



**Hochschule für öffentliche  
Verwaltung und Finanzen  
Ludwigsburg**  
University of Applied Sciences

## **Die Anerkennung eSports als Sportart**

### **Bachelorarbeit**

zur Erlangung des Grades eines

Bachelor of Arts (B.A.)

im Studiengang gehobener Verwaltungsdienst - Public Management

vorgelegt von

Harry Gunia

Studienjahr 2018/2019

Erstgutachter: Dr. Hans-Ingo von Pollern

Zweitgutachter: Alexander Satanowsky

## **Vorwort**

Diese Bachelorarbeit befasst sich mit der Anerkennung des elektronischen Sports in Deutschland. Die Idee für dieses Thema entsprang meiner Tätigkeit bei der Daimler AG, welcher ich seit August 2017 nachgehe.

Ich möchte besonders Herrn Alexander Satanowsky und Herrn Dr. Ingo von Pollern für die wertvollen Impulse und Blickwinkel bei der Betreuung dieser Arbeit danken.

Weiter möchte ich meinen herzlichen Dank Herrn Andreas Schätzke, dem Geschäftsführer der KAYDEE und der PENTA Entertainment für seine hilfreiche Unterstützung durch das Experteninterview aussprechen.

Nicht zuletzt danke ich allen, die mich bei der Erstellung dieser Arbeit unterstützt und begleitet haben.

Zur Vereinfachung und besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit die männliche Form verwendet. Selbstverständlich dürfen sich die Frauen immer angesprochen fühlen.

Da es noch keine allgemein gültige Schreibweise vom elektronischen Sport in Deutschland gibt (eSport, esports oder doch E-Sport?) wird in dieser Thesis die Bezeichnung ‚eSport‘ einheitlich verwendet.

Herrenberg, im September 2018

Harry Gunia

**Inhaltsverzeichnis**

<b>Vorwort</b> .....	<b>II</b>
<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>III</b>
<b>Glossar</b> .....	<b>IV</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>VI</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>VII</b>
<b>Anlagenverzeichnis</b> .....	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Was ist eSport?</b> .....	<b>3</b>
2.1 Abgrenzung Gaming .....	3
2.2 Definition eSport.....	7
2.3 Die Evolution des eSport.....	8
2.4 Analogiesportart Fußball .....	10
2.5 eSport-Ökosystem heute .....	13
<b>3. Wofür bedarf es der Anerkennung?</b> .....	<b>14</b>
3.1 emotionale Gründe.....	14
3.2 rechtliche Ursachen .....	16
3.2.1 wirtschaftliche Bedeutung .....	16
3.2.1.1 Gemeinnützigkeit/Steuererlass .....	16
3.2.1.2 Sportförderung .....	19
3.2.2 Einreise- und Aufenthaltsgenehmigung .....	20
3.2.3 Adäquates Rechtsgebiet.....	22
3.2.4 Jugendschutz.....	23
<b>4. Anerkennung des eSport als Sportart</b> .....	<b>26</b>
4.1 Politische Anerkennung .....	26
4.1.1 International .....	26
4.1.1.1 „Gewaltenteilung“ im eSport .....	26
4.1.1.2 Asian Games .....	28
4.1.1.3 eSport und Olympia .....	29
4.1.2 National .....	30
4.1.2.1 Koalitionsvertrag 2018 .....	30
4.1.2.2 eSport-Bund Deutschland.....	31
4.1.2.3 Experteninterview zum eSport in Deutschland .....	32
4.2 Gesellschaftliche Anerkennung in der westlichen Welt.....	35
4.3 rechtliche Anerkennung .....	37
4.3.1 Verhältnis von Staat und Sport .....	37
4.3.2 Charakterisierung des Terminus Sport .....	42
4.3.3 Einordnung des eSport anhand der DOSB-Kriterien .....	46
<b>5. Fazit und Ausblick</b> .....	<b>58</b>
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>XIII</b>
<b>Erklärung des Verfassers</b> .....	<b>XXVI</b>

## Glossar

Zur Übersichtlichkeit wird beim erstmaligen Auftreten der Begriffe mit ‚(Gl.)‘ auf das Glossar verwiesen.

Brand	auch Markenwert; bezeichnet den monetären Wert einer Marke
Clan	organisierte Gruppen von Gamern (vergleichbar mit Sportvereinen wie dem VfB Stuttgart)
Community	Forenaktive Spielerschaft oder auch Fangemeinschaft eines Videospieles
Entertainment	Unterhaltung
Gamer	Spieler von den Videospiele
Games	Computer- und Videospiele
Genre	Spielkategorie
Hype	auch Rummel; Welle oberflächlicher Begeisterung
LAN-Party	Veranstaltung, bei der die Teilnehmenden mithilfe einer LAN-Verbindung gemeinsam Computerspiele spielen
Mainstream	vorherrschende gesellschaftspolitische, kulturelle o. ä. Richtung
Meta	Most effective tactic available; derzeit dominierende Strategie
Nerd	Negative, klischeehafte Assoziierung von Computerspielern
PC Bang	koreanisches Internetcafé
Pionier	Wegbereiter
planet eSport	Machtgebiet des eSport
Publisher	auch Verlag, im deutschen Sprachgebrauch Unternehmen, die Computerspiele veröffentlichen und vertreiben
Recruiting	Personalauswahlverfahren

Showcase	erfolgreiche Referenz; Vorhängeschild
state of the art	heutiger Stand
Statement	Stellungnahme
Team-Spots	Mitgliedschaft in einer eSportliga

## Abkürzungsverzeichnis

Abs.	Absatz
AODOSB	Aufnahmeordnung des DOSB
BFH	Bundesfinanzhof
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BIU	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
bzw.	beziehungsweise
ca.	circa
DFB	Deutscher Fußball Bund
ESBD	eSport Bund Deutschland
e.V.	eingetragener Verein
game	Verband der deutschen Games-Branche e.V.
gem.	gemäß
ggf.	gegebenenfalls
ggü.	gegenüber
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
i.d.R.	in der Regel
i.H.v.	in Höhe von
IOC	Internationales Olympisches Komitee
i.S.d.	im Sinne des
KeSPA	korean e-Sports Association
LSB	Landessportbund
NGO	Non-governmental Organization
n.h.M.	nach herrschender Meinung
o.Ä.	oder Ähnliches
OCA	Olympic Council of Asia
PES	Pro Evolution Soccer
sog.	sogenannt
S.	Satz
v.a.	vor allem
VR	Virtual Reality
WESA	World eSports Association

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: League of Legends Weltmeisterschaft – Finale, 2016.....	1
Abbildung 2 Differenzierung eSport, 2018.....	3
Abbildung 3: Erstes Videospiel "Tennis for Two“, 1958	6
Abbildung 4: VR-Racing Simulator, 2018 .....	6
Abbildung 5 eSport-Ökosystem, 2018.....	13
Abbildung 6: Maslovsche Bedürfnispyramide, 1954 .....	15
Abbildung 7: öffentliche Meinung zu Videospiele, 2015 .....	36

## Anlagenverzeichnis

- Anlage 1: Computerspiele sind Kulturgut
- Anlage 2: Partnerschaft mit ESL: Mercedes Benz engagiert sich in eSports
- Anlage 3: Olympische Disziplin: Esports wird bei den Asian Games 2022 zur Medaillen-Sportart mit Fifa 17, Mobas und Starcraft
- Anlage 4: Starcraft – erstes eSport-Turnier in Korea
- Anlage 5: The U.S. now Recognizes eSports Players As Professional Athletes
- Anlage 6: Frankreich erkennt eSport als einen echten Sport an
- Anlage 7: Niederländische Eredivisie gründet eigene eSports-Liga
- Anlage 8: Ist Esport Sport?
- Anlage 9: Jobs & Karriere in der Gaming-Industrie
- Anlage 10: Nur eine Spielemesse... Was macht die Bundeswehr auf der Gamescom?
- Anlage 11: Bundeswehrauftritt
- Anlage 12: So twittert die Politik
- Anlage 13: Definition – Millennial
- Anlage 14: DOSB und eSport
- Anlage 15: Fitness im eSport
- Anlage 16: eSports: DOSB will Umgang mit "Killerspielen" objektiv prüfen
- Anlage 17: Ist e-Sport Sport und sollte dieser in den DOSB aufgenommen werden?
- Anlage 18: Ist E-Sport "echter" Sport?
- Anlage 19: Gaming and Gambling - The Differences
- Anlage 20: Zur Geschichte des Glücksspiels
- Anlage 21: Neue Studie: Junge Männer besonders häufig spielsüchtig
- Anlage 22: Psychology of Gambling: Why do People Gamble?
- Anlage 23: Gamification schafft Change, der Spaß macht!
- Anlage 24: Definition Gamification
- Anlage 25: Nutzer motivieren oder manipulieren – Gamification
- Anlage 26: Spielend zum Erfolg: 5 Enterprise Gamification-Beispiele
- Anlage 27: Motivation und Manipulation im Alltag
- Anlage 28: The first Video Game
- Anlage 29: Virtual and Augmented Reality in Automotive
- Anlage 30: Porsche Racing Simulator
- Anlage 31: Das kapitalistischste Medium
- Anlage 32: Sind Lootboxen Glücksspiel?
- Anlage 33: Lootboxen: Die Glücksspielfalle, die alle überrumpelt hat
- Anlage 34: Lootboxen sind Glücksspiel: Jetzt sollen sie europaweit verboten werden
- Anlage 35: Ärger um Star Wars - Battlefront 2: Wie EA die Spieler abzockt
- Anlage 36: Belgien stuft Lootboxen in FIFA 18, Overwatch und CS:GO als Glücksspiel ein
- Anlage 37: Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V.



- Anlage 38: 5 Games with huge eSports potential in 2018
- Anlage 39: Breaking the Meta
- Anlage 40: eSport erklärt Teil 1: Die Disziplinen
- Anlage 41: For South Korea, E-Sports Is National Pastime
- Anlage 42: Korean eSports Association
- Anlage 43: Zoll auf Technik-Produkte
- Anlage 44: Europäischer Fernsehsender nur für E-Sport!
- Anlage 45: eSports market revenue worldwide
- Anlage 46: FaZe Clan
- Anlage 47: eSports: Werder Bremen gründet Team mit Superstar  
Mo\_Aubameyang
- Anlage 48: Spielhäufigkeit von Fußball in der Freizeit
- Anlage 49: Anzahl der Computerspieler in verschiedenen Altersgruppen  
in Deutschland im Jahr 2018
- Anlage 50: Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv
- Anlage 51: Ligen Männer
- Anlage 52: FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2018
- Anlage 53: Die untypische Entwicklung des eSports
- Anlage 54: FIFA-Kooperation: ESBD und Fußballverband starten  
eSports-Turnier
- Anlage 55: Warum Amateur-Ligen im eSport schlecht sind
- Anlage 56: Esports Leagues Set To Level Up With Permanent Franchises
- Anlage 57: Report: New England Patriots and Miami Dolphins owners  
purchase first two Overwatch League slots
- Anlage 58: Electronic Sports League (ESL)
- Anlage 59: Gesundheit
- Anlage 60: Die gesellschaftliche Bedeutung des Fußballsports im Kleinen
- Anlage 61: Kultur & Gesellschaft
- Anlage 62: eSport und die Sportpsychologie
- Anlage 63: South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers
- Anlage 64: Girl starved to death while parents raised virtual child in online  
game
- Anlage 65: Addictive Internet Use among Korean Adolescents: A National  
Survey
- Anlage 66: Abraham Maslow Bedürfnispyramide
- Anlage 67: Anerkennung und Wertschätzung: Was ist das und was bringt  
das?
- Anlage 68: Wertschätzung im Team
- Anlage 69: Wertschätzung versus Leistungsorientierung
- Anlage 70: Handbuch Berufsbildungsforschung
- Anlage 71: Zur Klärung der Begriffe „Beruflichkeit und  
Professionalisierung“
- Anlage 72: Anerkennung von eSport – Initiative des Landes Berlin auf  
Bundesebene
- Anlage 73: Stellungnahme zum Antrag der Fraktion der Piraten im

- Abgeordnetenhaus Berlin „Anerkennung von eSport - Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene“ (17/2910)
- Anlage 74: Sportförderung in Deutschland
- Anlage 75: Edward und Diamondprox nicht spielberechtigt!
- Anlage 76: EU LCS zieht nach Berlin
- Anlage 77: Welche Arten von Visa gibt es?
- Anlage 78: Ende des Visa-Dramas bei TDK
- Anlage 79: An eSports Attorney Reviews The Visa Issues In eSports
- Anlage 80: Südkorea - Die Krieger des Internets
- Anlage 81: Internetcafés im Zeitalter des Smartphones: Eine Nische, die bleibt
- Anlage 82: Jugendliche bei USK18 Turnieren - Jugendschutz im eSport
- Anlage 83: eSports und Jugendschutz
- Anlage 84: Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland
- Anlage 85: Lootboxen - Offiziell kein Glücksspiel laut US-Jugendschutz
- Anlage 86: Globalisierung
- Anlage 87: How Live Events and Sponsorships are elevating the booming eSports Industry
- Anlage 88: Olympia 2018: In Südkorea werden eSports-Athleten wie Helden gefeiert
- Anlage 89: KeSPA auf dem Weg zur Gaming-Elite: Hart aber fair?
- Anlage 90: Yongsan e-Sports Stadium
- Anlage 91: Asian Games 2018
- Anlage 92: Asian Games 2018 Confirms List of Esports, Includes Two Mobile Titles
- Anlage 93: eSports to be a medal event at 2022 Asian Games
- Anlage 94: The Asian Games Are Adding Esports, in Partnership with Chinese E-Commerce Company Alibaba
- Anlage 95: Chinese ecommerce giant Alibaba reinstates the World Cyber Games with \$5.5 million in total prize money
- Anlage 96: Alibaba makes 3-year commitment to one of esports' highest-paying tourneys
- Anlage 97: IOC-Präsident Bach: eSport vorerst nicht olympisch
- Anlage 98: IOC and Intel announce Worldwide Top Partnership through to 2024
- Anlage 99: INTERVIEW: Jeffrey Clark, Intel – “Being an Olympic Sponsor Gives Us a Platform to Engage In Dialogue Around Esports”
- Anlage 100: Intel Extreme Masters PyeonChang: Stunning Finale concludes historic eSports Event ahead of the Olympic Winter Games 2018
- Anlage 101: Großbritannien: eSports-Verband kooperiert mit Schulen
- Anlage 102: Dota 2 im Klassenzimmer
- Anlage 103: eSport studieren? Schweden macht's möglich!
- Anlage 104: Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD
- Anlage 105: ESDB begrüßt „Wendepunkt“

- Anlage 106: Über den ESDB
- Anlage 107: game - Verband der deutschen Games-Branche
- Anlage 108: ESDB – Abteilungen
- Anlage 109: Experteninterview über den eSport in Deutschland
- Anlage 110: Mixed feelings, uncertainty among general public about video games
- Anlage 111: A closer look at the popularity of esports
- Anlage 112: Wie ist das Verhältnis von Staat und Sport in Deutschland?
- Anlage 113: Fußball-Ligasystem in Deutschland
- Anlage 114: Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart
- Anlage 115: Peking verschärft staatliche Medienkontrolle
- Anlage 116: Duden -Sport
- Anlage 117: "Sport" - Vorschlag einer Definition
- Anlage 118: eSport und Olympia – Ein Widerspruch?
- Anlage 119: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB
- Anlage 120: Ganz schön sportlich
- Anlage 121: AG e-Sport hört Experten
- Anlage 122: eSport braucht Medienkompetenz
- Anlage 123: „eSport ist kein Sport!“
- Anlage 124: DFB-Präsident Grindel: eSport ist "absolute Verarmung"
- Anlage 125: Darum hat Grindel Angst vor eSports
- Anlage 126: Grindel bleibt E-Sport-Skeptiker
- Anlage 127: DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer
- Anlage 128: EA Sports - FIFA 19
- Anlage 129: PES 2019 - Pro Evolution Soccer
- Anlage 130: DFB-Präsident Grindel: "eSports ist für mich kein Sport"
- Anlage 131: FIFA akzeptabel - DFB bezieht Stellung zum eSport
- Anlage 132: Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl?
- Anlage 133: DOSB für Aufnahme von eSports offen
- Anlage 134: eSport LB - Über uns & FAQ
- Anlage 135: eSports Management studieren
- Anlage 136: „Angriff auf Autonomie des Sports“: DOSB rügt Koalitionsvertrag
- Anlage 137: IOC und GAISF veranstalten "eSports Forum"
- Anlage 138: Wird E-Sport schon bald olympisch?
- Anlage 139: Sportschlaue - Ist eSport wirklich ein Sport?
- Anlage 140: eSports: Druck größer als im Fußball
- Anlage 141: Strahlenbelastung durch TV-Geräte und PC-Monitore:
- Anlage 142: E-Sport als anerkannte Sportart? Rechtliche Herausforderungen an den digitalen Wettkampf
- Anlage 143: EU LCS wird zur Franchise: Was das für Teams, Spieler und Fans bedeutet
- Anlage 144: Riot Games To Franchise The EU LCS 'League Of Legends' Tournament With €10.5 Million Buy In

- Anlage 145: Lolesports-Ligen
- Anlage 146: Star Wars Battlefront 2: Gesperrter Darth Vader beschert EA Reddit-Shitstorm
- Anlage 147: Eine Chronik von EAs Lootbox-Desaster
- Anlage 148: EA: Star Wars Battlefront 2 zerstört 3 Milliarden Dollar an Börsenwert
- Anlage 149: Americans largely won't pay to win a video game — but Chinese gamers will
- Anlage 150: EA: Entwickler wegen Pay-to-Win-Protest gefeuert
- Anlage 151: ESL Regelwerk
- Anlage 152: Doping im E-Sport
- Anlage 153: Doping im eSports: So läuft der Drogentest bei der FIFA WM FeWC
- Anlage 154: Fairplay im eSports
- Anlage 155: Cheating in games: the good, the bad, and the entirely necessary
- Anlage 156: Spiel um dein Leben!
- Anlage 157: Das Geschäft mit der Gewalt
- Anlage 158: DOSB I Bericht des Präsidiums
- Anlage 159: DOSB Motorsport
- Anlage 160: Nichtolympischer Spitzensport
- Anlage 161: Die Top 10 der eSport-Spiele: Hiermit verdienen die Gaming Stars Millionen

# 1 Einleitung

Abbildung 1: League of Legends Weltmeisterschaft 2016 - Finale<sup>1</sup>



Bundeskanzlerin Angela Merkel auf der Gamescom<sup>2</sup>, Daimler als offizieller Partner der ESL<sup>3</sup>, Zocken als olympische Disziplin<sup>4</sup>– jeder springt auf den fahrenden Zug des eSport. Im asiatischen Bereich ist man dem Rest der Welt bereits seit langem weit voraus. Schon im Jahr 1999 fanden in Südkorea die ersten eSport-Turniere im Fernsehen statt<sup>5</sup>. 2008 stellte die koreanische Luftwaffe sogar ein eigenes Team im eSport auf<sup>6</sup>. Aber auch

---

<sup>1</sup> vgl. Redbull.com: League of Legends World Championship Finale 2016 (2016), 10.09.2018 (Abbildung 1).

<sup>2</sup> vgl. Bundeskanzlerin.de: Computerspiele sind Kulturgut (2017), 02.07.2018 (Anlage 1).

<sup>3</sup> vgl. Daimler AG: Partnerschaft mit ESL: Mercedes Benz engagiert sich in eSports (2017), 02.07.2018 (Anlage 2).

<sup>4</sup> vgl. Bathge, Peter: PC Games: Olympische Disziplin: Esports wird bei den Asian Games 2022 zur Medaillen-Sportart mit Fifa 17, Mobas und Starcraft (2017), 02.07.2018 (Anlage 3).

<sup>5</sup> vgl. Team Liquid: Starcraft - erstes eSport-Turnier in Korea (2017), 23.07.2018 (Anlage 4).

<sup>6</sup> vgl. Team Liquid: Starcraft - erstes eSport-Turnier in Korea (2017), 23.07.2018 (Anlage 4).

in den USA<sup>7</sup>, sowie in einigen europäischen Staaten wie Frankreich<sup>8</sup>, der Niederlande<sup>9</sup> oder Schweden<sup>10</sup> wurde eSport bereits staatlich anerkannt und wird sogar finanziell, schulisch und gesellschaftlich subventioniert. Heutzutage füllen eSport-Events ganze Fußballstadien<sup>11</sup> (siehe Abb.1); Eine Vielzahl an Unternehmen<sup>12</sup> und selbst staatliche Berufe betreiben aktives Recruiting<sup>13</sup> (Gl.) und großläufige Werbekampagnen auf Spielemessen, im Internet und auf eigens dafür erstellten Portalen<sup>14</sup>. Auch Politiker betreiben ihren Wahlkampf zunehmend digitaler (Twitter)<sup>15</sup> bis hin zu besagten Wahlkampfdebatten auf Gamingmessen um die relativ neue, technologieaffine Zielgruppe, genannt Millennials<sup>16</sup>, zu erreichen.

Doch um was genau handelt es sich bei dem momentan stark gehypten (Gl.) Trend? Wie ist die Rechtslage bei diesem doch so neuen Feld und wie ist damit umzugehen? Ist eSport überhaupt ein Sport? Warum fällt die Handhabung dieser Fragen von Land zu Land so unterschiedlich aus? Warum wird der eSport in Deutschland dermaßen kritisch beäugt? Diese Fragen stehen derzeit medial<sup>17</sup><sup>18</sup><sup>19</sup><sup>20</sup><sup>21</sup>, sowie politisch in starker Diskussion. Im Rahmen der folgenden Bachelorthesis gehe ich im Näheren auf diese Fragen ein und verschaffe einen Überblick über die rechtlich

---

<sup>7</sup> vgl. Forbes: The U.S. now Recognizes eSports Players As Professional Athletes (2013), 23.07.2018 (Anlage 5).

<sup>8</sup> vgl. Clubic: Übers.: Frankreich erkennt eSport als einen echten Sport an (2015), 23.07.2018 (Anlage 6).

<sup>9</sup> vgl. ran: Niederländische Eredivisie gründet eigene eSports-Liga (2017), 23.07.2018 (Anlage 7).

<sup>10</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>11</sup> vgl. Redbull.com: League of Legends World Championship Finale 2016 (2016), 10.09.2018 (Abbildung 1).

<sup>12</sup> vgl. Gamescom: Jobs & Karriere in der Gaming-Industrie (2018), 23.07.2018 (Anlage 9).

<sup>13</sup> vgl. Trzeciak, Matthias: Express: Nur eine Spielemesse... Was macht die Bundeswehr auf der Gamescom? (2016), 23.07.2018 (Anlage 10).

<sup>14</sup> vgl. Bundeswehr: Youtube.de: Bundeswehrauftritt (2018), 04.09.2018 (Anlage 11).

<sup>15</sup> vgl. UdL Digital: So twittert die Politik (2016), 24.07.2018 (Anlage 12).

<sup>16</sup> vgl. Onlinemarketing: Definition - Millennial (2016), 03.09.2018 (Anlage 13).

<sup>17</sup> vgl. DOSB: DOSB und eSport (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

<sup>18</sup> vgl. Olaf Bleich: Gameswelt: Fitness im eSport (11.06.2015), 30.08.2018 (Anlage 15).

<sup>19</sup> vgl. ran: eSports: DOSB will Umgang mit "Killerspielen" objektiv prüfen (26.04.2018), 29.08.2018 (Anlage 16).

<sup>20</sup> vgl. Sven Lange: Fairplay Sporthandel: Ist e-Sport Sport und sollte dieser in den DOSB aufgenommen werden? (02.03.2018), 31.08.2018 (Anlage 17).

<sup>21</sup> vgl. Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian: SpuRT: Ist E-Sport "echter" Sport? (2016), 03.09.2018 (Anlage 18).

undurchsichtige Lage des elektronischen Sports, mit einem abschließenden Ausblick auf die nahe Zukunft.

## 2 Was ist eSport?

### 2.1 Abgrenzung Gaming

Abbildung 2 Differenzierung eSport<sup>22</sup>



Um die Welt des eSport verstehen zu können sollte man zuallererst zu dessen Wurzeln zurückkehren – das Gaming. Weltweit gibt es verschiedenste Interpretationen über den riesigen Markt des Gamings. Die erste Abbildung stellt die bekanntesten sprachgebräuchlichen Ansichten der Gesellschaft dar. Das ursprüngliche Gaming, heute zumeist Gambling genannt, steht für das Spielen von Glücksspielen mit spielerischen Aspekten<sup>23</sup>. Ursprünglich stammt das Gambling aus dem alten Ägypten, wo es schon vor ca. 5000 Jahren ausgeübt wurde<sup>24</sup>. Auf die damaligen Würfel folgten Kartenspiele, Novo-Glücksspielautomaten bis hin zu heutigen Online-Glücksspielen. Vor allem durch letztere verschwimmen die Grenzen zum reinen Gaming, maßgeblicher Unterschied ist jedoch, dass die Unterhaltung

<sup>22</sup> Quelle: Eigene Darstellung, 2018 (Abbildung 2)

<sup>23</sup> vgl. Onlinecasinoselite: Gaming and Gambling - The Differences (2014), 24.07.2018 (Anlage 19).

<sup>24</sup> vgl. Näther, Ulrike: Uni Hohenheim: Zur Geschichte des Glücksspiels 24.07.2018 (Anlage 20).

nur nebensächlich durch das Spiel selbst gefördert wird. Reiz und Freude (und oftmals Sucht<sup>25</sup>) entstammen beim Gambling in erster Linie durch den Nervenkitzel und das Risiko Geld (oder andere, auch virtuelle, Wetteinsätze) zu verlieren<sup>26</sup>. Ferner entstand außer dem Gambling ein anderes Verständnis für das Thema Gaming. In den letzten Jahren schlug bei einer Vielzahl von Unternehmen ein neues, trendiges Thema auf: die Gamification<sup>27</sup>. Hinter dem Modewort steckt „die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge“, so Gabler<sup>28</sup>. N.h.M. bezweckt sie, die „Gamer“ (Gl.) unterbewusst zu einer Handlung zu bewegen, zu manipulieren<sup>29</sup>. Dies wird durch die Einbindung von unterhaltsamen und spielerischen Aspekten erreicht oder zumindest gefördert. Ein Beispiel und zugleich gelungenes Showcase (Gl.) für die Gamification stammt aus der University of Washington in Seattle (USA). Diese entwickelte zu Forschungszwecken ein Spiel namens „Fold It“, bei welchem die Teilnehmer Aminosäuren virtuell zu Proteinen falten mussten. Je nachdem, wie gut die Proteine gefaltet waren, wurden Punkte vergeben<sup>30</sup>. Innerhalb von 10 Tagen entschlüsselten die Teilnehmer die Proteinstruktur eines AIDS-Virus. Wissenschaftler forschten bereits seit über 15 Jahren erfolglos an der Struktur des Proteins<sup>31</sup>. Im Rahmen dieser Bachelorarbeit jedoch werde ich fortan nicht näher auf die Bereiche des Gambings, sowie der Gamification eingehen. Der hierfür erforderliche und mittlerweile weitläufigste Gebrauch des Gamings bedeutet das Spielen von interaktiven Games (Gl.) auf dafür konzipierten

---

<sup>25</sup> vgl. Schnabel, Susanne: WDR: Neue Studie: Junge Männer besonders häufig spielsüchtig (2016), 24.07.2018 (Anlage 21).

<sup>26</sup> vgl. Gluck, Samantha: Healtyplace: Psychology of Gambling: Why do People Gamble? (2016), 25.07.2018 (Anlage 22).

<sup>27</sup> vgl. Bursik, Michael: Haufe: Gamification schafft Change, der Spaß macht! (2018), 11.09.2018 (Anlage 23).

