellt werden, damit die eSport-Trainer speziell geschult werden können. Zudem bedarf es weiterer finanzieller Mittel, um die eSport-Vereine entsprechend ihrer Bedürfnisse ausstatten zu können. So benötigen diese Vereine u.a. leistungsfähige Gaming-Computer einschließlich des notwendigen Zubehörs, wie bspw. Computermaus, -tastatur, Headset und Mikrofon, ergonomische Stühle und Highspeed-Internet. Während Spitzenverbände diese Ausstattung zumeist von Sponsoren erhalten, können sich kleinere eSport-Vereine derart kostenintensive Technik meist nicht leisten. Aus diesem Grund sind die Vereine im Breitensport auf staatliche Fördergelder angewiesen. Diese erhalten sie jedoch nur, wenn sie Mitglied im DOSB sind. Dafür bedarf es jedoch der Anerkennung der Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO und sowie der Aufnahme in den DOSB. Erst wenn sich der eSport als förderungswürdig erweist, können die Vereine von staatlichen Leistungen, der Anerkennung ehrenamtlicher Arbeit und den steuerlichen Ermäßigungen profitieren. Bis dahin sind die eSport-Vereine auf sich selbst gestellt.¹²⁴⁾

2.1.3 Dritte Problematik: Einhaltung ethischer Werte

Immer wieder steht der eSport in der Kritik, da eine Vielzahl beliebter Computer- und Videospiele gegen die ethischen Werte des organisierten Sports verstoßen würde. Insbesondere der DOSB hält an dieser Meinung fest. Darüber hinaus äußern sich einige Kritiker sogar dahingehend, dass diese Computer- und Videospiele explizite Gewaltdarstellungen beinhalten und daher gewaltverherrlichend seien.¹²⁵⁾¹²⁶⁾

In § 3 Nr. 3 seiner Aufnahmeordnung hat der DOSB entschieden, dass die ethischen Werte des organisierten Sports u.a. das Fair Play, die Chancengleichheit,

¹²⁴ Vgl. www.zeit.de vom 14.05.2016: „E-Sport – Profispieler, keine Profisportler – Anerkannte Sportarten bekommen staatliche Förderung“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb/seite-3>.

¹²⁵ Vgl. www.deutschlandfunk.de vom 11.05.2019: „8. Sportkonferenz im Deutschlandfunk – Ist e-Sport ein richtiger Sport?“ abgerufen am 23.02.2020 unter https://www.deutschlandfunk.de/8-sportkonferenz-im-deutschlandfunk-ist-esport-ein.1346.de.html?dram:article_id=448487.

¹²⁶ Vgl. www.zeit.de vom 14.05.2016: „E-Sport – Profispieler, keine Profisportler“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb/seite-2>.

die Unverletzlichkeit der Person, sowie ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen umfassen.¹²⁷⁾

Fair Play ist ein ethischer Grundgedanke im Sport, welcher weit über das bloße Einhalten von Regeln hinausgeht. Der Begriff ist sehr vielschichtig und umfasst u.a. die gegenseitige Rücksichtnahme, die Achtung und den Respekt, sowohl im eigenen Team, als auch gegenüber den Sportlern des Gegner-Teams. Zudem beinhaltet das Fair Play die Aufrichtigkeit und Ehrlichkeit, die Gerechtigkeit und Rechtschaffenheit, sowie die Kollegialität und Solidarität.¹²⁸⁾¹²⁹⁾¹³⁰⁾

Der eSport, wie ihn der ESD versteht und wie er im Leistungssport ausgeübt wird, hält an den Prinzipien des Fair Plays fest. Symbolisch hierfür steht bspw. der Händedruck nach einem Turnier.

Im Breitensport ist die Einhaltung des Fair Plays deutlich schwieriger. Häufig kommt es zu „Hate Speeches“ oder „Cybermobbing“. Diese klaren Verstöße gegen die ethischen Werte haben ihre Ursache u.a. darin, dass sich die Spieler hinter ihren Nutzernamen verstecken, da die wahre Identität eines Spielers zumeist verborgen bleibt. Das Internet bietet ihnen daher ein Gefühl von Anonymität und Sicherheit. Doch vielen Spielern ist nicht bewusst, was sie mit ihren Hassreden, Beleidigungen und Bedrohungen anrichten können. Aus diesem Grund ist die Arbeit von eSport-Vereinen enorm wichtig. Beim gemeinsamen Spielen können die eSportler ihre Konflikte persönlich austragen. Das Gespräch von Angesicht zu Angesicht erschafft zumeist eine Hemmschwelle, wie sie in der anonymen Welt des Internets nicht gegeben ist. So werden Konflikte zwischen Spielern auf eine sachliche Ebene gehoben. Dabei können eSport-Trainer nicht nur als Moderator der Auseinandersetzung dienen, sie können zudem auch beim Umgang mit „Hate Speeches“ helfen und den eSportlern zeigen, wann sie auf solche Botschaften reagieren sollten, und wie diese Reaktion aussehen kann, um die Situation zu deeskalieren.

¹²⁷ Vgl. www.cdn.dosb.de: „Aufnahmeordnung des DOSB, beschlossen von der Mitgliederversammlung am 20.05.2006 und geändert am 01.12.2018“ abgerufen am 08.11.2019 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Aufnahmeordnung_2018_.pdf.

¹²⁸ Vgl. www.duden.de: „Fair Play“ abgerufen am 17.02.2020 unter https://www.duden.de/recht-schreibung/Fair_Play.

¹²⁹ Vgl. www.spolex.de: „Fair play“ abgerufen am 17.02.2020 unter <http://spolex.de/lexikon/fair-play/>.

¹³⁰ Vgl. www.dog-bewegt.de: „Fair Play“ abgerufen am 17.02.2020 unter http://www.dog-bewegt.de/engagement/fair_play.html.

Zudem ist bei diesen Verstößen gegen die ethischen Werte die Unterstützung des Gesetzgebers gefragt, da nicht selten Straftaten wie bspw. der öffentliche Aufruf zu Straftaten gem. § 111 StGB, die Volksverhetzung gem. § 130 StGB oder die Beleidigung gem. § 185 StGB begangen werden. Derartige Taten sind nicht nur in der Realität, sondern auch im virtuellen Raum strafbar. Um diese Straftaten besser verfolgen zu können, hat der Gesetzgeber das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG)¹³¹⁾ erlassen, welches am 1. Oktober 2017 in Kraft trat. Damit werden Anbieter sozialer Netzwerke u.a. dazu verpflichtet, offensichtlich rechtswidrige Inhalte innerhalb von 24 Stunden nach Kenntnisnahme zu löschen bzw. für die Nutzer unzugänglich zu machen. Zudem müssen entsprechende Straftaten genau dokumentiert werden. Anderenfalls drohen dem Anbieter des sozialen Netzwerks Geldstrafen bis zu 5 Mio. EURO. Aktuell liegt dem Bundestag ein Gesetzentwurf¹³²⁾ zur Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetz vor. Danach sollen Anbieter sozialer Netzwerke u.a. zur Meldung rechtswidriger Inhalte an das Bundeskriminalamt verpflichtet werden. Die Entscheidung des Bundestages bzgl. dieses Gesetzentwurfs steht bislang aus.¹³³⁾¹³⁴⁾ Durch die Einführung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes im Jahr 2017 hat der Gesetzgeber eine Grundlage geschaffen, um den Straftaten in sozialen Netzwerken entgegenzuwirken.¹³⁵⁾ Allerdings ist das Netzwerkdurchsetzungsgesetz nicht bei Straftaten auf Computerspiel-Plattformen anwendbar, da diese die Begriffsbestimmung des „Sozialen Netzwerks“ gem. § 1 Abs. 1 NetzDG nicht erfüllen. Aus diesem Grund sehe ich den Gesetzgeber in der Pflicht, den Anwendungsbereich des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes u.a. um Computerspiel-Plattformen zu erweitern. Zudem könnte der Gesetzgeber die Anbieter von sozialen Netzwerken und Computerspiel-Plattformen dazu verpflichten, die Nutzer dauerhaft von der Nutzung auszuschließen, soweit derartige Straftaten begangen wurden.

¹³¹⁾ Vgl. www.bmjv.de: „Gesetz zur Verbesserung der Rechtsdurchsetzung in sozialen Netzwerken (Netzwerkdurchsetzungsgesetz – NetzDG) vom 01.09.2017“ abgerufen am 18.02.2020 unter https://www.bmjv.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/Dokumente/BGBl_NetzDG.pdf;jsessionid=FB282AA55BF0F66567A5E1805D66BFD5.1_cid297?__blob=publicationFile&v=2.

¹³²⁾ Vgl. www.bmjv.de vom 18.02.2020: „Gesetzentwurf der Bundesregierung – Entwurf eines Gesetzes zur Bekämpfung des Rechtsextremismus und der Hasskriminalität“ abgerufen am 20.02.2020 unter https://www.bmjv.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/Dokumente/RegE_Bekaempfung_Hasskriminalitaet.pdf;jsessionid=5CEAB8C3C96F3CA54EE8FBE9CDAD399F.2_cid334?__blob=publicationFile&v=3.

¹³³⁾ Vgl. www.bmjv.de vom 19.02.2020: „Gesetz zur Bekämpfung des Rechtsextremismus und der Hasskriminalität“ abgerufen am 20.02.2020 unter https://www.bmjv.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/DE/Bekaempfung_Rechtsextremismus_Hasskriminalitaet.html.

¹³⁴⁾ Vgl. www.tagesschau.de vom 19.02.2020: „Änderung beim NetzDG – Verschärfte Gesetze gegen Hass und Hetze“ abgerufen am 20.02.2020 unter <https://www.tagesschau.de/inland/hasskriminalitaet-internet-101.html>.

¹³⁵⁾ Vgl. www.no-hate-speech.de: „Welche Gesetze gibt es gegen Hate Speech?“ abgerufen am 18.02.2020 unter <https://no-hate-speech.de/de/wissen/welche-gesetze-gibt-es-gegen-hate-speech/>.

Zu den ethischen Werten des Sports gehört auch die Unverletzlichkeit der Person. Diese geht mit den Grundsätzen des Fair Plays einher. Gemäß Art. 1 Abs. 1 GG ist die Würde des Menschen unantastbar. Dabei sind alle staatlichen Gewalten verpflichtet, die Würde der Menschen zu achten und zu schützen. Demnach wäre die staatliche Förderung des eSports verfassungswidrig, wenn dieser die Grundrechte eines oder mehrerer Menschen verletzen würde.¹³⁶⁾

Der DOSB ist der Ansicht, dass eine Vielzahl von Computer- und Videospiele das Ziel beinhalte, den Gegner zu vernichten. Aufgrund der „deutlich sichtbaren und expliziten Darstellung des Tötens von virtuellen Gegnern“ sei der eSport als Ganzes nicht mit den ethischen Werten des Sports vereinbar.¹³⁷⁾ Dabei sei es irrelevant, ob es sich um das Töten einer Fantasiefigur oder eines menschlichen Avatars handelt. Entscheidend ist, dass die Zuweisung von Sieg und Niederlage auf der Simulation von Tötungshandlungen basiert, welche mit den ethischen Werten des organisierten Sports unvereinbar ist.¹³⁸⁾

Der ESBDB sieht nicht das Töten des Gegners als Ziel des eSports. Vielmehr besteht der Kern des sportlichen Erlebens in dem wiederholten Gewinnen einer Runde bzw. eines Spielsatzes. Aus diesem Grund scheidet eine eliminierte Spielfigur nicht dauerhaft aus dem Wettkampf aus. Sie wird durch einen „Kill“ (z.Dt. Abschuss) lediglich für eine begrenzte Zeit aus dem Spiel genommen, um anschließend durch einen „Respawn“ (z.Dt. Wiedereinstieg / Wiederherstellung) erneut in das Spielgeschehen einzusteigen. Zudem führt der ESBDB aus, dass der eSport nicht gegen die Unverletzlichkeit der Person verstoße, da es sich bei den Akteuren lediglich um Spielfiguren handelt, welche „außer der Steuerungsfähigkeit keine persönlichen Bezüge zu den Athlet/innen“ haben. Somit steuert der eSportler zwar die Spielfigur, allerdings führen seine Handlungen lediglich zu einem kurzen Ausscheiden der gegnerischen Spielfigur, sodass kein realer, menschlicher Spieler zu Schaden kommt. Der ESBDB formulierte dabei wie folgt: „Es trifft Sportgerät auf Sportgerät.“¹³⁹⁾

Die Ausführungen des ESBDB erinnern stark an eine Vielzahl von Sportarten, bei denen sich die Sportler gegenseitig messen. Bei solchen Wettkämpfen liegt es in

¹³⁶⁾ Vgl. Gersch „Kann eSport gemeinnützig sein?“ in AO-StB 2020 [24].

¹³⁷⁾ Vgl. www.dosb.de: „DOSB und eSport – Erkennt der DOSB Sportarten an?“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

¹³⁸⁾ Vgl. [www.cdn.dosb.de](https://cdn.dosb.de) vom 16.09.2019: „Stellungnahme zum eSport“ abgerufen am 08.11.2019 unter https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/Stellungnahme-zum-eSport.pdf.

¹³⁹⁾ Vgl. [www.esportbund.de](https://esportbund.de) vom 24.08.2018: „eSport in Deutschland 2018 – Konfliktdarstellung im eSport“ abgerufen am 13.08.2019 unter https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/e-Sport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf.

der Natur ihrer Sache, dass der Schwächere ausscheidet und der Leistungsstärkste gewinnt. Dieses Prinzip gilt gleichermaßen im eSport.

Bezüglich der expliziten Darstellung einiger Spielinhalte verweist der EBSD auf die Jugendschutzbestimmungen des Gesetzgebers. Dabei entscheidet die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (kurz: USK) über die Einstufung der Altersfreigabe bestimmter Computer- und Videospiele. Diese Einstufung der Altersbeschränkungen sind bei öffentlichen Aufführungen und Zugänglichmachungen bindend. So darf bspw. ein 15jähriger keine Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren spielen. Daher wird insbesondere in eSport-Vereinen auf die Einhaltung solcher Bestimmungen geachtet, sodass die eSportler lediglich in den Spielen gegeneinander antreten, welche für ihr Alter freigegeben sind.

