

Schriften der Forschungsstelle für eSport-Recht

Philipp Schlotthauer

Arbeitnehmer im Mannschafts-eSport

Die Bestimmung des Phänomens eSport und die Einordnung neuer
Tätigkeiten des eSports in das deutsche Arbeitsrecht unter
Berücksichtigung der vielzähligen im eSport auftretenden Akteure



Nomos

Schriften der Forschungsstelle für eSport-Recht

herausgegeben von
Prof. Dr. Martin Maties, Universität Augsburg

Band 2

Philipp Schlotthauer

Arbeitnehmer im Mannschafts-eSport

Die Bestimmung des Phänomens eSport und die Einordnung neuer
Tätigkeiten des eSports in das deutsche Arbeitsrecht unter
Berücksichtigung der vielzähligen im eSport auftretenden Akteure



Nomos



Onlineversion
Nomos eLibrary

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Zugl.: Augsburg, Univ., Diss., 2022

ISBN 978-3-7560-0013-5 (Print)

ISBN 978-3-7489-3592-6 (ePDF)

D384

1. Auflage 2022

© Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2022. Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung bei der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Vorwort

Die vorliegende Arbeit wurde im Sommersemester 2022 von der Juristischen Fakultät der Universität Augsburg als Dissertation angenommen. Sie entstand während meiner Tätigkeit als Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Juristischen Fakultät der Universität Augsburg. Die Dissertation berücksichtigt den Stand der Rechtsprechung und Literatur bis Juni 2022.

Besonderer Dank gilt meinem Doktorvater Prof. Dr. Martin Maties, der dieser Arbeit von Anfang an offen gegenüberstand und mir die Freiheit gegeben hat, ein bis zu diesem Zeitpunkt noch kaum aufgegriffenes Thema juristisch zu untersuchen. Dabei stand er mir nicht nur mit Rat zur Seite, sondern ermöglichte durch die gemeinsame Gründung der Forschungsstelle für eSport-Recht auch einen fortlaufenden wissenschaftlichen Austausch, der die Erstellung dieser Arbeit stets bereichert hat.

Ich bedanke mich herzlich bei Prof. Dr. Thomas M. J. Möllers für die zügige Erstellung des Zweitgutachtens und die hilfreichen Anmerkungen.

Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Kollegen, die mir während meiner Tätigkeit an der Juristischen Fakultät der Universität Augsburg mit Rat und Unterstützung bei der Erstellung meiner Dissertation zur Seite standen. Ganz besonderer Dank gilt dabei meinem guten Freund und Kollegen Nepomuk Nothelfer, mit dem ich gemeinsam mit Herrn Prof. Dr. Martin Maties mit großer Freude und Engagement die Forschungsstelle für eSport-Recht aufbauen durfte. Des Weiteren gilt der Dank Dr. Daniel Schmid und Gabriel Macathy, die mir menschlich und fachlich immer zur Seite standen.

Dank gebührt auch meinen Eltern Barbara und Josef Schlotthauer, die mich während der Erstellung meiner Dissertation stets unterstützt haben. Ganz besonderer Dank gilt schließlich meiner Verlobten Sarah Sporer für ihre unermüdliche Unterstützung und den großen Rückhalt.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	19
Glossar	25
Einführung	35
A. Gegenstand der Untersuchung	35
B. Gang der Untersuchung	38
C. Eingrenzung der Untersuchung	39
Kapitel 1. Das Erscheinungsbild des eSports	40
A. Die Bedeutung des Begriffs eSports	40
I. Der Begriff eSports in der Rechtsordnung	41
1. Methodische Vorüberlegungen zur Untersuchung des eSports-Begriffs in der Rechtsordnung	43
a) Verhältnis zwischen Zweck und Richtigkeit einer Definition	43
b) Bedeutung der Art der Rechtsquelle für die Ermittlung des gesetzgeberischen Willens	45
c) Funktion der Merkmale einer Definition	47
d) Fazit	48
2. Kritische Analyse der Definition der Beschäftigungsverordnung	48
a) Ursprung der Definition	50
b) Satz 1: Die Grunddefinition des eSports	51
aa) Unmittelbarer Wettkampf	52
bb) Video- und Computerspiele	54
cc) Nutzung verschiedener Geräte und auf digitalen Plattformen	57
dd) Festgelegte Regeln	58

c) Satz 2: Die Konkretisierung des Merkmals Leistungsvergleich	59
aa) Zielgerichtete Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf (körperlicher Leistungsvergleich)	60
bb) Taktische Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens (kognitiver Leistungsvergleich)	63
d) Satz 3: Die Konkretisierung des Merkmals der Geeignetheit der Videospiele	64
aa) Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die Leistungsermittlung genügen	64
bb) Spielerfolg nicht überwiegend vom Zufall abhängig	65
cc) Reproduzierbarer Spielrahmen	66
e) Fazit	68
3. Verhältnis zur eSport-Definition der Rennwett- und Lotteriegesezt-Durchführungsverordnung	70
a) Gemeinsamkeiten der beiden gesetzgeberischen Definitionen	71
b) Bedeutung der Systematik der Norm für den Inhalt des eSport-Begriffs	73
c) Fazit	74
4. Zusammenfassende Stellungnahme zum eSport-Begriff in der Rechtsordnung	75
II. Alternative Definitionen der juristischen Literatur	76
1. Juristische Arbeitsdefinitionen	76
2. eSport-Definition nach Maties	78
3. Ergebnis	79
III. Explikation des eSport-Begriffs	79
1. Methodische Grundlagen der Definition	80
a) Regeln des Definierens	80
b) Art der Definition	81
c) Fazit	83
2. Der eSport-Begriff im allgemeinen Sprachgebrauch	84
a) Untauglichkeit der lexikografischen Definition	84
b) Methode der Ermittlung des allgemeinen Sprachgebrauchs	85
aa) Sprachanalyse nach der allgemeinen Wissenschaftstheorie	86

bb) Merkmalsemantik	87
cc) Prototypensemantik	89
dd) Folgerungen für die Analyse des umgangssprachlichen eSport-Begriffs	90
c) Analyse des Begriffs eSport im allgemeinen Sprachgebrauch	91
aa) Analyse	92
bb) Ergebnis	95
3. Konkretisierung des eSport-Begriffs zum juristischen Sachbegriff	95
a) Feststellung des Zwecks der Definition als Richtmaß der Begriffsexplikation	95
b) Genus proximum	96
aa) Sport	97
bb) Gaming	100
cc) Wettkampf	100
c) Differentia specifica	101
aa) Wettkampf zwischen Menschen	101
bb) Wettkampf mittels Computerspiel	102
cc) Vergleich körperlicher Leistung	103
dd) Vergleich kognitiver Leistung	106
ee) Nicht überwiegend vom Zufall abhängig	106
ff) Regeln und Organisation	108
gg) Unproduktivität des eSports	109
hh) Ethische Reinheit	110
ii) Videospielgenre	111
d) Ergebnis der Begriffsexplikation: Der Sachbegriff eSport	111
B. Der eSportler und dessen Tätigkeit	113
I. Definition des eSportlers	114
II. Mannschafts-eSport und Individual-eSport	114
III. Einteilung in Tätigkeitsprofile	116
1. Profi-eSportler	116
2. Halbprofessionelle eSportler	116
3. Amateur-eSportler	117
4. Hobby-eSportler	119
5. Teamleader	119
6. Ersatzspieler	120
7. Zusammenfassung	121

