

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	13
<b>Literaturverzeichnis</b>	17
<b>Internetseiten</b>	41
<b>A. Einleitung</b>	43
<b>B. Der Begriff „E-Sport“</b>	46
<b>I. Definition</b>	46
<b>II. Übersicht über die verschiedenen E-Sport-Genres</b>	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
<b>III. Zwischenergebnis</b>	57
<b>C. Einkünfte im E-Sport</b>	58
<b>I. Einkünfte der Spielergemeinschaft</b>	58
<b>II. Einkünfte der Spieler</b>	59
<b>III. Zwischenergebnis</b>	63
<b>D. Gemeinnützigkeit</b>	64
<b>I. Rechtliche und soziale Bedeutung der Gemeinnützigkeit</b>	64
1. Rechtliche Vorteile der Gemeinnützigkeit	64
a) Steuerliche Begünstigungen	64
b) Außersteuerliche Begünstigungen	65
2. Soziale Vorteile der Gemeinnützigkeit	66
3. Zwischenergebnis	66

<b>II.</b>	<b>Grundsatzrechtfertigung des Gemeinnützigkeitsrechts . .</b>	<b>67</b>
1.	Gleichheitsimmanente Rechtfertigung der steuerlichen Gemeinnützigkeit . . . . .	67
2.	Inhalt der steuerlichen Gemeinnützigkeit . . . . .	70
3.	Zwischenergebnis . . . . .	73
<b>III.</b>	<b>Gemeinnützigkeit des Sports . . . . .</b>	<b>73</b>
<b>IV.</b>	<b>Gemeinnützigkeit des E-Sports de lege lata . . . . .</b>	<b>77</b>
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) Sportsimulationen ohne Bewegung . . . . .	119
(f) Sammelkartenspiele . . . . .	121
(g) Sonstige . . . . .	121
(4) Zwischenergebnis . . . . .	122
cc) Zwischenergebnis . . . . .	123
d) Zwischenergebnis . . . . .	123
7. Zwischenergebnis . . . . .	124
<b>V. Gemeinnützigkeit des E-Sports de lege ferenda . . . . .</b>	<b>124</b>
1. Gleichheitsimmanente Rechtfertigung der Gemeinnützigkeit des E-Sports . . . . .	124
a) E-Sport-Förderung als Staatsaufgabe von Verfassungswegen . . . . .	125
aa) Förderung der gleichberechtigten Teilhabe 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

<b>VI. Anforderungen an die Einbindung in das steuerliche Gemeinnützigkeitsrecht</b>	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) Gemeenschädliche 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
<b>VII. Gestaltungsspielraum des Gesetzgebers und Empfehlungen de lege ferenda</b>	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 AO	174
c)	Neuer Katalogpunkt in § 52 Abs. 2 Satz 1 AO	174
2.	Ausklammerung von gegen die objektive Werteordnung verstoßenden Genres bzw. Titeln	175
3.	E-Sport-Veranstaltungen als Zweckbetrieb von E-Sport-Vereinen	177
4.	Zwischenergebnis	179
<b>VIII.</b>	<b>E-Sport-Förderung und europäisches Beihilfenrecht</b>	180
1.	Beihilfentatbestand	180
2.	Hilfsweise: übrige Tatbestandsmerkmale und Rechtfertigung	183
3.	Zwischenergebnis	186
<b>E.</b>	<b>Fazit</b>	187
<b>I.</b>	<b>Zusammenfassende Thesen</b>	187
<b>II.</b>	<b>Ausblick</b>	195