Der EBSD sieht weder die Unverletzlichkeit der Person, noch den Schutz der Jugend als gefährdet. In diesem Rahmen führt er auch aus, dass der organisierte eSport alle Computer- und Videospiele umfasst, welche den grundlegenden Anforderungen an die sportliche Eigenschaft gerecht werden. Hierzu gehören u.a. Strategie- und Fantasiespiele, Sportspiele, sowie Taktik-Shooter. Aufgrund dessen fordert der EBSD, den eSport im Ganzen als eigenständige Sportart anzuerkennen und ihm die Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO zuzusprechen. Eine Aufteilung in „guten“ und „bösen“ eSport ist nach Ansicht des EBSD weder sachgerecht, noch würde es die Vielfalt des eSports ausdrücken.¹⁴⁰

Meiner Ansicht nach, verstößt der eSport nicht gegen die ethischen Werte des organisierten Sports. Zum einen kommen bei der Ausübung der umstrittenen Shooter-Spiele keine realen Personen zu Schaden, da lediglich der Avatar eines Spielers während des Spielverlaufs ausscheiden kann. Nach Beendigung der Spielrunde steht dieser jedoch unversehrt zur Verfügung. Zum anderen sehe ich auch den Jugendschutz nicht gefährdet, da die USK die dargestellten Spieleinhalte nach vorgegebenen Kriterien und unter Berücksichtigung jugendschutzrechtlicher Bestimmungen prüft, um sie anschließend in die verschiedenen Altersfreigaben einzustufen. Letztendlich rät die USK jedoch nur zu einer bestimmten Altersfrei-

¹⁴⁰ Vgl. www.esportbund.de vom 24.08.2018: eSport in Deutschland 2018 – Konfliktdarstellung im eSport, abgerufen am 13.08.2019 unter https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf.

gabe, da die Landesjugendbehörden für die Freigabe und Kennzeichnung zuständig sind.¹⁴¹⁾ Bei einer derart umfangreichen Prüfung der Spieleinhalte ist davon auszugehen, dass der Jugendschutz gewährleistet ist.

Der Kern des eSports stimmt mit dem des organisierten Sports überein. Die Ursache hierfür liegt vor allem in dem Wettkampfcharakter des Sports. So versuchen Athleten aller Sportarten, ihren Gegner zu besiegen, in dem sie schneller, stärker und geschickter sind, als ihr Gegenüber. Die graphischen Darstellungen einiger Computer- und Videospiele beziehen sich jedoch beim eSport lediglich auf virtuelle Figuren, nicht auf die eSportler selbst. Dies sieht bei einigen herkömmlichen Sportarten ganz anders aus. So beinhaltet bspw. das Boxen den körperlichen Kampf zweier Athleten in dem Versuch, dem Gegner möglichst viele Schläge zu verabreichen, sodass dieser k.o. geht. Obwohl diese Ausübung unter festgelegten Regeln und der Anwesenheit des Ringrichters geschieht, bin ich der Meinung, dass dieser Sport tatsächlich gegen die Unverletzlichkeit der Person verstößt, da hierbei menschliche Sportler verletzt werden und ggf. bleibende Schäden davontragen. Gleiches gilt auch für andere Kampfsportarten wie bspw. Ringen, Judo, Karate oder Taekwondo. Dennoch wurden diese Sportarten in den DOSB aufgenommen und profitieren von der Gemeinnützigkeit des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO. Auch das Fechten ist eine Kampfsportart und zugleich eine der ältesten olympischen Sportarten.¹⁴²⁾ Während es vor vielen Jahren noch um Leben oder Tod ging, tragen die Sportler heutzutage zwar spezielle Schutzkleidung, dennoch versuchen sie, den Gegner durch einen gezielten Stich mit Degen, Säbel oder Florett zu treffen, um dadurch Punkte zu erzielen und den Kampf zu gewinnen. Zudem beinhaltet diese Sportart die Ausbildung des Athleten im Umgang mit verschiedenen Hieb- und Stichwaffen. Die Tätigkeit von Schützenvereinen und Biathleten umfasst u.a. die Ausbildung an verschiedenen Schusswaffen. Zwar gibt es hierbei keine menschlichen Ziele, allerdings erlernt der Schütze in einem gemeinnützigen Verein den Umgang mit einer tödlichen Waffe. Dies widerspricht meinen Vorstellungen der Gemeinnützigkeit. Des Weiteren existiert eine Reihe von Sportarten, bei denen die Schädigung des Gegners zwar nicht im Vordergrund steht, aber dennoch billigend in Kauf genommen wird. So sind Zusammenstöße beim Eishockey oder dem American Football unvermeidlich und begleiten die Sportler bei jedem Spiel. Während all diese Beispiele zu tatsächlichen, mehr oder weniger gewollten Verletzungen der Athleten führen, beinhaltet der eSport keine dieser Absichten. Es stellt sich

¹⁴¹⁾ Vgl. www.usk.de: „Grundlagen und Struktur – Grundlagen“ abgerufen am 18.02.2020 unter <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>.

¹⁴²⁾ Vgl. www.mdr.de vom 20.09.2017: „Alles übers Fechten“ abgerufen am 18.02.2020 unter <https://www.mdr.de/hobbymania/hobbys/hobby-fechten-100.html>.

erneut die Frage, weshalb Kampf- und Schießsportarten die ethischen Werte des organisierten Sports erfüllen und daher in den DOSB aufgenommen wurden, der eSport jedoch nicht. Meines Erachtens verstößt die Aktivität in eSport-Vereinen nicht gegen die ethischen Werte des organisierten Sports.

2.2 Gemeinnützigkeit im Electronic Sport

Aktuell ist kein deutscher eSport-Verein als gemeinnützig i.S.d. § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO anerkannt. Die Gründe hierfür liegen darin, dass bisher nicht abschließend geklärt wurde, ob der eSport eine eigenständige Sportart i.S.d. Gesetzgebers ist. Zudem wurde bislang nicht entschieden, ob der eSport die Voraussetzungen der Gemeinnützigkeit erfüllt.

Dennoch gib es in Deutschland einen eSport-Verein, der von der steuerlichen Begünstigung aufgrund seiner Gemeinnützigkeit profitiert. Dabei handelt es sich um den „Leipzig eSports e.V.“, welcher aufgrund der Förderung der Jugendhilfe i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO als gemeinnützig anerkannt wurde. Gemäß § 2 seiner Vereinssatzung (siehe Anhang 3) verfolgt der „Leipzig eSports e.V.“ ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke i.S.d. Abgabenordnung. Zudem ist er selbstlos tätig und verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke. Der Vereinszweck besteht in der Förderung der Jugendhilfe.¹⁴³⁾¹⁴⁴⁾

Zunächst könnten sich auch andere eSport-Vereine auf die Gemeinnützigkeit des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO berufen, indem sie sich die Förderung der Jugendhilfe zum Ziel setzen. Allerdings ist dieses Vorgehen, meines Erachtens nach, keine dauerhafte Lösung. Schließlich bezieht sich die Jugendhilfe lediglich auf Personen, die das 27. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.¹⁴⁵⁾ Somit können eSport-Vereine, welche zugleich ältere Mitglieder verzeichnen, nicht von der Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO profitieren. Somit wäre ein eSport-Verein mit ausschließlich jungen Mitgliedern bessergestellt, als ein eSport-Verein mit Mitgliedern aller Altersgruppen, obwohl beide Vereine die gleiche Tätigkeit, nämlich die betreuten Online-Trainings und die medienpädagogische Betreuung, ausüben. Darüber hinaus würde ein derartiges Vorgehen der Vereinsarbeit nicht gerecht werden, da der Zweck des eSports über die bloße Jugendhilfe hinausgeht.

¹⁴³ Vgl. www.leipzig-esports.de: „Satzung des Vereins Leipzig eSports“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://leipzig-esports.de/verein/satzung/>.

¹⁴⁴ Vgl. www.esportbund.de vom 21.12.2017: „Erster reiner eSport-Verein als gemeinnützig anerkannt“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://esportbund.de/blog/2018/02/04/erster-reiner-esport-verein-als-gemeinnuetzig-anerkannt-bundesverband-esbd-gratuliert-leipzig-esport-e-v-zur-vorreiberolle-und-mahnt-erkennung-auch-als-sport-an/>.

¹⁴⁵ Vgl. AEO Nr. 2.1 zu § 52 AO.

Anders als der organisierte Sport unterscheidet der eSport nicht in Jung oder Alt, in männliche oder weibliche Spieler, in körperlich beeinträchtigte oder „gesunde“ Menschen.¹⁴⁶⁾ Somit kann grundsätzlich Jeder eSport ausüben. Zudem spielen auch die Herkunft, Hautfarbe oder Religionszugehörigkeiten keine Rolle, soweit ein spielfähiger Computer und ein ausreichender Internetzugang vorhanden sind, um sich mit dem Rest der Welt zu vernetzen.¹⁴⁷⁾ Aufgrund dieser Fähigkeiten, welche der organisierte Sport nicht bieten kann, verbindet der eSport Menschen aller Art und fördert dadurch die Völkerverständigung und die internationalen Freundschaften.¹⁴⁸⁾ Der eSport ist so viel mehr als nur die Förderung der Jugendhilfe. Er ist eine grenzübergreifende und barrierefreie Sportart, welche es redlich verdient, auch von Seiten des Gesetzgebers, als solche angesehen zu werden.

Um die nötige Rechtssicherheit zu schaffen, bedarf es daher umgehend einer eindeutigen und begründeten Entscheidung des Gesetzgebers.

Der ESBD hat hierfür drei verschiedene Möglichkeiten vorgeschlagen, wie der eSport in den § 52 Abs. 2 AO eingebunden werden könnte und die eSport-Vereine dadurch die Gemeinnützigkeit aufgrund der Förderung des Sports/eSports erhalten würden.¹⁴⁹⁾

- Als erste Möglichkeit sieht der ESBD die Änderung des staatlichen Sportbegriffs, sodass der Sport i.S.d. Gesetzgebers den eSport einschließt. Dadurch würde es nicht zu einer Änderung des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO kommen.
- Alternativ kann sich der ESBD die Gleichstellung mit dem Sport vorstellen, sodass der Wortlaut des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach gilt als Sport) und eSports“ zu ändern wäre.
- Mit der zweiten Alternative strebt der ESBD die Schaffung eines spezifischen Regelbeispiels an. Dadurch wäre die Abgabenordnung dahingehend

¹⁴⁶⁾ Vgl. www.br.de vom 29.03.2018: „Warum E-Sport offiziell Sport sein muss“ abgerufen am 17.02.2020 unter <https://www.br.de/puls/themen/popkultur/esport-ist-sport-100.html>.

¹⁴⁷⁾ Vgl. www.dip.bundestag.de: „Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Deutschen Bundestag vom 06.11.2018, BT-Drs. 19/5545“ abgerufen am 13.02.2020 unter <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf>.

¹⁴⁸⁾ In Anlehnung an Härtel, Marian: „Juristische Analyse und Lösungsfindung zum DOSB Gutachten bzgl. Esport“ abgerufen am 08.02.2020 unter <https://itmedialaw.com/juristische-analyse-und-loesungsfindung-zum-dosb-gutachten-bzgl-esport/>.

¹⁴⁹⁾ Vgl. www.esportbund.de vom 23.11.2018: „Stellungnahme zur Anhörung im Sportausschuss des deutschen Bundestages am 28.11.18 – 4.1 Gemeinnützigkeit“ abgerufen am 18.11.2019 unter <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2019/04/Anlage-A-ESBD-Stellungnahme-zur-Anh%C3%B6rung-im-Sportausschuss.pdf>.

zu ändern, dass ein § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21a AO mit dem Wortlaut „Förderung des eSports“ einzufügen wäre.

Bei der ersten Alternative würde der eSport dem organisierten Sport lediglich gleichgestellt werden. Die zweite Alternative würde jedoch nicht einmal zur Gleichstellung mit dem organisierten Sport führen, sodass zwar beide Alternativen die Anerkennung der Gemeinnützigkeit implizieren würden, allerdings bedeutet dies auch, dass der eSport weiterhin nicht als eigenständige Sportart anerkannt sei. Ich halte beide Alternativen des ESDB nicht für zielführend, da der eSport, meiner Ansicht zufolge, Sport ist und daher als Sport behandelt werden sollte. Aus diesem Grund kann ich auch eine gesetzliche Fiktion, wie sie für den Schach erzeugt wurde, nicht für gutheißen. Ebenso kann ich die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports über die Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO nicht befürworten, da der BFH in seinem Urteil¹⁵⁰⁾ bzgl. der Gemeinnützigkeit beim Turnierbridge entschieden hat, dass § 52 AO keine Zweckidentität, sondern lediglich eine Gleichartigkeit der Zwecke verlangt. Allerdings liegt meines Erachtens keine Vergleichbarkeit, sondern eine Gleichheit und damit eine Zweckidentität zwischen dem eSport und dem organisierten Sport vor. Somit ist die erste Möglichkeit des ESDB, also die Änderung des gesetzgeberischen Sportbegriffs, die einzige Möglichkeit, um dem Zweck des eSports gerecht zu werden.

2.3 Folgen aus der Anerkennung der Gemeinnützigkeit¹⁵¹

Sollte sich der Gesetzgeber dazu entscheiden, seine Begriffsauffassung des Sports zu reformieren, sodass der eSport unter diese Begriffsbestimmung fällt und dem eSport die Gemeinnützigkeit aufgrund der Förderung des Sports zugesprochen wird, ergäbe sich daraus die Befreiung von der Körperschaftsteuer gem. § 5 Abs. 1 Nr. 9 Satz 1 des Körperschaftsteuergesetzes (KStG), sowie die Befreiung von der Gewerbesteuer gem. § 3 Nr. 6 des Gewerbesteuergesetzes (GewStG) i.V.m. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO, soweit kein wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb i.S.d. § 14 AO i.V.m. § 64 Abs. 1 und 3 AO unterhalten wird. Zudem würde daraus die Befreiung von der Grundsteuer gem. § 3 Abs. 1 Satz 1 Nr. 3 Buchst. B des Grundsteuergesetzes (GrStG) und die Befreiung von der Erbschaft-/Schenkungssteuer gem. § 13 Abs. 1 Nr. 16 b) des Erbschaftsteuergesetzes (ErbStG)¹⁵²⁾, sowie

¹⁵⁰ Vgl. BFH, Urteil vom 09. Februar 2017 – V R 70/14 –, BFHE 257, 12, BStBl II 2017, 1106, juris.