IV. Tätigkeit eines eSportlers	122
1. Tätigkeit eines Individual-eSportlers	122
2. Tätigkeit eines Mannschafts-eSportlers	124
a) Tätigkeit eines Profis	124
aa) Training	124
bb) Wettkampf	126
cc) Öffentlichkeitsarbeit	127
b) Tätigkeit eines Halbprofis	128
c) Tätigkeit eines Amateurs	129
d) Tätigkeit eines Hobbyisten	130
3. Tätigkeit eines Teamleaders	130
4. Tätigkeit eines Ersatzspielers	130
5. Tätigkeit eines Stand-Ins	131
V. Zusammenfassung	131
C. Akteure und Organisationsstrukturen des eSports	132
I. Entwicklerstudio	133
II. Publisher	134
III. Wettbewerbsveranstalter	136
1. Spielinterne Liga	137
2. Spielexterne Liga	138
a) Geschlossene Liga	139
b) Offene Liga	141
c) Ligaebenen	142
IV. Dritte als Wettbewerbsveranstalter	144
V. Clan	144
1. Hobby-Clan (Fun-Clan)	146
a) Personengesellschaft	147
b) Nicht rechtsfähiger Verein	149
2. Professionelle Clans (eSport-Organisationen)	151
3. Semiprofessionelle Clans	154
VI. (Sport-)Verein	154
VII. Team	156
VIII. eSportler	156
IX. Sponsoren	157
X. Medienintermediäre	157
XI. Zuschauer	159
XII. Verbände und regulierende Organisationen	159
XIII. Zusammenfassung	160

Kapitel 2. Die Abgrenzung des Arbeitsvertrags	162
A. Vorüberlegungen zur Auslegung des § 611a BGB	162
B. Merkmale des Arbeitnehmerbegriffs nach Rechtsprechung und herrschender Lehre	164
I. Privatrechtlicher Vertrag	165
1. Abgrenzung des Arbeitsvertrags zur Beitragsleistung auf gesellschaftsrechtlicher Grundlage	166
a) Abgrenzung bei Kumulation von Arbeitsvertrag und Beitragspflicht	167
b) Abgrenzung bei Alternativität von Beitragsleistung und Austauschvertrag	170
c) Anwendbarkeit des Arbeitsrechts auf Beitragsleistungen in persönlicher Abhängigkeit	172
aa) Abgrenzung nach Ansicht der Rechtsprechung	173
bb) Abgrenzung nach Ansicht der Literatur	176
2. Zusammenfassung	179
II. Dienstleistung	180
III. Persönliche Abhängigkeit	183
1. Weisungsbindung	184
a) Örtliche Weisungsbindung	184
b) Zeitliche Weisungsbindung	185
c) Inhaltliche und durchführungsbezogene Weisungsbindung	186
aa) Inhaltsbezogene Weisungen	187
bb) Durchführungsbezogene Weisungen	187
d) Zusammenfassung	188
2. Eingliederung	189
3. Fremdbestimmte Arbeit	190
4. Zwischenergebnis	191
IV. Eigenart der jeweiligen Tätigkeit, § 611a Abs. 1 S. 4 BGB	192
V. Gesamtbetrachtung gem. § 611a Abs. 1 S. 5 BGB	194
VI. Kritik der Literatur am Merkmal der persönlichen Abhängigkeit	195
1. Methodische Kritik	196
2. Inhaltliche Kritik	198

3. Alternative Ansätze des Schrifttums und deren Vereinbarkeit mit § 611a BGB	199
a) Vor der Normierung des § 611a BGB gebildete Ansätze zur teleologischen Neubestimmung des Arbeitnehmerbegriffs	200
aa) Soziale Schutzbedürftigkeit (fehlende Möglichkeit zur Daseinsvorsorge)	200
bb) Unternehmerrisiko als Merkmal der Abgrenzung	203
cc) Zwischenfazit	205
b) Wirtschaftliche Abhängigkeit als Teil der Gesamtbetrachtung	205
aa) Integration des Unternehmerrisikos	208
bb) Integration der fehlenden Möglichkeit zur Daseinsvorsorge	210
c) Zusammenfassende Schlussfolgerung	213
VII. Entgeltlichkeit, § 611a Abs. 2 BGB	214
VIII. Parteiwille, § 611a Abs. 1 S. 6 BGB	214
IX. Weitere Indizien	215
C. Besonderheiten des Arbeitnehmerbegriffs bei mit dem eSport verwandten Berufsbildern	216
I. Berufssportler	217
1. Die Rechtsprechung des BAG zum Fußballsport	217
a) Lizenzspieler	218
b) Vertragsspieler	218
aa) Besonderheiten beim Begriff der Arbeit	219
bb) Besonderheiten bei der Bewertung der Weisungsbindung	222
c) Amateurspieler	223
2. Rechtsprechung zu anderen Sportarten	224
3. Zusammenfassung	224
II. Telearbeiter	225
1. Varianten der Telearbeit	226
2. Rechtsprechung zur Telearbeit	227
3. Literatur	229
a) Ausschließlich externe Telearbeit	230
b) Mobile Telearbeit	232
c) Alternierende Telearbeit	233
d) Telearbeit in Satelliten- und Nachbarschaftsbüros	233