<sup>28</sup> vgl. Bendel, Oliver: Gabler: Definition Gamification (2018), 26.07.2018 (Anlage 24).

<sup>29</sup> vgl. Jacobsen, Jens: Usabilityblog: Nutzer motivieren oder manipulieren – Gamification (14.09.2016), 03.09.2018 (Anlage 25).

<sup>30</sup> vgl. Pieniazek, Johanna: Digitaler Mittelstand: Spielend zum Erfolg: 5 Enterprise Gamification-Beispiele (2015), 25.07.2018 (Anlage 26).

<sup>31</sup> vgl. Reinhardt, Anja: Motivation und Manipulation im Alltag (2014), 25.07.2018 (Anlage 27).



Konsolen<sup>32</sup>. Darunter werden Spielekonsolen wie Computer oder mobile Konsolen, mit einem Bildschirm zur Darstellung der computeranimierten Grafiken verstanden. Diese Grafiken werden durch die Handlungen des Gamers manipuliert und verändert<sup>33</sup>. Seit der Entwicklung des ersten Videospiele „Tennis for Two“ von William Higinbotham (dem Mann, welcher auch die erste Atombombe erfand) im Jahr 1958<sup>34</sup> folgten in den letzten 60 Jahren eine unzählbare Summe an Games über verschiedenste Genres (Gl.) auf ständig neu entwickelten Konsolen. Im Jahr 2013 wurde der Oculus Rift, geläufig unter der Bezeichnung VR (Virtual Reality) vorgestellt. Diese Technologie wird im automobilen Segment bislang primär für die Bereiche ‚Engineering & Construction‘<sup>35</sup>, sowie ‚Marketing & Sales‘<sup>36</sup> verwendet. Tatsächlich ist eine Vielzahl von Autoherstellern mittlerweile in den Gaming-Markt eingestiegen.<sup>37</sup> Das Engagement geht hierbei über reine Marketingkampagnen und Sponsoringmaßnahmen hinaus, vielmehr arbeiten Unternehmen wie die Daimler AG oder Porsche bereits an eigenen Simulatoren<sup>38</sup> (Abb. 3) und weiteren Prototypen.

---

<sup>32</sup> Übersetzung des Verfassers: any of various interactive games played using a specialized electronic gaming device or a computer or mobile device and a television or other display screen, along with a means to control graphic images.

<sup>33</sup> vgl. Plarium: The first Video Game (2018), 26.07.2018 (Anlage 28).

<sup>34</sup> vgl. Plarium: The first Video Game (2018), 26.07.2018 (Anlage 28).

<sup>35</sup> vgl. Lucas, Tobias: accenture; BVDW: Virtual and Augmented Reality in Automotive (07.12.2017), 04.09.2018 (Anlage 29). S. 6.

<sup>36</sup> vgl. Lucas, Tobias: accenture; BVDW: Virtual and Augmented Reality in Automotive (07.12.2017), 04.09.2018 (Anlage 29). S. 25.

<sup>37</sup> vgl. Plarium: The first Video Game (2018), 26.07.2018 (Anlage 28).

<sup>38</sup> vgl. Vischers: Porsche Racing Simulator (2018), 04.09.2018 (Anlage 30).

Abbildung 3: Erstes Videospiel  
"Tennis for Two", 1958<sup>40</sup>



Abbildung 4: VR-Racing Simulator<sup>39</sup>



Zusammenfassend ist festzuhalten, dass das hierunter verstandene Gaming ausschließlich reinen Unterhaltungszwecken dient. In diesem Bereich überschneiden sich allerdings oftmals auch Elemente der beiden anderen Bereiche in das Gaming mit ein. Gamification wird vor allem durch ideologische und politische Werte eingebracht<sup>41</sup>. Gambling hingegen wird durch das Erschließen neuer Monetarisierungsmöglichkeiten einbezogen. Gerade das Einschleichen des Glücksspiels durch Lootboxen, eine heutzutage übliche Einbringung von Glücksspiel in Games, verursachte jüngst einen großen Aufschrei in der Presse und Politik<sup>42,43,44,45,46</sup>. Einzelne Events machten der Politik schmerzlich bewusst wie unerschlossen das neomodische Rechtsfeld des Gamings noch ist. Dazu später aber mehr.

<sup>39</sup> Quelle: eigene Fotografie (2018) (Abbildung 4)

<sup>40</sup> Quelle: Plarium: The first Video Game (2018), 26.07.2018 (Abbildung 3).

<sup>41</sup> vgl. Kreienbrink, Matthias: Zeit Online: Das kapitalistischste Medium (2017), 26.07.2018 (Anlage 31).

<sup>42</sup> vgl. Tugendhat, Tim: Spektrum: Sind Lootboxen Glücksspiel? (09.06.2018), 08.08.2018 (Anlage 32).

<sup>43</sup> vgl. Wilhelm, Zsolt: derStandard.de: Lootboxen: Die Glücksspielfalle, die alle überrumpelt hat (06.12.2017), 03.09.2018 (Anlage 33).

<sup>44</sup> vgl. Mattgey, Rupert: Chip: Lootboxen sind Glücksspiel: Jetzt sollen sie europaweit verboten werden (22.11.2017), 03.09.2018 (Anlage 34).

<sup>45</sup> vgl. nordbayern.de: Ärger um Star Wars - Battlefront 2: Wie EA die Spieler abzockt (16.11.2017), 03.09.2018 (Anlage 35).

<sup>46</sup> vgl. Herbig, Daniel: Heise: Belgien stuft Lootboxen in FIFA 18, Overwatch und CS:GO als Glücksspiel ein (2018), 26.07.2018 (Anlage 36).

## 2.2 Definition eSport

Der eSport findet seinen Ursprung im zuletzt beschriebenen Gamings. Nach der Rechtsanwaltskanzlei „Lentze Stopper Rechtsanwälte“ – eine auf Sportrecht spezialisierte Kanzlei – bezeichnet der eSport „den Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computer- oder Videospiele unterschiedlicher Genres“<sup>47</sup>. Der im Februar 2018 gegründete eSport Bund Deutschland (ESBD) hat ihn in seiner Satzung folgendermaßen festgehalten: „eSport [...] ist das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“<sup>48</sup>. Aufgrund der Tatsache, dass es sich beim eSport um ein relativ junges Geschäftsfeld handelt, gibt es derzeit noch keine einheitliche Definition dieses Phänomens<sup>49</sup>. In der Praxis kristallisieren sich aus dem Gamingbereich einzelne Spieltitel heraus, welche (zumeist von der Community (Gl.) und den Clans (Gl.)) als „eSports-Ready“ eingestuft werden<sup>50</sup>. Auf die dafür erforderlichen Kriterien (laufende Updates, wechselnde Meta<sup>51</sup> (Gl.), etc.) werde ich bei dieser Arbeit aufgrund des Umfangs nicht näher eingehen. Gamingtitel mit dieser Einstufung wandeln sich im eSport fortan in eine „Sportdisziplin“<sup>52</sup>. Die Entwicklung der verschiedenen eSport-Disziplinen ist bislang zu großen Teilen von den Publishern (Gl.) und Sponsoren abhängig. Auch hierauf werde ich im weiteren Verlauf der Bachelorarbeit näher eingehen.

Zusammenfassend anhand der Gemeinsamkeiten der etlichen Definitionsversuche und der bisherigen Entwicklung des eSport ist folgendes für den Verlauf dieser Thesis und dem ‚state of the art‘ (Gl.) simplifiziert festzuhalten:

---

<sup>47</sup> vgl. Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian: SpuRT: Ist E-Sport "echter" Sport? (2016), 03.09.2018 (Anlage 18).

<sup>48</sup> vgl. ESBD: Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V. (beschlossen durch die Gründungsversammlung am 26. November 2017), 03.09.2018 (Anlage 37).

<sup>49</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>50</sup> vgl. Corking, Graham: Elecsपो: 5 Games with huge eSports potential in 2018 (2018), 26.07.2018 (Anlage 38).

<sup>51</sup> vgl. League of Legends: Breaking the Meta (2014), 04.09.2018 (Anlage 39).

<sup>52</sup> vgl. Matuschak, Darius: Gamona: eSport erklärt Teil 1: Die Disziplinen (16.06.2017), 28.07.2018 (Anlage 40).

Der eSport beschreibt einen wettbewerbsmäßigen, digital ausgetragenen Wettkampf zwischen Einzelpersonen oder Teams in verschiedenen Games – genannt Disziplinen. Im Gegensatz zum Entertainment (Gl.) beim Gaming steht der kompetitive Wettbewerb im Vordergrund.

### **2.3 Die Evolution des eSport**

Der vermeintlich erste eSports-Titel, der einem in den Sinn kommt, ist das besagte erste Videospiele „Tennis for Two“. An für sich wäre dieser Ansatz, verglichen mit der soeben aufgestellten Definition des eSport auch korrekt, würde man dem kompetitiven Charakter des eSport eine geringere Bedeutung einräumen. Bereits hier lässt sich feststellen, dass die Grenzen zwischen Gaming und eSport viel zu gering sind um eine allgemeine Abgrenzung zu ermöglichen. Für diese Bachelorthesis jedoch lässt sich eine klare Grenze ziehen. Primäres Ziel der Thesis ist eine Feststellung, ob es sich beim eSport um eine anzuerkennende Sportart handelt und damit der Anspruch auf v.a. rechtliche Subventionen besteht. In jedem Falle wird sich für den gesamten Verlauf der Thesis, durchwegs konkret auf den Profisport bezogen. Um bei der umfangreichen Historie des eSport jedoch nicht zu weit auszuschweifen, werde ich hier nur auf die wichtigsten Geschehnisse und Errungenschaften bis zum heutigen Tage im Schnelldurchlauf eingehen.

Die Ursprünge des Massenphänomens eSport begannen im digital und technologisch ohnehin als Vorreiter bekannten Südkorea. Im Oktober 2014 verfasste die New York Times einen zusammenfassenden Artikel über den eSport in Südkorea<sup>53</sup>. Die südkoreanische Regierung fasste in den späten 90er Jahren durch die bestehende Wirtschaftskrise das Regierungsziel, die staatliche Politik voll auf den Ausbau von Breitband und Glasfaserkabeln für eine verbesserte Infrastruktur der Telekommunikation und des Internets auszurichten, so Paul Mozur. Bis 2000 etablierte sich bereits eine beträchtliche Gemeinschaft aus Gamern in den überall errichteten sog. PC-

---

<sup>53</sup> vgl. Mozur, Paul: New York Times: For South Korea, E-Sports Is National Pastime (19.10.2014), 03.09.2018 (Anlage 41).

Bangs (Gl.). Ergänzend zu der rapide wachsenden Anzahl an Gamern reagierte die Regierung mit dem Einführen der Korean E-Sports Association<sup>54</sup>, welche fortan den eSport in Südkorea kontrollierte. Ferner handelte die Regierung mit der Einführung von Importzöllen bei Spielekonsolen<sup>55</sup>. Zu der neu eingeführten eSport-Infrastruktur wurden einige TV-Sender eingespeist, die fortan Tag und Nacht ausschließlich eSport ausstrahlten<sup>56</sup>. Durch die staatliche Förderung und Regulierung wurde der eSport schnell zum „Nationalsport“ und Mainstream (Gl.). Die vielen Investments und Unterstützungen des Publishers „Blizzard“ sorgten dafür, dass das 1998 veröffentlichte Videospiel Starcraft durch die Decke schoss. Bereits im Jahr 2004 lockte das jährliche Starcraft-Finale 100.000 Fans in das Stadion in Busan, Korea. Seitdem wächst der eSport jährlich im höher zweistelligen Prozentbereich<sup>57</sup>. Mit zunehmender Professionalisierung der eSport-Titel und einer kontinuierlich wachsenden Zielgruppe folgten viele Staaten dem koreanischen Leitbild und beschlossen eigene staatliche Förderungen. Im europäischen Raum bündelten sich verschiedene Interessengruppen zuerst zu nationalen ‚LAN-Parties‘ und entwickelten sich zusammen mit den Veranstaltern der eSport-Titel (zu Beginn meist die Entwicklerstudios) zu professionellen Mannschaften. Verwaltet wurden und werden die meisten Mannschaften durch lang existierende Gaming-Clans<sup>58</sup> oder durch Sportvereine, die in den eSport einsteigen<sup>59</sup>. Heute kontrollieren und steuern wenige Unternehmen wie die KeSPA und die ESL in Zusammenarbeit mit den Entwicklern und Publishern den eSport weltweit.

---

<sup>54</sup> vgl. Crunchbase: Korean eSports Association 10.09.2018 (Anlage 42).

<sup>55</sup> vgl. Woll, John: WinFuture: Zoll auf Technik-Produkte (03.07.2016), 10.09.2018 (Anlage 43).

<sup>56</sup> vgl. Summoners-Inn: Europäischer Fernsehsender nur für E-Sport! (29.04.2016), 04.09.2018 (Anlage 44).

<sup>57</sup> vgl. Statista: eSports market revenue worldwide (2018), 08.08.2018 (Anlage 45).

<sup>58</sup> vgl. hltv: FaZe Clan (09.08.2018), 09.08.2018 (Anlage 46).

<sup>59</sup> vgl. Sport1: Auch Werder steigt in eSports ein (2018), 28.07.2018 (Anlage 47).

## 2.4 Analogiesportart Fußball

Als Analogie eines bereits etablierten Sports, der in Deutschland und auch global am häufigsten geübt wird, dient für die vorliegende Thesis der Breitensport Fußball. Nach Statista zählte der Sport im Jahr 2017 14 Millionen aktive Spieler in Deutschland ab einem Alter von 14 Jahren<sup>60</sup>. Dem stehen ca. 29 Millionen Gamer entgegen<sup>61</sup>. Über die genaue Vergleichbarkeit dieser beiden Zahlen kann jedoch keine wirkliche Aussage getroffen werden, da das Kriterium „gelegentlich“ nicht genauer definiert wurde. Unbeschadet der nicht vergleichbar übereinstimmenden Spielerzahlen lässt sich der Fußball tatsächlich sehr gut mit dem eSport vergleichen. Zusätzlich gibt es im eSport bereits heute eine eigene Fußball-Disziplin. Mittlerweile sind bei der Fußballsimulationsspielreihe FIFA 10 (Videospiel, nicht der Dachverband des internationalen Fußballs) der 18 etablierten Bundesligavereine beigetreten und haben ihre eigenen eSport-Abteilungen gegründet, darunter auch der VfB Stuttgart<sup>62,63</sup>.

Beide Tätigkeiten sind aufgeteilt in verschiedene Ligensysteme vom Amateur- bis hin zum Profisport. Beim Fußball besteht ein etabliertes Ligensystem von der Amateur- bis hin zur Bundesliga auf nationaler Ebene<sup>64</sup>. Weiter gibt es ein von der FIFA geleitetes internationales System welches im 4-Jahresrhythmus das wohl weltbekannteste Ballsportevent, die Fußball Weltmeisterschaft, veranstaltet<sup>65</sup>. Beim eSport gelten ähnliche Strukturen. Der Amateurbereich wird Stand heute primär über kleinere Turniere einzelner Sponsoren abgedeckt<sup>66</sup>. Hierzu gehören vorerst auch besagte Wettkämpfe in FIFA. Es gibt bereits heute bestehende Kooperationen zur gemeinsamen Veranstaltung von Fußball eSport-Turnieren zwischen dem Fußballverband und dem ESBD<sup>67</sup>. Der größte

---

<sup>60</sup> vgl. Statista: Spielhäufigkeit von Fußball in der Freizeit (2018), 28.07.2018 (Anlage 48).

<sup>61</sup> vgl. Statista: Anzahl der Computerspieler in verschiedenen Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2018 (2018), 28.07.2018 (Anlage 49).

<sup>62</sup> . vgl. ran: Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv (2018), 28.07.2018 (Anlage 50).

<sup>63</sup> vgl. Sport1: Auch Werder steigt in eSports ein (2018), 28.07.2018 (Anlage 47).

<sup>64</sup> vgl. Deutscher Fussball-Bund: Ligen Männer (2018), 28.07.2018 (Anlage 51).

<sup>65</sup> vgl. FIFA: FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2018 (2018), 28.07.2018 (Anlage 52).

<sup>66</sup> vgl. Mittweg, Cristian: eSport Kicker: Die untypische Entwicklung des eSports (2017), 28.07.2018 (Anlage 53).

<sup>67</sup> vgl. Sport1: eSports-Turnier für Amateur-Klubs (2018), 28.07.2018 (Anlage 54).

Unterschied zwischen dem Ball- und dem elektronischen Sport liegt im Amateurbereich darin, dass es im eSport noch keine etablierten Abläufe von Events gibt und oftmals kein richtiges Management dahinter steht. Diese Aussage kommt primär aus den eigenen Reihen des digitalen Wettstreits, wie zum Beispiel von dem ehemaligen eSport-Profispieler Steven Wang<sup>68</sup>. Im Profibereich hingegen hat sich in den letzten Jahren sehr viel getan. Mittlerweile gibt es in einigen Disziplinen bereits eingeführte Franchise-Systeme<sup>69</sup>, welche dadurch für den „Profisport“ lukrative Monetarisierungsmöglichkeiten bieten können. Schon heute werden einzelne Team-Spots (Gl.) für zweistellige Millionenbeträge vergeben<sup>70</sup>. Generell steht, vergleichbar mit dem Dachverband des Fußballs (FIFA), die Electronic Sports League (ESL) über dem professionellem eSport<sup>71</sup>. Abgesehen von den Ligen und Turnieren im Amateur- und Profibereich, den bestehenden Kooperationen und den teils aufeinander aufbauenden Spielen gibt es weitere Gemeinsamkeiten zwischen Fußball und eSport. Kongruent zum hobby- und freizeitmäßigen „kicken“ steht das anfangs beschriebene Gaming. In beiden Fällen handelt es sich beim Spielen um reine Freizeitbeschäftigung zum Zeitvertreib und zu Unterhaltungszwecken. Auch wenn einige Fußballspieler dies mit Sicherheit auch mit gesundheitlichen Gründen verbinden<sup>72</sup>, ist der ausschlaggebende Faktor das Miteinander und das Stärken des sozialen Umfelds<sup>73</sup>. Dieselben Faktoren spielen auch beim Gaming eine ständig zunehmende Rolle<sup>74</sup>. Ob und inwieweit sich Gaming auf die Gesundheit auswirkt wird später noch geprüft und festgestellt.

---

<sup>68</sup> vgl. Wang, Stephen: Medium: Übers.: Warum Amateur-Ligen im eSport schlecht sind (2017), 28.07.2018 (Anlage 55).

<sup>69</sup> vgl. Kurt Badenhausen: Forbes: Esports Leagues Set To Level Up With Permanent Franchises (2017), 28.07.2018 (Anlage 56).

<sup>70</sup> vgl. Carpenter, Nicole: Dotesports: Report: New England Patriots and Miami Dolphins owners purchase first two Overwatch League slots (2017), 28.07.2018 (Anlage 57).

<sup>71</sup> vgl. Esportsbusiness: Electronic Sports League (ESL) (2017), 28.07.2018 (Anlage 58).

<sup>72</sup> vgl. Deutscher Fussball-Bund: Gesundheit (2018), 28.07.2018 (Anlage 59).

<sup>73</sup> vgl. Fussballtraining.de: Die gesellschaftliche Bedeutung des Fußballsports im Kleinen (2013), 28.07.2018 (Anlage 60).

<sup>74</sup> vgl. Spielbar.de: Kultur & Gesellschaft (2017), 28.07.2018 (Anlage 61).

Letztendlich stehen als größte mentale Hürde zwischen eSport und dem Fußball die Vorurteile, dass sich der Fußball in erster Linie physischer Aktivität bedient, der eSport hingegen allerhöchstens psychischer Leistungsfähigkeit. Der Sportpsychologe Thorsten Loch beschreibt seinen eigenen Gedankenwandel von der vorurteilbehafteten Anschauung zu einer „Erleuchtung“ beim eSport<sup>75</sup>. Über die Erörterung der Daseinsberechtigung der Vorurteile gegen den eSport verweise ich auch hier auf ein späteres Kapitel der Thesis, 4.3.3. Für jetzt wird die Vergleichbarkeit der beiden Tätigkeiten anhand der eben beschriebenen Ähnlichkeiten vorausgesetzt. Zwar gibt es auch andere Sportarten die als Analogie in Betracht kämen (z. B. Schach wegen dem mentalen Anspruch, Motorsport aufgrund der technischen Geräte), allerdings weist der Fußball unter Abwägung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede wider Erwarten viele Ähnlichkeiten zum eSport auf. Auch allein durch den hohen Grad an Bekanntheit des Fußballs, sowie der Tatsache, dass sich jeder der Begrifflichkeiten wie FIFA, DFB, oder Bundesliga bewusst ist. Im Laufe dieser Arbeit werde ich einige Vergleiche zur Analogiesportart nennen. Es macht somit vom Gesichtspunkt der allgemeinen Verständlichkeit nur Sinn, eine allseits bekannte Sportart zu wählen.

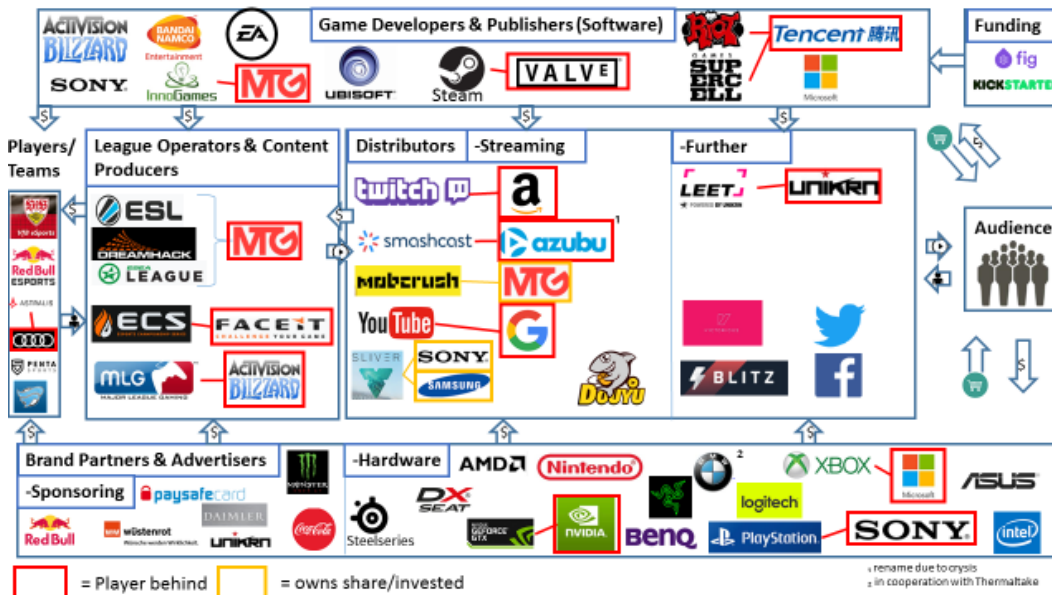
---

<sup>75</sup> vgl. Loch, Thorsten: die-sportpsychologen.de: eSport und die Sportpsychologie (26.04.2017), 03.09.2018 (Anlage 62).



## 2.5 eSport-Ökosystem heute

Abbildung 5 eSport-Ökosystem<sup>76</sup>



Bei einer meiner Tätigkeiten bei der Daimler AG im Herbst 2017 handelte es sich um das Entwickeln einer Gesamtübersicht über das komplette eSport-Ökosystem. Ziel der Übersicht war zum einen, den diffizilen, vielseitigen Markt kompakt und für jedermann verständlich darzustellen. Der zweite - und deutlich wichtigere Zweck der ‚Map‘ war das herausfiltern, welche Unternehmen („Big Player“) hinter den einzelnen Brands (Gl.) und Startups die Fäden ziehen. Die Map stellt die größten Markt-Teilnehmer der verschiedenen Marktsegmente dar. Die Verbindungen mit den roten Kästen zweier Unternehmen zeigen das Verhältnis auf, wobei es sich bei dem rot umrahmten Unternehmen um den Eigentümer der verbundenen Firma handelt. Diese gesamtheitliche eSport-Struktur veranschaulicht die zahlreichen Überschneidungen verschiedener Marktsegmente (markiert als Pfeile zwischen den Segmenten). Beispielsweise stehen die Ligasystem-Veranstalter unter dem Einfluss von Sponsoren, den Spielentwicklern bzw. Publishern, sowie den Content-Verteilern (Presse, Influencer, Streaminganbieter) und den einzelnen eSport-Clans. Diese Karte soll für diese Arbeit jedoch nur den Aufbau des eSport-Marktes für das allgemeine

<sup>76</sup> Quelle: Eigene Darstellung, 2018 (Abbildung 5)

Verständnis darstellen, die genauen Daten wie Marktgröße, Umsatz, usw. sind für die Thesis irrelevant.

Aufgrund der mangelnden gemeinnützigen Infrastruktur (eSport wurde noch nicht anerkannt und gilt somit nicht als gemeinnützig) und der Tatsache, dass es sich beim eSport im Gegensatz zu den traditionellen Sportarten um eine Form der Dominanz und Kontrolle des Publishers handelt (dazu mehr unter 4.1.1) steht der eSport Stand heute unter quasi keiner staatlichen Kontrolle. Lediglich Korea, die besagten Vorreiter im eSport, hat bereits erste Schritte zur In-Schach-Haltung des rapide wachsenden, unabhängigen Gaming-Marktsegments gemacht. Hierunter fällt beispielsweise das sog. „Cinderella Law“<sup>77</sup>. Dieses 2011 in Korea eingeführte Gesetz verbietet das Besuchen von Game-Webseiten für unter 16-Jährige ab Mitternacht. Immer wieder gehen grausame Schlagzeilen in Korea einher, wie das Verhungern eines Kindes, da die Eltern ihr virtuelles Kind im Internet großzogen, und das Eigene tatsächlich schlichtweg vergaßen<sup>78</sup>. Zweck dieses Gesetz war zwar weniger die Eindämmung des Einflusses der Videospieleindustrie, sondern die Bekämpfung der hohen Internetabhängigkeit der koreanischen Jugend (~12,4%)<sup>79</sup> und eine Antwort auf Schlagzeilen wie obere, jedoch zeigt das Gesetz, dass sich die Koreanische Führungsetage bereits ausgiebig mit dem Gaming beschäftigt. Der eSport-Markt als solcher jedoch befindet sich bislang nahezu unangetastet von staatlicher Handhabe.

## **3. Wofür bedarf es der Anerkennung?**

### **3.1 emotionale Gründe**

---

<sup>77</sup> vgl. Lee, Jiyeon: CNN: South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers (2011), 06.08.2018 (Anlage 63).

<sup>78</sup> vgl. Tran, Mark: The Guardian: Girl starved to death while parents raised virtual child in online game (05.03.2010), 26.08.2018 (Anlage 64).

<sup>79</sup> vgl. Jongho Heo/Juhwan Oh/S. V. Subramanian u.a.: US National Library of Medicine: Addictive Internet Use among Korean Adolescents: A National Survey (05.02.2014), 03.09.2018 (Anlage 65).