¹⁵¹ In Anlehnung an www.smartsteuer.de vom 18.12.2019: „Gemeinnützigkeit“ abgerufen am 21.02.2020 unter <https://www.smartsteuer.de/online/lexikon/g/gemeinnuetzigkeit/#D063037800012>.

¹⁵² Vgl. www.haufe.de: „Erbschaftsteuer – Steuerbefreiung nach § 13 ErbStG / 21. Zuwendungen an Religionsgesellschaften und Körperschaften, die kirchlichen, gemeinnützigen oder auch mildtätigen Zwecken dienen (§ 13 Abs. 1 Nr. 16 ErbStG)“ abgerufen am 22.02.2020 unter

die besondere Regelung für Einnahmen aus sportlichen Veranstaltungen gem. § 67a AO resultieren. Des Weiteren könnten die eSport-Vereine von Kosten für die notarielle Beurkundung ihrer Vereinssatzung, sowie von Gebühren für ihre Eintragung im Vereinsregister befreit werden.¹⁵³⁾ Außerdem wären sie spendenfähig, sodass sie Spendenbescheinigungen ausstellen dürfen, wodurch die Zuwendenden die Spende als Sonderausgabe i.S.d. § 10b EStG bzw. als Aufwand i.S.d. § 9 Abs. 1 Nr. 2 KStG, sowie als Kürzung i.S.d. § 9 Nr. 5 GewStG geltend machen können. Darüber hinaus könnte ggf. die Befreiung von der Umsatzsteuer gem. § 4 Nr. 22 des Umsatzsteuergesetzes (UStG) greifen, soweit es sich bei den Vorträgen, Kursen und anderen Veranstaltungen wissenschaftlicher oder belehrender Art nicht um die reine Freizeitausübung handelt.¹⁵⁴⁾ Andernfalls ist der ermäßigte Steuersatz i.H.v. 7% gem. § 12 Abs. 2 Nr. 8 a) UStG anzuwenden. Zudem kann der Verein die Vorsteuer-Pauschalierung i.S.d. § 23a UStG in Anspruch nehmen, soweit er nicht zur Buchführung verpflichtet ist und die Umsätze 35.000 EURO im Kalenderjahr nicht übersteigen. Durch diese pauschale Ermittlung kann der Verein 7% seiner Umsätze als Vorsteuer geltend machen, wobei der tatsächliche Vorsteuerabzug i.S.d. § 15 UStG ausgeschlossen wird. Daneben könnten die eSport-Vereine von den vereinfachten Berichtspflichten gegenüber Behörden profitieren.¹⁵⁵⁾ Außerdem würden besondere Einreise und Aufenthaltsbedingungen für die eSportler und ihre Trainer gelten, sodass eine Teilnahme an ausländischen Turnieren vereinfacht wäre. Zudem könnten die Trainer von der Übungsleiterpauschale gem. § 3 Nr. 26 EStG und die Ehrenamtlichen von der Ehrenamtpauschale gem. § 3 Nr. 26a EStG profitieren.

Neben diesen Steuererleichterungen könnten eSport-Vereine von der staatlichen Sportförderung profitieren, wodurch sie steuerfreie Zuschüsse zur Förderung ihres Vereinszwecks erhalten würden. Hierfür bedarf es allerdings der Anerkennung als eigenständige Sportart durch den DOSB, da dieser die Sportfördermittel aus öffentlicher Hand gewährt.¹⁵⁶⁾

https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/erbschaftsteuer-steuerbefreiung-nach-13-erbstg-21-zuwendungen-an-religionsgesellschaften-und-koerperschaften-die-kirchlichen-gemeinnuetzigen-oder-auch-mildtaetigen-zwecken-dienen-13-abs1-nr16-erbstg_i-desk_PI11525_HI2598889.html.

¹⁵³⁾ Vgl. www.vibss.de: „Grundlagen des Vereinsrechts – 5.4 Die Anmeldung zum Vereinsregister“ abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.vibss.de/fileadmin/Vereinsmanagement/Download/VIBSS-Infopapiere/IP_Grundlagen_des_Vereinsrechts.pdf.

¹⁵⁴⁾ Vgl. Abschn. 4.22.1 Abs. 2 und Abs. 3 UStAE.

¹⁵⁵⁾ Vgl. www.dip.bundestag.de: „Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Deutschen Bundestag vom 06.11.2018, BT-Drs. 19/5545“ abgerufen am 13.02.2020 unter <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf>.

¹⁵⁶⁾ Vgl. www.rechtundnetz.com: „eSports als Sport? Eine aktuelle Sachstandanalyse – Das Spannungsfeld zwischen staatlicher Anerkennung und Verbandsautonomie“ abgerufen am 23.02.2020 unter <http://rechtundnetz.com/esports-als-sport/>.

3 Steuerrechtliche Beurteilung

3.1 Einkommensteuerrechtliche Beurteilung

Obwohl der eSport in Deutschland ein sehr junges Phänomen ist, kann er der Einkünfteerzielung dienen. So hat bspw. der deutsche „Dota 2“-Spieler Kuro „KuroKy“ Takhasomi im Jahr 2018, allein durch die Teilnahme an Turnieren und die daraus resultierenden Preisgelder, Einnahmen von ca. 650.000 US-Dollar realisiert.¹⁵⁷⁾ Während seiner gesamten Karriere als eSportler nahm er bisher Turniergewinne von ca. 5,18 Mio. US-Dollar ein. Damit belegt der Siebenundzwanzigjährige aktuell den 6. Platz auf der Liste der höchsten Gesamteinkommen im eSport.¹⁵⁸⁾¹⁵⁹⁾¹⁶⁰⁾

Zu den Einnahmen eines professionellen eSportlers gehören neben den Startgeldern und den Turniergewinnen, auch Marketing- und Sponsoringeinnahmen, Einnahmen durch Streaming auf Plattformen wie YouTube oder Twitch, sowie Gehälter aufgrund eines Anstellungsvertrages.¹⁶¹⁾¹⁶²⁾¹⁶³⁾

3.1.1 Nichtselbständige Tätigkeit

Aufgrund der zunehmenden Beliebtheit des eSports gründen auch Fußball-Clubs, wie der Rb Leipzig, Schalke 04, SV Werder Bremen, VfL Wolfsburg, VfB Stuttgart, 1. FC Nürnberg, Bayer 04 Leverkusen, Hertha BSC, 1. FC Köln, FSV Mainz 05 und VfL Bochum eigene eSport-Abteilungen, um die junge Zielgruppe der eSport-Begeisterten für sich zu gewinnen. Neben virtuellen Fußball-Simulationen „FIFA“ und „PES“ werden in den Turnieren auch Fantasiespiele wie „League of Legends“ ausgetragen.¹⁶⁴⁾ Hierfür werden professionelle eSportler unter Vertrag genommen,

¹⁵⁷⁾ Vgl. www.esports.at vom 17.09.2019: „In diesen Ländern verdienen Gamer mehr als Staatschefs“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.esports.at/gamer-vs-staatschefs-wer-verdient-mehr/>.

¹⁵⁸⁾ Vgl. www.esportearnings.com: „Top 100 Overall Highest Earnings“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.esportearnings.com/players>.

¹⁵⁹⁾ Vgl. www.careeraddict.com vom 17.01.2020: „eSports Earnings – The Richest Pro Gamers in the World (2020)“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.careeraddict.com/esports-earnings>.

¹⁶⁰⁾ Vgl. www.sport1.de vom 09.10.2019: „Die Topverdiener im eSports“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.sport1.de/esports/fifa/2019/10/fifa-20-die-topverdiener-im-vergleich-zu-anderen-esports-games>.

¹⁶¹⁾ Vgl. www.springerprofessional.de vom 17.09.2019: „E-Sportler müssen Steuerrecht im Blick behalten“ abgerufen am 23.02.2020 unter <https://www.springerprofessional.de/steuerrecht/kanzlei/auf-e-sportler-lauern-steuerfallen/17177764>.

¹⁶²⁾ Vgl. www.esports.de vom 17.09.2019: „In diesen Ländern verdienen Gamer mehr als Staatschefs“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.esports.at/gamer-vs-staatschefs-wer-verdient-mehr/>.

¹⁶³⁾ Vgl. www.nwb-experten-blog.de vom 14.05.2019: „Ein Blick in die steuerliche Welt des elektronischen Sports“ abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.nwb-experten-blog.de/ein-blick-in-die-steuerliche-welt-des-elektronischen-sports/>.

¹⁶⁴⁾ Vgl. www.ispo.com vom 21.09.2018: „Sportbusiness – eSports: Diese Bundesliga-Clubs zocken Fifa und Co.“ abgerufen am 22.02.2020 unter <https://www.ispo.com/maerkte/esports-schalke-04-wolfsburg-fc-bayern-diese-fussball-bundesligisten-sind-dabei>.

wodurch sie Einkünfte aus nichtselbständiger Tätigkeit i.S.d. § 19 Abs. 1 Satz 1 Nr. 1 des Einkommensteuergesetzes (EStG) erzielen. Die Besteuerung solcher Einkünfte erfolgt im Rahmen des Lohnsteuerabzugsverfahrens gem. §§ 38 ff. EStG und ist daher steuerrechtlich unproblematisch.

3.1.2 Selbständige Tätigkeit

Aus steuerrechtlicher Sicht sind die Einkünfte, welche außerhalb der nichtselbständigen Tätigkeit erzielt werden, deutlich interessanter. Dabei ist abzugrenzen, ob es sich um Einkünfte aus freiberuflicher Tätigkeit, gewerbliche Einkünfte oder sonstige Einkünfte handelt.

3.1.2.1 Freiberufliche Tätigkeit

Die freiberuflichen Tätigkeiten sind in § 18 Abs. 1 Nr. 1 Satz 2 EStG geregelt. Hierbei handelt es sich um eine abschließende Aufzählung, sodass zu prüfen ist, ob die Ausübung des eSports unter diese Regelung fällt. Die aufgeführten Katalogberufe schließen die Freiberuflichkeit eines Sportlers aus, sodass das Vorliegen einer selbständig ausgeübten künstlerischen Tätigkeit zu prüfen ist. Bei der Abgrenzung zwischen Kunst und Sport ist insbesondere auf die „über die Anschauung der sportlich, artistisch oder optisch ansprechenden Leistung hinausgehenden geistigen oder seelischen Eindrücke“ abzustellen. Die künstlerische Tätigkeit besteht vorwiegend darin, dass „Eindrücke, Erfahrungen und Erlebnisse durch das Medium des Sports in einer bestimmten Formensprache zu unmittelbarer Anschauung gebracht werden“. Zudem darf die künstlerische Tätigkeit nicht darauf ausgerichtet sein, die „Preisrichter und [das] Publikum durch besondere körperliche Fähigkeiten zu beeindrucken“.¹⁶⁵⁾ Sowohl im organisierten Sport, als auch im eSport ist vor allem der Wettkampfcharakter ausschlaggebend. Daneben zielt insbesondere der Spitzensport auf die Unterhaltung der Zuschauer ab. Somit steht nicht die künstlerische, sondern die sportliche Tätigkeit im Vordergrund, sodass eSportler keine freiberufliche Tätigkeit i.S.d. § 18 Abs. 1 Nr. 1 Satz 2 EStG verwirklichen.

3.1.2.2 Gewerbliche Tätigkeit

Da die freiberufliche Tätigkeit im eSport auszuschließen ist, ist der Auffangtatbestand des § 15 Abs. 1 Satz 1 Nr. 1 i.V.m. Abs. 2 EStG zu prüfen. Demnach liegen gewerbliche Einkünfte vor, wenn der Steuerpflichtige eine selbstständige Tätigkeit nachhaltig und mit der Absicht Gewinn zu erzielen, ausübt. Darüber hinaus muss er sich am allgemeinen wirtschaftlichen Verkehr beteiligen und die Tätigkeit darf

¹⁶⁵⁾ Vgl. Sächsisches FG, Beschluss vom 11. April 2006 – 2 V 18/06, Rz. 14, 16 & 17, juris.

nicht den Einkünften aus Land- und Forstwirtschaft gem. § 13 EStG, den Einkünften aus freiberuflicher Tätigkeit gem. § 18 Abs. 1 EStG oder der reinen Vermögensverwaltung¹⁶⁶⁾ zuzurechnen sein. Mit der Zuordnung als gewerbliche Einkünfte geht i.d.R. die Gewerbesteuerpflicht gem. § 2 Abs. 1 Satz 1 und 2 GewStG einher.

Das Tatbestandsmerkmal der Selbstständigkeit beinhaltet die Entfaltung der Unternehmerinitiative und des Unternehmerrisikos. Somit muss der Steuerpflichtige auf eigene Verantwortung und auf eigene Rechnung handeln.¹⁶⁷⁾¹⁶⁸⁾ Die Nachhaltigkeit meint, dass es sich bei der Tätigkeit nicht um eine einmalige Handlung, sondern um einen sich wiederholenden Leistungsaustausch handelt.¹⁶⁹⁾¹⁷⁰⁾ Eine Gewinnerzielungsabsicht liegt vor, wenn nicht nur die Selbstkosten gedeckt werden sollen, sondern die Mehrung des Betriebsvermögens angestrebt wird.¹⁷¹⁾ Obwohl die Gewinnerzielungsabsicht für die sportliche Leistung im eSport, entsprechend der eSport-Definition des ESBD¹⁷²⁾, unerheblich ist, kann diese Absicht bei einem professionellen eSportler unterstellt werden. Das Tatbestandsmerkmal der Beteiligung am allgemeinen wirtschaftlichen Verkehr umfasst die Teilnahme des Steuerpflichtigen am Leistungs- oder Güteraustausch.¹⁷³⁾ Da aktuell keine Rechtsprechung bzgl. der Beteiligung eines eSportlers am allgemeinen wirtschaftlichen Verkehr vorliegt, wird das Urteil¹⁷⁴⁾ bzgl. der gewerblichen Tätigkeit eines Berufspokerspielers herangezogen. Dabei wurde entschieden, dass der Leistungsaustausch bei der Teilnahme an einem Pokerturnier in der „öffentliche[n] Darbietung seiner spielerischen Fähigkeiten (Spieltätigkeit)“ liegt und „ihm hierfür als Entgelt [...] ein von seiner [...] Platzierung abhängiges Preisgeld in Aussicht gestellt wurde bzw. von dem Veranstalter [...] zusätzlich sogar auch noch „Gebührevorteile“ gewährt wurden“. Diesem Urteil lässt sich entnehmen, dass Einkünfte, die einem Glücksfall zugerechnet werden (Preisgelder und Turniergewinne), grundsätzlich keine gewerblichen Einkünfte darstellen, da es hierbei an der Sicherheit der Einkünfte fehlt,

¹⁶⁶⁾ Bei der Abgrenzung zur Vermögensverwaltung handelt es sich um ein ungeschriebenes Tatbestandsmerkmal der gewerblichen Tätigkeit, siehe auch R 15.7 Abs. 1 Satz 1 EStR.