4. Folgerungen für die statusrechtliche Einordnung des eSportlers	233
Kapitel 3. Arbeitsrechtliche Einstufung der Tätigkeit des Mannschafts-eSportlers	236
A. Anwendbarkeit deutschen Rechts	236
B. Professioneller Mannschafts-eSportler	239
I. Stammspieler	239
1. Verhältnis zum Clan/Verein	240
a) Privatrechtlicher Vertrag	240
aa) Abgrenzung zur Freizeitaktivität	240
bb) Abgrenzung zur Gesellschaftermitarbeit	241
(1) Abgrenzung zur Beitragsleistung kraft Gesellschaftsvertrags in Kapitalgesellschaften	241
(2) Abgrenzung zur Beitragsleistung kraft Gesellschaftsvertrags in Personengesellschaften	242
(3) Abgrenzung zur mitgliedschaftlichen Verpflichtung	243
b) Leistung von Diensten (Arbeit)	244
aa) Arbeit	244
bb) Erfolg	246
c) Entgelt	247
d) Persönliche Abhängigkeit	247
aa) Weisungsgebundenheit	248
(1) Vorgegebene Arbeitszeit	248
(a) Training	248
(b) Wettkampf	252
(c) Öffentlichkeitsarbeit	253
(2) Vorgegebener Arbeitsort	253
(a) Weisungen hinsichtlich des realen Aufenthaltsortes des Spielers	254
(b) Konkludente Weisungen hinsichtlich des realen Aufenthaltsortes des Spielers	254
(c) Weisungen hinsichtlich des virtuellen Aufenthaltsortes des Spielers	256

(3) Vorgaben zu Inhalt und Durchführung der Tätigkeit	257
(a) Inhalt	258
(b) Durchführung	258
(4) Zusammenfassung	261
bb) Eingliederung/Fremdbestimmte Arbeit	261
(1) Eingliederung durch Abhängigkeit vom Material des Vertragspartners	262
(2) Eingliederung durch Abhängigkeit vom Personal des Vertragspartners	262
(3) Eingliederung durch Einbindung in die Organisation des Vertragspartners	263
(4) Zusammenfassung	263
cc) Zusammenfassende Überlegungen zur persönlichen Abhängigkeit unter dem Blickwinkel der Eigenart der Tätigkeit	263
e) Zusammenfassung	265
2. Verhältnis zum Publisher als Veranstalter	265
a) Rechtstatsächliche Rahmenbedingungen der Tätigkeit des eSportlers für den Publisher	266
aa) Rechtsverhältnis zwischen Publisher und eSportler	267
(1) EULA	267
(2) Teilnahmevereinbarung	267
bb) Mittelbarer Einfluss des Publishers auf das Arbeitsverhältnis des eSportlers	268
b) Beurteilung des Rechtsverhältnisses zwischen eSportler und Publisher	270
c) Beurteilung des drittbezogenen Personaleinsatzes des eSportlers	272
aa) Leiharbeitsverhältnis	272
bb) Einheitliches Arbeitsverhältnis	273
cc) Übertragbarkeit der sportrechtswissenschaftlichen Überlegungen zur geteilten Arbeitgeberfunktion	275
(1) Ansichten zur Aufspaltung der Arbeitgeberfunktion	276
(2) Auswertung	277
d) Fazit	278
3. Verhältnis zu Dritten als Veranstalter	278

4. Verhältnis zu Medienintermediären	279
5. Verhältnis zu Sponsoren	279
6. Zusammenfassung	280
II. Teamleader	280
1. Begriff des leitenden Angestellten	280
2. Profisportler als leitende Angestellte	282
3. Teamleader im eSport als leitende Angestellte	284
4. Ergebnis	286
III. Ersatzspieler und Stand-Ins	286
1. Arbeitnehmereigenschaft von echten Ersatzspielern	287
2. Arbeitnehmereigenschaft von Stand-Ins	287
a) Voraussetzungen eines Arbeitsverhältnisses	288
b) Aushilfsarbeitsverhältnis	289
3. Zusammenfassung	290
IV. Parteiwille	291
1. Wahl des Arbeitsvertrags	292
2. Abwahl eines Arbeitsvertrags	292
a) Vertragsfreiheit als Ausgangspunkt der Vertragstypenwahl	295
b) Rechtsformzwang als Einschränkung der freien Vertragstypenwahl	297
aa) Verweis auf rechtsgeschäftliche Regeln	299
(1) Scheingeschäft	299
(2) Falsa demonstratio	301
(3) Auslegung	304
(4) Ergebnis	305
bb) Teilnichtigkeit	305
cc) Inhaltskontrolle	308
dd) Gesetzliche Regelung	310
c) Auswirkungen der Interpretation des § 611a Abs. 1 S. 6 BGB als Fall einer gesetzlich angeordneten Vertragsänderung auf die freie Vertragstypenwahl	312
aa) Wortlaut	313
bb) Systematik	313
cc) Historie	314
dd) Sinn und Zweck	316
ee) Folgerungen	316
d) Keine Vertragstypenfreiheit für Spitzensportler aufgrund fehlender Schutzbedürftigkeit	317

C. Halbprofessioneller Mannschaften-eSportler	319
I. Halbprofessionelle eSportler als Vertragsspieler im Sportverein	319
1. Praktische Relevanz von Vertrags-eSportlern	320
a) Gemeinnützigkeit des Berufssports	320
b) Gemeinnützigkeit des Berufs-eSports	322
c) Überschreitung des Nebenzweckprivilegs	324
d) Fazit	325
2. Vertrags-eSportler im Sportverein	325
a) Privatrechtlicher Vertrag	326
aa) Abgrenzung zur gesellschaftsrechtlichen Mitarbeit	326
(1) Abgrenzung von Mitgliedschaft und Arbeitsvertrag nach den Grundsätzen des BAG	326
(a) Kritik an der Subsumtion des BAG	328
(aa) Verpflichtung zur Sportleistung aufgrund einer Satzung	328
(bb) Verpflichtung zur Sportleistung aufgrund der allgemeinen Förderpflicht	330
(cc) Verpflichtung zur Sportleistung aus der allgemeinen Treuepflicht	330
(dd) Zwischenergebnis	332
(b) Kritik an den Abgrenzungsmerkmalen des BAG	333
(c) Zusammenfassung	335
(2) Abgrenzung von Austauschvertrag und Ausführungsvertrag nach Ansicht der Literatur	336
bb) Abgrenzung zur Freizeitaktivität	337
b) Leistung von Diensten (Arbeit)	337
aa) Erfolg	338
bb) Arbeit	338
c) Entgeltlichkeit	339
d) Persönliche Abhängigkeit	339
aa) Vorüberlegungen zum Nebeneinander von Mitgliedschaft und Vertrag	340
bb) Weisungsgebundenheit	342
(1) Vorgegebene Arbeitszeit	342