Abbildung 6: Maslowsche Bedürfnispyramide, 1954<sup>80</sup>

Der ewige Kampf um Anerkennung im Sport – schon immer spielte der Wettstreit und der Kampf um Sieg oder Niederlage eine maßgebliche emotionale Rolle. Von Marathonläufern, über Fußballspieler bis hin zu Dart- und Schachspielern geht es zu einem großen Teil um das Streben nach Wertschätzung<sup>81</sup>. Die fünfte Abbildung zeigt ein Stufenmodell der menschlichen Motivationen. Nach dem US-amerikanischen Psychologen Abraham Maslow ist der Mensch so gestrickt, dass er von Stufe zu Stufe seiner Pyramide verschiedene Schritte zur letztendlichen Lebenserfüllung durchschreitet. Während es sich bei den unteren um existenzielle, überlebensnotwendige Bedürfnisse handelt (=Defizitbedürfnisse) geht es bei den oberen Ebenen um sogenannte Wachstumsbedürfnisse (=höhere Bedürfnisse). Diese treten erst dann auf, wenn die Defizitbedürfnisse erfüllt sind und sorgen für Zufriedenheit und Glück eines Individuums. Zu den höheren Bedürfnissen nach Maslow stellt auf 4. Ebene eben diese Anerkennung und Wertschätzung einen wichtigen Meilenstein auf dem Weg zur Zufriedenheit und Selbstverwirklichung dar. Gerade im Sport spielt diese Bedürfnisebene eine grundlegende Rolle. Die Sport Mental Akademie geht sogar so weit, dass nach ihrer Ansicht Wertschätzung und Zufriedenheit des Teams über den Erfolg entscheidet<sup>82</sup>.

<sup>80</sup> Quelle: Maslow, Abraham: Abraham Maslow Bedürfnispyramide (2013), 31.07.2018 (Anlage 66) (Abbildung 6).

<sup>81</sup> vgl. Jähnert, Hannes: Hannes Jaehnert.de: Anerkennung und Wertschätzung: Was ist das und was bringt das? (2012), 31.07.2018 (Anlage 67).

<sup>82</sup> vgl. Sport Mental Akademie: Wertschätzung im Team (2016), 31.07.2018 (Anlage 68).

Sicher ist zumindest, dass sowohl die Team-interne (Gemeinschaftsgefühl, Vertrauen) als auch die externe Wertschätzung (Fankurve, Jubelrufe, beiwohnende Eltern) eine nicht unerhebliche Rolle auf die Leistung des Sportlers hat<sup>83</sup>. Da sich der Schwerpunkt dieser Thesis jedoch vorrangig mit der rechtlichen, sowie politischen Anerkennung des eSport beschäftigt, wird hierauf nicht weiter eingegangen.

## **3.2 rechtliche Ursachen**

### **3.2.1 wirtschaftliche Bedeutung**

#### **3.2.1.1 Gemeinnützigkeit/Steuererlass**

Die mit Abstand bedeutendsten Ziele auf dem Wege der Anerkennung sind die rechtlichen Auswirkungen durch den Eintritt des eSport als offizielle, staatlich anerkannte Sportart. Folge dieser Anerkennung wäre zwangsläufig – falls man nicht ohnehin bereits davon ausgehen kann – eine Professionalisierung des eSport im deutschen Raum<sup>84</sup>. Diese „bedeutet im engeren Sinn den Prozess der Entwicklung einer Berufsgruppe in Richtung einer Profession, d.h. einer Berufsgruppe mit einer gewissen Autonomie in der Leistungskontrolle.“, so MieG. Weiter bedeute die Professionalisierung „den Übergang von Tätigkeiten zu bezahlter Arbeit“. MieG möchte damit ausdrücken, dass im Zuge der Professionalisierung auch wirtschaftliche Absichten ergänzt werden. Es geht nicht mehr um reine Freizeitbeschäftigung, sondern vielmehr um das Erschließen von neuen beruflichen Möglichkeiten.

Im Beruf wiederum spielen die finanziellen Anreize eine maßgebliche Rolle. Die Anerkennung eSports wäre deshalb für viele zu großen Teilen allein finanziell ausschlaggebend für die Laufbahnentscheidung. Durch die Eingruppierung des eSport als offizielle deutsche Sportart würden für die Vereine und einzelnen Personen unter anderem steuerrechtliche Vorteile

---

<sup>83</sup> vgl. Dalipi, Sebastian: Conwide: Wertschätzung versus Leistungsorientierung (02.04.2014), 31.07.2018 (Anlage 69).

<sup>84</sup> vgl. MieG, H./Rauner, F.: Handbuch Berufsbildungsforschung (2005), 06.08.2018 (Anlage 70).; vgl. Peter Kalkowski: Zur Klärung der Begriffe „Beruflichkeit und Professionalisierung“ 06.08.2017 (Anlage 71).

entstehen. Mit diesen Vorteilen hat sich bereits der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) auseinandergesetzt. Am 10.05.2016 beantragte die Piratenfraktion im Berliner Abgeordnetenhaus die „Anerkennung eSport – Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene“<sup>85</sup>. Den Antrag begründete die Partei unter anderem damit, dass der eSport in Deutschland bereits eine ausgeprägte Rolle eingenommen hätte. Köln und Berlin wären bereits jetzt (Stand: Mai 2016) die eSport-Zentren Europas. Auch sieht die Fraktion in der Anerkennung eine politische Entscheidung um ein Statement (Gl.) nach außen zu vertreten. Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit würde steuerrechtliche Vorteile mit sich bringen und auch die Türen für eine effektive Jugendarbeit in den verschiedenen eSport-Disziplinen öffnen. Es würden weiter Möglichkeiten für die Anerkennung von ehrenamtlicher Arbeit und eine „feste gesellschaftliche Integration der Sportart in das Gemeinwesen“ geschaffen. Ferner versprachen sich die Piraten eine „Demokratisierung“ der unter 2.4 bereits angesprochenen Kontrolle der Publisher: „Die [...] Organisierung [...] als Vereins- und Verbandswesen wird durch die in Aussicht gestellten steuerlichen Vorteile zu einer Demokratisierung des bisher sehr entwickler- und veranstalterdominierten sportlichen Ablaufs führen. Standards der Disziplinen und der sportlichen Rahmenbedingungen lassen sich, wo sie zum Unmut vieler Teams bisher in einigen Fällen unwürdige Bedingungen boten, dann auf Augenhöhe vereinbaren.“

Auf diesen Antrag hin erarbeitete das BIU eine Stellungnahme aus, welche am 26.05.2016 veröffentlicht wurde<sup>86</sup>. In der Stellungnahme bezog sich das Institut unter anderem auf die aktuelle Rolle des eSport in Deutschland. Er genieße dort zwar bereits großes Interesse, jedoch gebe es weiterhin zahlreiche wachstumshindernde Probleme. Hauptursache dafür wäre die fehlende Anerkennung des eSport. Das BIU sieht die steuerrechtliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit als zentrales Gut für die Stärkung des

---

<sup>85</sup> vgl. Anerkennung von eSport – Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene (10.05.2016), 10.09.2018 (Anlage 72).

<sup>86</sup> vgl. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware: Stellungnahme (26.05.2016), 06.08.2018 (Anlage 73).

eSport. Eine anerkannte Gemeinnützigkeit i.S.d. §52 Abs. 2 Nr. 21 der Abgabenordnung<sup>87</sup> würde die Befreiung der Körperschaftsteuer nach §5 Abs. 1 Nr. 9 des KStG<sup>88</sup>, der Gewerbesteuer gemäß §3 Nr. 6 GewStG<sup>89</sup> sowie der Grundsteuer nach §3 Absatz 1 Nr. 3b GrStG<sup>90</sup> mit sich bringen. Weiter könnten durch die Anerkennung auch die eSport-Events als sportliche Veranstaltungen steuerlich vergünstigt werden. Nach §67a Abs. 1 der Abgabenordnung<sup>91</sup> sind Sportveranstaltungen ein Zweckbetrieb, insoweit die Einnahmen inklusive der Umsatzsteuer 45.000 € im Jahr nicht übersteigen. Dieses Limit ist zwar bei einer Vielzahl der größeren eSport-Veranstalter bereits mit einem Event überschritten, jedoch ist Sinn und Zweck des Gesetzesauszugs ohnehin nicht die Unterstützung der gewinnorientierten Eventagenturen, sondern vielmehr die Förderung der Verein-Engagements. Ich selbst zähle zu meinem Bekanntenkreis einige Mitglieder von eSport-Vereinen, die regelmäßig kleinere Events wie LAN-Parties veranstalten und über derartige Entlastungen nur allzu froh wären. Diese Steuerbefreiungen würden dann zwar dem staatlichen Haushalt fehlen, jedoch über einen mittelfristigen Zeitraum zumindest anteilig über Vereinseintragungen o.Ä. zurückfließen. Das durch die Befreiungen freiwerdende Kapital würde eine Vielzahl der Clans dazu führen, diese Einsparungen in die Stärkung des eSports zu reinvestieren.

---

<sup>87</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>88</sup> Körperschaftsteuergesetz (KStG) In der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Oktober 2002 (BGBl. I S. 4144) Zuletzt geändert durch Artikel 5 des Gesetzes vom 18. Juli 2017 (BGBl. I S. 2730). Bundesrepublik Deutschland 06.08.2018.

<sup>89</sup> Gewerbesteuergesetz In der Fassung der Bekanntmachung vom 15.10.2002 (BGBl. I S. 4167) zuletzt geändert durch Gesetz vom 27.06.2017 (BGBl. I S. 2074) m.W.v. 05.07.2017. Bundesrepublik Deutschland 08.06.2018.

<sup>90</sup> Grundsteuergesetz Gesetz vom 07.08.1973 (BGBl. I S. 965) zuletzt geändert durch Gesetz vom 19.12.2008 (BGBl. I S. 2794) m.W.v. 01.01.2008 (rückwirkend). Bundesrepublik Deutschland 06.08.2018.

<sup>91</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

### 3.2.1.2 Sportförderung

Eines meiner Vertiefungspraktika des Studiums absolvierte ich bei der Gemeindeverwaltung Bondorf. Bei einer meiner Tätigkeiten handelte es sich um die kommunale Sportler- und Vereinsförderung für 2018. Jeder in Bondorf ansässige Verein erhielt eine beträchtliche finanzielle Unterstützung sowie Danksagungen im Namen des Bürgermeisters für die ehrenamtliche Tätigkeit. Diese Förderung kam (natürlich) nur den eingetragenen Vereinen zu Gute. Die staatliche Anerkennung des eSport hätte selbst auf kommunaler Ebene somit nicht nur finanzielle Auswirkungen durch die Sportförderung, vielmehr spiegelt die Förderung auch eine gesellschaftliche Akzeptanz wieder. In einer Ausarbeitung des deutschen Bundestags vom 25.03.2010 nimmt der Fachbereich Kultur, Medien und Sport Stellung zur Sportförderung in ganz Deutschland<sup>92</sup>. So beschreibt das Referat in einem gesonderten Punkt zuerst den Aufbau der Sportförderung in Baden-Württemberg<sup>93</sup>. So wird seit Mai 2000 der Sport in der Landesverfassung<sup>94</sup> mit aufgeführt. Artikel 3c Abs. 1 der Verfassung besagt „Der Staat, die Gemeinden und die Gemeindeverbände fördern den ehrenamtlichen Einsatz für das Gemeinwohl, das kulturelle Leben und den Sport unter Wahrung der Autonomie der Träger.“. Somit obliegt die Sportförderung nicht nur den Kommunen, sondern vielmehr auch dem übergeordneten Staat sowie den etwaigen Gemeindeverbänden. Es gibt ferner mehrere Fördertöpfe, aus denen die Vereine Liquidität schöpfen könnten. Nach dem Bundestag können jedoch nur „der Landessportverband Baden-Württemberg, Sportbünde, Sportfachverbände und Sportvereine, sofern die Gemeinnützigkeit besteht.“ die Gelder abrufen. Dies bedeutet für den eSport, dass derartige Fördermittel bis dato nicht für die eigene Sache akquiriert werden können. Hierfür ist eine finanzrechtliche

---

<sup>92</sup> vgl. Deutscher Bundestag: Sportförderung in Deutschland (25.03.2010), 10.09.2018 (Anlage 74).

<sup>93</sup> vgl. Deutscher Bundestag: Sportförderung in Deutschland (25.03.2010), 10.09.2018 (Anlage 74).

<sup>94</sup> Verfassung des Landes Baden-Württemberg (LV) vom 11.11.1953, letzte berücksichtigte Änderung am 1. Dezember 2015 (GBl. S. 1030, 1032). Land Baden-Württemberg.

Anerkennung der Gemeinnützigkeit nach §52 Abs. 2 Ziffer 21 der Abgabenordnung<sup>95</sup> von Nöten. Die Ausarbeitung ist zwar aus dem Jahre 2010, allerdings hat sich seitdem in dieser Hinsicht nichts geändert. Zwingende Voraussetzung hierfür bleibt die Anerkennung der Gemeinnützigkeit, welche im späteren Verlauf noch erläutert wird.

### 3.2.2 Einreise- und Aufenthaltsgenehmigung

Im Januar 2016 kam es in Deutschland erstmalig zu einem medialen Eklat. Zwei der populärsten eSport-Urgesteine schieden aus der europaweiten EU-LCS (europäische eSport-Liga) des eSport-Titels „League of Legends“ aus (Analogie: Championsleague im Fußball)<sup>96</sup>. Der Grund für den Verlust der beiden Spieler war der Ablauf der Aufenthaltsgenehmigung in Deutschland. Die EU-LCS wird seit Jahren in Berlin ausgetragen<sup>97</sup>. Nach deutschem Recht benötigen Ausländer einen Aufenthaltstitel nach §4 Abs. 1 des Gesetzes über den Aufenthalt<sup>98</sup>. Zudem haben EU-Ausländer lediglich den Anspruch auf eine Aufenthaltserlaubnis für 90 Tage in einem Zeitraum von 180 Tagen. Die beiden Profispieler stammten ursprünglich aus Russland und mussten somit nach Ablauf der 90 Tage aus der LCS-Zentrale in Berlin ausreisen. Das fehlende Visum führte bei den beiden Spielern letztendlich zum Rücktritt aus dem kompetitiven Bereich in Europa und glücklicherweise zum Wiedereinstieg in die russische LCL. Das resultierende Durcheinander, welches leicht die berufliche Zukunft beider Spieler hätte ruinieren können, hätte schlichtweg dadurch vermieden werden können, wenn eSport in Deutschland eine anerkannte Sportart wäre. In Deutschland besteht dann ein Anspruch auf Aufenthaltserlaubnis,

---

<sup>95</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>96</sup> vgl. Summoners-Inn: Edward und Diamondprox nicht spielberechtigt! (2016), 08.06.2018 (Anlage 75).

<sup>97</sup> vgl. Riot Games - League of Legends: EU LCS zieht nach Berlin (2014), 08.06.2018 (Anlage 76).

<sup>98</sup> Aufenthaltsgesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 25. Februar 2008 (BGBl. I S. 162), das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 12. Juli 2018 (BGBl. I S. 1147) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.



wenn man eine berufliche Tätigkeit ausübt<sup>99</sup>. Berufssportler und -trainer bedürfen keiner Zustimmung für einen Aufenthaltstitel, insofern nach §22 Nr. 4 c) BeschV „der für die Sportart zuständige deutsche Spitzenverband im Einvernehmen mit dem Deutschen Olympischen Sportbund die sportliche Qualifikation als Berufssportlerin oder Berufssportler oder die fachliche Eignung als Trainerin oder Trainer bestätigt“<sup>100</sup>. Selbiges gilt für Personen, die nach §23 BeschV<sup>101</sup> an der Vorbereitung, Teilnahme, Durchführung und Nachbereitung Internationaler Sportveranstaltungen. Da eSport allerdings noch nicht als Berufsfeld akzeptiert wird, gibt es diesen Anspruch bis dato noch nicht. In der Vergangenheit kam es bereits vielerorts zu derartigen Einreiseproblemen wie auch in den USA<sup>102</sup>. Allerdings haben die Vereinigten Staaten in der Regel schnell auf diese Problematik reagiert und die Anerkennung in den jeweiligen Verfassungen verankert<sup>103</sup>. In den USA gab es bereits eine Vielzahl an Verlustgeschichten und Skandalen bezüglich der Einreisegenehmigungen. In den Vereinigten Staaten dauert ein Visa-Antrag im Regelfall mindestens 3 Wochen. Oftmals benötigen eSport-Teams die Visa jedoch deutlich schneller (aufgrund vieler, kurzlebiger Kaderwechsel). Viele Teams weichen dadurch häufig auf sogenannte „Touristenvisa“ aus<sup>104</sup>. Diese bekommen die Profispieler dann zwar sofort ausgehändigt, die Visa jedoch verbieten ausdrücklich zu arbeiten. Bislang ist diese kritische Lücke noch nicht aufgefallen, stellt jedoch eine bedeutende rechtliche Gefahr für eSportler und deren Clans dar. In Deutschland gehen die Bemühungen der eSport-Veranstalter in Sachen Visum nur mühsam voran. Der Publisher des besagten eSport-

---

<sup>99</sup> vgl. Bundesministerium für Arbeit - Make it Germany: Welche Arten von Visa gibt es? 08.06.2018 (Anlage 77).

<sup>100</sup> Beschäftigungsverordnung vom 6. Juni 2013 (BGBl. I S. 1499), die zuletzt durch Artikel 2 der Verordnung vom 1. August 2017 (BGBl. I S. 3066) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>101</sup> Beschäftigungsverordnung vom 6. Juni 2013 (BGBl. I S. 1499), die zuletzt durch Artikel 2 der Verordnung vom 1. August 2017 (BGBl. I S. 3066) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>102</sup> vgl. Summoners-Inn: Ende des Visa-Dramas bei TDK (2015), 08.06.2018 (Anlage 78).

<sup>103</sup> vgl. Forbes: The U.S. now Recognizes eSports Players As Professional Athletes (2013), 23.07.2018 (Anlage 5).

<sup>104</sup> vgl. Dillon, Matt: Dotesports: An eSports Attorney Reviews The Visa Issues In eSports (2016), 10.09.2018 (Anlage 79).

Titels League of Legends, Riot Games, arbeitet bereits seit längerem an der Beseitigung des Visum-Problems<sup>105</sup>. Sollten weiterhin die Erfolge in dieser Hinsicht ausbleiben, so könnte sich der Entwickler dazu gezwungen fühlen in anliegende EU-Staaten umzuziehen, die eSport bereits als offizielle Sportart anerkannt haben. Am naheliegendsten wäre hier der deutsche Partnerstaat Frankreich.

### 3.2.3 Adäquates Rechtsgebiet

Nach derzeitiger deutscher Rechtsprechung ist für gewerbliche eSport-Veranstalter eine Spielhallenerlaubnis gem. §33i Abs. 1 S. 1 der Gewerbeordnung (GewO) erforderlich<sup>106</sup>. Mit dieser Spielhallenerlaubnis sind viele gravierende Einschränkungen für den eSport verbunden. Beispielsweise ist der Zugang erst ab 18 Jahren möglich. Für die vergleichsweise junge Zielgruppe, die der eSport bislang vorwiegend anspricht, ist das ein wirtschaftliches KO-Kriterium für viele Internetcafés in Deutschland. Während in anderen Ländern mit anderen rechtlichen Rahmenbedingungen wie Korea teilweise über 25.000 Internetcafés im Land betrieben werden<sup>107</sup> bleiben in Deutschland solche Cafés eine Nische<sup>108</sup>. Zu diesem Thema nahm das Bundesverwaltungsgericht mit Urteil vom 09.03.2005 Stellung zu besagter Problematik<sup>109</sup>. Der Leitsatz, den das Gericht während dem Streitfall aufstellte, lautete wie folgt: „Stellt ein Gewerbetreibender in seinen Räumen Computer auf, die sowohl zu Spielzwecken als auch zu anderen Zwecken genutzt werden können, so bedarf er der Spielhallenerlaubnis nach § 33i Abs. 1 Satz 1 GewO, wenn der Schwerpunkt des Betriebs in der Nutzung der Computer zu Spielzwecken liegt“. Inwieweit und ob diese

---

<sup>105</sup> vgl. Summoners-Inn: Edward und Diamondprox nicht spielberechtigt! (2016), 08.06.2018 (Anlage 75).

<sup>106</sup> Gewerbeordnung (GewO) In der Fassung der Bekanntmachung vom 22.2.1999 (BGBl. I S. 202), zuletzt geändert durch Art. 2 Abs. 7 Vergaberechtsmodernisierungsgesetz vom 17.2.2016 (BGBl. I S. 203). Bundesrepublik Deutschland.

<sup>107</sup> vgl. Schnepfen, Anne: Frankfurter Allgemeine Zeitung: Südkorea - Die Krieger des Internets (30.03.2007), 10.09.2018 (Anlage 80).

<sup>108</sup> vgl. Ribnitzky, Simon: Heise: Internetcafés im Zeitalter des Smartphones: Eine Nische, die bleibt (17.10.2015), 08.08.2018 (Anlage 81).

<sup>109</sup> BVerwG, Urteil vom 9.3.2005, 6 C 11.04.

Entscheidung heute noch zeitgemäß ist, lasse ich außen vor. Fest steht jedoch, dass durch die Anerkennung eSports automatisch diese Vorschrift aus dem Anwendungsbereich wegfällt. Mit der Anerkennung würde nämlich aus dem reinen „Spielzweck“ eine gewerbliche, berufliche Tätigkeit entstehen. Da es sich fortan um Sportveranstaltungen handeln würde, wäre man – zumindest im professionellen eSport-Bereich – nicht mehr auf die Spielhallenerlaubnis angewiesen. In der bereits behandelten Stellungnahme des BIU zum Antrag der Piraten vom 26.05.2016 vertritt der Verband unter 4.3 die Ansicht, man müsse bereits vor der Anerkennung die Gewerbeordnung überholen, um derzeitige Einschränkungen zu reduzieren und den eSport dadurch stärker in der deutschen Gesellschaft zu verankern<sup>110</sup>.

#### **4.2.4 Jugendschutz**

Obgleich es auf der professionellen eSport-Schiene derzeit großen Tumult über dessen Anerkennung gibt, müssen sich die Kommunen zumindest vorerst mit der derzeitigen Rechtslage auseinandersetzen. Um eSport und Gaming-Events anzubieten, sei es nun im großen, medial gehypten (Gl.) Turnier-Format, oder in der kleineren LAN-Party Kategorie (Gl.), müssen sich die Veranstalter eine Genehmigung bei der örtlich und sachlich zuständigen Kommune einholen. Dies stellt für die Mitarbeiter der Gemeinden eine kritische Aufgabe dar. Durch die Anträge sind sie dazu gefordert, sich rechtlich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Da es sich beim eSport jedoch um ein stark umstrittenes, rechtlich nahezu unerforschtes Gebiet handelt, treten zwangsläufig viele Kommunen in genehmigungsrechtliche Fallen. Beispielsweise gibt es bislang keine zielführenden Regelungen über die rechtliche Verbindlichkeit der USK-Kennzeichen (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) bei eSport-Titeln. Gesetzlich geregelt ist nur die Kennzeichnung als solche in §14 Abs. 2 des

---

<sup>110</sup> vgl. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware: Stellungnahme (26.05.2016), 06.08.2018 (Anlage 73).

Jugendschutzgesetzes<sup>111</sup>. Fraglich ist, ob die Altersfreigaben, welche für den Verkauf der Spieletitel zu tragen kommen, auch für Zuschauer bei den eSport-Events gelten. Hier gibt es alleine verschiedene Stellungnahmen diverser Anwaltskanzleien. Die auf Videospielrecht und eSport-Recht spezialisierte Onlinekanzlei „Gameslaw“ nahm in einem Bericht zu der USK-Thematik bereits dahingehend Stellung, dass die Kennzeichnung zwar keine rechtliche Verbindlichkeit darstelle, aber generell entsprechende Verstöße nach §28 Abs. 5 JuschG<sup>112</sup> Bußgelder i.H.v. bis zu 50.000 € mit sich führen würden<sup>113</sup>. Dies ist nur ein offener Punkt in Bezug auf die eSport-Veranstaltungen, generell gibt es im Handlungsfeld Jugendschutz viel Angriffsfläche.

Mit diesem, rechtlich noch ‚trüben Gewässer‘, hat sich die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz aus Nordrhein-Westfalen im Dezember 2017 befasst<sup>114</sup>. Generell müssten Veranstalter von öffentlichen eSport-Events die Einhaltung der allgemeinen Jugendschutzvorschriften gewährleisten. Während meines Besuchs der zweitgrößten Spielemesse im August 2018, der Gamescom in Köln, wunderte ich mich an vielen der großen Messeständen, dass sie im Gegensatz zu typischen Messeaufbauten lediglich als große, uneinsichtige Kästen errichtet worden waren. Untypisch zu jedem anderen Messecharakter luden diese Kästen überhaupt nicht dazu ein, sich näher damit auseinander zu setzen. Wie ich durch Rückfrage bei den Vertretern später herausfand, lag dies an den Jugendschutzmaßnahmen, die getroffen werden mussten. Spiele mit einer USK von 16 oder 18 durften von Jüngeren nicht eingesehen werden, dafür hatten die Aussteller zu sorgen. Da die

---

<sup>111</sup> Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), das zuletzt durch Artikel 11 des Gesetzes vom 10. März 2017 (BGBl. I S. 420) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>112</sup> Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), das zuletzt durch Artikel 11 des Gesetzes vom 10. März 2017 (BGBl. I S. 420) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>113</sup> vgl. Scheyhing, Michael: Gameslaw: Jugendliche bei USK18 Turnieren - Jugendschutz im eSport (13.11.2016), 10.09.2018 (Anlage 82).

<sup>114</sup> vgl. Doris Vorloeper-Heinz/Matthias Felling/Daniel Heinz: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V.: eSports und Jugendschutz (07.12.2017), 08.08.2018 (Anlage 83).

Messe jedoch öffentlich voll zugänglich war und es keine einzeln abgetrennten Altersbereiche gab mussten die Aussteller somit die einzelnen Spiele von der Außenwelt abkoppeln. Über die Höhe der Besucher-Einbußen der Aussteller für derartige „Käfige“ muss hier wohl nicht diskutiert werden. Diese Maßnahmen jedoch waren aufgrund einer Auflage nach §7 JuSchG verpflichtend notwendig.

In Bezug auf den Jugendschutz gibt es auch weiterhin noch viele offene Fragen. Beispielsweise sind Glücksspiel und Wetten bei Minderjährigen nach §4 Abs. 3 des Glücksspiel-Staatvertrags grundsätzlich verboten<sup>115</sup>. Viele Publisher haben über das Einbringen von politisch und rechtlich stark umstrittenen Lootboxen<sup>116117118</sup> gegen diese Vorschrift verstoßen. Das Thema Glücksspiel jedoch ist derart vielseitig, dass ich für diese Thesis nicht tiefer darauf eingehen werde. Auch auf andere jugendschutzrelevante Probleme, wie das Streaming von eSport-Events, bei welchem nicht das Jugendschutzgesetz, sondern der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag greift, werde ich aufgrund der Größe des Umfangs nicht näher eingehen.

Zusammenfassend festzuhalten bleibt jedoch, dass eine gute Zusammenarbeit und Kooperation zwischen den Veranstaltern und Kommunen essentiell zur Vermeidung von schlechter Presse und öffentlichen Streitigkeiten ist. Dies ist zumindest solange erforderlich, bis ausreichend Präzedenzfälle in diesem Rechtsgebiet ausgetragen wurden. Das Jugendschutzgesetz räumt hierfür durch §7 JusSchG Ermessen für das Feststellen von freiwilligen Vereinbarungen ein<sup>119</sup>. Auch hier gilt wieder, sollte der eSport die Anerkennung als Sportart erhalten, werden sich

---

<sup>115</sup> Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland. Bundesländer(01.01.2008), 10.09.2018 (Anlage 84).

<sup>116</sup> vgl. Herbig, Daniel: Heise: Belgien stuft Lootboxen in FIFA 18, Overwatch und CS:GO als Glücksspiel ein (2018), 26.07.2018 (Anlage 36).

<sup>117</sup> vgl. Tugendhat, Tim: Spektrum: Sind Lootboxen Glücksspiel? (09.06.2018), 08.08.2018 (Anlage 32).