¹⁶⁷⁾ Vgl. H 15.1 „Allgemeines“ EStH.

¹⁶⁸⁾ Vgl. [www.haufe.de: „Gewerbliche Einkünfte / 4.1 Selbständige Betätigung“](https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-41-selbststaendige-betaetigung_idesk_PI11525_HI6445976.html) abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-41-selbststaendige-betaetigung_idesk_PI11525_HI6445976.html.

¹⁶⁹⁾ Vgl. H 15.2 „Einmalige Handlung“ EStH.

¹⁷⁰⁾ Vgl. [www.haufe.de: „Gewerbliche Einkünfte / 4.2 Nachhaltige Betätigung“](https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-42-nachhaltige-betaetigung_idesk_PI11525_HI6445977.html) abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-42-nachhaltige-betaetigung_idesk_PI11525_HI6445977.html.

¹⁷¹⁾ Vgl. [www.haufe.de: „Gewerbliche Einkünfte / 4.4 Gewinnerzielungsabsicht“](https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-44-gewinnerzielungsabsicht_idesk_PI11525_HI6445979.html) abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-44-gewinnerzielungsabsicht_idesk_PI11525_HI6445979.html.

¹⁷²⁾ Vgl. [www.esportbund.de: „Was ist eSport?“](https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/) abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>.

¹⁷³⁾ Vgl. H 15.4 „Allgemeines“ EStH.

¹⁷⁴⁾ Vgl. FG Münster, Urteil vom 12. Oktober 2018 – 14 K 799/11 E,G –, Rz. 57, juris.

weil der Erfolg des Spielers ungewiss ist. Aufgrund der Tatsache, dass das Spielgeschehen beim eSportler nicht dem Zufall überlassen werden darf, liegt der Erfolg in der Leistung der Spieler, nicht jedoch in ihrem Glück.¹⁷⁵⁾¹⁷⁶⁾

Somit umfassen die gewerblichen Einkünfte eines eSportlers nicht nur die die Einnahmen aus Antritts-/Startgeldern, Sponsoren- und Marketingverträgen, sowie Einnahmen von Streaming-Plattformen und ggf. Einnahmen aus dem Verkauf von Fan-Artikeln, sondern auch die erfolgsabhängigen Preisgelder und Turniergewinne, soweit diese Einkünfte der selbständigen, nachhaltigen Tätigkeit mit Gewinnerzielungsabsicht und unter Beteiligung am allgemeinen wirtschaftlichen Verkehr zuzurechnen sind und keine Einkünfte aus Land- und Forstwirtschaft, Freiberuflicher Tätigkeit oder bloßer Vermögensverwaltung vorliegen.

3.1.2.3 Sonstige Einkünfte

Soweit ein Tatbestandsmerkmal der gewerblichen Tätigkeit fehlt bzw. wegfällt, sind die Voraussetzungen des § 15 Abs. 2 EStG nicht erfüllt, sodass keine gewerblichen Einkünfte i.S.d. § 15 Abs. 1 Satz 1 Nr. 1 EStG erzielt werden. In diesem Fall realisiert der Steuerpflichtige sonstige Einkünfte i.S.d. § 22 Nr. 3 EStG, soweit seine Leistung in einem Tun, Dulden oder Unterlassen besteht, welches eine Gegenleistung auslöst. Dabei müssen sich die Leistung und die Gegenleistung in gegenseitigem Verhältnis gegenüberstehen.¹⁷⁷⁾

3.1.2.4 Abgrenzung zur Liebhaberei

Soweit sich die Tätigkeit eines Steuerpflichtigen aus persönlichen Gründen oder Neigungen über einen längeren Zeitraum erstreckt, in dem er nicht das Ziel hat, steuerbare Einkünfte i.S.d. § 2 Abs. 1 und 2 EStG zu erzielen, unterliegen diese Einkünfte nicht der Besteuerung. Zudem werden die daraus resultierenden Verluste steuerlich nicht anerkannt.¹⁷⁸⁾

3.2 Umsatzsteuerrechtliche Beurteilung

Sofern die eSportler gewerbliche Einkünfte i.S.d. § 15 Abs. 1 Satz 1 Nr. 1 EStG erzielen, verwirklichen sie die Tatbestandsmerkmale der Unternehmereigenschaft gem. § 2 Abs. 1 Satz 1 und 3 UStG, da sie eine gewerbliche Tätigkeit selbständig

¹⁷⁵ Vgl. BFH, Urteil vom 16. September 2015 – X R 43/12 –, BFHE 251, 37, BStBl II 2016, 48, Rz. 21, 22 & 28, juris.

¹⁷⁶ Vgl. Schmidt/Weber-Grellert, EStG § 22, Rz. 150.

¹⁷⁷ Vgl. H 22.8 „Allgemeines“ EStH.

¹⁷⁸ Vgl. [www.haufe.de: „Liebhaberei“](https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/liebhaberei_idesk_PI11525_HI1636095.html) abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/liebhaberei_idesk_PI11525_HI1636095.html.

und nachhaltig mit der Absicht Einnahmen zu erzielen, ausüben. Das Unternehmen umfasst dabei gem. § 2 Abs. 1 Satz 2 UStG die gesamte gewerbliche Tätigkeit des Unternehmers. Sofern eSportler eine sportliche Leistung erbringen, handelt es sich hierbei um eine sonstige Leistung i.S.d. § 3 Abs. 9 UStG. Diese unterliegt der Umsatzsteuer, wenn sie im Inland, gegen Entgelt und im Rahmen des Unternehmens ausgeübt wird. Aufgrund der Entgeltlichkeit liegt eine umsatzsteuerbare Leistung nur vor, soweit der Leistungsaustausch gegeben ist. Hierfür bedarf es eines Leistenden und eines Leistungsempfängers, wobei sich die Leistung und die Gegenleistung in einem wechselseitigen Zusammenhang gegenüberstehen aber nicht gleichwertig sein müssen.¹⁷⁹⁾ Das Entgelt umfasst somit die Gegenleistung des Leistungsempfängers.

Problematisch ist dabei die Beurteilung, ob die Teilnahme eines eSportlers an einer eSport-Veranstaltung gegen Entgelt und somit im Rahmen eines Leistungsaustausches erfolgt. Auch hier liegt derzeit keine Rechtsprechung vor, allerdings hat der BFH im Falle eines Berufspokerspielers entschieden, dass es an einem Leistungsaustausch fehlt, wenn der Spieler an einem Poker-Turnier eines fremden Veranstalters teilnimmt und lediglich im Erfolgsfall eine Gegenleistung (Preisgeld/Turniergewinn) erhält. Zur Begründung führte der BFH aus, dass zwischen der bloßen Teilnahme (Leistung) und dem erfolgsabhängigen Gewinn (Gegenleistung) kein unmittelbarer Zusammenhang besteht, da der Erfolg nicht mit Sicherheit eintritt und daher ungewiss ist. Auch die „überdurchschnittlichen“ Erfolgchancen eines Spielers sind unerheblich, da dennoch das Risiko besteht, dass der Erfolg ausbleibt.¹⁸⁰⁾ Soweit der Spieler unabhängig von seinem Erfolg eine Gegenleistung (Antritts-/Startgeld) erhält, ist der Zusammenhang zwischen Leistung und Gegenleistung gegeben, da der Spieler lediglich für die erfolgsunabhängige Teilnahme am Turnier ein Antritts-/Startgeld erhält. Somit ist der Tatbestand des Leistungsaustausches erfüllt und die Entgeltlichkeit der Leistung gegeben.

Aus dieser BFH-Entscheidung ist abzuleiten, dass Preisgelder und Turniergewinne eines eSportlers, aufgrund der Ungewissheit des Erfolgs, den Anforderungen des Leistungsaustausches nicht standhalten und daher nicht umsatzsteuerbar sind. Die Vereinnahmung von Antritts-/Startgeldern stellt hingegen eine umsatzsteuerbare Leistung dar, da sie nicht vom Erfolg abhängig sind, sondern bereits für die bloße Teilnahme an der Veranstaltung gezahlt werden.

¹⁷⁹⁾ Vgl. Abschn. 1.1 Abs. 1 Satz 1, 2 und 9 UStAE.

¹⁸⁰⁾ Vgl. BFH, Urteil vom 30. August 2017 – XI R 37/14 –, BFHE 259, 175, BStBl II 2019, 336, Rz. 21, 22, 25, 30 & 31, juris.

4 Steuerstrafrechtliche Beurteilung

Aufgrund der steigenden Einnahmen von eSportlern ist für den Einzelfall zu prüfen, ob die generierten Einkünfte der Steuerpflicht unterliegen. So sind bspw. Spielgewinne grundsätzlich von der Einkommensteuer befreit.¹⁸¹⁾ Sobald sie nicht nur einmalig realisiert werden und der Erfolg des Spielers nicht aus dem Glück, sondern aus seinem Geschick resultiert, liegen u.U. gewerbliche Einkünfte vor, welche der Einkommensteuer unterliegen.¹⁸²⁾ Häufig werden solche oder andere Einkünfte von eSportlern nicht erklärt, sodass der Tatbestand der Steuerhinterziehung oder der leichtfertigen Steuerverkürzung erfüllt ist. Aus diesem Grund ermitteln die Finanzbehörden vermehrt in der eSport-Branche, um entgangene Steueransprüche beizutreiben. So unternahm bspw. die Sondereinheit ARES (Analyseeinheit für Risikoorientierte Ermittlungen im Bereich der Steueraufsicht) in Zusammenarbeit mit der Strafsachenstelle des Finanzamtes Bochum im Herbst 2018 erste bundesweite Ermittlungen gegen eSportler, Veranstalter und Vereine.¹⁸³⁾¹⁸⁴⁾ Dabei ist zu unterscheiden, ob die Einkünfte vorsätzlich oder leichtfertig nicht erklärt werden.

4.1 Steuerhinterziehung

Der Tatbestand der Steuerhinterziehung i.S.d. § 370 Abs. 1 Nr. 1 / 2 AO ist erfüllt, wenn eine natürliche Person i.S.d. § 1 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB) vorsätzlich, den Finanzbehörden gegenüber, unrichtige oder unvollständige Angaben macht bzw. diese pflichtwidrig über steuerlich erhebliche Tatsachen in Unkenntnis lässt und dadurch Steuern verkürzt oder nicht gerechtfertigte Steuervorteile erlangt.

Für das Vorliegen einer Steuerhinterziehung ist das Tatbestandsmerkmal des Vorsatzes entscheidend. Vorsätzliches Handeln beinhaltet das Wissen und Wollen, sodass der Täter alle Tatbestandsmerkmale kennt und die Erfüllung dieses Tatbestands begehrt. Für das Vorliegen einer Steuerhinterziehung reicht es bereits aus, dass der Täter bedingten Vorsatz (lat. *dolus eventualis*) ausübt. Dieser besteht in der bloßen Möglichkeit der Tatverwirklichung. Es ist jedoch nicht erforderlich, dass der Täter die Tatbestandverwirklichung anstrebt oder für sicher hält (lat. *dolus directus* – z.Dt. direkter Vorsatz). Um mit bedingtem Vorsatz zu handeln, muss der

¹⁸¹⁾ Vgl. Schmidt/Weber-Grellert, EStG § 22, Rz. 150.

¹⁸²⁾ Vgl. FG Münster, Urteil vom 12. Oktober 2018 – 14 K 799/11 E,G, Rz. 57, juris.

¹⁸³⁾ Vgl. www.markt-intern.de vom 04.10.2018: „eSportler im Visier der Steuerbehörden“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.markt-intern.de/verlag/pressemitteilungen/esportler-im-visier-der-steuerbehoerden/>.

¹⁸⁴⁾ Vgl. www.gameswirtschaft.de vom 05.10.2018: „NRW-Steuerfahnder durchleuchten eSport-Branche“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/esport-branche-finanzamt-steuerfahndung/>.