(2) Vorgegebener Arbeitsort	343
(3) Vorgegebener Arbeitsinhalt	343
(4) Vorgaben zur Durchführung	344
cc) Eingliederung	344
dd) Prognose zur Bewertung der persönlichen Abhängigkeit	344
3. Zusammenfassung	345
II. Halbprofessionelle eSportler im originären eSport-Verein	346
1. Eingetragener originärer eSport-Verein	346
a) Privatrechtlicher Vertrag	347
b) Abgrenzung zur Freizeitaktivität	348
c) Persönliche Abhängigkeit	348
2. Nicht rechtsfähiger Verein	349
3. Zusammenfassung	350
III. Halbprofessionelle-eSportler in Personengesellschaften	351
1. Privatrechtlicher Vertrag	351
a) Abgrenzung zur Freizeitaktivität	351
b) Abgrenzung zwischen Beitragsleistung und Austauschvertrag	352
c) Zusammenfassung	354
2. Persönliche Abhängigkeit	355
IV. Halbprofessionelle eSportler in einer Kapitalgesellschaft	355
V. Halbprofessionelle eSportler als Arbeitnehmer des Veranstalters	355
1. Rechtsstatsächliche Rahmenbedingungen	356
2. Arbeitsrechtliche Einstufung des Verhältnisses zum Veranstalter	357
VI. Ergebnis	358
D. Amateur-eSportler	359
I. Idealamateure	359
1. Privatrechtlicher Vertrag	360
a) Amateure im Verein	361
b) Amateure in Personengesellschaften	361
2. Abgrenzung zum Auftrag	362
3. Ergebnis	364
II. Scheinamateure	364
1. Scheinamateure in Vereinen	365
a) Privatrechtlicher Vertrag	365
aa) (Pauschalierte) Aufwendungsentschädigungen	366
bb) Erfolgsprämien	367

Inhaltsverzeichnis

cc) Handgelder	367
dd) Entgelt als Indiz für die Rechtsgrundlage	368
b) Persönliche Abhängigkeit	368
2. Scheinamateure in Personengesellschaften	369
a) eSportler als Gesellschafter der Personengesellschaft	369
b) eSportler als Dritte	369
c) Ergebnis	370
III. Zusammenfassung	371
E. Hobbyist	371
Kapitel 4. Wesentliche Ergebnisse	373
A. Das Erscheinungsbild des eSports	373
B. Grundlagen der Abgrenzung des Arbeitsvertrags	376
C. Arbeitsrechtliche Einstufung der Tätigkeit der Mannschafts- eSportler	379
Literaturverzeichnis	387
Rechtsprechungsverzeichnis	403
Internetquellen	407

Abkürzungsverzeichnis

a. A.	andere Ansicht
Abs.	Absatz
Abschn.	Abschnitt
AEAO	Anwendungserlass zur Abgabenordnung
AG	Aktiengesellschaft
AGB	Allgemeine Geschäftsbedingungen
Anm.	Anmerkung
AO	Abgabenordnung
AO-StB	AO-Steuerberater
AP	Arbeitsrechtliche Praxis
ArbGG	Arbeitsgerichtsgesetz
AR-Blattei SD	Arbeitsrecht-Blattei Systematische Darstellungen
ArbR	Arbeitsrecht
ArbStättV	Arbeitsstättenverordnung
ArbZG	Arbeitszeitgesetz
AuA	Arbeit und Arbeitsrecht
Aufl.	Auflage
AÜG	Arbeitnehmerüberlassungsgesetz
AuR	Arbeit und Recht
BAG	Bundesarbeitsgericht
BayObLG	Bayerisches Oberstes Landesgericht
BB	Betriebs Berater
Beck OF-V	Beck'sche Online-Formulare Vertrag
BeckFormB SportR	Beck'sches Formularbuch Sportrecht
BeckOGK-AktG	beck-online.GROSSKOMMENTAR zum Aktienrecht
BeckOGK-BGB	beck-online.GROSSKOMMENTAR zum Zivilrecht
BeckOK	Beck'sche Online-Kommentare
BeckRS	Beck'sche Rechtsprechung
Begr.	Begründer
Beschl.	Beschluss
BeschV	Beschäftigungsverordnung
BeStLex	Beck'sches Steuer- und Bilanzrechtslexikon
BetrVG	Betriebsverfassungsgesetz
BFH	Bundesfinanzhof
BFHE	Entscheidungen des Bundesfinanzhofs
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGH	Bundesgerichtshof
BGHZ	Entscheidungen des Bundesgerichtshofs in Zivilsachen
BSG	Bundessozialgericht
bspw.	beispielsweise
BT-Drs.	Bundestagsdrucksache
BVerfGE	Entscheidungen des Bundesverfassungsgerichts
BVerG	Bundesverfassungsgericht
BVerwG	Bundesverwaltungsgericht
bzw.	beziehungsweise

Abkürzungsverzeichnis

ca.	circa
CAS	Causa Sport
CBLOL	Campeonato Brasileiro de League of Legends
CR	Computer und Recht
CS: GO	Counter Strike: Global Offensive
CSPPA	Counter-Strike Professional Players' Association
d. h.	das heißt
DACH	Deutschland, Österreich und die Schweiz
DB	Der Betrieb
Def.	Definition
DFB	Deutscher Fußball-Bund e.V.
DFB-SpO	DFB-Spielordnung
DFL	Deutsche Fußball Liga GmbH
DM	Deutsche Mark
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
DRK	Deutsches Rotes Kreuz
DRK-Schwestern	Schwesternschaft vom Deutschen Roten Kreuz
DStR	Deutsches Steuerrecht
DStZ	Deutsche Steuer-Zeitung
e. V.	eingetragener Verein
Einf.	Einführung
ErfK	Erfurter Kommentar
ESBD	eSport-Bund Deutschland e. V.
ESIC	Esports Integrity Commission
ESL	ESL Gaming GmbH
eSportR-HdB	eSport und Recht Handbuch
et al.	et alii
EuArbRK	Kommentar zum europäischen Arbeitsrecht
EuGH	Europäischer Gerichtshof
EULA	End User License Agreement
EUR	Euro
EuZA	Europäische Zeitschrift für Arbeitsrecht
EuZW	Europäische Zeitschrift für Wirtschaftsrecht
f.	auf der nächsten Seite
ff.	auf den nächsten Seiten
FGO	Finanzgerichtsordnung
FLJ	Franchise Law Journal
Fn.	Fußnote
Form.	Formular
FormB Sportverträge	Formularbuch für Sportverträge
GbR	Gesellschaft bürgerlichen Rechts
gem.	gemäß
Ger J Exerc Sport Res	German Journal of Exercise and Sport Research
GewO	Gewerbeordnung
GG	Grundgesetz
GlüStV 2021	Glücksspielstaatsvertrag 2021
GmbH	Gesellschaft mit beschränkter Haftung
GRUR	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht

GRUR-Prax	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht. Praxis im Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht
HdB	Handbuch
HdB Fußball-Recht	Handbuch Fußball-Recht
HGB	Handelsgesetzbuch
HK-BGB	Handkommentar Bürgerliches Gesetzbuch
HRRS	Höchstrichterliche Rechtsprechung zum Strafrecht
Hrsg.	Herausgeber
i. d. R.	in der Regel
i. S. d.	im Sinne des
i. V. m.	in Verbindung mit
IJESPORTS	International Journal of Esports
IOC	International Olympic Committee
IPR	Internationales Privatrecht
IT	Informationstechnologie
IT-R-HdB	Handbuch IT- und Datenschutzrecht
JA	Juristische Arbeitsblätter
jM	Juris: die Monatszeitschrift
JMStV	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
juris PK-BGB	juris PraxisKommentar BGB
jurisPK-SGG	juris PraxisKommentar SGG
JuS	Juristische Schulung
JuSchG	Jugendschutzgesetz
JZ	Juristische Zeitung
Kap.	Kapitel
KG	Kommanditgesellschaft
KJ	Kritische Justiz
KonzernArbR	Konzernarbeitsrecht
KPI	key performance indicator
KSchG	Kündigungsschutzgesetz
KSzW	Kölner Schrift zum Wirtschaftsrecht
LAG	Landesarbeitsgericht
LCK	League of Legends Champions Korea
LCL	League of Legends Continental League
LCO	League of Legends Circuit Oceania
LCS	League Championship Series
LEC	League of Legends European Championship
lit.	littera
LJL	League of Legends Japan League
LLA	Liga Latinoamérica
LM	Lindenmaier-Möhring – Kommentierte BGH-Rechtsprechung
LoL	League of Legends
LPL	League of Legends Pro League
LR	Legal Revolutionary
LSG	Landessozialgericht
m. w. N.	mit weiteren Nachweisen

Abkürzungsverzeichnis

MHdB-ArbR	Münchener Handbuch zum Arbeitsrecht
MHdB-GesR	Münchener Handbuch des Gesellschaftsrechts
MitbestG	Mitbestimmungsgesetz
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MMR	MultiMedia und Recht
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
MüKo-AktG	Münchener Kommentar zum Aktiengesetz
MüKo-BGB	Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch
MüKo-GmbHG	Münchener Kommentar zum Gesetz betreffend die Gesellschaften mit beschränkter Haftung
MüKo-StGB	Münchener Kommentar zum Strafgesetzbuch
MVHdB VI BürgerlR II	Münchener Vertragshandbuch, Bürgerliches Recht II
NJOZ	Neue Juristische Online-Zeitschrift
NJW	Neue Juristische Wochenschrift
NJW-RR	NJW-Rechtsprechungs-Report Zivilrecht
npoR	Zeitschrift für das Recht der Non Profit Organisationen
Nr.	Nummer
NVwZ	Neue Zeitschrift für Verwaltungsrecht
NZA	Neue Zeitschrift für Arbeitsrecht
NZA-RR	NZA-Rechtsprechungs-Report Arbeitsrecht
NZG	Neue Zeitschrift für Gesellschaftsrecht
NZS	Neue Zeitschrift für Sozialrecht
OHG	Offene Handelsgesellschaft
OLG	Oberlandesgericht
OLGZ	Entscheidungssammlung der Oberlandesgerichte in Zivilsachen
OWL	The Overwatch League
PC	Personal Computer
PCS	Pacific Championship Series
PR	Public Relations
PUBG	PlayerUnknown's Battlegrounds
RdA	Recht der Arbeit
RennwLottDV	Rennwett- und Lotteriegesetz Durchführungsverordnung
Rn.	Randnummer
RNG	Random number generator
Rom I-VO	Verordnung (EG) Nr. 593/2008 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. Juni 2008 über das auf vertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht (Rom I)
S.	Seite
SC II	StarCraft II
SGG	Sozialgerichtsgesetz
sog.	sogenannte
SozR	Sozialrecht
SpoPrax	Sportrecht und E-Sportrecht in der Praxis
SprAuG	Sprecherausschussgesetz
SpuRt	Sport und Recht
SR	Soziales Recht
St. Rspr.	Ständige Rechtsprechung
StGB	Strafgesetzbuch

TCL	Turkish Championship League
TEO	The Esports Observer
TOU	Terms of use
TzBfG	Gesetz über Teilzeitarbeit und befristete Arbeitsverträge
u. a.	und andere
UG	Unternehmergeellschaft
UrhG	Urhebergesetz
Urt.	Urteil
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
usw.	und so weiter
v.	vom
VBL	Virtual Bundesliga
VCS	Vietnam Championship Series
vorb.	Vorbemerkung
WoW	World of Warcraft
z. B.	zum Beispiel
ZfA	Zeitschrift für Arbeitsrecht
ZfWG	Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht
ZHR	Zeitschrift für das gesamte Handelsrecht und Wirtschaftsrecht
ZIP	Zeitschrift für Wirtschaftsrecht
ZRP	Zeitschrift für Rechtspolitik
ZTR	Zeitschrift für Tarifrecht

Glossar

1vs1-Modus	Spielvariante eines Computerspiels, bei dem zwei Personen gegeneinander antreten.
2vs2-Modus	Spielvariante eines Computerspiels, bei dem zwei Teams aus je zwei Personen gegeneinander antreten.
Account	Nutzerkonto
Adventure Games	Computerspiele, bei denen Geschichten nachgespielt werden und die Aufgabe des Spielers darin besteht, eine vorgegebene Handlung voranzutreiben, indem er Informationen sucht, Gegenstände findet und Rätsel löst. ¹
Affiliate-Link	Einzigtiger Link, der einem Werbepartner eindeutig zugeordnet werden kann und als Grundlage für die Abrechnung von Vermittlungsprovisionen dient.
Apex Legends	Computerspiel des Publishers Electronic Arts, aus dem Battle-Royale-Genre.
Artifact	Digitales, von Valve veröffentlichtes Sammelkartenspiel, das auf Dota 2 basiert, indem Spieler online gegeneinander antreten können. ²
Balancing	Element des Game-Designs, bei dem unterschiedliche Spielmechaniken so aufeinander abgestimmt werden, dass die Spieler trotz an sich ungleicher Voraussetzung im Ergebnis unter fairen Bedingungen gegeneinander antreten können.
Battle-Royale	Spielmodus eines Ego-Shooters, bei dem sich ein Spieler oder ein Team mit einer vorgegebenen, oft hohen Anzahl an anderen Spielern/Teams in einem begrenzten Spielfeld, das sich im Laufe des Spiels von außen nach innen (meist kreisförmig) verengt, mit im Spiel gesammelten Gegenständen mit dem Ziel bekämpft, den jeweils anderen Spieler aus dem Spiel zu nehmen. Gewinner des Spiels ist der Spieler/das Team, das als letztes überlebt.
Boxed Game	Spiele, die in einer Verpackung geliefert und über den stationären Handel oder den Versandhandel vertrieben werden. ³

