

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	13
Literaturverzeichnis	17
Internetseiten	41
A. Einleitung	43
B. Der Begriff „E-Sport“	46
I. Definition	46
II. Übersicht über die verschiedenen E-Sport-Genres	49
1. Echtzeit-Strategiespiele	49
2. MOBA-Spiele	50
3. MMORPG-Spiele	51
4. Shooter: Ego-Shooter, Battle Royale-Spiele	52
5. Kampfspiele	53
6. Sportsimulationen	53
a) Mit Bewegung	53
b) Ohne Bewegung	54
7. Sammelkartenspiele	55
8. Sonstige Spiele	55
a) Tetris	55
b) Landwirtschaftssimulator	56
c) Pokémon Schwert und Schild	56
d) Dota Auto Chess	57
III. Zwischenergebnis	57
C. Einkünfte im E-Sport	58
I. Einkünfte der Spielergemeinschaft	58
II. Einkünfte der Spieler	59
III. Zwischenergebnis	63
D. Gemeinnützigkeit	64
I. Rechtliche und soziale Bedeutung der Gemeinnützigkeit	64
1. Rechtliche Vorteile der Gemeinnützigkeit	64
a) Steuerliche Begünstigungen	64
b) Außersteuerliche Begünstigungen	65
2. Soziale Vorteile der Gemeinnützigkeit	66
3. Zwischenergebnis	66

II.	Grundsatzrechtfertigung des Gemeinnützigkeitsrechts	67
1.	Gleichheitsimmanente Rechtfertigung der steuerlichen Gemeinnützigkeit	67
2.	Inhalt der steuerlichen Gemeinnützigkeit	70
3.	Zwischenergebnis	73
III.	Gemeinnützigkeit des Sports	73
IV.	Gemeinnützigkeit des E-Sports de lege lata	77
1.	E-Sport-Förderung unter § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO	77
2.	E-Sport-Förderung unter § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 5 AO	78
3.	E-Sport-Förderung unter § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 23 AO	80
4.	E-Sport-Förderung unter § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO	81
a)	Gemeinnützigkeitsrechtlicher Sportbegriff des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO	81
aa)	Gesetzgebungsmaterialien	81
bb)	Finanzverwaltung	83
cc)	Rechtsprechung	83
dd)	Zwischenergebnis	85
b)	Subsumierbarkeit von E-Sport unter den Sportbegriff i. S. v. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO	85
aa)	Äußerlich zu beobachtende Anstrengungen	86
bb)	Einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	90
cc)	Dienlichkeit	91
dd)	Zwischenergebnis	94
5.	Analogie zur Fiktion des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO „(Schach gilt als Sport)“	94
6.	Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Sätze 2 und 3 AO: Gleichbehandlung von E-Sport und Sport und/oder Schach/Turnierbridge aufgrund des Prinzips der Folgerichtigkeit	97
a)	Voraussetzungen der Anwendung der Öffnungsklausel	97
b)	Gleichbehandlung von E-Sport und Sport	99
aa)	Überwiegend kein Beitrag zur Volksgesundheit	99
bb)	Fehlende pyramidale Organisationsstrukturen	100
cc)	Monopolstellung der Publisher	101
dd)	Zwischenergebnis	103
c)	Gleichbehandlung von E-Sport und Schach bzw. Turnierbridge	103
aa)	Erhebliche intellektuelle Anstrengungen sowie hohe Merk-, Konzentrations- und Kombinationsfähigkeiten	104
(1)	Geschicklichkeits- und Reaktionsspiele mit gewissen Strategie- und Taktikelementen .	105