Täter die Möglichkeit einer Steuerhinterziehung lediglich billigend in Kauf nehmen. Dies beinhaltet die Gleichgültigkeit des eventuell eintretenden Straftatbestands. Soweit der Täter den Eintritt des Erfolges für möglich hält, diesen jedoch nicht verwirklichen will, liegt ein gesteigertes Maß an Verletzung der Sorgfaltspflichten vor (bewusste Fahrlässigkeit). In diesem Fall wäre der Vorsatz nicht gegeben, sodass der Tatbestand der Steuerhinterziehung nicht erfüllt ist. Allerdings könnte der Tatbestand der leichtfertigen Steuerverkürzung i.S.d. § 378 AO vorliegen.¹⁸⁵⁾

Vorsätzliches Handeln liegt u.U. auch nicht vor, wenn sich der Täter geirrt hat. Dabei ist in den Tatbestands- und den Verbotsirrtum zu unterscheiden. Des Weiteren ist zu beachten, dass die Steuerhinterziehung ein Blankettstraftatbestand (sog. „offener Straftatbestand“) ist, da § 370 AO zwar eine Strafe androht, allerdings wird für die Tatbestandsmerkmale des objektiven Tatbestands auf steuerrechtliche Normen verwiesen. Dadurch weiß der laienhafte Täter zwar, dass es eine Steuerhinterziehung gibt, allerdings setzt dies nicht voraus, dass er ebenfalls Kenntnis von den steuerrechtlichen Normen hat. Da das Steuerrecht und das Strafrecht unmittelbar in Zusammenhang stehen, muss sich der Vorsatz des Täters auf das Steuerrecht ausweiten, sodass vorsätzliches Handeln nur vorliegt, wenn der Täter sowohl von den strafrechtlichen, als auch von den steuerrechtlichen Vorschriften Kenntnis hatte. Zudem muss der Täter den Steueranspruch dem Grund und der Höhe nach kennen bzw. diesen zumindest für möglich halten und ihn trotz dieser Kenntnis verkürzen wollen (sog. „Steueranspruchstheorie“). Soweit der Täter über das Bestehen eines Steueranspruchs irrt, liegt ein Tatbestandsirrtum vor.¹⁸⁶⁾¹⁸⁷⁾

Der Tatbestandsirrtum i.S.d. § 16 Abs. 1 Satz 1 des Strafgesetzbuches (StGB) ist gegeben, wenn der Täter nicht weiß, dass er einen steuerlich relevanten Tatbestand erfüllt. So läge ein Tatbestandsirrtum vor, wenn der Täter aufgrund von Unwissenheit, seine Einkünfte den Finanzbehörden gegenüber nicht erklärte, weil er annahm, dass diese steuerlich irrelevant seien. Damit wusste der Täter zwar, dass eine Steuerhinterziehung eine Straftat darstellt, er wusste jedoch nicht, dass seine Einkünfte zu einem steuerbaren Tatbestand führen und er den Straftatbestand der Steuerhinterziehung verwirklicht. Bei Vorliegen eines Tatbestandsirrtums ist vorsätzliches Handeln ausgeschlossen. Auf die Vermeidbarkeit dieses Irrtums kommt es nicht an. Dennoch kann sich der Täter aufgrund leichtfertiger Steuerverkürzung i.S.d. § 378 AO strafbar machen, da er grob fahrlässig gehandelt haben könnte.

¹⁸⁵ Vgl. AEAO Nr. 2.6 Satz 1 zu § 153 AO.

¹⁸⁶ Vgl. BGH, Urteil vom 13. November 1953 – 5 StR 342/53 –, BGHSt 5, 90-92, Rz. 11 & 14, juris.

¹⁸⁷ Vgl. BGH, Urteil vom 08. September 2011 – 1 StR 38/11, Rz. 21 bis 22, juris.

Ein Tatbestandsirrtum liegt jedoch nicht vor, wenn der Täter die Möglichkeit in Betracht zieht, dass aufgrund seines Verhaltens Steuern verkürzt werden könnten.¹⁸⁸⁾ Dieser Umstand ist gegeben, wenn der eSportler bspw. vom Veranstalter drauf hingewiesen wurde, dass die Turniergewinne u.U. der Einkommensteuer unterliegen können. In diesem Fall handelt der Täter mit bedingtem Vorsatz, da er die Steuerverkürzung billigend in Kauf genommen hat, anstatt sich über die mögliche Steuerpflicht seiner Einkünfte zu informieren. Insofern ist das Vorliegen eines Verbotsirrtums zu prüfen.¹⁸⁹⁾¹⁹⁰⁾¹⁹¹⁾

Der Verbotsirrtum i.S.d. § 17 StGB besteht darin, dass der Täter weiß was er tut, allerdings bewertet er sein Handeln falsch. Diese irriige Bewertung besteht darin, dass der Täter annimmt rechtskonform zu handeln, obwohl er tatsächlich gegen geltendes Recht verstößt (sog. Subsumtionsirrtum). Der Verbotsirrtum schließt ein vorsätzliches Handeln nicht aus, allerdings kann er zu einer mildereren Strafe führen, soweit der Irrtum unvermeidbar war. Im Steuerrecht ist die Vermeidbarkeit eines Verbotsirrtums grundsätzlich nicht gegeben, da der Täter die Möglichkeit hatte, sich steuerlich beraten zu lassen oder die zuständige Finanzbehörde von seiner abweichenden Rechtsauffassung in Kenntnis zu setzen.¹⁹²⁾¹⁹³⁾

4.2 Leichtfertige Steuerverkürzung

Soweit ein Täter den Finanzbehörden gegenüber, unrichtige oder unvollständige Angaben macht bzw. diese pflichtwidrig über steuerlich erhebliche Tatsachen in Unkenntnis lässt und dadurch Steuern verkürzt oder nicht gerechtfertigte Steuervorteile erlangt, verwirklicht er den Tatbestand der leichtfertigen Steuerverkürzung i.S.d. § 378 Abs. 1 Satz 1 AO, wenn er leichtfertig handelt.

Die Leichtfertigkeit meint fahrlässiges Handeln. Dieses liegt vor, wenn der Steuerpflichtige in besonders hohem Maße gegen die ihm zumutbaren Sorgfaltspflichten verstößt und dem Steuerpflichtigen dieser Verstoß vorzuwerfen ist, weil er ihn leicht hätte vorhersehen bzw. vermeiden können.¹⁹⁴⁾¹⁹⁵⁾

¹⁸⁸ Vgl. BGH, Urteil vom 08. September 2011 – 1 StR 38/11, Rz. 26, juris.

¹⁸⁹ Vgl. BGH, Urteil vom 10. Januar 2019 – 1 StR 347/18, Rz. 21, juris.

¹⁹⁰ Vgl. BGH, Urteil vom 24. Januar 2018 – 1 StR 331/17, Rz. 14, juris.

¹⁹¹ Vgl. www.rechtsslupe.de vom 17.06.2019: „Der Vorsatz der Steuerhinterziehung – und der Tatbestandsirrtum“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.rechtsslupe.de/strafrecht/steuerstrafrecht/der-vorsatz-der-steuerhinterziehung-und-der-tatbestandsirrtum-3146228>.

¹⁹² Vgl. www.strafrecht-online.org vom 16.01.2017: „Subsumtionsirrtum“ abgerufen am 27.02.2020 unter <https://strafrecht-online.org/problemfelder/at/irrtum/tb/subsumtionsirrtum/>.

¹⁹³ Vgl. www.juraindividuell.de vom 23.08.2017: „Die Irrtümer im Strafrecht“ abgerufen am 27.02.2020 unter <http://www.juraindividuell.de/artikel/die-irrtuemer-im-strafrecht/>.

¹⁹⁴ Vgl. AEAO Nr. 2.7 zu § 153 AO.

¹⁹⁵ Vgl. AEAO Nr. 5.1 zu § 173 AO.

5 Fazit

Nach Abwägung der Argumente, für und gegen die offizielle Anerkennung des eSports als eigenständige Sportart, komme ich zu dem Schluss, dass der eSport den Anforderungen anderer anerkannter Sportarten standhält.

Der eSport erfüllt die zweite Alternative des gesetzgeberischen Sportbegriffs, hinsichtlich der dem persönlichen Können zurechenbaren Kunstbewegung. Zudem ist der eSport nicht weniger bewegungsarm als die anerkannten Sportarten Darts, Billiard, Segelfliegen, Minigolf oder Ballonfahren.

Die Kommerzialisierung hat unumstritten auch die Leistungsspitze des eSports erreicht, dennoch ist der eSport nicht weniger kommerziell als andere anerkannte Spitzensportarten, wie bspw. der Fußball oder der Handball. Im Breitensport ist jedoch keine Marktorientierung des eSports erkennbar, sodass er sich vorrangig in diesem Bereich als besonders selbstlos erweist.

Des Weiteren würde die offizielle Anerkennung des eSports als Sportart nicht zu einer Förderung der Computerspielabhängigkeit führen. Aufgrund der anerkannten Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO und der daraus resultierenden staatlichen Sportförderung, könnten eSport-Vereine wachsen und dadurch suchgefährdeten Spielern helfen, den eSport als Sport und nicht als Suchtmittel zu betrachten. Zudem könnten eSport-Trainer geschult werden, erste Suchtanzeichen frühzeitig zu erkennen und Hilfe zu holen. Außerdem könnten regelmäßige Aufklärungsveranstaltungen bzgl. des Suchtpotenzials durchgeführt werden.

Darüber hinaus ist der eSport nicht gewaltverherrlichend, da in den umstrittenen Computer- und Videospiele lediglich virtuelle Gegner für eine begrenzte Zeit ausscheiden. Anders als bei Kampf- oder Schießsportarten wie bspw. dem Boxen, kommen beim eSport keine menschlichen Gegner zu Schaden, da lediglich ihre Avatare gegeneinander antreten. Zusätzlich gibt es für jugendliche Gamer und eSportler spezielle Altersbeschränkungen, um diese vor Fehlinterpretationen der Spielinhalte zu schützen.

Obwohl der eSport sehr facettenreich ist und eine Bandbreite verschiedenster Computer- und Videospiele umfasst, hält er insgesamt den Voraussetzungen für die Anerkennung als Sportart und der daraus resultierenden Anerkennung der Gemeinnützigkeit stand.

Zudem wirkt der eSport vor allem im Bereich der Gleichbehandlung und der Völkerverständigung. So ist es irrelevant, welches Alter oder Geschlecht, welche Herkunft oder Religionszugehörigkeit ein Spieler trägt. Schlussendlich kann grundsätzlich jeder Mensch eSport ausüben, soweit die technischen Voraussetzungen erfüllt sind. Diese globale Vernetzung verschiedenster Menschen weltweit ist ein einzigartiges Phänomen, welches der herkömmliche Sport in solchem Ausmaß nicht bieten kann.

Aufgrund seiner beeindruckenden Fähigkeiten und der Tatsache, dass der eSport im punkto Gemeinnützigkeit mit anderen anerkannten Sportarten problemlos mithalten kann, sollte der eSport nicht schlechter gestellt werden, als andere Sportarten. Daher empfinde ich es als längst überfällig, dass der eSport offiziell als Sportart anerkannt wird und die steuerlichen Begünstigungen aufgrund der Gemeinnützigkeit i.S.d. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO erhält.

Dabei sollte auch der DOSB, als Dachverband des organisierten Sports, dem eSport unter die Arme greifen und ihm bei der Erfüllung aller Aufnahmevoraussetzungen in den DOSB, insbesondere der der Vereinsstruktur, helfen. Dies würde nicht nur auf Seiten des eSports zu finanziellen und steuerlichen Vorteilen führen, sondern würde für den DOSB bedeuten, dass er seine bislang traditionelle Ansicht bzgl. des Sportbegriffs überdenkt und als moderner Dachverband angesehen wird, welcher offen für neu- und andersartige, aber ebenbürtige Sportarten ist.

Durch eine Aufnahme in den DOSB könnte sich der eSport auch auf olympischer und paralympischer Ebene präsentieren und Deutschland, als ein sportbegeistertes und sportlich erfolgreiches Land, repräsentieren.

Meines Erachtens ist die offizielle Anerkennung des eSports eine zwingende Notwendigkeit, um die Interessen vieler, vorwiegend junger, Menschen unseres Landes widerzuspiegeln und ein Zeichen für Toleranz, Akzeptanz und Gleichberechtigung im Sport zusetzen.

Anhangverzeichnis

- Anhang 1: Auszug aus der Satzung des „eSport-Bundes Deutschland e.V.“
- Anhang 2 Aufnahmeordnung des „Deutschen Olympischen Sportbundes e.V.“
- Anhang 3: Auszug aus der Satzung des „Leipzig eSport e.V.“

Anhang 1

Auszug aus der Satzung des „eSport-Bundes Deutschland e.V.“

(Fassung vom 01. Dezember 2019)

§ 1 Name und Sitz

1. Der Verein führt den Namen „eSport-Bund Deutschland“ (nachfolgend abgekürzt: „ESBD“). Er führt nach Eintragung in das Vereinsregister den Namenszusatz „eingetragener Verein“ in der abgekürzten Form „e.V.“.
2. Der Sitz des ESBD ist Berlin.

§ 2 Geschäftsjahr

Geschäftsjahr ist das Kalenderjahr.

§ 3 Zweck des Vereins

1. Der ESBD verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung.
2. Zweck des ESBD ist die Förderung des eSports. eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spielern und Spielerinnen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter fest-gelegten Regeln.
3. Der Satzungszweck wird verwirklicht insbesondere durch
 - a. Maßnahmen zur Förderung der Ausübung des eSports, von Wettkämpfen und Angeboten und Leistungen des eSports als Sportart sui generis im Sinne seiner Mitglieder,
 - b. die Schaffung von Mindeststandards zur Weiterentwicklung des Profibereichs und die Förderung von Nachwuchsleistungssportlern,
 - c. die Förderung von Amateureams durch Vergabe von struktureller wie finanzieller Hilfestellung beim Aufbau von lokalen Vereinen und eSport-Abteilungen in Sportvereinen,
 - d. die Vermittlung von Werten im und durch den eSport, unter besonderer Berücksichtigung von Fair-Play-Verhalten aller Spieler und Mitglieder der Teams, Pflege von Toleranz und Respekt auf und neben dem Server, Verwirklichung der Gleichberechtigung der Geschlechter, Förderung von Inklusion, Integration und Vielfalt und der Verhinderung und Beseitigung von Benachteiligungen aufgrund von Rasse, Geschlecht, Behinderung, Religion oder Weltanschauung, des Alters oder der sexuellen Identität,
 - e. die Förderung von Integrität, Ethik und Fair-Play, um alle Methoden oder Praktiken, wie Korruption, Doping oder Spielmanipulation, die die Integrität von Spielen, Wettbewerben, Spielern, Schiedsrichtern und anderen an Wettbewerben Beteiligten gefährden könnten, zu verhindern,
 - f. die Erarbeitung und Pflege allgemeiner Verhaltensgrundsätze und Regulierungen zur Vorbeugung und Verhinderung von Doping im eSport, von missbräuchlicher Nutzung von Medikamenten durch eSport-Treibende und der Ausnutzung von Programm-Erweiterungen und Programmierungsfehlern zum eigenen Vorteil im Wettkampf („Cheating“),
 - g. die Sorgetragung, dass eSport-Wettkämpfe in Deutschland im Einklang mit internationalen Regeln ausgetragen werden und die internationalen Regeln verbindlich auszulegen,
 - h. die Schaffung von schiedsgerichtlichen Möglichkeiten der Konfliktlösung unter den Mitgliedern des Verbandes,
 - i. die Zulassung und Zertifizierung von Schiedsrichtern, Trainern und Spielern sowie die Förderung und Regelung ihrer Aus-, Fort- und Weiterbildung,
 - j. die Teilnahme an internationalen Wettbewerben mit hierfür zu bildenden Mannschaften sowie das Bestreiten internationaler Wettkämpfe,

- k. die Koordination von eSport-Ligen auf Bundesebene, Landesebene und regionaler Ebene als Vereinseinrichtung oder Übergabe an und Überwachung von deren Durchführung durch Dritte,
- l. Ermittlung von Siegern in Wettbewerben der Ligen und Treffen der hierzu notwendigen Regelungen,
- m. die Förderung von Forschung und sportwissenschaftlicher Evaluation im Bereich eSport,
- n. die Förderung und Vertretung sämtlicher Ausprägungen des eSports und seines Ansehens und seiner Akzeptanz gegenüber Bund, Ländern, Städten, Gemeinden und der Öffentlichkeit,
- o. die Vertretung des deutschen eSports im In- und Ausland generell und in allen relevanten Gremien,
- p. einen zielorientierten und geordneten Gedankenaustausch und Interessensausgleich mit allen Stakeholdern (Politik, Wissenschaft, Wirtschaft, Verwaltung und Gesellschaft) und
- q. die Beratung der Verbandsmitglieder auf fachlicher Ebene.