<sup>118</sup> vgl. Weber, Maurice: Gamestar: Lootboxen - Offiziell kein Glücksspiel laut US-Jugendschutz (12.10.2017), 08.08.2018 (Anlage 85).

<sup>119</sup> Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), das zuletzt durch Artikel 11 des Gesetzes vom 10. März 2017 (BGBl. I S. 420) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

sämtliche genannten Probleme entweder auflösen, oder aber abgewandelt werden. Beispielsweise gibt es zwar für einige Sportarten auch derzeit Altersbeschränkungen, allerdings betrifft das lediglich die Sportler, nicht jedoch die Zuschauer. Sollte eSport die verlangte Anerkennung erhalten, müssten deshalb auch vor allem die Jugendschutzrechtlichen Regelungen noch einmal genau überdacht und überarbeitet werden.

## **4. Anerkennung des eSport als Sportart**

### **4.1 Politische Anerkennung**

#### **4.1.1 International**

##### **4.1.1.1 „Gewaltenteilung“ im eSport**

Beim eSport handelt es sich um ein globales Phänomen. In der mittlerweile nahezu vollständig vernetzten Welt heutzutage<sup>120</sup> wäre es stark fahrlässig den eSport lediglich aus deutscher Perspektive zu betrachten. Wie bereits erwähnt gibt es in Sachen eSport bereits einige Staaten, die den gesellschaftlichen und politischen Wandel in Bezug auf dessen Anerkennung bereits durchlaufen haben. Da es sich bei dieser Bachelorarbeit ein Stück weit um einen Ausblick in die nähere Zukunft handelt, sind Orientierungshilfen wie internationale politische Entscheidungen, große Projekte und Förderungen im eSport bedeutende Indizien auf den kommenden Wandel des deutschen Status Quo.

Wie bereits unter 2.3 behandelt, handelt es sich bei Südkorea um den treibenden Faktor in Sachen eSport. Staatliche Regulierung durch die Korean E-Sports Association, eigene eSport TV-Sender und Förderungen der größten Unternehmen<sup>121</sup> katapultierten den eSport in Korea bis hin zum nationalen Kulturgut<sup>122</sup> innerhalb weniger Jahre.

---

<sup>120</sup> vgl. Bundeszentrale für politische Bildung: Globalisierung (2017), 08.08.2018 (Anlage 86).

<sup>121</sup> vgl. Rachel Kirkpatrick Boucher: Eventmarketer: How Live Events and Sponsorships are elevating the booming eSports Industry (24.03.2017), 09.08.2018 (Anlage 87).

<sup>122</sup> vgl. Sport1: eSports - Der Volkssport Südkoreas (26.02.2018), 09.08.2018 (Anlage 88).

Besonders auffällig und bemerkenswert ist diese bislang noch einzigartige Form der Regulierung des eSport. Eines der gravierendsten Probleme des heutigen ‚planet eSport‘ (Gl.) ist die fehlende einheitliche Kontrolle und Verwaltung der verschiedenen eSport-Titel. Hinter jedem Titel stecken verschiedene Entwicklerstudios, die sämtliche Markenrechte für sich beanspruchen. Dazu gehört auch das Management der eSport-Ligen, die Spielregeln, Fairplay, die Aufnahme und Ausschluss der professionellen eSport-Clans. Selbst die Events sowie alle weiteren organisatorischen und Marketing-Maßnahmen inklusive der kompletten Ligen Verwaltung befinden sich im Machtbereich dieser Verlage. Überspitzt gesagt, wenn es sich ein Clan oder eSportler mit dem Publisher verscherzt, kann er ohne weiteres aus dem eSport-Titel bis auf ewig verbannt werden, und damit in den wirtschaftlichen Ruin geraten. Damit derartige Szenarien nicht zum Alltag werden, bedarf es einer einheitlichen Regelung für das gesamte eSport Management jeder Disziplin. Diese Strukturen können jedoch nicht von einzelnen Entwicklern aufgebaut werden, sondern müssen ganzheitlich interkontinental extern von einem Dachverband reguliert werden (Analogie Fußball: FIFA). Die südkoreanische Regierung hat dies schon im Jahre 2000 durch die Einführung der NGO keSPA zumindest für den koreanischen Raum als Pionier (Gl.) bereits eingeführt. Nicht nur verwaltet die KeSPA sämtliche eSport-Ligen auf koreanischem Grund, auch sind viele koreanische eSport-Clans und Spieler unter ihrem Banner. Jedes KeSPA Team bekommt sowohl ein eigenes Trainingshaus, als auch einen eigenen Trainerstab und professionelle Sportpsycho- und -physiologische Unterstützung gestellt<sup>123</sup>. Im gleichen Jahr wurde zudem das erste eigens für eSport dienende „Yongsa eSport Stadium“ mit 40.000 Plätzen für Fans errichtet<sup>124</sup>.

---

<sup>123</sup> vgl. Becker, Lars: eSport Kicker: KeSPA auf dem Weg zur Gaming-Elite: Hart aber fair? (10.04.2015), 10.08.2018 (Anlage 89).

<sup>124</sup> vgl. Yoon, Hahna: Timeout: Yongsan e-Sports Stadium (08.12.2015), 10.09.2018 (Anlage 90).

#### 4.1.1.2 Asian Games

Abseits der koreanischen eSport-Hochburg folgten im Verlauf der ‚eSport = Sport?‘-Diskussion jüngst erstaunliche Neuigkeiten. So wird der eSport bei den Asian Games 2018<sup>125</sup>, quasi den olympischen Spielen Asiens, seine Premiere feiern. Der olympische Rat Asiens beschloss mit dem olympischen Partner-Unternehmen, dem e-Commerce Giganten Alibaba, sechs verschiedene eSport-Disziplinen bei den Asian Games 2018 zu präsentieren<sup>126</sup>, und 2022 erstmalig als olympische Medaillen-Disziplin einzuführen<sup>127</sup>. Die Zügel selbst hat hier jedoch Alibaba in der Hand, dies bestärkte auch der Präsident des asiatischen olympischen Rats (OCA): „Der olympische asiatische Rat war immer schon verpflichtet zu der [...] Entwicklung des asiatischen Sports. [...] Wir freuen uns auf die weiterdenkenden Sportkonzepte von Alisports, die uns mit ihrer Erfahrung und Stärke im eSport unterstützen werden.“<sup>128</sup><sup>129</sup>. Bei Alisports handelt es sich um einen Ableger von Alibaba. Alibaba selbst hat sich bereits einen bedeutenden Namen im eSport geschaffen. Vom Sponsoring höherer Millionenbeträge bei einzelnen Events<sup>130</sup> bis hin zur Vereinbarung von Partnerschaften im dreistelligen Millionenbereich<sup>131</sup> rückt das Unternehmen immer wieder durch die disruptiven Ankündigungen beim eSports in die Presse. Zuletzt durch besagte Partnerschaft mit der OCA.

---

<sup>125</sup> vgl. Asian Games: Asian Games 2018 (2018), 10.08.2018 (Anlage 91).

<sup>126</sup> vgl. Murray, Trent: eSportsobserver: Asian Games 2018 Confirms List of Esports, Includes Two Mobile Titles (14.05.2018), 10.08.2018 (Anlage 92).

<sup>127</sup> vgl. Graham, Bryan Armen: Tech Guardian: eSports to be a medal event at 2022 Asian Games (18.04.2017), 10.08.2018 (Anlage 93).

<sup>128</sup> vgl. Mitchell, Ferguson: eSportsobserver: The Asian Games Are Adding Esports, in Partnership with Chinese E-Commerce Company Alibaba (17.07.2017), 10.09.2018 (Anlage 94).

<sup>129</sup> Übers. : “OCA has always been committed to the inheritance, development, and improvement of Asian sports” said OCA President Ahmad Fahad Al-Sabah. “And we look forward to the forward-thinking concepts of sports by Alisports, who will be helping us with their strength and experience in esports”

<sup>130</sup> vgl. Bräutigam, Thiemo: eSportsobserver: Chinese ecommerce giant Alibaba reinstates the World Cyber Games with \$5.5 million in total prize money (30.03.2016), 10.08.2018 (Anlage 95).

<sup>131</sup> vgl. Bräutigam, Thiemo: Dotesports: Alibaba makes 3-year commitment to one of esports' highest-paying tournaments (12.01.2017), 10.08.2018 (Anlage 96).



#### 4.1.1.3 eSport und Olympia

Jedoch zeigt nicht nur Alibaba Bemühungen, den eSport in der Mitte der Gesellschaft als Sportart zu etablieren. Auch bei dem Internationalen Olympischen Komitee ist das Thema bereits angekommen. Zwar erteilte der Präsident des IOC, Thomas Bach, dem olympischen eSport vorerst eine Absage<sup>132</sup>, jedoch ‚vertagte‘ er diese Entscheidung lediglich auf die Zukunft: „Mein Nachfolger wird die Möglichkeit haben, diese Entscheidung zu treffen“<sup>133</sup>. Trotz der Aussage Bachs knickt die eSport-Industrie auch in Sachen Olympia nicht ein. So ist auch Intel - ein US-amerikanischer Halbleiterhersteller - bemüht, technologische Neuheiten bei den olympischen Spielen zu etablieren. Basierend auf der bis 2024 laufenden Partnerschaft mit dem IOC<sup>134</sup> will Intel neue Level von Fan-Interaktionen alias Virtual Reality, 360° und vieles mehr einbringen<sup>135</sup>. Jeffrey Clark beschrieb die Partnerschaft mit dem IOC in einem Interview wie folgt: „Wir beobachten die Art und Weise der Interaktion der Gesellschaft mit dem Sport. Es ist heute grundsätzlich unterschiedlich im Vergleich [...] zu den letzten Jahren. Ein Sponsor zu sein bietet uns eine Diskussionsplattform, um auf das Thema eSport zu sprechen zu kommen und über Möglichkeiten in der Zukunft zu reden.“<sup>136</sup><sup>137</sup>. Intel verzeichnet bereits heute erste Erfolge. Um Aufmerksamkeit in der Bevölkerung für das Thema eSport zu erreichen, war es Intel zusammen mit der ESL möglich, direkt vor Beginn der olympischen Winterspiele 2018 in PyeongChang ein großes eSport-Turnier,

---

<sup>132</sup> vgl. eSport Kicker: IOC-Präsident Bach: eSport vorerst nicht olympisch (22.07.2018), 10.08.2018 (Anlage 97).

<sup>133</sup> vgl. eSport Kicker: IOC-Präsident Bach: eSport vorerst nicht olympisch (22.07.2018), 10.08.2018 (Anlage 97).

<sup>134</sup> vgl. Olympic: IOC and Intel announce Worldwide Top Partnership through to 2024 (21.06.2017), 10.09.2018 (Anlage 98).

<sup>135</sup> vgl. Ashton, Graham: eSportsobserver: INTERVIEW: Jeffrey Clark, Intel – “Being an Olympic Sponsor Gives Us a Platform to Engage In Dialogue Around Esports” (01.03.2018), 10.08.2018 (Anlage 99).

<sup>136</sup> vgl. Ashton, Graham: eSportsobserver: INTERVIEW: Jeffrey Clark, Intel – “Being an Olympic Sponsor Gives Us a Platform to Engage In Dialogue Around Esports” (01.03.2018), 10.08.2018 (Anlage 99).

<sup>137</sup> Übers.: “We’re observing the way people are engaging and interacting with sports. It’s so different nowadays to what it was a decade, or even just a few years ago,” says Clark. “Being a sponsor gives a formal platform to engage in a dialogue around esports, and talk about possibilities for the future.”

die „Intel Extreme Masters“, in PyeongChang selbst zu veranstalten<sup>138</sup>. Abgesehen von den globalen Veränderungen fördern auch die einzelnen Staaten zunehmend den eSport. So findet er nicht nur nationale Anerkennung in einer kontinuierlich steigenden Anzahl von Staaten, sondern wird zunehmend auch schulisch gefördert, teilweise sogar fest in Bildungspläne integriert. So sind hier tatsächlich europäische Länder treibende Kräfte. Von der Kooperation englischer Schulen mit dem eSport-Verband<sup>139</sup> über eSport als festen Bestandteil als Schulfach im norwegischen Bildungsplan<sup>140</sup> bis hin zum eigenen eSport-Studiengang in Schweden<sup>141</sup> fügt sich die digitale Sportart mehr und mehr in die Gesellschaft ein. Der gesamte Druck und der Kampfgeist, den eSport-Befürworter weltweit an den Tag legen, zeigt die Entschlossenheit von Politik und Industrie, den eSport weiter in Richtung der gesellschaftlichen Mitte voranzutreiben.

#### **4.1.2 National**

##### **4.1.2.1 Koalitionsvertrag 2018**

Mein Messebesuch veranschaulichte mir, wie stark sich die Politik mittlerweile mit dem Thema Gaming & eSport auseinandergesetzt hat. Obgleich die Initiative wohl politischer Natur entsprang, dem Akquirieren der jungen, technologieaffinen Zielgruppe ‚Millennials‘ als neue Wählerschaft, nimmt die deutsche Politik eindeutig Stellung ein. Im, am 12.03.2018 final unterzeichneten, Koalitionsvertrag zwischen der CDU, CSU und SPD für die 19. Legislaturperiode wurde die Anerkennung des eSport in Deutschland schriftlich festgehalten und unterzeichnet. So besagt der Vertrag: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft

---

<sup>138</sup> vgl. Intel: Intel Extreme Masters PyeonChang: Stunning Finale concludes historic eSports Event ahead of the Olympic Winter Games 2018 (07.02.2018), 10.08.2018 (Anlage 100).

<sup>139</sup> vgl. Focus Online: Großbritannien: eSports-Verband kooperiert mit Schulen (16.01.2018), 10.08.2018 (Anlage 101).

<sup>140</sup> vgl. Woytewicz, Daniela: Br.de - Puls: Dota 2 im Klassenzimmer (16.01.2016), 10.08.2018 (Anlage 102).

<sup>141</sup> vgl. Banse, Kristin: eSport Kicker: eSport studieren? Schweden macht's möglich! (09.01.2017), 10.08.2018 (Anlage 103).

in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“<sup>142</sup> Dieser Auszug des Vertrags gibt eine Richtung und Stellungnahme der „neuen“ Bundesregierung vor. Für die eSport-Profis und Vereine hat dies jedoch vorerst keine weitere Bedeutung. Damit der eSport auch in Deutschland die genannten Vorteile genießen kann, bedarf es einer Anerkennung des DOSB für den eSport. In einem Statement zum Koalitionsvertrag kommentiert der Präsident des ESBD, Hans Jagnow, die Pressemitteilung wie folgt: „Das ist ein massiver Schritt nach vorne für den eSport in Deutschland. [...] Wir begrüßen die Entscheidung für diesen umfassenden Einstieg in den Anerkennungsprozess ausdrücklich.“<sup>143</sup>. Auch kündigte der DOSB eine Arbeitsgemeinschaft zur Evaluierung der Bedeutung des eSport an. Zusammen mit der Bundesregierung und dem DOSB möchte der ESBD die weiteren Schritte konstruktiv begleiten.

#### **4.1.2.2 eSport-Bund Deutschland**

Auf dem Wege der politischen Anerkennung des eSport in Deutschland folgte am 26. November 2017 ein wichtiger Meilenstein mit der Gründung des eSport-Bund Deutschland e.V.<sup>144</sup>. Der Fachsportverband wurde durch 20 Teams und Vereine, sowie der ESL, dem game<sup>145</sup> (Verband der deutschen Games-Branche e.V.) und weiteren Einzelpersonen gegründet. Er sieht sich selbst als „Ansprechpartner für die sportliche Ausgestaltung von eSport und die Belange der Athleten in diesem Bereich“<sup>146</sup>. Aufgeteilt ist der Bund in die Abteilung Spitzensport, Breitensport und in die Abteilung

---

<sup>142</sup> vgl. Bundesregierung: Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD (12.03.2018; Z. 2167-2171), 10.08.2018 (Anlage 104).

<sup>143</sup> vgl. ESBD: Koalitionsvertrag zwischen SPD und CDU/CSU: eSport soll Sport werden – ESBD begrüßt „Wendepunkt“ in Diskussion im Anerkennung von eSport (05.02.2018), 10.08.2018 (Anlage 105).

<sup>144</sup> vgl. ESBD: Über den ESBD (27.11.2017), 28.08.2018 (Anlage 106).

<sup>145</sup> vgl. game.de: game - Verband der deutschen Games-Branche (2018), 08.09.2018 (Anlage 107).

<sup>146</sup> vgl. ESBD: Über den ESBD (27.11.2017), 28.08.2018 (Anlage 106).

Veranstalter<sup>147</sup>. Erstere kennzeichnet die Teilnahme an preisdotierten nationalen und internationalen Turnieren und Ligen in den verschiedenen eSport-Disziplinen. Die zweite Abteilung hingegen organisiert den Amateursport. Neue eSport-Vereine bis hin zu traditionellen Sportvereinen mit neueingeführten eSport-Abteilungen zählen hier zu den Mitgliedern. Der große Unterschied zur ersten Abteilung ist hier die Offenheit – jeder kann mitmachen (auch unabhängig körperlicher Behinderungen) und die Kombination von gemeinschaftlichem, sozialen Sport mit athletischer Leistungssteigerung erleben. In dritter und letzter Abteilung, der Abteilung Veranstalter, organisieren sich die Veranstalter der eSport-Events, -Turniere und -Ligen. Die hierbei wichtigsten Aufgaben für den Bund stellen der Schutz des Wettbewerbs in seiner Integrität, Fairplay und die Zugänglichkeit nationaler und internationaler Athleten dar. Die Wirkung des ESBD auf den eSport wird im direkt anschließenden Experteninterview aus der Perspektive von Andreas Schätzke kurz und prägnant beschrieben.

#### **4.1.2.3 Experteninterview zum eSport in Deutschland**

Im Rahmen meiner Tätigkeiten bei der Daimler AG, lernte ich direkt im Anschluss an die Spielemesse ‚Gamescom‘ in Köln im August 2017 Herrn Andreas Schätzke bei einem Meeting in Duisburg kennen. Schon damals arbeiteten wir zusammen an Konzepten für eine Zusammenarbeit zwischen seinem Unternehmen, der KAYDEE GmbH, und der Daimler AG. Auch mögliche Sponsoring-Maßnahmen für den eSport-Clan ‚PENTA Sports‘ (in welchem Schätzke als Geschäftsführer agiert) durch die Daimler AG waren Teil der Unterhaltung. Durch nachhaltigen Kontakt und die Tatsache, dass Herr Schätzke bereits seit 4 Jahren hauptberuflich im eSport tätig ist, bot sich in ihm der optimale Ansprechpartner für ein Experteninterview meiner Thesis. Er selbst arbeitet derzeit als Filmproduzent mit der 20th Century Fox an einer eSport-Verfilmung und verfasst ferner zusammen mit einem Partner ein eSport-Buch zum Thema des ‚Esport Athleten‘<sup>148</sup>.

---

<sup>147</sup> vgl. ESBD: ESBD - Abteilungen (2017), 28.08.2018 (Anlage 108).

<sup>148</sup> Gunia, Harry: eSport in Deutschland. Schätzke, Andreas(27.08.2018), 05.09.2018 (Anlage 109). Frage 1.

Wie würdest Du die eSport-Kultur in Deutschland heute beschreiben?<sup>149</sup>

Schätzke sieht die deutsche eSport-Kultur immer noch am Anfang ihrer Reise. Allerdings fügt er hinzu, dass man den eSport aufgrund der Internationalität und dem digitalen Austragen der Spiele nicht mit anderen Sportkulturen vergleichen könne. Durch die disruptive Entstehung des eSport von „oben nach unten“ und die starke Internationalität herrsche in Deutschland vielmehr eine Identifikation mit den international kämpfenden deutschen Mannschaften und Organisationen. „Wir können in Deutschland – als Schätzung – von ca. 4-5 Millionen Esportfans ausgehen“, so Schätzke. Diese Fan-Community (Gl.) verteile sich zum Löwenanteil über die 5 großen Haupttitel (Rainbow Six Siege [Ubisoft], League of Legends [Riot Games], Dota2 [Valve], Counter Strike: Global Offensive [Valve], Fortnite [Epic Games]).

Was stellt derzeit die größten Herausforderungen für den eSport dar?

Kritisch sieht Schätzke in erster Linie die fehlenden Strukturen beim eSport. Der eSport sei binnen 18 Jahren enorm gewachsen und bereits heute eine der größten ‚Sportarten‘ auf dem Planeten. Ferner erachtet er die Bindung eSports an den Publisher als problematisch (mehr dazu unter 4.3.1). Die fehlende Etablierung im Amateur- und Breitensport beschreibt Schätzke wie folgt: „Esport ist nur im Profisegment sehr stark entwickelt. Nach den besten 20-30 Mannschaften der Welt entsteht eine sehr große Kluft. Man kann es fast als einen Quantensprung bezeichnen.“. Auch sieht er nach wie vor ein großes Misstrauen der älteren Generation ggü. dem eSport. Er zitiert diesbezüglich den griechischen Philosoph Sokrates: „Jede alte Generation versteht das Handeln und Denken der Neuen nicht und stellt dies in Frage“. Schätzke rechnet mit einer Zeitspanne von 5-10 Jahren bis dieses Misstrauen abgebaut ist.

---

<sup>149</sup> Gunia, Harry: eSport in Deutschland. Schätzke, Andreas(27.08.2018), 05.09.2018 (Anlage 109). Frage 2

Wird auf nationaler Ebene die gesellschaftliche Anerkennung des eSports weiter gefördert?

In der Entwicklung des eSport sieht Schätzke eine Eigendynamik, durch welche sich ein Großteil der Unternehmen anhand des elektronischen Sports mit ihrer Zielgruppe – den Millennials – in Verbindung setzen wollen. Ferner sieht er den eSport als hilfreichen Partner für Firmen, die sich mehr mit der ‚neuen‘, digitalen Welt auseinandersetzen wollen. Die Signale von Politik und Verbänden erachtet er als sehr wertvoll, da eSportler sich am Ende nur wünschen, „dass dies was sie mit purer Leidenschaft täglich machen, anerkannt und akzeptiert wird.“.

Stellt die Gründung des ESBD für dich einen wichtigen Meilenstein für die Professionalisierung des deutschen eSport dar?

Für Schätzke stellt der ESBD eine gute Idee mit einer mangelhaften Umsetzung dar. Die derzeitige Besetzung sei ohne den ‚Senior Power‘ des eSport nur zu Dialogen fähig, nicht aber zur nachhaltigen Entwicklung des eSport in Deutschland.

Was sind die nächsten Meilensteine für den eSport?

- a. National
- b. International

Auf nationaler Ebene erachtet Schätzke unter anderem die Aufnahme eSports in den Mainstream, die Aufnahme in den DOSB sowie die Integration eSports in Bildung und Forschung bei Universitäten als wichtig. International sticht für ihn vor allem die Schaffung einer internationalen Dachorganisation für den eSport heraus (Analogie Fußball: FIFA). Auch die Förderung eSports durch die EU und anderer Staaten sind für ihn bedeutend.

Ist eSport eine Sportart? Warum/Warum nicht?

Auf diese Frage vergleicht Schätzke den eSport mit anderen Sportarten wie Schach, Dart oder Billard. Er sieht hier deutlich stärkere Beanspruchung von Gehirnaktivität und Stress beim eSport. Probleme sieht Schätzke in der derzeitig noch nicht ausgeprägten Struktur und der mangelhaften

Schaffung von Chancengleichheit für junge Athleten. Er rechnet mit einigen Jahren, bis die Grundlagen hierfür geschaffen sind.

Ist die Anerkennung eSports als Sportart überhaupt wichtig für dessen Entwicklung?

Die Anerkennung eSports spielt für Schätzke nur noch für die nächsten 2-3 Jahre eine wichtige Rolle. Er legt seinen Fokus bereits darauf, was neben der Anerkennung an Taten folgen.

Was hältst du davon, dass der eSport derzeit so stark gehyped wird, dass sogar deutsche Rapper wie Bushido und Kollegah, eine Vielzahl deutscher Unternehmen wie die Daimler AG und selbst Politiker sich in das von Merkel zitierte „Neuland“ begeben?

Schätzke strebt gerade dieses Crossover von verschiedenen Branchen an. Nach seiner Ansicht prägen diese Faktoren den eSport zu dem, was er sein soll: "Ein großes Multimedia-Sportprodukt, welches die Herzen vieler Millionen Menschen weltweit positiv berührt!".

Das gesamte Interview findet sich unter Anlage 109.

## **4.2 Gesellschaftliche Anerkennung in der westlichen Welt**

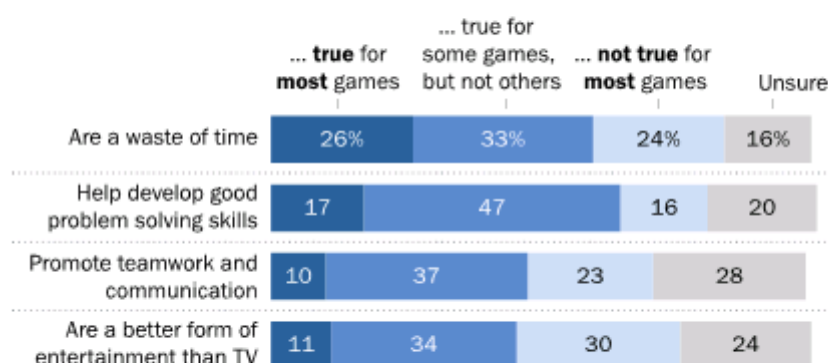
Unabhängig der Statistiken, Gutachten und Berichte kann ich selbst von meinen Erfahrungen in diesem Kontext berichten. Als kleiner Junge war ich in einer Vielzahl von Sportarten aktiv engagiert. Volleyball, Handball, Ju Jutsu und nebenbei noch Schwimm- sowie Klavierunterricht bestimmten meinen Tagesrhythmus. An einem Großteil der Sportarten hatte ich weder Initial- noch Folgeinteresse. Ich spielte in den Vereinen und nahm an den Turnieren in erster Linie deshalb teil, damit meine Eltern und Freunde stolz auf mich waren. Die Wertschätzung und Anerkennung meiner Leistung sorgten bei mir im Kopf für eine Bestätigung, dass ich die Sportarten beibehalten sollte. Als ich jedoch mit Begeisterung im Alter von 10 Jahren die ersten Videospiele für mich entdeckte, merkte ich schnell, dass die

bislang immer dagewesene Akzeptanz und Befürwortung meiner Eltern hier ausblieben. Wurde normalerweise auf jeder Familienfeier über meine Erfolge und Medaillen im Sport geredet, so wurde mein hohes Interesse an Videospiele durchwegs verschwiegen. Zwar strich ich immer wieder Preise und Gewinne bei kleineren eSport-Turnieren ein, allerdings konnten und wollten meine Eltern sich mit dem Gaming nicht näher auseinandersetzen. Auf Rückfrage und durch allgemeine Feststellung lag das vor allem daran, dass generell das Verständnis für das Spielgeschehen und die „Spielregeln“ fehlte. Mit den traditionellen Sportarten konnte man sich viel besser auseinandersetzen. Auch wurden die Online-Turniere mit einer gewissen Skepsis ggü. dem „neumodischen“ Internet betrachtet und von der Bedeutung der Errungenschaften belächelt. Das ungewohnt mangelnde Interesse und die fehlende Befürwortung meiner Eltern führten bei mir zu einer inneren Unsicherheit. Außerhalb von meinem „Gamer-Freundeskreis“ begann ich mein Interesse zu verheimlichen, wenn ich darauf angesprochen wurde, teilweise sogar zu verneinen. Selbes oder ähnliches Verhalten erlebte ich auch in großen Teilen meines sozialen Umfelds.