(2)	Geschicklichkeits- und Reaktionsspiele mit wesentlichen Strategie- und Taktikelementen	108
(3)	Reine Strategie- und Taktikspiele	110
(4)	Zwischenergebnis	112
bb)	Fehlen von Zufallselementen	113
(1)	Äußere Eingriffe in die Spielmechanik während der Wettkampfphasen	114
(2)	Spielinterne ungewollte Zufallselemente	114
(3)	Spielinterne gewollte Zufallselemente	115
	(a) Echtzeit-Strategie- und MOBA-Spiele	117
	(b) MMORPG-Spiele	117
	(c) Shooter	118
	(d) Kampfspiele	119
	(e) Sportsimulation ohne Bewegung	119
	(f) Sammelkartenspiele	121
	(g) Sonstige	121
	(4) Zwischenergebnis	122
cc)	Zwischenergebnis	123
d)	Zwischenergebnis	123
7.	Zwischenergebnis	124
V.	Gemeinnützigkeit des E-Sports de lege ferenda	124
1.	Gleichheitsimmanente Rechtfertigung der Gemeinnützigkeit des E-Sports	124
a)	E-Sport-Förderung als Staatsaufgabe von Verfassungs wegen	125
aa)	Förderung der gleichberechtigten Teilnahme Behinderter	125
bb)	Beitrag zur (Medien-)Erziehung von jungen Menschen	125
cc)	Mittel zur Einübung demokratischen Verhaltens	127
dd)	Erschließung von Zukunftsperspektiven für Sportvereine	128
ee)	Beitrag zur Völkerverständigung	129
ff)	Sportsimulationen mit Bewegung als Förderung der Volksgesundheit	129
b)	E-Sport-Förderung als wahrgenommene Staatsaufgabe	130
c)	E-Sport-Förderung als substituierbare Staatsaufgabe	131
2.	Hilfsweise: E-Sport-Förderung als Subvention	131
3.	Zwischenergebnis	133

VI. Anforderungen an die Einbindung in das steuerliche Gemeinnützige Recht	134
1. Förderung der Allgemeinheit, § 52 Abs. 1 AO	134
a) Anforderungen an den Personenkreis, § 52 Abs. 1 Satz 2 AO	134
b) Die „Freizeitnähe“ des E-Sports	136
c) Gemeinschädliche Facetten des E-Sports	136
aa) Spielinhalte	137
(1) Shooter	139
(2) Echtzeit-Strategie- und MOBA-Spiele . . .	141
(3) MMORPG-Spiele	143
(4) Kampfspiele	144
(5) Sportsimulationen mit und ohne Bewegung	146
(6) Sammelkartenspiele	146
(7) Sonstige	147
(a) Pokémon Schwert und Schild	147
(b) Dota Auto Chess	147
(c) Tetris	148
(d) Landwirtschaftssimulator	148
(8) Zwischenergebnis	148
bb) Zielkonflikt mit anderen Katalogzwecken . . .	148
(1) Öffentliches Gesundheitswesen und öffentliche Gesundheitspflege, § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 3 AO	149
(a) Bewegungsmangel	150
(b) Doping	151
(c) Computer- bzw. Videospielsucht . . .	153
(2) Jugendhilfe, § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO .	158
(a) Interaktionsrisiken	159
(b) Jugendgefährdende Spielinhalte . . .	161
(3) Kriminalprävention, § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 20 AO	163
(a) Cheating und Wettbetrug	163
(b) Erhöhung der Kriminalitätsrate?	165
(4) Zwischenergebnis	165
2. Selbstlosigkeit, § 55 AO	166
3. Ausschließlichkeit, § 56 AO	167
4. Zwischenergebnis	169
VII. Gestaltungsspielraum des Gesetzgebers und Empfehlungen de lege ferenda	170
1. Aufnahme von E-Sport in den Katalog gemeinnütziger Zwecke	170
a) Ausdehnung des Sportbegriffs des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO auf wettkampfmäßige Aktivitäten jenseits der körperlichen Anstrengung	170

b) Gesetzliche Fiktion zugunsten des E-Sports als (weiterer) Klammerzusatz des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21	174
AO	174
c) Neuer Katalogpunkt in § 52 Abs. 2 Satz 1 AO	174
2. Ausklammerung von gegen die objektive Werteverordnung verstößenden Genres bzw. Titeln	175
3. E-Sport-Veranstaltungen als Zweckbetrieb von E-Sport-Vereinen	177
4. Zwischenergebnis	179
VIII. E-Sport-Förderung und europäisches Beihilfenrecht	180
1. Beihilfentatbestand	180
2. Hilfsweise: übrige Tatbestandsmerkmale und Rechtfertigung	183
3. Zwischenergebnis	186
E. Fazit	187
I. Zusammenfassende Thesen	187
II. Ausblick	195