Quelle: www.esportbund.de: „Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V.“
online abrufbar unter <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2020/01/20191201-Satzung-des-eSport-Bund-Deutschland.pdf>.

Anhang 2

Aufnahmeordnung des „Deutschen Olympischen Sportbundes e.V.“

(beschlossen von der Mitgliederversammlung am 20.05.2006 und geändert am 01.12.2018)

§ 1 Zuständigkeit

Der Vorstand bereitet die Stellungnahme des Präsidiums zum Aufnahmeantrag und das Präsidium die Entscheidung der Mitgliederversammlung über die Aufnahme eines Bewerbers um die Mitgliedschaft im DOSB in Anwendung der folgenden Bestimmungen vor.

§ 2 Verfahren

Der Aufnahmeantrag von Bewerbern als Spitzenverband, Verband mit besonderen Aufgaben oder Sportverband ohne internationale Anbindung muss schriftlich vorliegen. Ihm müssen beigefügt sein:

- a. Protokoll der Gründungsversammlung des antragstellenden Verbandes, hilfsweise der über den Aufnahmeantragsbeschluss befindenden Mitglieder-/Delegiertenversammlung;
- b. Verbandssatzung in der bei Antragstellung gültigen Fassung;
- c. Aktueller Nachweis über die Anerkennung der Gemeinnützigkeit wegen der Förderung des Sports gem. § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO;
- d. Nachweis der Eintragung des Aufnahmebewerbers beim zuständigen Registergericht, sofern ein eingetragener Verein um Mitgliedschaft nachsucht;
- e. Nachweis der in den §§ 3 – 4 angeführten Aufnahmevoraussetzungen.

§ 3 Sportliche Voraussetzungen

Spitzenverbände und Sportverbände ohne internationale Anbindung müssen Sport im Sinne der nachfolgenden Definition betreuen.

1. Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt. Diese eigenmotorische Aktivität liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen.
2. Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung sein. Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht vor bei Arbeits- und Alltagsverrichtungen und rein physiologischen Zustandsveränderungen des Menschen.
3. Die Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten. Dies ist nicht gegeben insbesondere bei Konkurrenzhandlungen, die ausschließlich auf materiellen Gewinn abzielen oder die eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzlichen Regeln beinhalten.

§ 4 Organisatorische Voraussetzungen

(1) Als Spitzenverbände, Verbände mit besonderen Aufgaben oder Sportverbände ohne internationale Anbindung sind diejenigen Verbände anzusehen, die

- a. im Bereich von mindestens der Hälfte der Landessportbünde mit Landesverbänden, die ihre Fachgebiete regional betreuen, Mitglied als eigenständiger Fachverband sind oder in den Landessportbünden nur deshalb noch nicht aufgenommen wurden, weil die Aufnahme des auf Bundesebene tätigen Verbandes in den DOSB bisher nicht erfolgt ist (bestehen auf dem Gebiet eines Bundeslandes der Bundesrepublik Deutschland mehrere regionale Landessportbünde, muss die Mitgliedschaft in dem Dachverband der Landessportbünde in diesem Bundesland bestehen), und
- b. eine Mindestmitgliederzahl von 10.000 vertreten, sofern nicht eines der betreuten Fachgebiete in das offizielle Wettkampfprogramm der Olympischen Spiele aufgenommen wurde.

- c. Im Sinne von § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO wegen Förderung des gemeinnützigen Zweckes Sport steuerbegünstigt sind und
 - d. innerhalb ihres Verbandes Jugendarbeit in nicht nur geringfügigem Umfang betreiben.
- (2) Als Spitzenverbände sind nur diejenigen Verbände anzusehen,
- a. die in der zuständigen internationalen Föderation mindestens eines der vom Verband betreuten Fachgebiete im Wettkampfsport vertreten und
 - b. die Zuständigkeit der Vertretung dieses Fachgebietes für die Bundesrepublik Deutschland haben und
 - c. deren internationaler Spitzenverband Mitglied in einem internationalen Spitzenverband ist, der seinerseits entweder Mitglied in der Association of Summer Olympic International Federations (ASOIF), der Association of International Olympic Winter Sports Federations (AIOWF) oder der IOC Recognised International Sports Federations (ARISF) ist. Diese Anforderung gilt nicht für das International Paralympic Committee (IPC), World Federation of the Deaf (WFD) und für Special Olympics International (SOI).
- (3) Als Verbände mit besonderen Aufgaben können Verbände aufgenommen werden, die diese Aufgabenstellung insbesondere durch eine von der sportlichen Betätigung unabhängige und in der Satzung erläuterte besondere Gruppenzugehörigkeit ausdrücken, sich im Bereich von Wissenschaft und Bildung betätigen oder Förderverbände sind. Verbände, die sich ausschließlich auf die Betreuung eines der folgenden Teilbereiche des Sports beschränken, können nicht aufgenommen werden:
- a. Leistungs- oder Breiten- oder Freizeitsport oder
 - b. Vertretung kleiner oder mittlerer oder großer Vereine oder
 - c. Betreuung einer bestimmten Altersgruppe oder
 - d. Vertretung abweichender Stilarten einer bereits im DOSB vertretenen Sportart.
- (4) Als Sportverbände ohne internationale Anbindung sind solche Verbände anzusehen, die die Voraussetzungen nach § 4 Nr. 2 nicht erfüllen.

§ 5 Bestandsschutz

Die Voraussetzungen nach den §§ 3 und 4 gelten nicht für Mitgliedsorganisationen, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens bzw. der Änderung dieser Aufnahmeordnung am 1. Dezember 2018 Mitglied des Deutschen Olympischen Sportbundes sind.

§ 6 Rechtscharakter und Inkrafttreten

Diese Aufnahmeordnung ist Bestandteil der Satzung des DOSB (§ 7). Zu ihrer Änderung durch die Mitgliederversammlung bedarf es einer $\frac{3}{4}$ -Mehrheit der anwesenden Stimmberechtigten. Die Aufnahmeordnung tritt mit der Annahme durch die Mitgliederversammlung am 1. Dezember 2018 in Kraft.

Quelle: www.dosb.de: „Aufnahmeordnung des DOSB“ online abrufbar unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Aufnahmeordnung_2018_.pdf.

Anhang 3

Auszug aus der Satzung des „Leipzig eSports e.V.“

§1 Name, Sitz, Geschäftsjahr

1. Der Verein führt den Namen „Leipzig eSports e.V.“. Er ist im Vereinsregister des Amtsgerichts Leipzig unter der Nummer VR 5943 eingetragen.
2. Der Verein hat seinen Sitz in Leipzig.
3. Das Geschäftsjahr des Vereins ist das Kalenderjahr.

§2 Vereinszweck

1. Der Verein verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung. Der Verein ist selbstlos tätig; er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.
2. Zweck des Vereins ist die Förderung der Jugendhilfe.
3. Der Satzungszweck soll insbesondere durch folgende Maßnahmen verwirklicht werden:
 - a. Die Durchführung regelmäßiger Veranstaltungen als öffentliche, betreute Freizeitangebote für junge Menschen.
 - b. Medienpädagogische Betreuung junger Menschen, um diese zur kritischen Reflexion von Chancen und Gefahren des elektronischen Sports und zur verantwortungsvollen Kommunikation im Internet zu befähigen.
 - c. Die Beratung von Eltern und anderen Erziehungsberechtigten, um diese besser zu befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.
 - d. Ein Angebot von betreuten Onlinetrainings und -treffs zur Kompetenzbildung und Aufklärung junger Menschen. Kompetenzen, die hierbei gefördert werden, beinhalten motorische und geistige Fähigkeiten (Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Denkvermögen) sowie soziale Kompetenzen (Teamfähigkeit, Kommunikation und Konfliktbewältigung). Zur Zweckverwirklichung arbeitet der Verein mit anderen gleichgerichteten Organisationen zusammen.
4. Mittel des Vereins dürfen nur für satzungsgemäße Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Vereins. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck des Vereins fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.
5. Alle Inhaber von Vereinsämtern sind grundsätzlich ehrenamtlich tätig. Die Mitgliederversammlung kann davon abweichend beschließen, dass für die Tätigkeit in Vereinsämtern eine angemessene Tätigkeitsvergütung gezahlt werden kann.

§3 Rechtsgrundlagen

1. Der Verein ist eine rechtskräftig eingetragene Vereinigung und soll im Rechtsverkehr durch ein Mitglied des geschäftsführenden Vorstands (s.u.) jeweils in Einzelvertretungsberechtigung vertreten werden.
2. Er kann Mitglied weiterer Organisationen sein, wenn es für die Erfüllung seiner Aufgaben von Nutzen ist. Er übt die Mitgliedschaft im Interesse seiner Abteilungen und Mitglieder aus.
3. Der Verein regelt die Arbeit durch Ordnungen und Entscheidungen seiner Organe. Grundlage hierfür ist die Vereinssatzung.
4. Der Verein ist offen für alle eSport-Interessenten, unabhängig von deren Staatsangehörigkeit, Geschlecht, Herkunft, Religion, Weltanschauung, Parteizugehörigkeit und gesellschaftlichen Stellung.

Quelle: www.leipzigesesports.de: „Satzung des Vereins Leipzig eSports“
online abrufbar unter <https://leipzigesesports.de/verein/satzung/>.

Quellenverzeichnis

Verzeichnis der Gesetze

Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 1. Oktober 2002 (BGBl. I S. 3866; 2003 I S. 61), letztmals geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 21. Dezember 2019 (BGBl. I S. 2875).

Bürgerliches Gesetzbuch in der Fassung der Bekanntmachung vom 2. Januar 2002 (BGBl. I S. 42, 2909; 2003 I S. 738), letztmals geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 21. Dezember 2019 (BGBl. I S. 2911).

Einkommensteuergesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 8. Oktober 2009 (BGBl. I S. 3366, 3862), letztmals geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 21. Dezember 2019 (BGBl. I S. 2886).

Erbschaftsteuer- und Schenkungsteuergesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Februar 1997 (BGBl. I S. 378), letztmals geändert durch Artikel 12 des Gesetzes vom 26. November 2019 (BGBl. I S. 1794).

Gewerbsteuergesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Oktober 2002 (BGBl. I S. 4167), letztmals geändert durch Artikel 9 des Gesetzes vom 12. Dezember 2019 (BGBl. I S. 2451).

Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland in der im Bundesgesetzblatt Teil III, Gliederungsnummer 100-1, veröffentlichten bereinigten Fassung, letztmals geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 15. November 2019 (BGBl. I S. 1546).

Grundsteuergesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 7. August 1973 (BGBl. I S. 965), letztmals geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 30. November 2019 (BGBl. I S. 1875).

Körperschaftsteuergesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Oktober 2002 (BGBl. I S. 4144), letztmals geändert durch Artikel 6 des Gesetzes vom 21. Dezember 2019 (BGBl. I S. 2875).

Netzwerkdurchsetzungsgesetz vom 1. September 2017 (BGBl. I S. 3352).

Strafgesetzbuch in der Fassung der Bekanntmachung vom 13. November 1998 (BGBl. I S. 3322), letztmals geändert durch Artikel 62 des Gesetzes vom 20. November 2019 (BGBl. I S. 1626).

Umsatzsteuergesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 21. Februar 2005 (BGBl. I S. 386), letztmals geändert durch Artikel 3 des Gesetzes vom 21. Dezember 2019 (BGBl. I S. 2886).