Abbildung 7: öffentliche Meinung zu Videospiele<sup>150</sup>

### Mixed feelings, uncertainty among general public about video games

% of all adults who think the following qualities are...



Source: Survey conducted June 10 – July 12, 2015

PEW RESEARCH CENTER

<sup>150</sup> vgl. Pew Research Center: Mixed feelings, uncertainty among general public about video games (14.12.2015), 11.09.2018 (Anlage 110).



Diese Erfahrungen beschreiben die allgemeine öffentliche Einstellung gegenüber Gamern. In einer Umfrage des amerikanischen Pew Research Center (Abb. 6) über die öffentliche Meinung zum Thema Gaming im Juli 2015 spiegeln die Ergebnisse eine klare Tendenz wieder. Zwar halten 59 % der Befragten Gaming zu einem überwiegenden Teil immer noch für Zeitverschwendung, eine ähnliche Anzahl an den Befragten jedoch sehen Videospiele als Förderinstrumente von Kommunikation und Teamwork. 64 % der Umfrageteilnehmer sehen das Gaming außerdem als Plattform zum Erlernen von Problemlösungsfähigkeiten. Auch wenn sicherlich die amerikanische Grundeinstellung zum Gaming nicht zu 100 Prozent mit der deutschen übereinstimmt, so sind sich die westlichen Nationen in ihrer Verhaltensstruktur doch sehr ähnlich. Die Studie soll auf den gesellschaftlichen Wandel in der westlichen, traditionellen Welt hinweisen welcher bereits stattgefunden hat. Wirft man einen Blick auf den Gründerstaat des eSport und gesellschaftlichen Vorreiter, Korea, so blickt man bei mittlerweile über 50 % der Bevölkerung auf Gamer<sup>151</sup>.

### **4.3 rechtliche Anerkennung**

#### **4.3.1 Verhältnis von Staat und Sport**

Das Thema eSport ist in aller Munde – nicht ausschließlich in der Gesellschaft, vielmehr auch die Politik fühlt sich gezwungen, sich näher damit auseinanderzusetzen. So veröffentlichte der Fachbereich Kultur, Medien und Sport des Bundestags am 9. Juni 2017 einen wissenschaftlichen Sachstand zu eben der Leitfrage dieser Thesis: Ist eSport Sport?<sup>152</sup>. Nach der Ansicht des Bundestags gibt es vor allem bei den Organisationsstrukturen des klassischen Sports und eSports erhebliche Überschneidungen. Beim klassischen Sport bestehe seit jeher die Kennzeichnung durch die Dualität des staatlichen Rechts in seiner Gesamtheit, sowie des autonomen Rechts des organisierten Sports. Dieses

---

<sup>151</sup> vgl. Martin Pasquier: Curious about the South Korea gaming culture? A closer look at the popularity of esports (2017), 31.07.2018 (Anlage 111).

<sup>152</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

eigens gesetzte Recht auf Autonomie des organisierten Sports beruft sich in erster Linie auf die verfassungsrechtlich geschützte Unabhängigkeit der Sportverbände und Vereine ohne dabei unter staatlichem Einfluss zu stehen. Dieses sog. Abwehrrecht begründet sich aus Artikel 9 Abs. 1 des Grundgesetzes (GG)<sup>153</sup>, sowie Artikel 12 Abs. 1 der Charta der Grundrechte der europäischen Union (EU GR-Charta)<sup>154</sup>. Das gesamtheitliche staatliche Recht erfolgt nach dem Subsidiaritätsprinzip. Nach deutschem Vereinsrecht regeln Vereine eigene Angelegenheiten und die Rahmenorganisation in Satzungen. Über den Mindestinhalt der Satzungen gemäß §57 des Bürgerlichen Gesetzbuchs (BGB)<sup>155</sup> werden eine Vielzahl weiterer Regelungen in Satzungsnachrangigen Normen und Ordnungen festgelegt. Sämtliche Entscheidungen stehen jedoch unter der Autonomie der Vereine, der Gesetzgeber achtet hier lediglich auf Einhaltung der Vorschriften und Normen. Bisher hat der Staat in Deutschland eine eigene Ordnungspolitik vermieden. Lediglich im Rahmen von Dopingbekämpfung und Integration ließ sich bis jetzt staatliches Engagement feststellen<sup>156</sup>. Beim organisierten Sport bildeten sich über die Jahrzehnte und Jahrhunderte einheitliche Regelwerke über die Spielregelungen, Fairplay, Chancengleichheit und viele andere Aspekte jeder Sportart. Auch entstanden vom Amateur bis hin zum Profibereich in jeder Breiten- und Spitzensportart Hierarchiepyramiden vom kleinen Vereinsmitglied, bis hin zum Dachverband des Spitzensports. Bei der Analogiesportart Fußball beispielsweise erstreckt sich die Hierarchiepyramide je nach Bundesland über mehr als sieben verschiedene Stufen<sup>157</sup>. Von der fünften Kreisklasse in Niedersachsen, welche sich auf der 13. Ebene befindet bis hin zu deutschlandweit bekannten Bundesliga

---

<sup>153</sup> Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland in der im Bundesgesetzblatt Teil III, Gliederungsnummer 100-1, veröffentlichten bereinigten Fassung, das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 13. Juli 2017 (BGBl. I S. 2347) geändert worden ist.

<sup>154</sup> Offizieller Text der Charta in der Fassung 2010, Amtsblatt der Europäischen Union vom 30. März 2010, C 83 (Dokument 2010/C 83/02).

<sup>155</sup> Bürgerliches Gesetzbuch in der Fassung der Bekanntmachung vom 2. Januar 2002 (BGBl. I S. 42, 2909; 2003 I S. 738), das zuletzt durch Artikel 6 des Gesetzes vom 12. Juli 2018 (BGBl. I S. 1151) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>156</sup> vgl. Sportrecht.org: Wie ist das Verhältnis von Staat und Sport in Deutschland? (2013), 10.09.2018 (Anlage 112).

<sup>157</sup> vgl. Wikipedia: Fußball-Ligasystem in Deutschland (08.08.2018), 27.07.2018 (Anlage 113).

wird das gesamte Ligasystem auf oberster Ebene vom DFB verwaltet und organisiert – unabhängig staatlichen Einflusses. Dem Staat würde hier lediglich Handlungsspielraum zugestanden, insofern der Fachsport die Kräfte und Mittel nicht mehr aufbringen würde, um seine Aufgaben selbständig zu erledigen und somit ein Schaden für die Gesellschaft zu befürchten wäre, so die Stellungnahme des Bundestags<sup>158</sup>. Auch ansonsten ist die Autonomie der Verbände und Vereine durch Art. 9 Abs. 1 GG und Art. 12 Abs. 1 EU GR-Charta derart stark geschützt, dass staatliches Eingreifen nur dann möglich ist, wenn es nicht in die Autonomie des Fachsports eingreift. So auch die Ansicht des Gutachtens über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart des Abgeordnetenhauses von Berlin vom 18. März 2016<sup>159</sup>. Im Zentrum und an der Spitze sämtlicher deutscher Fachsportarten steht der DOSB, welcher durch untergeordnete Spitzenfachverbände, Landessportverbände und den weiteren Untergliederungen übergeordnet ist. Für die Anerkennung des eSport ist deshalb gerade der DOSB deshalb ein maßgeblicher Akteur.

Bei den Organisationsstrukturen des eSport wiederum gibt es nach Ansicht des Bundestags in erster Linie Parallelen zwischen eSport und Sport im Bereich der Komplexität und Vielzahl der am eSport/Sport beteiligten Akteure<sup>160</sup>. Weitestgehender Unterschied sind Stand heute (September 2018) die Tatsache, dass der eSport weitestgehend frei von geographisch gebundenen Strukturen organisiert wird. Dadurch, dass eSport in der digitalen Welt stattfindet ist es den Athleten und Verbänden möglich, sich geographisch unabhängig in losen Zusammenschlüssen überall auf der Welt sich in Clans zu organisieren. Treffpunkte sind nicht notwendig, man kann von überall auf der Welt miteinander spielen. Das Fußballtraining auf einer festgelegten Grünfläche kann im eSport schlichtweg durch einen digitalen Chatroom, auf den man von überall aus zugreifen kann, ersetzt

---

<sup>158</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>159</sup> vgl. Abgeordnetenhaus Berlin: Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart (18.03.2016), 28.08.2018 (Anlage 114).

<sup>160</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8), S. 6

werden. Der wohl größte Unterschied zwischen den traditionellen Fachsportarten und dem eSport liegt in der Hierarchie. Beim eSport beherrscht der sog. Entwickler bzw. Publisher (Herausgeber) sämtliche Rechte am Titel. Während der DFB niemanden davon abhalten kann mit dem Fußball raus vor die Türe zu gehen und mit seinen Freunden ein wenig zu kicken, so kann der Publisher von einer Sekunde auf die andere die Spieleserver abschalten, sodass niemand mehr am Spiel weiterspielen kann. Vor allem für Berufs-eSportler stellt dies ein enormes berufliches Risiko dar. Wenn der eSport-Titel, mit welchem der Athlet sein Geld verdient geschlossen wird, der Publisher bankrottgeht, oder aber das öffentliche Interesse am Titel sinkt, so steht der Sportler unabhängig von eigener Leistung sehr schnell in einer beruflichen Existenz-Krise. Anders als in anderen Berufsfeldern gilt beim eSport, wie auch bei Athleten traditioneller Sportarten: Sollte die eigene Sportart aus welchen Gründen auch immer verhindert sein, so ist es für den Sportler enorm schwierig auf eine andere Sportart zu wechseln. Ein Fußballer beispielsweise wird nach dem Beenden seiner Fußballkarriere wohl nicht mehr Handballprofi werden. Ähnlich, wenn auch nicht ganz so schwierig, ist es beim eSport.

Zurückkommend auf die Publisher und somit „Chefs“ der eSport-Titel ist festzustellen, dass es sich als weiterer Gegensatz zum traditionellen deutschen Sport bei den meisten Fällen um internationale Unternehmen aus der Gamingbranche handelt. Dasselbe gilt für die Ligen- und Turnierveranstalter. Bei diesen international orientierten Unternehmen hat, anders als bei den anderen deutschen Fachsportarten, der Staat überhaupt keinen Einfluss. Die verschiedenen eSport-Titel unterliegen somit vollständig der Autonomie, überspitzt gesagt der Willkür der Publisher. staatliche Handhabe ist hier nicht gewährleistet. Ausnahmen gibt es lediglich durch gesonderte staatliche Medienkontrollen, wie die berüchtigte staatliche Zensur Chinas<sup>161</sup>. Diese verliert, je nach chinesischer

---

<sup>161</sup> vgl. Handelsblatt: Peking verschärft staatliche Medienkontrolle (21.03.2018), 10.09.2018 (Anlage 115).

Rechtsprechung, allerdings ebenfalls sämtliche Handhabe durch eine Anerkennung des eSport als eigenständige Sportart.

Wie vom Bundestag in seiner Ausarbeitung treffend festgestellt, bestehen somit gewichtige strukturelle Unterschiede zwischen dem klassischen Sportverbandswesen um dem eSport. Die Entwickler und Publisher übernehmen hier die Rolle der Spitzenverbände und entscheiden zusammen mit den Agenturen hoheitlich über sämtliche Spielregeln, Fairplay, Turniere, Ligen und sämtliche weitere Strukturen der eSport-Titel. Der Bundestag vertritt jedoch weiter die Ansicht, „dass eine Einbindung der Spieler bzw. Teams in strukturell-verflochtene und gefestigte Verbandsstrukturen ‚von unten nach oben‘ in Form einer pyramidalen Organisationsstruktur aktuell im E-Sport nicht existiert<sup>162</sup>“. Dieser Ansicht muss ich jedoch in Teilen widersprechen. Mit der Gründung des ESBD wird den teilnehmenden professionellen deutschen Clans die Möglichkeit auf Gehör und Partizipation geschenkt. Zwar obliegt das letzte Wort und der Großteil der Macht nach wie vor bei den Entwicklern und Publishern, jedoch wird beim Gaming, genau wie bei vielen etablierten anderen Märkten aktiv Lobbyismus betrieben. Da das Überleben von eSport-Titeln sehr stark an Marketing, Veranstaltungen und sog. Influencern gebunden ist, und der ESBD sowohl eine Vielzahl von Clans, Influencern, wie auch der größten eSport-Eventagentur (der ESL) unter seinen Mitgliedern vorweisen kann, besteht sehr wohl ein aktives Teilhabe an dem Fortgang und der Gestaltung der Spieletitel. Auch über Online-Portale wie Reddit, Twitter o.Ä. nehmen die Entwickler gerade bei eSport-Titeln viele Anregungen aus Reihen der Community (Fangemeinschaft) auf. Es gibt also, entgegen der Aussage des Bundestags, durchaus bereits aktive Teilhabe von unten, wenngleich die Ursache dafür vor allem in der Macht durch die Masse der Konsumenten liegt.

---

<sup>162</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

### 4.3.2 Charakterisierung des Terminus Sport

Durch die jahrhunderteübergreifende Beeinflussung des Wortes Sport von unterschiedlichen Sprachen und Kulturen, lässt sich bis heute keine allgemein anerkannte, lexikalische Definition des Sportbegriffes feststellen. Nach den Sportwissenschaftlern Schnabel/Thiess ist eine eindeutige wissenschaftliche Bestimmung bis dato nicht gelungen<sup>163</sup>. Daher liegt heute eine Vielzahl unterschiedlicher Definitionen für den Sport vor. Diese Aussage wird ferner von Holzhäuser, Bagger und Schenk auch noch im Jahr 2016 mit der Feststellung gestützt, dass eine allgemeine wissenschaftlich anerkannte Beschreibung des Terminus Sport bis dato nicht existiert<sup>164</sup>. Weiter führen sie aus: „Wohl überwiegend ist der Begriff des Sports nach allgemeiner Verkehrsanschauung an das Merkmal der körperlichen Ertüchtigung bzw. der eigenmotorischen Aktivität gebunden.“<sup>165</sup>. Nach dem Duden, dem Rechtschreibbuch der allgemeinen deutschen Sprache, wird dem Sport folgende Bedeutung zugeschrieben: „nach bestimmten Regeln [im Wettkampf] aus Freude an Bewegung und Spiel, zur körperlichen Ertüchtigung ausgeübte körperliche Betätigung“<sup>166</sup>. Der Sportwissenschaftler Prof. Dr. Claus Tiedemann erweiterte im Dezember 2017 diese Definition folgendermaßen: „ Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine Beziehung zu anderen Menschen begeben, um ihre jeweiligen Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Bewegungskunst zu vergleichen - nach selbst gesetzten oder übernommenen Regeln und auf Grundlage der gesellschaftlich akzeptierten ethischen Werte.“<sup>167</sup> Jedoch ist sich Herr Tiedemann bereits sicher, dass seine Definition nur einen Teilbereich des heutigen Sports

---

<sup>163</sup> Lexikon Sportwissenschaft: Leistung, Training, Wettkampf. G. Schnabel/G. Thiess(1993),

<sup>164</sup> Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian: Ist E-Sport „echter“ Sport? Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian(2016),

<sup>165</sup> Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian: Ist E-Sport „echter“ Sport? Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian(2016),

<sup>166</sup> vgl. Duden: Sport 28.08.2018 (Anlage 116).

<sup>167</sup> vgl. Tiedemann, Claus: Sport-geschichte.de: "Sport" - Vorschlag einer Definition (03.12.2018), 28.08.2018 (Anlage 117).

abdeckt<sup>168</sup>. Holzhäuser/Bagger/Schenk finalisieren die verschiedenen Definitionsansätze mit der Aussage, dass sich der Terminus Sport somit „über eine typologische Gesamtbetrachtung im jeweiligen konkreten Kontext seiner Anwendung“ bestimmt<sup>169</sup>. Die von Jannik Christoph verfasste Bachelorthesis mit dem Titel „eSport und Olympia – Ein Widerspruch?“ stützt sich bei dem Versuch der Sportdefinition auf ähnlichen Argumenten<sup>170</sup>.

Jedoch gibt es auch hier einen treibenden Akteur in Sachen Terminus Sport, den DOSB. Der Wissenschaftsausschuss des Bundestag formulierte diesbezüglich treffend, warum es sich beim DOSB um den „Definitionsgeber“ des Sportbegriffs handelt: „Wenngleich dem DOSB als privatem Personenzusammenschluss prinzipiell keine über seinen eigenen Organisationsbereich hinausgehende verbindliche Definitionskompetenz für den Sportbegriff zusteht, kommt seiner Definition angesichts von 27,7 Millionen Mitgliedern und dem Selbstverständnis als „Dachverband des deutschen Sports“ faktisch entscheidende Bedeutung zu.“<sup>171</sup>. Um die eigenen Grenzen zu setzen definiert der DOSB den Sportbegriff folgendermaßen:

- 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.*

---

<sup>168</sup> vgl. Tiedemann, Claus: Sport-geschichte.de: "Sport" - Vorschlag einer Definition (03.12.2018), 28.08.2018 (Anlage 117).

<sup>169</sup> Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian: Ist E-Sport „echter“ Sport? Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian(2016),

<sup>170</sup> vgl. Christoph, Jannik: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch? (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118).

<sup>171</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

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.*<sup>172</sup>

Diese Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit Sportorganisationen ihre Mitgliedschaft im DOSB beantragen können und somit als offizielle Sportart gelistet werden können. Unabhängig dieser Kriterien gibt es weitere gesetzliche Schranken wie den Nachweis der Gemeinnützigkeit nach §52 Abs. 2 Ziffer 21 AO<sup>173</sup>, welches auch die steuerliche Begünstigung mit sich bringt. Sportförderung ist nach der Abgabenordnung (AO)<sup>174</sup> durchaus ein gemeinnütziger Vereinszweck. Auch hier wirft sich die selbe Problematik des nicht legal definierten Sportbegriffs auf, was somit die Frage „Sport/kein Sport?“ zu einer Auslegungsfrage werden lässt. Bei der bereits stattgefundenen ähnlichen Problemsituation bei der Pioniersfrage, ob Schach eine Sportart sei, wirkte damals der Gesetzgeber unterstützend bei, indem er in §52 Abs. Ziffer 21 AO schlichtweg die Zusatzklausel „Schach gilt als Sport“ ergänzte<sup>175</sup>. Durch das Festhalten der Anerkennung eSports im Koalitionsvertrag 2018 und das Signalisieren sich um die Anerkennung zu bemühen, könnte der Gesetzgeber somit auch, selbst wenn sich der DOSB kontinuierlich gegen die Anerkennung aussprechen sollte, den eSport entgegen der Lobby eigenhändig als Sportart fixieren.

Im Februar 2017 nahm der Bundesfinanzhof (BFH) bei eben jener Problemstellung der fehlenden Legaldefinition des Terminus Sport der wie folgt Stellung: „Vorauszusetzen ist daher eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können

---

<sup>172</sup> vgl. DOSB: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014. 28.08.2018 (Anlage 119).

<sup>173</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>174</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>175</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.



zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet ist. Die Ausführung eines Spiels in Form von Wettkämpfen und unter einer besonderen Organisation allein machen es noch nicht zum Sport.“<sup>176</sup> Im Weiteren nimmt laut dem Bundestag der Bundesfinanzhof dahingehend Stellung ein, dass die Rechtsprechung des Bundesfinanzhofs nicht dem Sportbegriff des DOSB zugrunde liegt, sondern vielmehr im gemeinnützigkeitsrechtlichen Sinne der AO<sup>177</sup>. Obgleich die Ansicht des BFH uneingeschränkt zu vertreten ist, sind derartige Entscheidungen ggf. als Eingriff in das stark geschützte Abwehrrecht der Autonomie und Selbstverwaltung zu werten. Weiter führt der Bundestag aus, dass überdies eine Anerkennung von Sportarten ohne übereinsprechende Auffassung des DOSB in der Praxis aufgrund der großen Lobby ohnehin nur schwer vorstellbar ist<sup>178</sup>. In dem Gutachten über die Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart beschreibt das Abgeordnetenhaus von Berlin im März 2016 die staatliche Handhabe in Bezug auf den Terminus Sport wie folgt: „Eine eigene Definition bestimmter Sportarten, die das Land Berlin in Abweichung von den Definitionen des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) als Dachorganisation des deutschen Sports vornehmen würde, wäre nur dann rechtlich zulässig, wenn damit kein unzulässiger Eingriff in die Autonomie des verbandsorganisierten Sports einhergehen würde, dessen geschützter Kernbereich unangetastet bliebe (siehe Einleitung) und das Land Berlin die zwischen Ländern und Bund bestehenden Gesetzgebungszuständigkeiten nach den §§ 30, 70 ff. GG (für das Finanzwesen zudem gemäß §§ 105 ff. GG) beachten würde.“<sup>179</sup>. Das bereits beschriebene Abwehrrecht der Autonomie nach Artikel 9 Abs. 1 GG<sup>180</sup>, sowie Artikel 12 Abs. 1 EU GR-Charta<sup>181</sup> erschwert einen staatlichen Eingriff derart, dass dem Staat nach

---

<sup>176</sup> Urteil vom 9.2.2017, V R 69/14, Nr. 28. Bundesfinanzhof.

<sup>177</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>178</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>179</sup> vgl. Abgeordnetenhaus Berlin: Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart (18.03.2016), 28.08.2018 (Anlage 114).

<sup>180</sup> Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland in der im Bundesgesetzblatt Teil III, Gliederungsnummer 100-1, veröffentlichten bereinigten Fassung, das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 13. Juli 2017 (BGBl. I S. 2347) geändert worden ist.

<sup>181</sup> Offizieller Text der Charta in der Fassung 2010, Amtsblatt der Europäischen Union vom 30. März 2010, C 83 (Dokument 2010/C 83/02).

Ansicht des Abgeordnetenhauses allenfalls eine Aufstellung der Rahmenbedingungen und die Kontrollfunktion der Verbands- und Vereinsnormen durch die staatlichen Gerichte zugeschrieben werden kann<sup>182</sup>. Das Aufstellen einer konträren Definition wäre ausschließlich mit einer verfassungsrechtlichen Rechtfertigung möglich und bei Berührung des geschützten Kernbereichs sogar grundsätzlich unzulässig<sup>183</sup>. Aufgrund dessen, und der daraus resultierenden fehlenden staatlichen Voraussetzungen, werde ich im Folgenden bei der Erörterung der Anerkennung meinen Rahmen lediglich auf die Kriterien des DOSB festlegen.

#### **4.3.3 Einordnung des eSport anhand der DOSB-Kriterien**

Der Dachverband des deutschen Sports, der DOSB, gilt in Deutschland bis dato als alleiniger Entscheider, ob Sportarten national anerkannt werden, oder nicht. Obwohl der Verband als eingetragener Verein (e.V.) privatrechtlich nach §21 ff des Bürgerlichen Gesetzbuchs (BGB) agiert und nicht als staatliche Einrichtung gewertet wird, herrscht er aus bereits beschriebenen Gründen als oberste Instanz des deutschen Sports. Rechtliche Ausnahmen und staatliches Recht auf Eingriff gibt es lediglich wie bereits unter 4.3.1 und 4.3.2 beschrieben.

Beim eSport handelt es sich für den DOSB bei weitem nicht um eine Unbekannte. Immer wieder sammeln sich um den deutschen eSport zahlreiche Schlagzeilen über Aussagen von Sprechern des DOSB in Bezug auf eSport. Konkrete Stellungnahmen über die Anerkennung blieben jedoch vorerst aus. Erst mit dem Fixieren des eSport im Koalitionsvertrag 2018 konnte der DOSB der Fragestellung nicht länger ausweichen. In einem Interview mit der RP Online nahm der DOSB Vize-Präsident Walter Schneeloch folgendermaßen Stellung: „Dem Phänomen Esports stehen wir aufgeschlossen gegenüber. Allerdings muss es für eine anerkannte

---

<sup>182</sup> vgl. Abgeordnetenhaus Berlin: Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart (18.03.2016), 28.08.2018 (Anlage 114).

<sup>183</sup> vgl. Abgeordnetenhaus Berlin: Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart (18.03.2016), 28.08.2018 (Anlage 114).

Sportart auch praktikable Lösungen für die - bisher fehlende - Vereinsstruktur geben.“<sup>184</sup>. Auch berichtet er, dass der DOSB bereits eine Arbeitsgruppe gegründet habe, die sich mit dem eSport genau auseinandersetzen werde (Beschluss der Jahresversammlung des DOSB im Dezember 2017<sup>185</sup>). Nach der bisherigen Einschätzung des Verbandes (Februar 2018) würden durch den eSport die Voraussetzungen der „eigenen, sportartbestimmenden motorischen Aktivität“, sowie der „Einhaltung ethischer Werte“ nicht erfüllt. Schneemann schließt seine Argumentation mit dem Zusatz, dass ebenfalls ein Grundsatz des DOSB durch den eSport in Frage gestellt werde: „Es geht uns darum, die Kinder und Jugendlichen in Bewegung zu bringen. Wir wollen sie vom Computer wegbringen.“<sup>186</sup> In einer Vielzahl anderer Statements (Stellungnahmen) berichten Sprecher des DOSB von weiteren Problematiken in Bezug auf den eSport wie den Umgang mit Gewaltdarstellung und Sexismus<sup>187</sup>. In anderen wiederum berichtet der DOSB von Annäherungen an den eSport durch Sitzungen mit eSport-Vertretern wie dem Vorsitzenden des ESD, Hans Jagnow und Vereinsvertretern von eSport-Abteilungen<sup>188</sup>, sowie einer Vielzahl von pro-eSport Berichten<sup>189</sup> und einer eigenen eSport-Sparte auf dem Online-Auftritt des Dachverbands<sup>190</sup>. Ein einheitliches Bild über den Standpunkt des DOSB lässt sich nicht erstellen. Grund hierfür ist die Vielzahl der inhaltlich teils widersprüchlichen Aussagen und Interviews. Eine eindeutige Stellungnahme des DOSB, in welcher eine Position und Strategie für den Umgang mit dem Phänomen eSport erörtert wird, wird erst im Dezember diesen Jahres von der Arbeitsgruppe auf der Mitgliederversammlung präsentiert. Diese Strategie wird jedoch erst nach der Finalisierung dieser Thesis veröffentlicht, deshalb orientiere ich mich an

---

<sup>184</sup> vgl. Costa, Gianni: RP Online: Ganz schön sportlich (09.02.2018), 29.08.2018 (Anlage 120).

<sup>185</sup> vgl. DOSB: DOSB und eSport (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

<sup>186</sup> vgl. Costa, Gianni: RP Online: Ganz schön sportlich (09.02.2018), 29.08.2018 (Anlage 120).

<sup>187</sup> vgl. ran: eSports: DOSB will Umgang mit "Killerspielen" objektiv prüfen (26.04.2018), 29.08.2018 (Anlage 16).

<sup>188</sup> vgl. DOSB: AG e-Sport hört Experten (04.06.2018), 29.08.2018 (Anlage 121).

<sup>189</sup> vgl. DOSB: eSport braucht Medienkompetenz (29.08.2018), 29.08.2018 (Anlage 122).