1 Breiner, in: Computerspiele, hrsg. v. Breiner, Tobias C./Kolibus, Luca D., S. 41, S. 42 f.

2 Vgl. *Steam*, Artifact (Internetquelle).

3 Rauda, Computerspiele, Rn. 5.

Glossar

Bugfix	Beseitigung von Softwarefehlern.
Call of Duty	Ego-Shooter-Spiel-Serie des Publishers Activision, die in 18 Teilen erschienen ist und in verschiedenen Spielmodi wettkampfmäßig betrieben werden kann.
Chess Engine	Computerprogramm, das Schachstellungen analysiert und die besten Zugmöglichkeiten ausgibt. ⁴
Content	Bilder, Texte, Videos, Streams und ähnliches, die vor allem auf sozialen Medien angeboten werden.
Content Creator	Person, deren Tätigkeit darin besteht, audio-visuelle Inhalte für Soziale Medien zu produzieren.
Cross-Platform-Games	Spiele, bei denen Spieler unter Verwendung unterschiedlicher Hardware (bspw. PC und Konsole) gleichzeitig gegeneinander spielen können.
CS: GO	Mehrspieler-Ego-Shooter-Titel des Publishers Valve, bei dem zwei Teams zu jeweils fünf Spielern auf einem begrenzten (wechselnden) Spielfeld mit Waffen und taktischen Ausrüstungsgegenständen gegeneinander antreten, wobei die Teams innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne versuchen, entweder das gesamte gegnerische Team auszuschalten oder eine Bombe zum Detonieren zu bringen/zu entschärfen oder eine Geisel zu retten.
CSPPA (Counter-Strike Professional Players' Association)	Organisation, deren Ziel es nach eigenen Aussagen ist, die Interessen professioneller Counter-Strike-Spieler sowohl während als auch nach ihrer aktiven Karriere zu wahren, zu schützen und zu fördern sowie bestmögliche Arbeitsbedingungen für die Spieler zu gewährleisten und dabei die Besonderheiten der Branche zu berücksichtigen ⁵
differentia specifica	Artspezifische Besonderheiten durch die sich mehrere Ausdrücke eines Gattungsbegriffs voneinander unterscheiden.

4 *Chess.com*, Chess (Internetquelle).

5 *CSPPA*, About (Internetquelle).

Dota Auto Chess	Computerspiel des Entwicklers Dmodo Studio, bei dem bis zu acht Spieler auf verschiedenen „Schachbrettern“ gegeneinander antreten, indem sie aus über fünfzig Figuren wählen und diese auf den Schachbrettern platzieren. Zu Beginn einer Runde kommt es zu einem automatischen Kampf zwischen den platzierten Figuren, die von den Spielern nicht gesteuert werden müssen. Durch den Kampf sammeln die Spieler Gold, mit dem sie vor jeder Runde neue Figuren kaufen können. Mit jeder verlorenen Runde verliert der Spieler Lebenspunkte. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Lebenspunkte übrig hat. ⁶
Dota 2	Computerspiel des Publishers Valve aus dem MOBA-Genre, bei dem zwei Teams aus jeweils fünf Spielern in Matches gegeneinander antreten und dabei einen von derzeit 122 virtuellen Charakteren, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten besitzen und sich unterschiedlich spielen, aus dem Third-Person-Modus steuern. Ein Team gewinnt, wenn es als erstes den "Ancient" (ein großes Bauwerk, das sich in der Basis befindet) des anderen Teams zerstört. ⁷
Eco-Round	Runde in einem Ego-Shooter-Spiel, in dem das gesamte Team kein oder wenig Equipment kauft, um für die darauffolgende Runde zu sparen.
Ego-Shooter	Computerspiele, bei denen Spieler aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft. ⁸
ESIC (Esports Integrity Commission)	Gemeinnützige Vereinigung, gegründet von eSport-Akteuren, um Spielmanipulationen, Wettbetrug und anderen Integritätsproblemen für den eSport entgegenzuwirken. ⁹
eSport-Organisation	Bezeichnung für professionelle eSport-Clans.
Extension	Menge aller Bezugsobjekte, die unter ein Wort fallen.
Facebook Gaming	Live-Streaming-Videoportal zur Übertragung von Computerspielen durch Streamer.
FIFA 22	Fußballsimulationsspiel des Publishers EA Sports, bei dem zwei oder mehr Spieler ein Fußballspiel simulieren, das nach den Regeln des realen Fußballs abläuft. Der Spieler kann dabei das Passverhalten, den Laufweg, Torschüsse und das Abwehrverhalten der 11 virtuellen Spieler weitgehend selbst steuern, jedoch immer nur bei einem virtuellen Spieler zur selben Zeit; alle nicht ausgewählten virtuellen Spieler werden computergesteuert.

6 Hilpert, E-Sport, S. 57.

7 Wikipedia, Dota 2 (Internetquelle).

8 Wikipedia, Ego-Shooter (Internetquelle).

9 Esports Integrity Commission, Who We Are (Internetquelle).

Glossar

Fortnite	Computerspiel des Publishers Epic Games aus dem MOBA-Genre, bei dem bis zu 100 Spieler allein oder als Teams von bis zu vier Spielern auf einem begrenzten Spielfeld, das sich nach einigen Minuten kreisförmig von außen nach innen kontinuierlich verkleinert und so die Spieler zusammentreibt, Gegenstände abbauen und finden können, die dazu eingesetzt werden können, das Spielfeld durch Errichten von Wehranlagen zu verändern oder Gegner anzugreifen. Gewinner ist der Spieler oder das Team, das als letzter/letzte überlebt.
Gaming	Anwendung der Computerspiele. ¹⁰
Gaming-House	Wohngemeinschaft in einem Haus, in der mehrere Gamer, in der Regel professionelle eSportler, gemeinsam in einer Wohnung leben und spielen.
genus proximum	Nächsthöherer Gattungsbegriff eines zu definierenden Ausdrucks.
Hearthstone	Rundenbasiertes Online-Kartenspiel des Publishers Blizzard Entertainment bei dem zwei Gegner, mit einem aus 30 Karten bestehenden Deck und einem ausgewählten Helden Karten ausspielen oder Diener beschwören, die den Gegner angreifen, mit dem Ziel, den gegnerischen Helden zu zerstören. ¹¹
Highscore	Höchste Punktwertung in einem Computerspiel.
Ingame	Bezeichnung, die zum Ausdruck bringt, dass etwas im Spiel geschieht oder verortet ist.
Ingame-Leader	Typische Bezeichnung des Teamleaders, insbesondere im Spiel Counter-Strike: Global Offensive.
Intension	Merkmale eines Wortes, aufgrund derer man die Extension angeben kann.
League of Legends	Computerspiel des Publishers Riot Games aus dem MOBA-Genre, bei dem zwei Teams zu jeweils fünf Spielern auf einem begrenzten Spielfeld gegeneinander antreten, das zu Beginn des Spiels in zwei Hälften geteilt ist und für jedes Team ein Hauptgebäude (Nexus) bereithält, das von computergesteuerten Einheiten, Türmen sowie durch die von den gegnerischen Spielern gespielten Champions verteidigt wird. Gewinner ist, wer als erster das gegnerische Hauptgebäude zerstört.