Literaturverzeichnis

Appinio Marktforschungsplattform: „E-Sports-Studie: 82% kennen den digitalen Sport“ abgerufen am 08.03.2020 unter <https://www.appinio.com/de/blog/esports-digital>

Badischer Sportbund (BSB) Nord im Landessportverband Baden-Württemberg e.V.: „Dart-Verein (Dart-Club)“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://bsb.vibss.de/vereinsmanagement/steuern/steuerliche-taetigkeitsbereiche/abcdessteuerrechts-bsb/?L=0>

Bayrischer Rundfunk vom 29.03.2018: „Warum E-Sport offiziell Sport sein muss“ abgerufen am 17.02.2020 unter <https://www.br.de/puls/themen/popkultur/esport-ist-sport-100.html>

Bitkom - Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. vom 24.07.2018: „Jeder zweite Mitarbeiter sitzt am Computer“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jeder-zweite-Mitarbeiter-sitzt-am-Computer.html>

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz vom 18.02.2020: „Gesetzentwurf der Bundesregierung – Entwurf eines Gesetzes zur Bekämpfung des Rechtsextremismus und der Hasskriminalität“ abgerufen am 20.02.2020 unter https://www.bmjv.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/Dokumente/RegE_Bekaempfung_Hasskriminalitaet.pdf;jsessionid=5CEAB8C3C96F3CA54EE8FBE9CDAD399F.2_cid334?__blob=publicationFile&v=3

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz vom 19.02.2020: „Gesetz zur Bekämpfung des Rechtsextremismus und der Hasskriminalität“ abgerufen am 20.02.2020 unter https://www.bmjv.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/DE/Bekaempfung_Rechtsextremismus_Hasskriminalitaet.html

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz: „Gesetz zur Verbesserung der Rechtsdurchsetzung in sozialen Netzwerken (Netzwerkdurchsetzungsgesetz – NetzDG) vom 01.09.2017“ abgerufen am 18.02.2020 unter https://www.bmjv.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/Dokumente/BGBl_NetzDG.pdf;jsessionid=FB282AA55BF0F66567A5E1805D66BFD5.1_cid297?__blob=publication-File&v=2

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vom 26.06.2018: „Was ist Cybermobbing?“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing-/86484>

Bundeszentrale für politische Bildung: „Kommerzialisierung des Sports“ abgerufen am 02.02.2020 unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/deutsche-fernsehggeschichte-in-ost-und-west/245748/kommerzialisierung-des-sports>

Bundeszentrale für politische Bildung: „Was ist Hate Speech?“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.bpb.de/252396/was-ist-hate-speech>

Bündnis 90/Die Grünen - Bundestagsfraktion vom 20.08.2019: „Wir bringen eSport in den Bundestag“ abgerufen am 13.02.2020 unter <https://www.gruene-bundestag.de/themen/sport/wir-bringen-esport-in-den-bundestag>

BVB 09 – Borussia Dortmund GmbH & Co. KGaA: „Die KGaA“ abgerufen am 17.02.2020 unter <https://www.bvb.de/Die-KGaA>

CareerAddict vom 17.01.2020: „eSports Earnings – The Richest Pro Gamers in the World (2020)“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.careeraddict.com/esports-earnings>

CDU: „Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD – 19. Legislaturperiode vom 07.02.2018“ abgerufen am 15.08.2019 unter https://www.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1

Competitive eSport: „Was ist Kompetitiver eSport?“ abgerufen am 19.01.2019 unter <https://www.competitive-esport.de/was-ist-kompetitiver-esport/>

Der Spiegel vom 13.09.2019: „Dota-2-Star Kuro Kuroky Takhasomi verlässt Team Liquid“ abgerufen am 15.01.2020 unter <https://www.spiegel.de/sport/sonst/dota-2-kuro-kuroky-takhasomi-verlaesst-team-liquid-a-1286756.html>

Deutsche Olympische Gesellschaft e.V.: „Fair Play“ abgerufen am 17.02.2020 unter http://www.dog-bewegt.de/engagement/fair_play.html

Deutsche Sporthochschule Köln vom 17.01.2019: „Wie gesund zockt Deutschland?“ abgerufen am 15.01.2020 unter <https://www.dshs-koeln.de/aktuelles/meldungen-pressemitteilungen/detail/meldung/wie-gesund-zockt-deutschland/>

Deutsche Welle vom 22.02.2019: „eSport erfährt auch weiterhin keine Anerkennung als Sportart“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.dw.com/de/esport-erf%C3%A4hrt-auch-weiterhin-keine-erkennung-als-sportart/a-47607799/>

Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin (Ausgabe des 4. Quartals 2019): „eSport – Eine gesellschaftspolitische Herausforderung“ abgerufen am 29.02.2020 unter <https://www.zeitschrift-sportmedizin.de/esport-eine-gesellschaftspolitische-herausforderung>

Deutscher Bundestag vom 09.06.2017: „Ist E-Sport Sport?“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.bundestag.de/resource/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>

Deutscher Bundestag vom 20.02.2019: „Experten nehmen zu E-Sport unterschiedliche Haltungen ein“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.bundestag.de/sport?url=L2Rva3VtZW50ZS-90ZXh0YXJjaGl2LzlwMT-kva3cwOC1wYS1zcG9ydC01ODkxMDY=&mod=mod539120>

Deutscher Bundestag: „Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Deutschen Bundestag vom 06.11.2018, Bundestagsdrucksache 19/5545“ abgerufen am 13.02.2020 unter <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf>

Deutschlandfunk - Deutschlandradio vom 11.05.2019: „8. Sportkonferenz im Deutschlandfunk – Ist eSport ein richtiger Sport?“ abgerufen am 23.02.2020 unter https://www.deutschlandfunk.de/8-sportkonferenz-im-deutschlandfunk-ist-esport-ein.1346.de.html?dram:article_id=448487

Deutschlandfunk - Deutschlandradio vom 12.01.2020: „Verletzungen im Handball – Erst müde, dann verletzt“ abgerufen am 11.02.2020 unter https://www.deutschlandfunk.de/verletzungen-im-handball-erst-muede-dann-verletzt.892.de.html?dram:article_id=467705

DG-Sucht – Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e.V.: „Stellungnahme zur Förderung von eSport“ abgerufen am 15.02.2020 unter http://www.dg-sucht.de/fileadmin/user_upload/pdf/stellungnahmen/Stellungnahme_zur_F%C3%B6rderung_von_eSport.pdf

Die Sportpsychologen vom 12.08.2019: „Spielsucht im eSport“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.die-sportpsychologen.de/2019/08/ole-fischer-spielsucht-im-esport/#>

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V. vom 08.11.2018: „Schriftliche Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema: Entwicklung des E-Sports in Deutschland“ abgerufen am 08.11.2019 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/stellungnahme-borggrefe-data.pdf

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V. vom 16.09.2019: „Stellungnahme zum eSport“ abgerufen am 08.11.2019 unter https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/Stellungnahme-zum-eSport.pdf

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V.: „Aufnahmeordnung des DOSB, beschlossen von der Mitgliederversammlung am 20.05.2006 und geändert am 01.12.2018“ abgerufen am 08.11.2019 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Aufnahmeordnung_2018_.pdf

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V.: „Das ist der DOSB“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/#akkordeon-1031>

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V.: „Die Frage vom 08.05.2006 – Warum gilt Schach eigentlich als Sportart?“ abgerufen am 01.02.2020 unter https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/die-frage-vom-08052006/?no_cache=1&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=bc55321f8c2377e0911f39786502e8fb

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V.: „DOSB und eSport“ abgerufen am 08.11.2019 unter <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V.: „DOSB veröffentlicht Gutachten zum eSport“ abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/dosb-veroeffentlicht-gutachten-zum-esport/>

DOSB – Deutscher Olympischer Sportbund e.V.: „Gutachten von Herrn Prof. Dr. Peter Fischer zu „Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig“ vom 10.08.2019“ abgerufen am 14.01.2020 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf

DOTA 2 Valve Corporation vom 25.08.2019: „Dota 2 – The International“ abgerufen am 15.0.2020 unter <http://www.dota2.com/international/overview/>

Duden – Bibliographisches Institut: „Fair Play“ abgerufen am 17.02.2020 unter https://www.duden.de/rechtschreibung/Fair_Play

Duden – Bibliographisches Institut: „Glücksspiel“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gluecksspiel>

Duden – Bibliographisches Institut: „Hassrede“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hassrede>

ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. vom 21.12.2017: „Erster reiner eSport-Verein als gemeinnützig anerkannt“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://esportbund.de/blog/2018/02/04/erster-reiner-esport-verein-als-gemeinnuetzig-anerkannt-bundesverband-esbd-gratuliert-leipzig-esport-e-v-zur-vorreiterrolle-und-mahnt-erkennung-auch-als-sport-an/>

ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. vom 23.11.2018: „Stellungnahme zur Anhörung im Sportausschuss des deutschen Bundestages am 28.11.18“ abgerufen am 18.11.2019 unter <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2019/04/Anlage-A-ESBD-Stellungnahme-zur-Anh%C3%B6rung-im-Sportausschuss.pdf>

ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. vom 24.08.2018: „eSport in Deutschland 2018“ abgerufen am 13.08.2019 unter https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf

ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.: „Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V. in der Fassung vom 01. Dezember 2019“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2020/01/20191201-Satzung-des-e-Sport-Bund-Deutschland.pdf>

ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.: „Sportart eSport – eSport ist Sport“ abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/sportart-esport/>

ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.: „Was ist eSport?“ abgerufen am 13.08.2019 unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>

eSport Business – ESB Marketing: „Der Begriff eSport“ abgerufen am 19.01.2020 unter <https://esportbusiness.de/esport-welt/esport-wiki/>

eSport Earnings: „Top 100 Overall Highest Earnings“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.esportsearnings.com/players>

esports.at – T-Mobile Austria GmbH vom 17.09.2019: „In diesen Ländern verdienen Gamer mehr als Staatschefs“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.esports.at/gamer-vs-staatschefs-wer-verdient-mehr/>

esportwissen.de – Deutsche Sporthochschule Köln: „eSport Studie 2019 – eSportler im Fokus der Wissenschaft“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.esportwissen.de/wp-content/uploads/2019/01/eSportwissen.de-eSport-Studie-2019.pdf>

FIBO – Global Fitness vom 10.02.2020: „eSport ist doch kein Sport – oder doch?“ abgerufen am 19.02.2020 unter <https://www.fibo.com/de/Digitalisierung/eSport-ist-doch-kein-Sport-oder-doch/59/n806/>

Frankfurter Rundschau vom 08.01.2020: „Handball macht krank – auch das Klima leidet“ abgerufen am 02.02.2020 unter <https://www.fr.de/sport/sport-mix/handball-macht-krank-13424087.html>

FREY Rechtsanwälte: „Special eSport – Teil IV: Zentrale rechtliche Fragestellungen des eSports“ abgerufen am 14.08.2019 unter <https://frey.eu/portfolio/sport/esports/276-4-teil-zentrale-rechtliche-fragestellungen-des-esports>

Gabler Wirtschaftslexikon – Springer Gabler: „Gamification“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874>

Games Wirtschaft vom 05.10.2018: „NRW-Steuerfahnder durchleuchten eSport-Branche“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/esport-branche-finanzamt-steuerfahndung/>

GameStar vom 13.05.2017: „Computerspiele in der DDR – Teil 1: Der verspielte Osten“ abgerufen am 14.01.2020 unter https://www.gamestar.de/artikel/computerspiele_in_der_ddr,3313887.html

Gersch, Eva Maria: „Kann eSport gemeinnützig sein?“ in AO-StB 2020 [22-24]

Hart, H.L.A.: „Der Begriff des Rechts“, Suhrkamp, 1. Auflage, Frankfurt am Main 1973, zitiert nach Gschiegl, Stefan: „Politik und Recht: Studienbuch“, Facultas Verlags- und Buchhandels AG, 3. Auflage, Wien 2019

Härtel, Marian: „Juristische Analyse und Lösungsfindung zum DOSB Gutachten bzgl. E-sport“ abgerufen am 08.02.2020 unter <https://itmedialaw.com/juristische-analyse-und-loesungsfindung-zum-dosb-gutachten-bzgl-esport/>

Haufe: „Erbchaftsteuer – Steuerbefreiung nach § 13 ErbStG“ abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/erbschaftsteuer-steuerbefreiung-nach-13-erbstg-21-zuwendungen-an-religionsgesellschaften-und-koerperschaften-die-kirchlichen-gemeinnuetzigen-oder-auch-mildtaetigen-zwecken-dienen-13-abs1-nr16-erbstg_idesk_PI11525_HI2598889.html

Haufe: „Gewerbliche Einkünfte / 4.1 Selbständige Betätigung“ abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-41-selbststaendige-betaetigung_idesk_PI11525_HI6445976.html

Haufe: „Gewerbliche Einkünfte / 4.2 Nachhaltige Betätigung“ abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-42-nachhaltige-betaetigung_idesk_PI11525_HI6445977.html

Haufe: „Gewerbliche Einkünfte / 4.4 Gewinnerzielungsabsicht“ abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/gewerbliche-einkuenfte-44-gewinnerzielungsabsicht_idesk_PI11525_HI6445979.html

Haufe: „Liebhaberei“ abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.haufe.de/finance/finance-office-professional/liebhaberei_idesk_PI11525_HI1636095.html

Heise vom 05.07.2018: „Gaming-Sucht: Wenn E-Sportler süchtig werden“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Gaming-Sucht-Wenn-E-Sportler-suechtig-werden-4100360.html>

Heise vom 14.05.2019: „Alltag eines E-Sport-Profis: Wie im Showbusiness“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Alltag-eines-E-Sport-Profis-Wie-im-Showbusiness-4421447.html>

- IGN Deutschland vom 03.10.2015: „Deutsche Einheit: Diese 8 Spiele hat man in der DDR gespielt“ abgerufen am 14.01.2020 unter <https://de.ign.com/retro/108186/news/diese-8-spiele-hat-man-in-der-ddr-gespielt>
- IronShark vom 21.06.2018: „Gamification Definition & Anwendungsbeispiele im E-Commerce“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.ironshark.de/gamification-definition-und-anwendungsbeispiele/>
- ISPO vom 11.01.2019: „Die Entstehungsgeschichte des eSports“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://www.ispo.com/maerkte/die-entstehungsgeschichte-des-esports>
- ISPO vom 21.09.2018: „Sportbusiness – eSports: Diese Bundesliga-Clubs zocken Fifa und Co.“ abgerufen am 22.02.2020 unter <https://www.ispo.com/maerkte/esports-schalke-04-wolfsburg-fc-bayern-diese-fussball-bundesligisten-sind-dabei>
- Jura Individuell vom 23.08.2017: „Die Irrtümer im Strafrecht“ abgerufen am 27.02.2020 unter <http://www.juraindividuell.de/artikel/die-irrtuemer-im-strafrecht/>
- JuraForum.de: „Glücksspiel und Glücksspielstaatsvertrag – rechtlicher Überblick mit Tipps für Spieler“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.juraforum.de/lexikon/gluecksspiel>
- Leipzig eSports e.V.: „Satzung des Vereins Leipzig eSports“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://leipzigesports.de/verein/satzung/>
- Lexikon sportwissenschaftlicher Begriffe: „Fair play“ abgerufen am 17.02.2020 unter <http://spolex.de/lexikon/fair-play/>
- LHR Rechtsanwälte vom 18.07.2019: „eSport vs. Sport II: Warum wird eSport nicht als Sport anerkannt?“ abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.lhr-law.de/magazin/esportrecht/esport-erkennung-als-sport>
- LTO – Legal Tribune Online vom 06.09.2019: „Entgegen anderslautendem Rechtsgutachten: eSports auf dem Weg zur Anerkennung“ abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.lto.de/recht/hintergruende/h/dosb-gutachten-esport-sport-oder-nicht-erkennung-gemeinnuetzigkeit/>