<sup>190</sup> vgl. DOSB: DOSB und eSport (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

den Indizien der Veröffentlichungen des DOSB bis heute, sowie einer eigenen Analyse der Kriterien für den Terminus Sport nach dem DOSB. Beim wohl am präzisesten den Status quo vermittelnde Medium handelt es sich um den eigenen eSport-Bereich des DOSB<sup>191</sup>. Dieser wird fortlaufend aktualisiert und vermittelt den tiefsten Einblick in das aktuelle Verhältnis des DOSB zum eSport. Stand August 2018 behandelt der DOSB einige Problem- bzw. Fragestellungen auf, welche im Folgenden genauer erörtert werden. Auch teilt der Verband einige Zitate des Landessportbunds Nordrhein-Westfalen (LSB) sowie des Deutschen Fußball Bundes (DFB)<sup>192</sup>. Sowohl der LSB, als auch der DFB, stehen dem eSport sehr kritisch gegenüber. In der Pressemitteilung des LSB bezieht dieser klar Stellung gegen die Anerkennung eSports („eSport ist kein Sport“<sup>193</sup>), gesteht aber unabhängig dessen zu, dass sich der eSport langfristig ohnehin zunehmend etablieren werde. Die Entscheidung liege nicht in den Händen der Sportverbände<sup>194</sup>. Der DFB hingegen, dessen Präsident Reinhard Grindel in der Szene bereits für seine über allen Maßen kritische Stellung gegenüber dem eSport bekannt ist<sup>195</sup><sup>196</sup><sup>197</sup>, gesteht dem eSport zumindest anteilig den Sportcharakter zu. In seiner Pressemitteilung im April 2018 spricht der Fußballverband von E-Soccer als Ergänzung zum Sport im Verein<sup>198</sup>. Damit sind jedoch lediglich Videospiele mit Bezug auf den Fußball wie die Electronic Arts Reihe FIFA<sup>199</sup> oder das von Konami entwickelte Pro Evolution Soccer (PES)<sup>200</sup>, nicht aber andere Disziplinen

---

<sup>191</sup> vgl. DOSB: DOSB und eSport (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

<sup>192</sup> vgl. DOSB: DOSB und eSport (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

<sup>193</sup> vgl. „eSport ist kein Sport!“ (24.05.2018), 30.08.2018 (Anlage 123).

<sup>194</sup> vgl. „eSport ist kein Sport!“ (24.05.2018), 30.08.2018 (Anlage 123).

<sup>195</sup> vgl. Kräusche, Holm: eSport Kicker: DFB-Präsident Grindel: eSport ist "absolute Verarmung" (05.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 124).

<sup>196</sup> vgl. Sport1: Darum hat Grindel Angst vor eSports (06.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 125).

<sup>197</sup> vgl. Spiegel Online: Grindel bleibt E-Sport-Skeptiker (20.04.2018), 30.08.2018 (Anlage 126).

<sup>198</sup> vgl. DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer (20.04.2018), 30.08.2018 (Anlage 127).

<sup>199</sup> vgl. EA: EA Sports - FIFA 19 (2018), 30.08.2018 (Anlage 128).

<sup>200</sup> vgl. Konami: PES 2019 - Pro Evolution Soccer (2018), 30.08.2018 (Anlage 129).

gemeint. Allein aus ethischen Werten kommen diese für den DFB nicht in Betracht<sup>201</sup>.

Zunehmender Recherche und der hohen Aktualität der Fragestellung geschuldet, ist festzustellen, dass ein klares Bild über die Zukunft der eSport-Kultur in Deutschland aus reiner Investigativ-Arbeit auszuschließen ist. Ganz nach dem Motto „zu viele Köche verderben den Brei“ kursieren viel zu viele konträre Stellungnahmen und Interviews von verschiedenen Sprechern gleicher Unternehmen in den Medien, deren Meinungen sich teils im Monats-Rhythmus grundlegend ändern<sup>202203</sup>. Selbst der DOSB durchlebte in den vergangenen Jahren einen Wandel hinsichtlich der eigenen Meinung über den eSport<sup>204205</sup>. Das derzeit beste Indiz zur Zukunft des nationalen eSport in Deutschland ist schlichtweg der internationale Blick – Wie wird in anderen Ländern mit dem eSport umgegangen? Wie bereits unter 4.1.1 genannt springen in den letzten Jahren zunehmend auch vor allem europäische Staaten auf den fahrenden eSport-Zug. Auch folgen ständig neue Schlagzeilen über neue, eSport inkludierende, Bildungszüge. Auch national und selbst im nahen Umfeld passiert viel, von der Hochschuleigenen eSports-AG auf meinem Hochschulcampus, der PH Ludwigsburg<sup>206</sup>, bis zu eigenen eSport-Studiengängen in München und Berlin<sup>207</sup>. Diese Neuerungen an sich haben zwar keine Entscheidungsgewalt über die Zukunft des eSport in Deutschland, spiegeln allerdings den gesellschaftlichen Wandel der nationalen eSport-Kultur in Deutschland wider, und üben in der Gesamtheit der exponentiell zunehmenden Neuigkeiten einen enormen Druck auf Politik und Verbände

---

<sup>201</sup> vgl. DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer (20.04.2018), 30.08.2018 (Anlage 127).

<sup>202</sup> vgl. Focus Online: DFB-Präsident Grindel: "eSports ist für mich kein Sport" (05.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 130).

<sup>203</sup> vgl. Mittweg, Christian: eSport Kicker: FIFA akzeptabel - DFB bezieht Stellung zum eSport (20.04.2018), 30.08.2018 (Anlage 131).

<sup>204</sup> vgl. Reuter, Sebastian: Frankfurter Allgemeine Zeitung: Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl? (30.07.2015), 30.08.2018 (Anlage 132).

<sup>205</sup> vgl. Sport1: DOSB für Aufnahme von eSports offen (08.02.2018), 30.08.2018 (Anlage 133).

<sup>206</sup> vgl. eSports Ludwigsburg: eSport LB - Über uns & FAQ (2016), 30.08.2018 (Anlage 134).

<sup>207</sup> vgl. Hochschule für Angewandtes Management: eSports Management studieren (2018), 30.08.2018 (Anlage 135).

aus. Bei der Reaktion der Bundesregierung zur Anerkennung eSports im Koalitionsvertrag, ohne vorherige Absprache mit dem DOSB<sup>208</sup>, handelte es sich schlichtweg um eine Panikreaktion im Wahlkampf um die stetig wachsende Wählerschaft. Dieses spontane Vorhaben wiederum diente als Wachrüttler für deutsche Sportverbände und führte zu einer Schockwelle von Schlagzeilen bis hin zum Internationalen Olympischen Komitee (IOC)<sup>209</sup><sup>210</sup>.

Abgesehen sämtlicher Schlagzeilen und Interviews bleibt festzuhalten, dass die Medien lediglich Druck auf den DOSB ausüben können. Die Abwägung, ob es sich beim eSport um eine offizielle Sportart handelt, muss der Verband unabhängig der Interessen der deutschen Bevölkerung treffen. Diese Entscheidung trifft der Dachverband anhand seiner Aufnahmeordnung<sup>211</sup>. Das Aufnahmeverfahren setzt nach §2 Satz 1 Aufnahmeordnung des DOSB (AODOSB) einen schriftlichen Aufnahmeantrag des Bewerbers (hier: eSport)<sup>212</sup> voraus. Nach jetzigem Stand liegt ein solcher dem Verband jedoch noch gar nicht vor.<sup>213</sup> Da es sich dabei jedoch nur um eine Formalität handelt und meine Prüfung ohnehin nur fiktiv stattfindet, schenke ich diesem formalen Mangel keine Beachtung. Der Verband agiert in dieser Hinsicht gleich und erarbeitet, trotz des fehlenden Eingangs einer Bewerbung, an einer vertretbaren Position für den DOSB<sup>214</sup>.

Die sportlichen Aufnahmekriterien (und damit eigentlicher Schwerpunkt der Aufnahmeordnung) sind unter §3 geregelt. Fortan wird zuerst der genaue Wortlaut der AODOSB zitiert und im Anschluss auf die Erfüllung der Kriterien durch den eSport eingegangen.

---

<sup>208</sup> vgl. Gameswirtschaft: „Angriff auf Autonomie des Sports“: DOSB rügt Koalitionsvertrag (22.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 136).

<sup>209</sup> vgl. Focus Online: IOC uns GAISF veranstalten "eSports Forum" (26.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 137).

<sup>210</sup> vgl. T-Online: Wird E-Sport schon bald olympisch? (19.07.2018), 30.08.2018 (Anlage 138).

<sup>211</sup> §3 vgl. DOSB: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014. 28.08.2018 (Anlage 119).

<sup>212</sup> §2 vgl. DOSB: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014. 28.08.2018 (Anlage 119).

<sup>213</sup> vgl. DOSB: DOSB und eSport (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

<sup>214</sup> vgl. DOSB: DOSB und eSport (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

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, [...] 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.“*

Die Kriterien der AODOSB gestehen einen hohen Interpretationsspielraum zu. Die einzelnen Voraussetzungen werden in der Ordnung nicht näher definiert und müssen somit zu aller erst individuell erörtert werden. Bereits unter Ziffer 1 stellt sich die Frage, unter was man eine „eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität“ einordnen soll. Der Bundestag erwidert hierzu, dass der Begriff keineswegs mit körperlicher Kraftentfaltung im Sinne klassischer ‚Körpersportarten‘ gleichzusetzen sei<sup>215</sup>. Maßgeblich sei ebenfalls Schnelligkeit, Ausdauer, Geschick oder Koordination. Der DOSB übe zudem längst auch selbst diese Praktiken durch die Anerkennung von Schieß- und Dauersportarten aus, in welchen körperliche Kraftentfaltung eine untergeordnete Rolle spiele. Der Sportwissenschaftler Ingo Froböse setzte sich im Interview mit dem ARD im Januar dieses Jahres genauestens mit dem Sportcharakter eSports auseinander<sup>216</sup>. Mit einem eigens aufgestellten eSport-Team forschte Froböse an Herzfrequenz, Hand-Augen Koordination, Gehirnaktivität und Schlagzahl der Spieler<sup>217</sup>. Während der Wettkämpfe, welche je nach eSport-Titel zwischen fünf Minuten und einer Stunde andauern, stehen die eSportler unter enormem psychischen Druck. Einzelne Fehler sind spielentscheidend für den Sieg

---

<sup>215</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>216</sup> vgl. Sportschau.de: Sportschlaue - Ist eSport wirklich ein Sport? (09.01.2018), 30.08.2018 (Anlage 139).

<sup>217</sup> vgl. Christoph, Jannik: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch? (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118), S. 16

des gesamten Teams<sup>218</sup>. Trotz der anhaltenden Stresskurve erbringen die Spieler eine Taktfrequenz i.H.v. bis zu 400 Tastenschlägen die Minute<sup>219</sup>. Die beidhändige Bedienung im Zusammenhang mit der notwendigen Reaktionsgeschwindigkeit in Sekundenbruchteilen (gespielt wird i.d.R. mit mind. 144 Frames/Sekunde) beanspruchen zeitgleich unterschiedliche Hirnregionen. Diese permanente Belastung fordert nicht nur eine starke Belastbarkeit des Geistes, vielmehr spielt auch die körperliche Fitness eine zunehmend wichtigere Rolle. Längst sind die Zeiten des kleinen, dicken Nerds (Gl.) im Profibereich verjährt. Um mit den Besten der Besten mitzuhalten, unterstützen im professionellen eSport Fitness Coaches die Athleten mit Ernährungsplänen und überwachen deren körperliche Verfassung<sup>220</sup>. Strategische sowie taktische Ansprüche ähneln dem Schachsport, Herzfrequenzen von bis zu 180 Schlägen/Minute nähern sich der Formel 1 (190 Schläge/Minute)<sup>221</sup>. Froböse stellte während seiner Forschungsarbeiten ebenfalls fest, dass der Körper der eSportler während der Wettkämpfe eine überdurchschnittlich hohe Menge des Stresshormons Cortisol ausschüttet<sup>222</sup>. Trotz der Tatsache, dass es sich beim eSport um einen ‚Sitzsport‘ handelt, ist die körperliche Beanspruchung der Sportler mit anderen Sportarten gleichzusetzen. Die vom Bundestag kritisierte stundenlange Strahlenbelastung, welche nach dessen Ansicht eher der Belastung von Büroarbeit ähnelt<sup>223</sup>, ist längst nichtmehr zeitgemäß. Moderne Technologien und aktuelle Displays bewegen sich nachweislich in einem derart niedrigen Strahlungsbereich, dass nicht länger von einer Gefahr ausgegangen werden kann<sup>224</sup>. Der vom Bundestag ebenfalls kritisch beäugte Mangel an Kraftaufwand und Bewegung ist ebenfalls zu

---

<sup>218</sup> vgl. Sport1: eSports: Druck größer als im Fußball (01.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 140).

<sup>219</sup> vgl. Christoph, Jannik: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch? (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118)., S. 16

<sup>220</sup> vgl. Olaf Bleich: Gameswelt: Fitness im eSport (11.06.2015), 30.08.2018 (Anlage 15).

<sup>221</sup> vgl. Sportschau.de: Sportschlaue - Ist eSport wirklich ein Sport? (09.01.2018), 30.08.2018 (Anlage 139).

<sup>222</sup> vgl. Christoph, Jannik: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch? (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118)., S. 17

<sup>223</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8)., S. 12

<sup>224</sup> vgl. Onmeda: Strahlenbelastung durch TV-Geräte und PC-Monitore: (08.12.2008), 30.08.2018 (Anlage 141).



vernachlässigen. Wie bereits beschrieben entspringt der Standpunkt des Fachbereichs der fehlerhaften Auslegung der „eigenen, motorischen Aktivität“. Würde die Ansicht des Sachstandberichts vom DOSB vertreten, so hätte beispielsweise die Anerkennung Schachs als offizielle Sportart aus demselben Mangel nie stattgefunden. Auch aus anderen Quellen, wie der Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann, ist die Kontrolle von Maus und Tastatur als eigenmotorische Aktivität anzusehen<sup>225</sup>.

§3 Nr. 1 Satz 2 AODOSB schränkt dieses Kriterium jedoch weiter ein. So liegt nach der Aufnahmeordnung eine eigenmotorische Aktivität nicht vor bei der „Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen“<sup>226</sup>. Obwohl dieser Zusatz zuerst wie ein Ausschlussgrund für die Anerkennung eSports aussieht, so muss man auch hier eine derartige Auslegung verneinen. Bei dem Computer handelt es sich bei den Wettkämpfen nicht wie genannt um den Kontrahenten, sondern vielmehr um eine Plattform um sich mit anderen Sportlern messen zu können<sup>227228</sup>.

Nach § 3 Nr.2 AODOSB muss diese eigenmotorische Aktivität gleichzeitig Selbstzweck der Betätigung sein. „Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht vor bei Arbeits- und Alltagsverrichtungen.“<sup>229</sup> Zumindest bei der Erfüllung dieses Kriteriums herrscht zwischen sämtlichen Expertenaussagen Konsens. Der ansonsten eher kritisch bewertende Fachbereich des Bundestags bezieht hier klar Stellung pro eSport: „Der

---

<sup>225</sup> vgl. Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann: E-Sport als anerkannte Sportart? Rechtliche Herausforderungen an den digitalen Wettkampf (20.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 142).

<sup>226</sup> DOSB: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014.

[https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/Satzungen\\_und\\_Ordnungen/Aufnahmeordnung.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/Aufnahmeordnung.pdf) 28.08.2018 (Anlage 119).

<sup>227</sup> Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann: E-Sport als anerkannte Sportart? Rechtliche Herausforderungen an den digitalen Wettkampf <https://www.limmer-reutemann.de/e-sport> (20.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 142).

<sup>228</sup> Sportschau.de: Sportschau - Ist eSport wirklich ein Sport?

<https://www.sportschau.de/weitere/esport/video-sportschau---ist-esport-wirklich-ein-sport-100.html> (09.01.2018), 30.08.2018 (Anlage 139).

<sup>229</sup> DOSB: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014.

[https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/Satzungen\\_und\\_Ordnungen/Aufnahmeordnung.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/Aufnahmeordnung.pdf) 28.08.2018 (Anlage 119).

vom DOSB geforderte Selbstzweck (§ 3 Nr. 2 AODOSB) wird wohl erfüllt.<sup>230</sup> Er sieht eine klare Trennung zwischen den Nützlichkeitsabwägungen der Alltags- und Arbeitswelt und dem eSport und sieht beim eSport eine autonome, (e-)sportimmanente Zielsetzung. Kritiker würden beim Selbstzweck wohl am Ehesten beim eSport eine Anlehnung an die Büroarbeit als Arbeits- bzw. Alltagsverrichtung erkennen. Dieses Argument scheitert jedoch bereits in Sachen Vergleichbarkeit, so auch die Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann<sup>231</sup>. „Auch das Autofahren ist als Alltagsverrichtung anzusehen. Mit professionellem Motorsport aber hat es freilich nicht viel gemein.“, so die Rechtsanwälte. Der Sportmanagement-Student Jannick Christoph erweitert den Selbstzweck eSports sogar dahingehend, dass er in der stetigen Leistungsoptimierung, der Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeiten, sowie einer Verbesserung der Visuomotorik den eigentlichen Selbstzweck sieht<sup>232</sup>.

*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 gesetzten Regeln beinhalten.*

Als letzte, und für den eSport kritischste Voraussetzung verlangt der DOSB die Einhaltung ethischer Werte nach §3 Nr. 3 AODOSB. Regeln, sowie ein gegebenes Wettkampfsystem mit verschiedenen Klasseneinteilungen sind

---

<sup>230</sup> Ist Esport Sport?

<https://www.bundestag.de/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf> (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>231</sup> Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann: E-Sport als anerkannte Sportart? Rechtliche Herausforderungen an den digitalen Wettkampf <https://www.limmer-reutemann.de/e-sport> (20.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 142).

<sup>232</sup> Christoph, Jannick: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch? [https://opus.ostfalia.de/frontdoor/deliver/index/docId/957/file/Christoph\\_2018\\_eSport\\_Olympia.pdf](https://opus.ostfalia.de/frontdoor/deliver/index/docId/957/file/Christoph_2018_eSport_Olympia.pdf) (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118).

zweifelloso gegeben. Mittlerweile ziehen sich zahlreiche Ligen-Systeme durch die eSport-Landschaft, treibende Kraft spielt hier der Ligen- und Turnierveranstalter ESL. Je nach Popularität und Umfang des jeweiligen eSport-Titels ist die Professionalisierung bis dato derart fortgeschritten, dass sie durch die Einführung von Franchise-Geschäftsmodellen<sup>233234</sup> und verschiedenen Klasseneinteilungen<sup>235</sup> mit der National Basketball Association (NBA) zu vergleichen ist.

In naher Vergangenheit trübten bei der Angelegenheit Fairplay eine Vielzahl von Schlagzeilen den Blick. Ursache hierfür war die Erschließung neuer Absatzkanäle einiger Publisher durch das Einführen von Mikrotransaktionen in den Spielen. Für die Spieler bestand dadurch nach Erwerb der Software die Möglichkeit zusätzliche Spielinhalte schneller, bzw. exklusiv freizuschalten. Insbesondere der amerikanische Game-Publisher EA geriet hierfür stark in Verruf<sup>236237238</sup>, da es Spielern durch diese Zusatzkäufe möglich war sich spielerische Vorteile zu erkaufen. Die sog. „Pay2Win“-Diskussion („bezahle, um zu gewinnen“) zieht sich schon seit geraumer Zeit durch die Gaming-Industrie<sup>239240</sup> und wird vermutlich auch immer eine Rolle spielen. Auf die Fairplay-Bestimmungen des eSport jedoch hat dies keinerlei Auswirkungen. Bei offiziellen Wettkämpfen existieren Regularien, welche unter anderem beinhalten, dass alle Spieler im Vorfeld den gleichen Zugriff auf Inhalte des jeweiligen eSport-Titels haben<sup>241</sup>. Die meisten Ligen-Veranstalter gleichen sich hierbei dem

---

<sup>233</sup> vgl. Sebek, Markus: Focus Online: EU LCS wird zur Franchise: Was das für Teams, Spieler und Fans bedeutet (03.04.2018), 31.08.2018 (Anlage 143).

<sup>234</sup> vgl. Stubbs, Mike: Forbes: Riot Games To Franchise The EU LCS 'League Of Legends' Tournament With €10.5 Million Buy In (28.03.2018), 31.08.2018 (Anlage 144).

<sup>235</sup> vgl. League of Legends: Lolesports-Ligen (2018), 31.08.2018 (Anlage 145).

<sup>236</sup> vgl. Herbig, Daniel: Heise: Star Wars Battlefront 2: Gesperrter Darth Vader beschert EA Reddit-Shitstorm (13.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 146).

<sup>237</sup> vgl. Schneider, Alexander: IGN: Eine Chronik von EAs Lootbox-Desaster (09.06.2018), 31.08.2018 (Anlage 147).

<sup>238</sup> vgl. Schneider, Alexander: IGN: EA: Star Wars Battlefront 2 zerstört 3 Milliarden Dollar an Börsenwert (29.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 148).

<sup>239</sup> vgl. Huang, Eustance: CNBC: Americans largely won't pay to win a video game — but Chinese gamers will (30.05.2018), 31.08.2018 (Anlage 149).

<sup>240</sup> vgl. Bauer, Manuel: Computerbild: EA: Entwickler wegen Pay-to-Win-Protest gefeuert (21.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 150).

<sup>241</sup> vgl. Christoph, Jannik: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch? (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118).

Alphatier des eSports, der ESL, an. Diese führt ein Titel-übergreifendes allgemeines Regelwerk für den eSport<sup>242</sup>. Dahingegen bietet die Regulierung bis dato noch sehr viel Angriffsfläche in Punkto Dopingkontrollen<sup>243244</sup> sowie dem Verhindern von virtuellem Cheating<sup>245246</sup>. Dieses Kapitel umfasst jedoch eine Arbeit für sich.

Bei der für die Anerkennung des eSport kritischsten Eigenschaft ist von den ethischen Werten die Rede. Dieser Punkt widerspricht sich ferner mit einigen eSport-Titeln, die zu großen Teilen, wenn nicht ausschließlich, die Eliminierung des gegnerischen Teams als Ziel für den Sieg verfolgen (siehe Counterstrike<sup>247</sup>, oder Call of Duty<sup>248</sup>). Zwar argumentieren Verteidiger des eSports hier, dass der Sieg theoretisch auch ohne die digitale Tötung erreicht werden kann, abzustreiten ist jedoch nicht, dass die Gewaltausübung eine zentrale Rolle in derartigen Titeln spielt. Die Auffassung, dass derartige eSport-Titel in dieser Form nicht aufnahmefähig sind teilen sämtliche Quellen<sup>249250251</sup>, wenn auch der Fachbereich des Bundestags seine Position nicht anhand der DOSB-Kriterien, sondern vielmehr im Sinne der finanzgerichtlichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit stützt<sup>252</sup>. Vom Fachbereich des Bundestags auszugehen habe die finanzgerichtliche Rechtsprechung aus eben diesen Gründen dem Paintball eine Gemeinnützigkeit versagt<sup>253</sup>.

---

<sup>242</sup> vgl. ESL: ESL Regelwerk (02.08.2018), 31.08.2018 (Anlage 151).

<sup>243</sup> vgl. Köhler, Stefan: Gamestar: Doping im E-Sport (09.05.2017), 31.08.2018 (Anlage 152).

<sup>244</sup> vgl. Sport1: Doping im eSports: So läuft der Drogentest bei der FIFA WM FeWC (09.08.2018), 31.08.2018 (Anlage 153).

<sup>245</sup> vgl. Martin Lorber: EA: Fairplay im eSports (09.09.2011), 31.08.2018 (Anlage 154).

<sup>246</sup> vgl. Rossignol, Jim: Techradar: Cheating in games: the good, the bad, and the entirely necessary (28.11.2009), 31.08.2018 (Anlage 155).

<sup>247</sup> vgl. Strauch, Christoph: Frankfurter Allgemeine Zeitung: Spiel um dein Leben! (21.08.2016), 31.08.2018 (Anlage 156).

<sup>248</sup> vgl. Focus Online: Das Geschäft mit der Gewalt (16.11.2016), 31.08.2018 (Anlage 157).

<sup>249</sup> vgl. Christoph, Jannik: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch? (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118).

<sup>250</sup> vgl. Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann: E-Sport als anerkannte Sportart? Rechtliche Herausforderungen an den digitalen Wettkampf (20.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 142).

<sup>251</sup> vgl. Sven Lange: Fairplay Sporthandel: Ist e-Sport Sport und sollte dieser in den DOSB aufgenommen werden? (02.03.2018), 31.08.2018 (Anlage 17).

<sup>252</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>253</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

Meiner Überzeugung nach kann im Terminus eSport von keiner möglichen finanzgerichtlichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Titeln mit Gewalt-Charakter ausgegangen werden. . Diese spielt für den DOSB jedoch keine maßgebliche Rolle. In der Vergangenheit zeigte sich der Verband bereits mehrfach entscheidungsfreudig zu Gunsten fraglicher Sportarten. Ausnahmeregelungen von Schach<sup>254</sup>, Motorsport<sup>255</sup> und verschiedenster Kampfsportarten wie Kickboxen<sup>256</sup> (in welchen Gewalt nicht nur virtuell, sondern physisch an anderen Menschen ausgeübt wird) veranschaulichen, dass der Dachverband durchaus zu Ausnahmen bereit ist. Das dennoch gewisse ethische und moralische Grundprinzipien eingehalten werden müssen steht außer Frage. Somit müsse sich der eSport darüber Gedanken machen, einzelne Titel aus dem Wettkampfprogramm zu streichen und sich auf die inhaltlich unbedenklichen Spiele zu konzentrieren, um sich der Anerkennung anzunähern<sup>257/258</sup>.

Die organisatorischen Voraussetzungen zur Aufnahme einer Sportart durch den DOSB sind in §4 AODOSB geregelt. Nach § 4 Abs. 1 a) und b) gelten für die Anerkennung folgende Voraussetzungen: Mindestens in der Hälfte der Bundesländer müssen Landesverbände des Bewerbers bestehen, die 10.000 oder mehr Mitglieder vertreten<sup>259</sup>. Ausnahmeregelungen können hier getroffen werden, insofern es sich bei der Sportart bereits um eine olympische Disziplin handelt. Weitaus problematischer ist die erforderliche steuerliche Begünstigung nach §52 Abs. 2 Ziffer 21 AO<sup>260</sup>. Diese setzt nach dem Bundesfinanzhof „eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare

---

<sup>254</sup> vgl. DOSB: DOSB I Bericht des Präsidiums (07.12.2013), 31.08.2018 (Anlage 158).

<sup>255</sup> vgl. DOSB: Motorsport (2018), 31.08.2018 (Anlage 159).

<sup>256</sup> vgl. DOSB: Nichtolympischer Spitzensport (2017), 31.08.2018 (Anlage 160).

<sup>257</sup> vgl. Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann: E-Sport als anerkannte Sportart? Rechtliche Herausforderungen an den digitalen Wettkampf (20.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 142).

<sup>258</sup> vgl. Ist Esport Sport? (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

<sup>259</sup> vgl. DOSB: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014. 28.08.2018 (Anlage 119).

<sup>260</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

Kunstabewegung gekennzeichnet ist“<sup>261</sup> voraus. Ferner werde „ein Spiel [...] jedenfalls auch dann nicht zum Sport, wenn viele Spiele unter Wettbewerbsbedingungen veranstaltet würden.“<sup>262</sup>. Nach derzeitiger Rechtsprechung handelt es sich beim eSport somit, unabhängig der Einhaltung sämtlicher Kriterien des DOSBs, nicht um eine anerkennungsfähige Sportart. Um eine zeitnahe Anerkennung des eSport durchsetzen zu können, müsste der Bundesfinanzhof seine Rechtsprechung aus vergangener Zeit entweder selbst überholen, oder der Gesetzgeber eine Ausnahmeregelung für den eSport treffen, wie er es bereits beim Schach durchgesetzt hat<sup>263</sup>.