¹⁰ *Dudenredaktion*, Duden Online, Stichwort: Gaming (Internetquelle).

¹¹ *Wikipedia*, Hearthstone (Internetquelle).

League of Legends World Championship Finals	Jährlich stattfindendes professionelles League of Legends-Weltmeisterschaftsturnier, das von Riot Games ausgerichtet wird und den Höhepunkt jeder Saison darstellt. ¹²
Legends of Runeterra	Online-Card-Game des Publishers Riot Games, das im eins gegen eins gespielt wird. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Ausspielen der Karten die 20 Lebenspunkte des Gegners abziehen.
Lokalisierung	Übersetzung und Anpassung von Inhalten eines Computerspiels in eine andere Sprache.
Macro-Play	Beschreibt die Spielebene, bei der es nicht um einzelne Handlungen im Bezug auf eine konkrete Spielsituation geht, sondern um Konzepte, die über die Einzelhandlung hinausgehen, wie bspw. Taktiken, Teamplay oder die Wahl der Waffen/Charaktere usw.
Magic: The Gathering Arena	Online-Card-Game des Publishers Wizards of the Coast, das virtuelle Pendant zu Magic: The Gathering.
Map	Spielfeld eines Computerspiels.
Merchandise	Digitale oder analoge Werbeprodukte eines Publishers, eines eSport-Clans oder eines eSportlers. ¹³
Meta	Als optimal wahrgenommene Spielstrategie, die in der Regel zu einem bestimmten Zeitpunkt in einem eSport aufgrund des Balancings des Spiels beliebt ist. ¹⁴
MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)	Videospiel, das Aspekte eines Rollenspiels mit denen eines Massively Multiplayer Online Games kombiniert.
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	Besondere Form der Echtzeitstrategiespiele, bei dem zwei Spieler/Teams auf einem Spielfeld gegeneinander antreten, das in der Hälfte geteilt ist und ein Hauptgebäude sowie entlang der Wege zu diesem Hauptgebäude Verteidigungsanlagen und computergesteuerte Einheiten bereithält, um sich gegen den Gegner zu verteidigen. Ziel des Spiels ist es in der Regel, das Hauptgebäude des Gegners zu stören. Der Spieler steuert dazu einen Charakter mit bestimmten, festgelegten Fähigkeiten, der durch das Töten gegnerischer Einheiten an Erfahrung gewinnt und so nach den Wünschen des Spielers durch vordefinierte Verbesserungen angepasst werden kann. Wird der Charakter des Spielers ausgelöscht, führt dies lediglich zu einer kurzen Auszeit, nach der dieser wieder eingesetzt werden kann.

12 *Wikipedia*, League of Legends World Championship (Internetquelle).

13 *D. Frey* (Hrsg.): eSportR-HdB 2021, S. 23.

14 *Kokkinakis/York/Patra/Robertson/Kirman/Coates/Chitayata/Demediuk/Drachen/Hook/Nolle/Olarewaju/Slawson/Ursu/Block*, IJESPORTS 2021, 1.

Glossar

Multiplayer	Spiele, bei denen mindestens drei Spieler beteiligt sind. ¹⁵
Neutral Objectives	Spielelemente, die vom Computerspiel gesteuert werden und weder im Lager des einen oder des anderen Spielers stehen.
One-Stop-Shop	Möglichkeit, alle notwendigen Schritte, die zur Erreichung eines Zieles führen, an einer einzigen Stelle durchzuführen. ¹⁶
Online-Card-Games	Bezeichnung für virtuelle Kartenspiele.
Overlay	Darstellung, die sich über den Inhalt einer Homepage oder eines Streams legt und individuell gestaltet werden kann; häufig genutztes Tool für Marketingzwecke, insbesondere im Bereich des Streamings. ¹⁷
Overwatch	Mehrspieler-Ego-Shooter-Titel, bei dem zwei Teams zu jeweils sechs Spielern gegeneinander antreten, wobei ein Team innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne die Kontrolle über einen vorgegebenen Standort erlangen oder eine Fracht über das virtuelle Spielfeld eskortieren muss, während das andere Team dies zu verhindern sucht. Jeder Spieler kann dazu einen der vordefinierten Helden aus den Kategorien Tank, Schaden und Unterstützer wählen.
Pong	Zweidimensionales Arcade-Game, des Entwicklers und Publishers Atari, das Tischtennis simuliert, bei dem die Spieler einen Block am linken oder rechten Bildschirmrand steuern, um damit einen virtuellen Ball hin und her zu schlagen. Punkte gibt es, wenn es einem der Spieler nicht gelingt, den Ball zurückzuschlagen.
Prime League	Offizielle Liga von Riot Games für Deutschland, Österreich und die Schweiz zum Spiel League of Legends.
Pro-Gamer	Professioneller Gamer.
PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)	Ego-Shooter-Spiel des Entwicklers PUBG Corporation aus dem Battle Royale-Genre, bei dem bis zu 100 Spieler allein oder als Teams von bis zu vier Spielern auf einem begrenzten Spielfeld, das sich nach einigen Minuten kreisförmig von außen nach innen kontinuierlich verkleinert und so die Spieler zusammentreibt, Gegenstände finden können, die dazu eingesetzt werden können, sich gegen andere Spieler zu wehren oder diese anzugreifen. Gewinner ist der Spieler oder das Team, das als letzter/letztes überlebt.
Push	Koordinierter Angriff eines Teams.