- marktforschung.de – Das Portal für Markt-, Medien- und Meinungsforschung vom 28.03.2019: „Appinio-Umfrage – eSports immer beliebter“ abgerufen am 08.03.2020 unter <https://www.marktforschung.de/aktuelles/marktforschung/e-sports-immer-beliebter/>
- MDR – Mitteldeutscher Rundfunk vom 03.08.2019: „Ist eSport richtiger Sport?“ abgerufen am 23.11.2019 unter <https://www.mdr.de/brisant/ist-esport-richtiger-sport-100.html>
- MDR – Mitteldeutscher Rundfunk vom 20.09.2017: „Alles übers Fechten“ abgerufen am 18.02.2020 unter <https://www.mdr.de/hobbymania/hobbys/hobby-fechten-100.html>
- MEGA – Museum of Electronic Games & Art: „T42 – Tennis for Two“ abgerufen am 14.01.2020 unter <http://www.m-e-g-a.org/de/research-education/research/t42-tennis-for-two/>
- miDIREKT – Das markt-intern Mittelstandsnetzwerk vom 04.10.2018: „eSportler im Visier der Steuerbehörden“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.markt-intern.de/verlag/pressemitteilungen/esportler-im-visier-der-steuerbehoerden/>
- MOPO – Hamburger Morgenpost vom 25.10.2018: „Das sagt ein Experte – Wie süchtig machen Computerspiele?“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.mopo.de/sport/esports/das-sagt-ein-experte-wie-suechtig-machen-computerspiele--31488964>
- NDR – Norddeutscher Rundfunk vom 04.04.2019: „Dem eSport-Boom sind nicht alle gewachsen“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.ndr.de/sport/Dem-e-Sport-Boom-sind-nicht-alle-gewachsen-,esport140.html>
- No-Hate-Speech-Kampagne Deutschland: „Welche Gesetze gibt es gegen Hate Speech?“ abgerufen am 18.02.2020 unter <https://no-hate-speech.de/de/wissen/welche-gesetze-gibt-es-gegen-hate-speech/>
- NWB Experten-Blog vom 10.09.2019: „Update eSport – der Sport, der kein Sport sein darf“ abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.nwb-experten-blog.de/update-e-sport-der-sport-der-kein-sport-sein-darf/>
- NWB Experten-Blog vom 14.05.2019: „Ein Blick in die steuerliche Welt des elektronischen Sports“ abgerufen am 29.01.2020 unter <https://www.nwb-experten-blog.de/ein-blick-in-die-steuerliche-welt-des-elektronischen-sports/>

PAYBACK: „Wie funktioniert PAYBACK?“ abgerufen am 25.01.2020 unter <https://www.payback.de/faq/wie-funktioniert-payback>

Poly-Play: „Die Spiele des Poly-Play-Automaten“ abgerufen am 14.01.2020 unter <http://polyplay.de/?m1=info&m2=games>

PONS: „Übersetzung für Gambling“ abgerufen am 23.01.2020 unter https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung?q=gambling&l=deen&in=ac_en&lf=en&qnac=gambling

ran.de vom 05.02.2018: „So viel Preisgeld kassieren Eagles und Patriots nach Super Bowl LII“ abgerufen am 18.01.2020 unter <https://www.ran.de/us-sport/nfl/nfl-news/so-viel-preisgeld-kassieren-eagles-und-patriots-nach-super-bowl-lii-123719>

ran.de: eSport exklusiv auf ProSiebenMAXX und im Stream auf ran.de, abgerufen am 14.01.2020 unter <https://www.ran.de/esports/live>

Recht und Netz – Universität Hamburg – Fakultät für Rechtswissenschaft: „eSports als Sport? Eine aktuelle Sachstandanalyse“ abgerufen am 23.02.2020 unter <http://rechtundnetz.com/esports-als-sport/>

Rechtslupe vom 17.06.2019: „Der Vorsatz der Steuerhinterziehung – und der Tatbestandsirrtum“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.rechtslupe.de/strafrecht/steuerstrafrecht/der-vorsatz-der-steuerhinterziehung-und-der-tatbestandsirrtum-3146228>

REVOsax – Freistaat Sachsen: „Glücksspielstaatsvertrag vom 15. Dezember 2011 (SächsGVBl. 2012 S. 275), der durch den Staatsvertrag vom 18. April 2019 (SächsGVBl. S. 640) geändert worden ist“ abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.revosax.sachsen.de/vorschrift/12482-Gluecksspielstaatsvertrag>

RND – Redaktionsnetzwerk Deutschland vom 12.02.2020: „E-Sportler schädigen ihre Gesundheit weniger als angenommen – Kein Bewegungsmangel bei einem Großteil der Gamer“ abgerufen am 12.02.2020 unter <https://www.rnd.de/gesundheit/e-sportler-schadigen-ihre-gesundheit-weniger-als-angenommen-AST-WWUDCNJCYJOPK4MBLDC6S2U.html>

RTL.de – RTL Television vom 15.02.2019: „Bundesliga mit Umsatzrekord – Wird der Fußball zu kommerziell?“ abgerufen am 01.02.2020 unter <https://www.rtl.de/cms/bundesliga-mit-umsatzrekord-wird-der-fussball-zu-kommerziell-4293393.html>

Schmidt, Ludwig: Einkommensteuergesetz – Kommentar, Verlag C.H. Beck, 38. Auflage München 2019

Schwarz/Pahlke, Abgabenordnung – Kommentar, § 4 AO, Stand: 02.06.2016

Schwarz/Pahlke, Abgabenordnung – Kommentar, § 52 AO, Stand: 20.11.2015

Smartsteuer vom 18.12.2019: „Gemeinnützigkeit“ abgerufen am 21.02.2020 unter <https://www.smartsteuer.de/online/lexikon/g/gemeinnuetzigkeit/#D063037800012>

Spektrum der Wissenschaft – Verlagsgesellschaft mbH vom 16.02.2019: „Hartes Training ist noch keine Computerspielsucht“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.spektrum.de/news/e-sport-und-computerspielsucht/1602442>

spielbar.de von der Bundeszentrale für politische Bildung: „Videospiehhallen in Deutschland“ abgerufen am 14.01.2020 unter <https://www.spielbar.de/node/146184>

Sport1 vom 09.10.2019: „Die Topverdiener im eSports“ abgerufen am 24.02.2020 unter <https://www.sport1.de/esports/fifa/2019/10/fifa-20-die-topverdiener-im-vergleich-zu-anderen-esports-games>

Springerprofessional – Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH vom 17.09.2019: „E-Sportler müssen Steuerrecht im Blick behalten“ abgerufen am 23.02.2020 unter <https://www.springerprofessional.de/steuerrecht/kanzlei/auf-e-sportler-lauern-steuerfallen/17177764>

Statista vom 02.09.2019: „Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis August 2019“ abgerufen am 15.01.2020 unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoehchst-dotierten-esports-turniere/>

Statista vom 30.09.2019: „Beliebteste Sportarten in Deutschland nach Interesse der Bevölkerung an dem Sport in den Jahren 2017 bis 2019“ abgerufen am 01.02.2020 unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171072/umfrage/sportarten-fuer-die-besonderes-interesse-besteht/>

strafrecht-online.org – Universität Freiburg - Institut für Kriminologie und Wirtschaftsstrafrecht vom 16.01.2017: „Subsumtionsirrtum“ abgerufen am 27.02.2020 unter <https://strafrecht-online.org/problemfelder/at/irrtum/tb/subsumtionsirrtum/>

Süddeutsche Zeitung vom 01.02.2019: „Geld im Fußball“ abgerufen am 01.02.2020 unter <https://www.sueddeutsche.de/sport/fussball-spitzenvereine-umsatz-studie-1.4311957-2>

Süddeutsche Zeitung vom 19.03.2019: „Taschengeld für Pixelmüll“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.sueddeutsche.de/digital/lootboxen-illegal-gluecksspiel-gaming-regulierung-1.4372502>

SWR3 – Südwestrundfunk vom 21.08.2018: „Das Millionenspiel – Der SWR3 eSport-Report“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.swr3.de/aktuell/Das-Millionenspiel-Der-SWR3-eSport-Report/-/id=4382120/did=4748344/13d6tsf/index.html>

tagesschau.de – ARD-aktuell vom 19.02.2020: „Änderung beim NetzDG – Verschärfte Gesetze gegen Hass und Hetze“ abgerufen am 20.02.2020 unter <https://www.tagesschau.de/inland/hasskriminalitaet-internet-101.html>

The International Arcade Museum: „Sea Wolf“ abgerufen am 14.01.2020 unter https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9459

Universität Stuttgart – Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft vom 24.09.2019: „Stellungnahme zum eSport“ abgerufen am 29.02.2020 unter <https://www.inspo.uni-stuttgart.de/institut/aiv/aktuelles/Stellungnahme-zum-e-Sport/>

USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: „Grundlagen und Struktur“ abgerufen am 18.02.2020 unter <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>

USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: „Lootbox“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/lootbox/>

VBG – Verwaltungs-Berufsgenossenschaft: „Überlastung erhöht das Verletzungsrisiko im Sport“ abgerufen am 11.02.2020 unter http://www.vbg.de/DE/3_Praevension_und_Arbeitshilfen/1_Branchen/11_Sport/Sportreport_2019/Sportreport_2019_node.html

VBG – Verwaltungs-Berufsgenossenschaft: „VGB-Sportreport 2019“ abgerufen am 11.02.2020 unter http://www.vbg.de/SharedDocs/Medien-Center/DE/Broschuere/Branchen/Sport/VBG-Sportreport_2019.pdf?__blob=publication-File&v=5

Verbraucherzentrale vom 03.12.2019: „In-App- und In-Game-Käufe – Wenn virtueller Spielspaß teuer wird“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/apps-und-software/ingame-und-inappkaufe-wenn-virtueller-spielspass-teuer-wird-12941>

vibss.de – Landessportbund Nordrhein-Westfalen: „Grundlagen des Vereinsrechts“ abgerufen am 22.02.2020 unter https://www.vibss.de/fileadmin/Vereinsmanagement/Download/VIBSS-Infopapiere/IP_Grundlagen_des_Vereinsrechts.pdf

WDR – Westdeutscher Rundfunk vom 09.12.2018: „E-Sport: Ist das Sport oder kann das weg?“ abgerufen am 16.08.2019 unter <https://www1.wdr.de/nachrichten/landespolitik/esports-104.html>

WHO – World Health Organization: „Bewegung und Gesundheit in Europa – Wie viel Bewegung braucht der Mensch um gesund zu bleiben?“ abgerufen am 12.02.2020 unter http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0013/112405/E89490G.pdf

WHO – World Health Organization: „Gaming Disorder“ abgerufen am 15.02.2020 unter <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

Wikipedia vom 22.10.2019: „Pac-Man“ abgerufen am 14.01.2020 unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>

zaster-magazin.de – DFG Deutsche Fondsgesellschaft SE Invest vom 27.06.2019: „Fußball als Geschäft – Warum Fußballvereine an die Börse gehen“ abgerufen am 17.02.2020 unter <https://www.zaster-magazin.de/wenn-fussballvereine-an-die-boerse-gehen>

ZEIT Online – Die ZEIT vom 14.05.2016: „E-Sport – Profispieler, keine Profisportler“ abgerufen am 16.02.2020 unter <https://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb/seite-3>

Rechtsprechungsverzeichnis

BFH, Urteil vom 12. November 1986 – I R 204/85 –, NV

BFH, Urteil vom 23. November 1988 – I R 11/88 –, BFHE 155, 461, BStBI II 1989, 391

BFH, Urteil vom 29. Oktober 1997 – I R 13/97 –, BFHE 184, 226, BStBI II 1998, 9

BFH, Urteil vom 17. Februar 2000 – I R 108, 109/98 –, NV

BFH, Urteil vom 01. August 2002 – V R 21/01 –, BFHE 200, 101, BStBI II 2003, 438

BFH, Urteil vom 09. August 2007 – V R 27/04 –, BFHE 217, 314

BFH, Urteil vom 16. September 2015 – X R 43/12 –, BFHE 251, 37, BStBI II 2016, 48

BFH, Urteil vom 09. Februar 2017 – V R 70/14 –, BFHE 257, 12, BStBI II 2017, 1106

BFH, Urteil vom 30. August 2017 – XI R 37/14 –, BFHE 259, 175, BStBI II 2019, 336

BFH, Urteil vom 27. September 2018 – V R 48/16 –, BFHE 262, 306, BStBI II 2019, 790

BGH, Urteil vom 13. November 1953 – 5 StR 342/53 –, BGHSt 5, 90-92

BGH, Urteil vom 08. September 2011 – 1 StR 38/11

BGH, Urteil vom 10. Januar 2019 – 1 StR 347/18

FG Köln, Zwischenurteil vom 17. Oktober 2013 – 13 K 3949/09

FG Münster, Urteil vom 12. Oktober 2018 – 14 K 799/11 E,G

Finanzgericht Baden-Württemberg, Urteil vom 07. Juni 2016 – 6 K 2803/15

Hessisches Finanzgericht, Urteil vom 23. Juni 2010 – 4 K 501/09

BFH, Beschluss vom 23. Juli 1969 – I R 168/66 –, BFHE 96, 108, BStBl II 1970, 67

Sächsisches Finanzgericht, Beschluss vom 11. April 2006 – 2 V 18/06

Verzeichnis der Verwaltungsanweisungen

Abschnitt 4.22.1 des Umsatzsteueranwendungserlasses

Abschnitt 1.1 des Umsatzsteueranwendungserlasses

Anwendungserlass Nr. 2.1 zu § 52 der Abgabenordnung

Anwendungserlass Nr. 5.1 zu § 173 der Abgabenordnung

Hinweis 15.1 „Allgemeines“ der Einkommensteuerhinweise

Hinweis 15.2 „Einmalige Handlung“ der Einkommensteuerhinweise

Hinweis 15.4 „Allgemeines“ der Einkommensteuerhinweise

Anwendungserlass Nr. 2.6 zu § 153 der Abgabenordnung

Anwendungserlass Nr. 2.7 zu § 153 der Abgabenordnung

Richtlinie 15.7 der Einkommensteuerrichtlinien

Hinweis 22.8 „Allgemeines“ der Einkommensteuerhinweise

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und dabei keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Sämtliche Stellen der Arbeit, die im Wortlaut oder dem Sinn nach Publikationen oder Vorträgen anderer Autoren entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder gesamt noch in Teilen einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht. Die gedruckte und die digitalisierte Form der Diplomarbeit sind identisch.

Meißen, den 8. März 2020