## 5. Fazit und Ausblick

Meiner Meinung nach jedoch wird dies in jedem Fall nicht passieren, da am Schluss nicht die Ligen-Verwalter oder Dachverbände über den Erfolg der eSport-Titel entscheiden, sondern die breite Masse der Konsumenten. Derzeit stehen für den Großteil der Zielgruppe sog. „Shooter-Games“, beziehungsweise Action- oder Strategiespiele im Fokus, welche durchaus einen virtuellen Gewalt-Charakter vorweisen<sup>264</sup>. Ferner würde eine Sonderregelung durch die Anerkennung einzelner eSport-Titel bei jedem neu aufkommenden Titel eine Neubewertung der ethischen Vereinbarkeit des Spiels zur Folge haben. Nicht nur würde dies einen absolut unverhältnismäßigen Zeit- und Arbeitsaufwand für alle Beteiligten mit sich führen, vielmehr würde es auch konträr zu einer Verzerrung des eigentlichen Hintergrundes der Anerkennung, der Alltagserleichterung und den unter Punkt 3 genannten Vorteilen, beitragen. Athleten würden ihre berufliche Laufbahn nicht mehr ausschließlich abhängig von ihrem Talent und der Leidenschaft treffen, sondern sich erstrangig nach legitimierten

---

<sup>261</sup> BFH, Urteil vom 29.10.1997, I R 13/97

<sup>262</sup> BVerwG, Urteil vom 9.3.2005, 6 C 11.04.

<sup>263</sup> Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

<sup>264</sup> vgl. Nebenjob.de: Die Top 10 der eSport-Spiele: Hiermit verdienen die Gaming Stars Millionen (16.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 161).

Disziplinen richten. Die nicht aufnahmefähigen Titel würden durch die fehlende Förderung auch auf lokaler Vereinsebene nicht in den Vereinssport aufgenommen, was in vielen Fällen ein Handeln im Gegensatz zu den Interessen der eSport-Konsumenten bedeuten würde. Dies würde wiederum einen Schaden für die Vereine darstellen, welche bereits heute überall mit sinkenden Mitgliederzahlen zu kämpfen haben. Für die eSport-Titel generell wäre der Schaden durch die internationale Aufstellung zu vernachlässigen, unter einer Teil- bzw. Nicht- Anerkennung würden in erster Linie die Sportvereine leiden.

Der eSport weist heute vor allem strukturelle Probleme auf. Durch das autoritäre Auftreten der Entwickler und Publisher sowie das Fehlen eines internationalen Dachverbands wirkt das derzeitige eSport-Management im Direktvergleich mit traditionellen Sportarten eher wie eine Spielwiese für die Verlage. Die Vereinsstruktur ist heute noch spärlich, wenn auch durch den ständigen Zuwachs vieler etablierter Sportvereine der letzten zwei Jahre rasant steigend. Der Löwenanteil von eSport-Enthusiasten organisiert sich nach wie vor vorrangig in Clans. Dies ist aber auch angesichts der, Stand heute fehlenden finanzrechtlichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit nicht verwunderlich. Für den eSport spricht aus dieser Betrachtungsweise vor allem die Tatsache, dass es sich hier um eine sehr junge Sportart handelt. Bei den traditionellen Sportarten haben sich die Strukturen mit einem einheitlichen Ligasystem, einem Dachverband, sowie dem maßgeblichen Fundament, dem Vereinssystem, über die Jahrhunderte gebildet. Der eSport weist für seine ca. 20 Jahre durch den faktischen Dachverband ‚ESL‘, staatliche Regularien wie die KeSPA, sowie Verbände wie die WESA und den ESBD bereits seinem Alter entsprechend durchaus eine Vielzahl professioneller Züge auf. Maßgeblich für das weitere Vorgehen des eSport ist hierbei eine Staatenübergreifende, einheitliche Stellung der Regierungen, ob es sich beim eSport um eine tatsächliche Sportart handelt. Sollte diese Grundsatzfrage einmal kongruent beschlossen werden, so hat der eSport unabhängig vom Ergebnis eine klare Linie, welche er verfolgen kann. Wäre die Auffassung vertreten: ‚eSport ist Sport‘, so stünde der

Gründung eines internationalen Sport-Dachverbands analog zur FIFA (Analogie Fußball) nichts mehr im Wege. Auch das engere Einbinden und die Gründung einer ganzheitlichen Vereinsstruktur könnte dadurch weiter gefördert werden. Nicht zuletzt würde auch für staatliche Träger durch die rechtliche Zuordnung ferner Klarheit über den Handlungsspielraum und den Umgang mit dem eSport entstehen. Überholte Gerichtsurteile, die dem kommunalen, ehrenamtlichen eSport bis heute nachhaltig Steine in den Weg legen<sup>265</sup>, würden ihre Rolle für die Entscheidungen der Verwaltungen verlieren.

Sollte der einheitliche Tenor den Standpunkt äußern: „eSport ist kein Sport“, so könnte sich dieser auf seine Entwicklung in bereits anerkannten Staaten fokussieren. Die Anerkennung eSports von einzelnen Staaten ist für den gesamtheitlichen eSport nicht maßgeblich, allenfalls aus finanzrechtlicher Sicht fördernd. Ferner würde eine Anerkennung die Steigung der gesellschaftlichen Akzeptanz weiter fördern. In Deutschland beispielsweise würde es sich bei den Leidtragenden primär um die gemeinnützigen Vereine handeln, da diese permanent mit sinkenden Mitgliederzahlen zu kämpfen haben, und ihnen durch die fehlende Anerkennung dieser riesige Topf an Nachwuchs verschlossen wäre. Dem Mainstream eSports in Deutschland würde eine fehlende Anerkennung wohl dennoch nicht weiter schaden, da sich der eSport – Sportart oder nicht – bereits als Mainstream (Gl.) etabliert hat. Auch für die professionellen eSport-Spieler als solche hätte eine fehlende Anerkennung keinen maßgeblichen Einfluss, abgesehen von steuerrechtlichen Gesichtspunkten. Die Profis würden sich anstelle von Vereinen einfach wie bereits üblich in Clans organisieren. Auch das Visa-Problem würde wenn dann bei ausländischen eSportlern zu tragen kommen.

Zusammenfassend lässt sich folgendes für den eSport in naher Zukunft festhalten: Es handelt sich beim eSport um ein stetig wachsendes globales Massenphänomen, welches sich, als Sportart anerkannt oder nicht, seinen

---

<sup>265</sup> BVerwG, Urteil vom 9.3.2005, 6 C 11.04.



Weg in die Mitte der Gesellschaft bahnen wird. Eine Anerkennung ist in erster Linie für das Fundament einer jeden Sportart, das Vereinswesen, ausschlaggebend. Die Bevölkerung übt zusammen mit anderen Faktoren, wie der Einbindung eSports in Bildungspläne und der Anerkennung anderer Staaten zunehmend Druck auf die Politik aus. Dies erkennt man durch die zahlreichen Besuche und das zunehmend digitalere Auftreten der Politiker auf Spielermessen. Ferner geht die Regierung durch die Einbindung eSports in den Koalitionsvertrag direkt auf das Bestreben der Bevölkerung ein. Das letzte Wort hat jedoch in Deutschland der DOSB.

So gibt es für die Anerkennung des elektronischen Sports mehrere mögliche Zukunftsszenarien: Die Regierung könnte ihrem Versprechen dadurch Nachdruck verschaffen, indem es dem eSport die steuerliche Gemeinnützigkeit durch eine Ausnahmeregelung zusagt, wie sie es bereits beim Schach durchgeführt hat. Ein ebenfalls in Frage kommender Weg wäre das Verabschieden einer Gesetzesänderung. So könnte der Gesetzgeber durch eine Anpassung des §52 AO die Voraussetzungen erleichtern. Ferner wäre eine finanzrechtliche Anerkennung durch neue, zeitgemäße Rechtsprechung des Bundesfinanzhofes über den eSport möglich.

Ich halte das Zustandekommen eines dieser Wege in den nächsten Jahren für sehr wahrscheinlich. Der zunehmende Druck durch die Bevölkerung, das Zurückrudern und Entgegenkommen der Kritiker und Versprechungen der Politik deuten stark auf eine baldige Anerkennung hin. Denn am Schluss würde eine Anerkennung sämtlichen Akteuren nur zu Gute kommen. Die derzeit stark von Vertrauensbrüchen und Zweifeln geplagte Politik würde eine neue, unbefangene Wählerschaft gewinnen, die Ligenveranstalter und Publisher könnten vereinfacht eine Vielzahl von Events und Ligasystemen in Deutschland einbringen. Ferner würde den Vereinen dadurch mit einer Struktur und Unterstützung von oben geholfen, sowie finanziell unter die Arme gegriffen. Nicht zuletzt bekämen die Protagonisten des eSports – die eSport-Athleten endlich die lang ersehnte Anerkennung ihrer Leistungen in der Gesellschaft und der eigenen Familie.

## Literaturverzeichnis

Abgeordnetenhaus Berlin: Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart [https://www.parlament-berlin.de/C1257B55002B290D/vwContentByKey/W2AUPK7B239WEBSDE/\\$File/2016-03-18-eSport.pdf](https://www.parlament-berlin.de/C1257B55002B290D/vwContentByKey/W2AUPK7B239WEBSDE/$File/2016-03-18-eSport.pdf) (18.03.2016), 28.08.2018 (Anlage 114).

Anerkennung von eSport – Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene <https://www.parlament-berlin.de/ados/17/IIIPlen/vorgang/d17-2910.pdf> (10.05.2016), 10.09.2018 (Anlage 72).

Anwaltskanzlei Limmer-Reutemann: E-Sport als anerkannte Sportart? Rechtliche Herausforderungen an den digitalen Wettkampf <https://www.limmer-reutemann.de/e-sport> (20.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 142).

Ashton, Graham: eSportsobserver: INTERVIEW: Jeffrey Clark, Intel – “Being an Olympic Sponsor Gives Us a Platform to Engage In Dialogue Around Esports” <https://esportsobserver.com/interview-jeffrey-clark-intel-olympics/> (01.03.2018), 10.08.2018 (Anlage 99).

Asian Games: Asian Games 2018 <https://en.asiangames2018.id/> (2018), 10.08.2018 (Anlage 91).

Banse, Kristin: eSport Kicker: eSport studieren? Schweden macht's möglich! [http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/668152/artikel\\_esport-studieren-schweden-machts-moeglich.html](http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/668152/artikel_esport-studieren-schweden-machts-moeglich.html) (09.01.2017), 10.08.2018 (Anlage 103).

Bathge, Peter: PC Games: Olympische Disziplin: Esports wird bei den Asian Games 2022 zur Medaillen-Sportart mit Fifa 17, Mobas und Starcraft <http://www.pcgames.de/E-Sports-Thema-119060/News/Olympische-Disziplin-Asian-Games-2022-Medaillen-fuer-Fifa-17-Dota-Lol-League-of-Legends-Starcraft-1225992/> (2017), 02.07.2018 (Anlage 3).

Bauer, Manuel: Computerbild: EA: Entwickler wegen Pay-to-Win-Protest gefeuert <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-EA-Entwickler-wegen-Pay-to-Win-Protest-gefeuert-19388271.html> (21.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 150).

Becker, Lars: eSport Kicker: KeSPA auf dem Weg zur Gaming-Elite: Hart aber fair? [http://esport.kicker.de/esport/home/624787/artikel\\_kespa-auf-dem-weg-zur-gaming-elite\\_hart-aber-fair.html](http://esport.kicker.de/esport/home/624787/artikel_kespa-auf-dem-weg-zur-gaming-elite_hart-aber-fair.html) (10.04.2015), 10.08.2018 (Anlage 89).

Bendel, Oliver: Gabler: Definition Gamification <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874/version-276936> (2018), 26.07.2018 (Anlage 24).

Bräutigam, Thiemo: eSportsobserver: Chinese ecommerce giant Alibaba reinstates the World Cyber Games with \$5.5 million in total prize money <https://esportsobserver.com/chinese-ecommerce-giant-alibaba-reinstates-world-cyber-games-5-5-million-total-prize-money/> (30.03.2016), 10.08.2018 (Anlage 95).

Bräutigam, Thiemo: Dotesports: Alibaba makes 3-year commitment to one of esports' highest-paying tournaments <https://dotesports.com/business/news/alibaba-alsports-3-year-deal-wesg-esports-host-city-changzhou-china-2-4309> (12.01.2017), 10.08.2018 (Anlage 96).

Urteil vom 9.2.2017, V R 69/14, Nr. 28. Bundesfinanzhof.

Bundeskanzlerin.de: Computerspiele sind Kulturgut

<https://www.bundeskanzlerin.de/Content/DE/Artikel/2017/08/2017-08-22-merkel-gamescom.html> (2017), 02.07.2018 (Anlage 1).

Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland. Bundesländer(01.01.2008), 10.09.2018 (Anlage 84).

Bundesministerium für Arbeit - Make it Germany: Welche Arten von Visa gibt es?

<https://www.make-it-in-germany.com/de/fuer-fachkraefte/visum/arten-von-visa> 08.06.2018 (Anlage 77).

Bundesregierung: Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD

[https://www.bundesregierung.de/Content/DE/\\_Anlagen/2018/03/2018-03-14-koalitionsvertrag.pdf;jsessionid=72FFD49A70AD6C3AC2F1D2A9F29EC320.s1t2?\\_\\_blob=publicationFile&v=6](https://www.bundesregierung.de/Content/DE/_Anlagen/2018/03/2018-03-14-koalitionsvertrag.pdf;jsessionid=72FFD49A70AD6C3AC2F1D2A9F29EC320.s1t2?__blob=publicationFile&v=6) (12.03.2018; Z. 2167-2171), 10.08.2018 (Anlage 104).

Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 01.10.2002 (BGBl. I S. 3866, ber. 2003 S. 61) zuletzt geändert durch Gesetz vom 18.07.2017 (BGBl. I S. 2745) m.W.v. 29.07.2017. Bundesrepublik Deutschland.

Aufenthaltsgesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 25. Februar 2008 (BGBl. I S. 162), das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 12. Juli 2018 (BGBl. I S. 1147) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

Beschäftigungsverordnung vom 6. Juni 2013 (BGBl. I S. 1499), die zuletzt durch Artikel 2 der Verordnung vom 1. August 2017 (BGBl. I S. 3066) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

Beschäftigungsverordnung vom 6. Juni 2013 (BGBl. I S. 1499), die zuletzt durch Artikel 2 der Verordnung vom 1. August 2017 (BGBl. I S. 3066) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

Bürgerliches Gesetzbuch in der Fassung der Bekanntmachung vom 2. Januar 2002 (BGBl. I S. 42, 2909; 2003 I S. 738), das zuletzt durch Artikel 6 des Gesetzes vom 12. Juli 2018 (BGBl. I S. 1151) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

Gewerbeordnung (GewO) In der Fassung der Bekanntmachung vom 22.2.1999 (BGBl. I S. 202), zuletzt geändert durch Art. 2 Abs. 7 Vergaberechtsmodernisierungsgesetz vom 17.2.2016 (BGBl. I S. 203). Bundesrepublik Deutschland.

Gewerbesteuergesetz In der Fassung der Bekanntmachung vom 15.10.2002 (BGBl. I S. 4167) zuletzt geändert durch Gesetz vom 27.06.2017 (BGBl. I S. 2074) m.W.v. 05.07.2017. Bundesrepublik Deutschland 08.06.2018.

Grundsteuergesetz Gesetz vom 07.08.1973 (BGBl. I S. 965) zuletzt geändert durch Gesetz vom 19.12.2008 (BGBl. I S. 2794) m.W.v. 01.01.2008 (rückwirkend). Bundesrepublik Deutschland 06.08.2018.

Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), das zuletzt durch Artikel Artikel 11 des Gesetzes vom 10. März 2017 (BGBl. I S. 420) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), das zuletzt durch Artikel Artikel 11 des Gesetzes vom 10. März 2017 (BGBl. I S. 420) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

Jugendschutzgesetz vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730), das zuletzt durch Artikel Artikel 11 des Gesetzes vom 10. März 2017 (BGBl. I S. 420) geändert worden ist. Bundesrepublik Deutschland.

Körperschaftsteuergesetz (KStG) In der Fassung der Bekanntmachung vom 15. Oktober 2002 (BGBl. I S. 4144) Zuletzt geändert durch Artikel 5 des Gesetzes vom 18. Juli 2017 (BGBl. I S. 2730). Bundesrepublik Deutschland 06.08.2018.

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware: Stellungnahme  
[https://www.game.de/wp-content/uploads/2016/05/20160526\\_game\\_Stellungnahme\\_eSport\\_Abgeordnete\\_nhaus\\_Berlin.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2016/05/20160526_game_Stellungnahme_eSport_Abgeordnete_nhaus_Berlin.pdf) (26.05.2016), 06.08.2018 (Anlage 73).

Bundeswehr: Youtube.de: Bundeswehrauftritt  
<https://www.youtube.com/user/Bundeswehr> (2018), 04.09.2018 (Anlage 11).

Bundeszentrale für politische Bildung: Globalisierung  
<https://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/globalisierung/> (2017), 08.08.2018 (Anlage 86).

Bursik, Michael: Haufe: Gamification schafft Change, der Spaß macht!  
<https://newmanagement.haufe.de/organisation/gamification-in-unternehmen> (2018), 11.09.2018 (Anlage 23).

BVerwG, Urteil vom 9.3.2005, 6 C 11.04.

Carpenter, Nicole: Dotesports: Report: New England Patriots and Miami Dolphins owners purchase first two Overwatch League slots  
<https://dotesports.com/overwatch/news/overwatch-league-slots-miami-dolphins-new-england-patriots-14537> (2017), 28.07.2018 (Anlage 57).

Christoph, Jannik: Hochschule Ostfalia: eSport und Olympia – Ein Widerspruch?  
[https://opus.ostfalia.de/frontdoor/deliver/index/docId/957/file/Christoph\\_2018\\_eSport\\_Olympia.pdf](https://opus.ostfalia.de/frontdoor/deliver/index/docId/957/file/Christoph_2018_eSport_Olympia.pdf) (16.01.2018), 28.08.2018 (Anlage 118).

Clubic: Übers.: Frankreich erkennt eSport als einen echten Sport an  
<https://www.clubic.com/pro/legislation-loi-internet/actualite-785410-sport-lemaire.html> (2015), 23.07.2018 (Anlage 6).

Corking, Graham: Elecspo: 5 Games with huge eSports potential in 2018  
<https://www.elecspo.com/games/55> (2018), 26.07.2018 (Anlage 38).

Costa, Gianni: RP Online: Ganz schön sportlich [https://rp-online.de/sport/andere/esports-soll-als-sportart-erkannt-werden-aber-der-dosb-aeussert-kritik\\_aid-18914617](https://rp-online.de/sport/andere/esports-soll-als-sportart-erkannt-werden-aber-der-dosb-aeussert-kritik_aid-18914617) (09.02.2018), 29.08.2018 (Anlage 120).

Crunchbase: Korean eSports Association  
<https://www.crunchbase.com/organization/korean-e-sports-association#section-overview> 10.09.2018 (Anlage 42).

Daimler AG: Partnerschaft mit ESL: Mercedes Benz engagiert sich in eSports  
<http://media.daimler.com/marsMediaSite/de/instance/ko/Partnerschaft-mit-ESL-Mercedes-Benz-engagiert-sich-in-eSports.xhtml?oid=28915226> (2017), 02.07.2018 (Anlage 2).

Dalipi, Sebastian: Conwide: Wertschätzung versus Leistungsorientierung  
<http://conwide.de/wertschaetzung-versus-leistungsorientierung/> (02.04.2014), 31.07.2018 (Anlage 69).

Deutscher Bundestag: Sportförderung in Deutschland  
<https://www.bundestag.de/blob/412088/1789cc02d61849278ea01ee046f192b0/wd-10-026-10-pdf-data.pdf> (25.03.2010), 10.09.2018 (Anlage 74).

Ist Esport Sport?  
<https://www.bundestag.de/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf> (09.06.2017), 23.07.2018 (Anlage 8).

Deutscher Fussball-Bund: Gesundheit <https://www.dfb.de/gesundheit/> (2018), 28.07.2018 (Anlage 59).

Deutscher Fussball-Bund: Ligen Männer <https://www.dfb.de/ligen-maenner/> (2018), 28.07.2018 (Anlage 51).

DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer  
[https://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431/?no\\_cache=1&cHash=c4147c2339a9aa646f53988a5769efd4](https://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431/?no_cache=1&cHash=c4147c2339a9aa646f53988a5769efd4) (20.04.2018), 30.08.2018 (Anlage 127).

Dictionary: Videogame <https://www.dictionary.com/browse/video-game> (2012), 25.07.2018.

Dillon, Matt: Dotesports: An eSports Attorney Reviews The Visa Issues In eSports <https://dotesports.com/league-of-legends/news/an-esports-attorney-reviews-the-visa-issues-in-esports-7606> (2016), 10.09.2018 (Anlage 79).

Doris Vorloeper-Heinz/Matthias Felling/Daniel Heinz: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V.: eSports und Jugendschutz  
[https://www.ajs.nrw.de/wp-content/uploads/2017/12/AJS-Merkblatt\\_eSports\\_071217.pdf](https://www.ajs.nrw.de/wp-content/uploads/2017/12/AJS-Merkblatt_eSports_071217.pdf) (07.12.2017), 08.08.2018 (Anlage 83).

DOSB: Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014.  
[https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/Satzungen\\_und\\_Ordnungen/Aufnahmeordnung.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/Aufnahmeordnung.pdf) 28.08.2018 (Anlage 119).

DOSB: DOSB I Bericht des Präsidiums  
[https://cdn.dosb.de/alter\\_Datenbestand/Bilder\\_allgemein/Veranstaltungen/MV\\_Wiesbaden/Bericht-des-Praesidiums\\_18-11-2013\\_Ansicht.pdf](https://cdn.dosb.de/alter_Datenbestand/Bilder_allgemein/Veranstaltungen/MV_Wiesbaden/Bericht-des-Praesidiums_18-11-2013_Ansicht.pdf) (07.12.2013), 31.08.2018 (Anlage 158).

DOSB: Nichtolympischer Spitzensport  
<https://www.dosb.de/leistungssport/nichtolympischer-spitzensport/> (2017), 31.08.2018 (Anlage 160).

DOSB: DOSB und eSport <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (2018), 29.08.2018 (Anlage 14).

DOSB: Motorsport <https://www.dosb.de/leistungssport/world-games/athleten/motorsportteam/> (2018), 31.08.2018 (Anlage 159).

DOSB: AG e-Sport hört Experten <https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/ag-e-sport-des-dosb-hoert-experten/> (04.06.2018), 29.08.2018 (Anlage 121).

DOSB: eSport braucht Medienkompetenz  
[https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/esport-braucht-medienkompetenz/?no\\_cache=1&tx\\_news\\_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx\\_news\\_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=23d64ae3bcd46499d32c22fb066dcc94](https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/esport-braucht-medienkompetenz/?no_cache=1&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=23d64ae3bcd46499d32c22fb066dcc94) (29.08.2018), 29.08.2018 (Anlage 122).

- Duden: Sport <https://www.duden.de/rechtschreibung/Sport> 28.08.2018 (Anlage 116).
- EA: EA Sports - FIFA 19 <https://www.easports.com/de/fifa> (2018), 30.08.2018 (Anlage 128).
- Eisenbrand, Roland: OMR.com: Fortnite Marketing <https://omr.com/de/fortnite-marketing/> (17.04.2018), 18.08.2018.
- ESBD: ESBD - Abteilungen <https://esportbund.de/abteilungen/> (2017), 28.08.2018 (Anlage 108).
- ESBD: Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V. <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/03/Satzung-ESBD-2018-01.pdf> (beschlossen durch die Gründungsversammlung am 26. November 2017), 03.09.2018 (Anlage 37).
- ESBD: Über den ESBD <https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/> (27.11.2017), 28.08.2018 (Anlage 106).
- ESBD: Koalitionsvertrag zwischen SPD und CDU/CSU: eSport soll Sport werden – ESBD begrüßt „Wendepunkt“ in Diskussion im Anerkennung von eSport <https://esportbund.de/2018/02/07/koalitionsvertrag-zwischen-spd-und-cdu-csu-esport-soll-sport-werden-esbd-begruesst-wendepunkt-in-diskussion-im-anerkennung-von-esport/> (05.02.2018), 10.08.2018 (Anlage 105).
- ESL: ESL Regelwerk <https://play.eslgaming.com/rules> (02.08.2018), 31.08.2018 (Anlage 151).
- eSport Kicker: IOC-Präsident Bach: eSport vorerst nicht olympisch [http://esport.kicker.de/esport/mehrsport/info/728023/artikel\\_ioc-praesident-bach\\_esport-vorerst-nicht-olympisch.html](http://esport.kicker.de/esport/mehrsport/info/728023/artikel_ioc-praesident-bach_esport-vorerst-nicht-olympisch.html) (22.07.2018), 10.08.2018 (Anlage 97).
- eSports Ludwigsburg: eSport LB - Über uns & FAQ <https://esports-ludwigsburg.de/about> (2016), 30.08.2018 (Anlage 134).
- Esportsbusiness: Electronic Sports League (ESL) <https://esportbusiness.de/esport-welt/events-ligen-veranstalter/esl/> (2017), 28.07.2018 (Anlage 58).
- FIFA: FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2018 <https://de.fifa.com/worldcup/> (2018), 28.07.2018 (Anlage 52).
- Focus Online: Das Geschäft mit der Gewalt [https://www.focus.de/digital/games/call-of-duty-black-ops-das-geschaeft-mit-der-gewalt\\_aid\\_572497.html](https://www.focus.de/digital/games/call-of-duty-black-ops-das-geschaeft-mit-der-gewalt_aid_572497.html) (16.11.2016), 31.08.2018 (Anlage 157).
- Focus Online: Großbritannien: eSports-Verband kooperiert mit Schulen [https://www.focus.de/sport/mehrsport/e-sports-international-grossbritannien-esports-verband-kooperiert-mit-schulen\\_id\\_8309786.html](https://www.focus.de/sport/mehrsport/e-sports-international-grossbritannien-esports-verband-kooperiert-mit-schulen_id_8309786.html) (16.01.2018), 10.08.2018 (Anlage 101).
- Focus Online: DFB-Präsident Grindel: "eSports ist für mich kein Sport" [https://www.focus.de/sport/esport/esport-dfb-praesident-will-esports-nicht-als-sportart-anerkennen\\_id\\_8558280.html](https://www.focus.de/sport/esport/esport-dfb-praesident-will-esports-nicht-als-sportart-anerkennen_id_8558280.html) (05.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 130).
- Focus Online: IOC uns GAISF veranstalten "eSports Forum" [https://www.focus.de/sport/mehrsport/e-sports-sportpolitik-ioc-uns-gaisf-veranstalten-esports-forum\\_id\\_9165593.html](https://www.focus.de/sport/mehrsport/e-sports-sportpolitik-ioc-uns-gaisf-veranstalten-esports-forum_id_9165593.html) (26.06.2018), 30.08.2018 (Anlage 137).

Forbes: The U.S. now Recognizes eSports Players As Professional Athletes <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/#4f0380253ac9> (2013), 23.07.2018 (Anlage 5).

Fussballtraining.de: Die gesellschaftliche Bedeutung des Fußballsports im Kleinen <https://www.fussballtraining.de/allgemein/die-gesellschaftliche-bedeutung-des-fusballsports-im-kleinen/9844/> (2013), 28.07.2018 (Anlage 60).

Lexikon Sportwissenschaft: Leistung, Training, Wettkampf. G. Schnabel/G. Thiess(1993),

game.de: game - Verband der deutschen Games-Branche <https://www.game.de/ueber-den-game/> (2018), 08.09.2018 (Anlage 107).

Gamescom: Jobs & Karriere in der Gaming-Industrie <http://www.gamescom.de/events-und-kongresse/fuer-alle/jobs-und-karriere-l/jobs-und-karriere.php> (2018), 23.07.2018 (Anlage 9).

Gameswirtschaft: „Angriff auf Autonomie des Sports“: DOSB rügt Koalitionsvertrag <https://www.gameswirtschaft.de/sport/dosb-autonomie-sport-koalitionsvertrag-esport/> (22.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 136).

Gluck, Samantha: Healtyplace: Psychology of Gambling: Why do People Gamble? <https://www.healthypeace.com/addictions/gambling-addiction/psychology-of-gambling-reasons-for-gambling> (2016), 25.07.2018 (Anlage 22).

Graham, Bryan Armen: Tech Guardian: eSports to be a medal event at 2022 Asian Games <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games> (18.04.2017), 10.08.2018 (Anlage 93).

Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland in der im Bundesgesetzblatt Teil III, Gliederungsnummer 100-1, veröffentlichten bereinigten Fassung, das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 13. Juli 2017 (BGBl. I S. 2347) geändert worden ist.

Handelsblatt: Peking verschärft staatliche Medienkontrolle <https://www.handelsblatt.com/politik/international/zensur-in-china-pekings-verschaerft-staatliche-medienkontrolle/21097082.html> (21.03.2018), 10.09.2018 (Anlage 115).

Herbig, Daniel: Heise: Star Wars Battlefront 2: Gesperrter Darth Vader beschert EA Reddit-Shitstorm <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Star-Wars-Battlefront-2-Gesperrter-Darth-Vader-beschert-EA-Reddit-Shitstorm-3889224.html> (13.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 146).

Herbig, Daniel: Heise: Belgien stuft Lootboxen in FIFA 18, Overwatch und CS:GO als Glücksspiel ein <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Belgien-stuft-Lootboxen-in-FIFA-18-Overwatch-und-CS-GO-als-Gluecksspiel-ein-4035181.html> (2018), 26.07.2018 (Anlage 36).

Hery-Moßmann, Nicole: Focus Online: Fußballspieler heute: So viele gibt es in Deutschland und der Welt [https://praxistipps.focus.de/fussballspieler-heute-so-viele-gibt-es-in-deutschland-und-der-welt\\_98997](https://praxistipps.focus.de/fussballspieler-heute-so-viele-gibt-es-in-deutschland-und-der-welt_98997) (2018), 28.07.2018.

hltv: FaZe Clan <https://www.hltv.org/team/6667/faze> (09.08.2018), 09.08.2018 (Anlage 46).

Hochschule für Angewandtes Management: eSports Management studieren [https://www.fham.de/studiengaenge/bachelor/esports-management/?gclid=CjwKCAjwq57cBRBYEiwAdpx0vYTBqh\\_imACndtz3Flnb1IGTFn3JaSAQfb5x4aA0Nyg5dyfSAAtTqYBoC6QoQAvD\\_BwE](https://www.fham.de/studiengaenge/bachelor/esports-management/?gclid=CjwKCAjwq57cBRBYEiwAdpx0vYTBqh_imACndtz3Flnb1IGTFn3JaSAQfb5x4aA0Nyg5dyfSAAtTqYBoC6QoQAvD_BwE) (2018), 30.08.2018 (Anlage 135).

Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian: SpuRT: Ist E-Sport "echter" Sport? 1 Holzhäuser-Bagger-Schenk\_E-Sport\_SpuRt-2016.pdf (2016), 03.09.2018 (Anlage 18).

Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian: Ist E-Sport „echter“ Sport? Holzhäuser, Felix/Bagger, Tim/Schenk, Maximilian(2016),

Huang, Eustance: CNBC: Americans largely won't pay to win a video game — but Chinese gamers will <https://www.cnbc.com/2018/05/30/pay-to-win-video-games-differences-between-us-and-chinese-gamers.html> (30.05.2018), 31.08.2018 (Anlage 149).

Intel: Intel Extreme Masters PyeonChang: Stunning Finale concludes historic eSports Event ahead of the Olympic Winter Games 2018 <https://newsroom.intel.com/news/intel-extreme-masters-pyeongchang-stunning-finale-concludes-historic-esports-event-ahead-olympic-winter-games-2018/> (07.02.2018), 10.08.2018 (Anlage 100).

Jacobsen, Jens: Usabilityblog: Nutzer motivieren oder manipulieren – Gamification <https://www.usabilityblog.de/nutzer-motivieren-oder-manipulieren-gamification/> (14.09.2016), 03.09.2018 (Anlage 25).

Jähner, Hannes: Hannes Jaehner.de: Anerkennung und Wertschätzung: Was ist das und was bringt das? <http://www.hannes-jaehner.de/wordpress/2012/12/02/anerkennung-und-wertschatzung-was-ist-das-und-was-bringt-das/> (2012), 31.07.2018 (Anlage 67).

Jongho Heo/Juhwan Oh/S. V. Subramanian u.a.: US National Library of Medicine: Addictive Internet Use among Korean Adolescents: A National Survey <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3914839/#pone.0087819-National1> (05.02.2014), 03.09.2018 (Anlage 65).

Köhler, Stefan: Gamestar: Doping im E-Sport <https://www.gamestar.de/artikel/die-groessten-counter-strike-skandale-doping-im-e-sport-cloud9-nimmt-adderall,3313772.html> (09.05.2017), 31.08.2018 (Anlage 152).

Konami: PES 2019 - Pro Evolution Soccer <https://www.konami.com/wepes/2019/eu/de/> (2018), 30.08.2018 (Anlage 129).

Kräusche, Holm: eSport Kicker: DFB-Präsident Grindel: eSport ist "absolute Verarmung" [http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/718769/artikel\\_dfb-praesident-grindel\\_esport-ist-absolute-verarmung.html](http://esport.kicker.de/esport/mehresport/info/718769/artikel_dfb-praesident-grindel_esport-ist-absolute-verarmung.html) (05.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 124).

Kreienbrink, Matthias: Zeit Online: Das kapitalistischste Medium <https://www.zeit.de/digital/games/2017-10/videospiele-kapitalismus-games> (2017), 26.07.2018 (Anlage 31).

Kurt Badenhausen: Forbes: Esports Leagues Set To Level Up With Permanent Franchises <https://www.forbes.com/sites/kurtbadenhausen/2017/10/03/esports-leagues-grow-up-with-permanent-franchises/#478b705221d6> (2017), 28.07.2018 (Anlage 56).



Verfassung des Landes Baden-Württemberg (LV) vom 11.11.1953, letzte berücksichtigte Änderung am 1. Dezember 2015 (GBl. S. 1030, 1032). Land Baden-Württemberg.

League of Legends: Breaking the Meta

<https://euw.leagueoflegends.com/de/news/esports/esports-editorial/breaking-meta> (2014), 04.09.2018 (Anlage 39).

League of Legends: Lolesports-Ligen <https://eu.lolesports.com/de/ligen> (2018), 31.08.2018 (Anlage 145).

Lee, Jiyeon: CNN: South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers

<https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html> (2011), 06.08.2018 (Anlage 63).

Loch, Thorsten: die-sportpsychologen.de: eSport und die Sportpsychologie

<https://www.die-sportpsychologen.de/2017/04/26/thorsten-loch-esport-und-die-sportpsychologie/> (26.04.2017), 03.09.2018 (Anlage 62).

„eSport ist kein Sport!“ <https://www.lsb.nrw/medien/news/artikel/news/esport-ist-kein-sport/> (24.05.2018), 30.08.2018 (Anlage 123).

Lucas, Tobias: accenture; BVDW: Virtual and Augmented Reality in Automotive

[https://www.bvdw.org/fileadmin/bvdw/upload/studien/AR\\_and\\_VR\\_in\\_Automotive\\_Presentation\\_Accenture\\_and\\_BVDW.pdf](https://www.bvdw.org/fileadmin/bvdw/upload/studien/AR_and_VR_in_Automotive_Presentation_Accenture_and_BVDW.pdf) (07.12.2017), 04.09.2018 (Anlage 29).

Martin Lorber: EA: Fairplay im eSports <https://spielkultur.ea.de/themen/gaming-und-communities/fairplay-im-esports/> (09.09.2011), 31.08.2018 (Anlage 154).

Martin Pasquier: Curious about the South Korea gaming culture? A closer look at

the popularity of esports <https://e27.co/curious-south-korea-gaming-culture-closer-look-popularity-esports-reveals-trends-20170525/> (2017), 31.07.2018 (Anlage 111).

Maslow, Abraham: Abraham Maslow Bedürfnispyramide <http://www.abraham-maslow.de/beduerfnispyramide.shtml> (2013), 31.07.2018 (Anlage 66).

Mattgey, Rupert: Chip: Lootboxen sind Glücksspiel: Jetzt sollen sie europaweit

verboten werden [https://www.chip.de/news/Lootboxen-sind-Gluecksspiel-Jetzt-sollen-sie-europaweit-verboten-werden\\_128014506.html](https://www.chip.de/news/Lootboxen-sind-Gluecksspiel-Jetzt-sollen-sie-europaweit-verboten-werden_128014506.html) (22.11.2017), 03.09.2018 (Anlage 34).

Matuschak, Darius: Gamona: eSport erklärt Teil 1: Die Disziplinen

<http://www.gamona.de/esport/esports/esport-erklaert-teil-1-die-disziplinen:article.html> (16.06.2017), 28.07.2018 (Anlage 40).

Mieg, H./Rauner, F.: Handbuch Berufsbildungsforschung (2005), 06.08.2018

(Anlage 70).

Mitchell, Ferguson: eSportsobserver: The Asian Games Are Adding Esports, in Partnership with Chinese E-Commerce Company Alibaba

<https://esportsobserver.com/the-asian-games-are-adding-esports-partner-with-chinese-e-commerce-company-alibaba/> (17.07.2017), 10.09.2018 (Anlage 94).

Mittweg, Christian: eSport Kicker: FIFA akzeptabel - DFB bezieht Stellung zum

eSport [http://esport.kicker.de/esport/fifa/722109/artikel\\_fifa-akzeptabel---dfb-bezieht-stellung-zum-esport.html](http://esport.kicker.de/esport/fifa/722109/artikel_fifa-akzeptabel---dfb-bezieht-stellung-zum-esport.html) (20.04.2018), 30.08.2018 (Anlage 131).

- Mittweg, Cristian: eSport Kicker: Die untypische Entwicklung des eSports [http://esport.kicker.de/esport/mehresport/713664/artikel\\_die-untypische-entwicklung-des-esports.html](http://esport.kicker.de/esport/mehresport/713664/artikel_die-untypische-entwicklung-des-esports.html) (2017), 28.07.2018 (Anlage 53).
- Mozur, Paul: New York Times: For South Korea, E-Sports Is National Pastime <https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html> (19.10.2014), 03.09.2018 (Anlage 41).
- Murray, Trent: eSportsobserver: Asian Games 2018 Confirms List of Esports, Includes Two Mobile Titles <https://esportsobserver.com/asian-games-2018-esports/> (14.05.2018), 10.08.2018 (Anlage 92).
- Näther, Ulrike: Uni Hohenheim: Zur Geschichte des Glückspiels <https://www.casinoverdiener.com/wissenswertes/geschichte-des-gluecksspiels> 24.07.2018 (Anlage 20).
- Nebenjob.de: Die Top 10 der eSport-Spiele: Hiermit verdienen die Gaming Stars Millionen <https://www.nebenjob.de/geld-verdienen/10-beliebteste-e-sport-spiele.html> (16.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 161).
- nordbayern.de: Ärger um Star Wars - Battlefront 2: Wie EA die Spieler abzockt <http://www.nordbayern.de/panorama/arger-um-star-wars-battlefront-2-wie-ea-die-spieler-abzockt-1.6882291> (16.11.2017), 03.09.2018 (Anlage 35).
- Offizieller Text der Charta in der Fassung 2010, Amtsblatt der Europäischen Union vom 30. März 2010, C 83 (Dokument 2010/C 83/02).
- Olaf Bleich: Gameswelt: Fitness im eSport <http://www.gameswelt.de/esports/special/das-training-eines-e-sportlers,240259> (11.06.2015), 30.08.2018 (Anlage 15).
- Olympic: IOC and Intel announce Worldwide Top Partnership through to 2024 <https://www.olympic.org/news/ioc-and-intel-announce-worldwide-top-partnership-through-to-2024> (21.06.2017), 10.09.2018 (Anlage 98).
- Onlinecasinoseite: Gaming and Gambling - The Differences <https://www.onlinecasinoseite.org/post/gaming-and-gambling-the-differences> (2014), 24.07.2018 (Anlage 19).
- Onlinemarketing: Definition - Millennial <https://onlinemarketing.de/lexikon/definition-millennial> (2016), 03.09.2018 (Anlage 13).
- Onmeda: Strahlenbelastung durch TV-Geräte und PC-Monitore: [https://www.onmeda.de/strahlenmedizin/strahlenbelastung\\_fernseher-strahlenbelastung-2423-2.html](https://www.onmeda.de/strahlenmedizin/strahlenbelastung_fernseher-strahlenbelastung-2423-2.html) (08.12.2008), 30.08.2018 (Anlage 141).
- PBS: Internet Addiction around the World <https://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/digitalnation/virtual-worlds/internet-addiction/internet-rescue-camp.html> (02.02.2010), 28.08.2018.
- Peter Kalkowski: Zur Klärung der Begriffe „Beruflichkeit und Professionalisierung“ [http://www.sofi-goettingen.de/fileadmin/Publikationen/Kalkowski\\_Begriffsklaerungen\\_Beruf.pdf](http://www.sofi-goettingen.de/fileadmin/Publikationen/Kalkowski_Begriffsklaerungen_Beruf.pdf) 06.08.2017 (Anlage 71).
- Pew Research Center: Mixed feelings, uncertainty among general public about video games [http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers/pi\\_2015-12-15\\_gaming-and-gamers\\_0-02/](http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers/pi_2015-12-15_gaming-and-gamers_0-02/) (14.12.2015), 11.09.2018 (Anlage 110).

Pieniasek, Johanna: Digitaler Mittelstand: Spielend zum Erfolg: 5 Enterprise Gamification-Beispiele <https://digitaler-mittelstand.de/trends/ratgeber/spielend-zum-erfolg-5-enterprise-gamification-beispiele-14799> (2015), 25.07.2018 (Anlage 26).

Plarium: The first Video Game <https://plarium.com/en/blog/the-first-video-game/> (2018), 26.07.2018 (Anlage 28).

Rachel Kirkpatrick Boucher: Eventmarketer: How Live Events and Sponsorships are elevating the booming eSports Industry <http://www.eventmarketer.com/article/cover-story-esports-sponsorships/> (24.03.2017), 09.08.2018 (Anlage 87).

ran: Niederländische Eredivisie gründet eigene eSports-Liga <https://www.ran.de/esport/news/niederlaendische-eredivisie-gruendet-eigene-esports-liga-106846> (2017), 23.07.2018 (Anlage 7).

ran: Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv <https://www.ran.de/esport/bildergalerien/diese-bundesligisten-sind-im-esport-aktiv> (2018), 28.07.2018 (Anlage 50).

ran: eSports: DOSB will Umgang mit "Killerspielen" objektiv prüfen <https://www.ran.de/e-sports/news/esports-dosb-will-umgang-mit-killerspielen-objektiv-pruefen-100199> (26.04.2018), 29.08.2018 (Anlage 16).

Redbull.com: League of Legends World Championship Finale 2016 (2016), 10.09.2018 (Abbildung 1).

Reinhardt, Anja: Motivation und Manipulation im Alltag [https://www.deutschlandfunk.de/spieltheorie-gamification-motivation-und-manipulation-im-724.de.html?dram:article\\_id=312668](https://www.deutschlandfunk.de/spieltheorie-gamification-motivation-und-manipulation-im-724.de.html?dram:article_id=312668) (2014), 25.07.2018 (Anlage 27).

Reuter, Sebastian: Frankfurter Allgemeine Zeitung: Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl? <http://www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/der-esport-ist-fuer-den-dosb-kein-richtiger-sport-13720467.html> (30.07.2015), 30.08.2018 (Anlage 132).

Ribnitzky, Simon: Heise: Internetcafés im Zeitalter des Smartphones: Eine Nische, die bleibt <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Internetcafes-im-Zeitalter-des-Smartphones-Eine-Nische-die-bleibt-2849816.html> (17.10.2015), 08.08.2018 (Anlage 81).

Riot Games - League of Legends: EU LCS zieht nach Berlin <https://euw.leagueoflegends.com/de/news/riot-games/announcements/eu-lcs-zieht-nach-berlin> (2014), 08.06.2018 (Anlage 76).

Rossignol, Jim: Techradar: Cheating in games: the good, the bad, and the entirely necessary <https://www.techradar.com/news/gaming/cheating-in-games-the-good-the-bad-and-the-entirely-necessary-653045> (28.11.2009), 31.08.2018 (Anlage 155).

Gunia, Harry: eSport in Deutschland. Schätzke, Andreas(27.08.2018), 05.09.2018 (Anlage 109).

Scheyhing, Michael: Gameslaw: Jugendliche bei USK18 Turnieren - Jugendschutz im eSport <https://gameslaw.online/jugendliche-bei-usk18-turnieren-jugendschutz-im-esport/> (13.11.2016), 10.09.2018 (Anlage 82).

Schnabel, Susanne: WDR: Neue Studie: Junge Männer besonders häufig spielsüchtig <https://www1.wdr.de/wissen/mensch/studie-spielsucht-hilfe-100.html> (2016), 24.07.2018 (Anlage 21).

Schneider, Alexander: IGN: EA: Star Wars Battlefront 2 zerstört 3 Milliarden Dollar an Börsenwert <https://de.ign.com/star-wars-battlefront-2/126640/news/ea-star-wars-battlefront-2-zerstort-3-milliarden-dollar-an-b> (29.11.2017), 31.08.2018 (Anlage 148).

Schneider, Alexander: IGN: Eine Chronik von EAs Lootbox-Desaster <https://de.ign.com/electronic-arts/128641/feature/lootboxen-wieso-ea-fur-anthem-battlefield-konsequenzen-ziehe> (09.06.2018), 31.08.2018 (Anlage 147).

Schnepfen, Anne: Frankfurter Allgemeine Zeitung: Südkorea - Die Krieger des Internets <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/menschen/suedkorea-die-krieger-des-internets-1407531.html> (30.03.2007), 10.09.2018 (Anlage 80).

Sebek, Markus: Focus Online: EU LCS wird zur Franchise: Was das für Teams, Spieler und Fans bedeutet [https://www.focus.de/sport/esport/league-of-legends-eu-lcs-wird-zum-franchise\\_id\\_8676037.html](https://www.focus.de/sport/esport/league-of-legends-eu-lcs-wird-zum-franchise_id_8676037.html) (03.04.2018), 31.08.2018 (Anlage 143).

Spiegel Online: Grindel bleibt E-Sport-Skeptiker <http://www.spiegel.de/sport/fussball/dfb-behaelt-vorbehalte-gegen-esports-aufrecht-a-1204034.html> (20.04.2018), 30.08.2018 (Anlage 126).

Spielbar.de: Kultur & Gesellschaft <https://www.spielbar.de/node/146215> (2017), 28.07.2018 (Anlage 61).

Sport Mental Akademie: Wertschätzung im Team <https://www.sportmentalakademie.com/coachings-beratungen/teambuilding/team-entwicklung/wertschaetzung-im-team.html> (2016), 31.07.2018 (Anlage 68).

Sport1: Auch Werder steigt in eSports ein <https://www.sport1.de/esports/fifa/2018/07/esports-werder-bremen-gruendet-team-fuer-fifa-19> (2018), 28.07.2018 (Anlage 47).

Sport1: eSports-Turnier für Amateur-Klubs <https://www.sport1.de/esports/fifa/2018/5/fifa-18-19-kooperation-esbd-und-fussballverband-sachsen-anhalt-starten-esports-turnier> (2018), 28.07.2018 (Anlage 54).

Sport1: DOSB für Aufnahme von eSports offen <https://www.sport1.de/esports/2018/2/esports-dosb-fuer-aufnahme-von-esports-offen> (08.02.2018), 30.08.2018 (Anlage 133).

Sport1: eSports - Der Volkssport Südkoreas <https://www.sport1.de/esports/2018/2/olympia-2018-in-suedkorea-werden-esports-athleten-wie-helden-gefeiert> (26.02.2018), 09.08.2018 (Anlage 88).

Sport1: eSports: Druck größer als im Fußball <https://www.sport1.de/esports/2018/2/esports-so-krass-ist-der-leistungsdruck-fuer-die-profispieler> (01.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 140).

Sport1: Darum hat Grindel Angst vor eSports <https://www.sport1.de/esports/2018/3/esports-dfb-praesident-reinhard-grindel-mit-skepsis-die-gruende> (06.03.2018), 30.08.2018 (Anlage 125).

Sport1: Doping im eSports: So läuft der Drogentest bei der FIFA WM FeWC  
<https://www.sport1.de/esports/fifa/2018/08/doping-im-esport-so-laeuft-der-drogentest-bei-der-fifa-wm-fewc> (09.08.2018), 31.08.2018 (Anlage 153).

Sportrecht.org: Wie ist das Verhältnis von Staat und Sport in Deutschland?  
[http://sportrecht.org/cms/front\\_content.php?idcat=37&idart=70](http://sportrecht.org/cms/front_content.php?idcat=37&idart=70) (2013), 10.09.2018 (Anlage 112).

Sportschau.de: Sportschau - Ist eSport wirklich ein Sport?  
<https://www.sportschau.de/weitere/esport/video-sportschau---ist-esport-wirklich-ein-sport--100.html> (09.01.2018), 30.08.2018 (Anlage 139).

Statista: Anzahl der Computerspieler in verschiedenen Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2018  
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/198202/umfrage/altersverteilung-von-gamern-in-deutschland-in-absoluten-zahlen/> (2018), 28.07.2018 (Anlage 49).

Statista: eSports market revenue worldwide  
<https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> (2018), 08.08.2018 (Anlage 45).

Statista: Spielhäufigkeit von Fußball in der Freizeit  
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171143/umfrage/spielhaeufigkeit-von-fussball-in-der-freizeit/> (2018), 28.07.2018 (Anlage 48).

Strauch, Christoph: Frankfurter Allgemeine Zeitung: Spiel um dein Leben!  
<http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/kritik-an-gewaltverherrlichenden-computerspielen-14399319.html> (21.08.2016), 31.08.2018 (Anlage 156).

Stubbs, Mike: Forbes: Riot Games To Franchise The EU LCS 'League Of Legends' Tournament With €10.5 Million Buy In  
<https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2018/03/28/riot-games-to-franchise-the-eu-lcs-league-of-legends-tournament-with-e10-5-million-buy-in/#395adcd81a01> (28.03.2018), 31.08.2018 (Anlage 144).

Summoners-Inn: Ende des Visa-Dramas bei TDK  
<https://www.summoners-inn.de/de/news/29493-ende-des-visa-dramas-bei-tdk-summoners-inn-de> (2015), 08.06.2018 (Anlage 78).

Summoners-Inn: Edward und Diamondprox nicht spielberechtigt!  
<https://www.summoners-inn.de/de/news/35193-edward-und-diamondprox-nicht-spielberechtigt> (2016), 08.06.2018 (Anlage 75).

Summoners-Inn: Europäischer Fernsehsender nur für E-Sport!  
<https://www.summoners-inn.de/de/news/38855-europaeischer-fernsehsender-nur-fuer-e-sport#comment:2868197> (29.04.2016), 04.09.2018 (Anlage 44).

Sven Lange: Fairplay Sporthandel: Ist e-Sport Sport und sollte dieser in den DOSB aufgenommen werden?  
<https://www.fairplay-sporthandel-shop.de/fairplay-s-sport-blog/sportwissen/ist-e-sport-sport-und-sollte-dieser-in-den-dosb-aufgenommen-werden> (02.03.2018), 31.08.2018 (Anlage 17).

Team Liquid: Starcraft - erstes eSport-Turnier in Korea  
<http://www.teamliquid.net/blogs/525627-a-brief-history-of-starcraft-part-1> (2017), 23.07.2018 (Anlage 4).

Tiedemann, Claus: Sport-geschichte.de: "Sport" - Vorschlag einer Definition  
<http://sport-geschichte.de/tiedemann/documents/sportdefinition.html> (03.12.2018), 28.08.2018 (Anlage 117).

- T-Online: Wird E-Sport schon bald olympisch? [https://www.t-online.de/sport/id\\_84142198/erste-gespraech-mit-ioc-wird-esport-bald-olympisch-.html](https://www.t-online.de/sport/id_84142198/erste-gespraech-mit-ioc-wird-esport-bald-olympisch-.html) (19.07.2018), 30.08.2018 (Anlage 138).
- Tran, Mark: The Guardian: Girl starved to death while parents raised virtual child in online game <https://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game> (05.03.2010), 26.08.2018 (Anlage 64).
- Trzeciak, Matthias: Express: Nur eine Spielemesse... Was macht die Bundeswehr auf der Gamescom? <https://www.express.de/koeln/nur-eine-spielemesse---was-macht-die-bundeswehr-auf-der-gamescom--24619162> (2016), 23.07.2018 (Anlage 10).
- Tugendhat, Tim: Spektrum: Sind Lootboxen Glücksspiel? <https://www.spektrum.de/news/sind-lootboxen-gluecksspiel/1572346> (09.06.2018), 08.08.2018 (Anlage 32).
- UdL Digital: So twittert die Politik [https://www.udldigital.de/twitter\\_politik/](https://www.udldigital.de/twitter_politik/) (2016), 24.07.2018 (Anlage 12).
- Vischers: Porsche Racing Simulator <http://vischers.com/portfolio/porsche-racing-simulator/> (2018), 04.09.2018 (Anlage 30).
- Wang, Stephen: Medium: Übers.: Warum Amateur-Ligen im eSport schlecht sind <https://medium.com/@HellokittySC2/esport-and-why-amateur-leagues-are-shit-c479573cd41c> (2017), 28.07.2018 (Anlage 55).
- Weber, Maurice: Gamestar: Lootboxen - Offiziell kein Glücksspiel laut US-Jugendschutz <https://www.gamestar.de/artikel/lootboxen-offiziell-kein-gluecksspiel-laut-us-jugendschutz,3320925.html> (12.10.2017), 08.08.2018 (Anlage 85).
- Wikipedia: Fußball-Ligasystem in Deutschland [https://de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fball-Ligasystem\\_in\\_Deutschland](https://de.wikipedia.org/wiki/Fu%C3%9Fball-Ligasystem_in_Deutschland) (08.08.2018), 27.07.2018 (Anlage 113).
- Wilhelm, Zsolt: derStandard.de: Lootboxen: Die Glückspielfalle, die alle überrumpelt hat <https://www.derstandard.de/story/2000069395167/lootboxen-die-glueckspielfalle-die-alle-ueberrumpelt-hat> (06.12.2017), 03.09.2018 (Anlage 33).
- Woll, John: WinFuture: Zoll auf Technik-Produkte <http://winfuture.de/news,93008.html> (03.07.2016), 10.09.2018 (Anlage 43).
- Woytewicz, Daniela: Br.de - Puls: Dota 2 im Klassenzimmer <https://www.br.de/puls/themen/sport/esport-wird-schulfach-in-norwegen-100.html> (16.01.2016), 10.08.2018 (Anlage 102).
- Yoon, Hahna: Timeout: Yongsan e-Sports Stadium <https://www.timeout.com/seoul/things-to-do/yongsan-e-sports-stadium> (08.12.2015), 10.09.2018 (Anlage 90).

## **Erklärung des Verfassers**

„Ich versichere, dass ich diese Bachelorarbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus anderen Quellen direkt oder indirekt übernommenen Daten und Konzepte sind unter Angabe der Quelle gekennzeichnet. . Mir ist bekannt, dass meine Abschlussarbeit von Seiten der Hochschule mit einer Plagiatssoftware überprüft werden kann.“

Herrenberg, im September 2018

---

Harry Gunia