15 Breiner, in: Computerspiele, hrsg. v. Breiner, Tobias C./Kolibus, Luca D., S. 10, S. 19.

16 Wikipedia, One-Stop-Shop (Internetquelle).

17 D. Frey (Hrsg.): Handbuch eSport und Recht 2021, S. 22.

Quake	Ego-Shooter des Publishers Bethesda Softworks aus dem Jahr 1996.
Racing Games	Fahrsimulationsspiele, bei denen die Spieler entweder aus der Ego-Perspektive oder aus einer Third-Person-Perspektive ein Fahrzeug in einer virtuellen Umgebung steuern und dabei in einem Rennen fahren.
RNG	RNG steht eigentlich für Random Number Generator und meint die zufällige Generierung von Zahlen durch ein Computerprogramm. Allerdings wird dieser Begriff im Gaming-Jargon als Abkürzung für jegliches Zufallselement in Spielen verwendet und kann als Synonym für Zufall verstanden werden.
Rocket League	Virtuelles Torballspiel des Publishers Psyonix, bei dem zwei Mannschaften durch die Bewegung von Fahrzeugen, die sich mittels Raketen auch im dreidimensionalen Raum bewegen können, versuchen, innerhalb einer beschränkten Zeit mehr Tore zu erzielen als der Gegner.
Rosterspieler	Mannschaftsspieler, der zur Stammbesetzung des Teams gehört, also kein Ersatzspieler oder Stand-In ist.
RTS (Real Time Strategy)	Computerspielgenre, bei dem zwei oder mehr Spieler gleichzeitig auf einem begrenzten Spielfeld, das im Laufe des Spiels erkundet werden muss und auf dem die für das Spiel notwendigen Ressourcen verteilt sind, gegeneinander antreten. Die Ressourcen werden dazu verwendet, eine schematisierte Wirtschaftssimulation mit Gebäuden, Technologien und Produktionsketten zu erbauen, die zur Herstellung von Kampfeinheiten dienen, mit denen die Einheiten und Gebäude des Gegners zerstört werden können. Ziel des Spiels ist es in der Regel, alle (oder die meisten) auf dem Spielfeld befindlichen Gebäude und Einheiten des Gegners zu vernichten.
Sandbox Game	Videospiel mit einem Gameplay-Element, das dem Spieler ein hohes Maß an Kreativität bietet, mit dem er interagieren kann, in der Regel ohne vorgegebenes Ziel oder mit einem Ziel, das sich der Spieler selbst setzt. ¹⁸
Shot-Caller	Typische Bezeichnung des Teamleaders, insbesondere im Spiel League of Legends.
Spacewar!	Zweidimensionales Computerspiel aus dem Jahr 1962, bei dem zwei Spieler jeweils ein Raumschiff steuern, das mit beschränktem Treibstoff und Munition ausgestattet ist, und mit diesem versuchen, das gegnerische Raumschiff abzuschießen.

18 *Wikipedia*, Sandbox game (Internetquelle).

Glossar

Speed-Run	Durchspielen eines Computerspiels oder einzelner Elemente eines Computerspiels mit dem Ziel im Vergleich zu anderen Spielern oder vorherigen Durchgängen eine Bestzeit zu erreichen.
Spiele-Titel	Alternativer Begriff für ein bestimmtes Computerspiel.
Spielmodus	Spielvariante in einem Computerspiel, bei der sich beispielsweise die Start- und Siegbedingungen, das Spielprinzip oder die Zusammensetzung der Spieler ändert.
StarCraft II	Real-Time-Strategy-Computerspiel des Publishers Blizzard Entertainment, das inhaltlich dem Science-Fiction-Genre zuzuordnen ist.
Streamer	Person, deren Tätigkeit darin besteht, audio-visuelle Inhalte für Streaming-Plattformen zu produzieren.
Streaming-Deck	Zusätzliches Eingabegerät, dessen Tasten mit Befehlen belegt werden können, durch die mit einem Klick ein bestimmter Vorgang am Computer ausgelöst wird.
Substitute	Im eSport-Jargon üblicher Anglizismus für Ersatzspieler.
Survival Games	Kategorie der Action-Computerspiele, die den Spieler in einer Situation oder Umgebung aussetzen, die der Spielfigur gegenüber feindselig oder für diese gefährlich ist. Der Spieler beginnt meist mit minimaler Ausrüstung und muss sich diese erst erspielen. Ziel des Spiels ist oft das bloße Überleben. ¹⁹
Teamfight Tactics	Rundenbasiertes auf League of Legends basierendes Computerspiel des Publishers Riot Games, bei dem der Spieler ein Team von Champions aus einem gemeinsamen Pool zusammenstellt, mit Gegenständen ausstattet und in eine Schlachtformation bringt, um dieses in einem automatisch ablaufenden Kampf antreten zu lassen. Es treten acht Einzelspieler in mehreren 1-gegen-1-Matches gegeneinander an, bis nur noch ein Spieler übrig ist. ²⁰
Tetris	Computerspiel, bei dem unterschiedlich geformte geometrische Steine (Tetrominos) zufällig generiert werden und vom Spieler so angeordnet werden müssen, dass diese auf dem begrenzten Spielfeld eine durchgängige Linie ergeben, sodass diese Linien wieder vom Spielfeld verschwinden, um Platz für neue Steine zu machen. Ziel ist es, die Blöcke so lange wie möglich richtig anzuordnen. Verloren ist das Spiel, sobald das Spielfeld vollständig gefüllt ist.
Tetrominos	Bezeichnung der Spielsteine bei dem Spiel Tetris.

19 *Wikipedia*, Survival Game (Internetquelle).

20 Vgl. *Wikipedia*, League of Legends, 2.3.3 (Internetquelle).

Trackmania	Rennspiel-Reihe, des Publishers Ubisoft, dessen Rennstrecken aus Geraden, Kurven, Loopings, Eisbobbahnen und vielen anderen kreativen Elementen bestehen können.
Twitch	Live-Streaming-Videoportal, das überwiegend zur Übertragung des Spielens von Videospielen durch Streamer genutzt wird. ²¹
Valorant	Ego-Shooter des Publishers Riot Games, bei dem zwei Teams zu jeweils fünf Spielern auf einem begrenzten (wechselnden) Spielfeld mit Waffen und taktischen Ausrüstungsgegenständen gegeneinander antreten, wobei die Teams innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne versuchen, entweder das gesamte gegnerische Team auszuschalten oder eine Bombe zum Detonieren zu bringen/zu entschärfen.
Voice-Chat	Telekommunikation unter Verwendung von IP-Technologie, die insbesondere von Gamern verwendet wird und entweder bereits in ein Spiel integriert ist oder als separate Software neben dem Spiel angewendet wird.
Warcraft III	Real-Time-Strategy-Computerspiel des Publishers Blizzard Entertainment, das inhaltlich dem High-Fantasy-Genre zuzuordnen ist.

21 D. Frey (Hrsg.): eSportR-HdB, S. 25.

Einführung

A. Gegenstand der Untersuchung

Intergalactic Spacewar Champion of 1972 – das war der Titel, mit dem sich der Gewinner des ersten Computerspiel-Turniers der Welt schmücken durfte.²² Zu gewinnen gab es ein kostenloses Jahresabo des Kult-Magazins Rolling Stone. Seither hat sich viel getan: In den frühen 1970er-Jahren eroberten Arcade-Maschinen die Welt – der Videospieleklassiker Pong wurde schon bald in Wettkämpfen gegeneinander gespielt.²³ Heimkonsolen und Mikrocomputer verlagerten in den 1980ern den virtuellen Wettkampf in unsere Wohnzimmer.²⁴ Sinkende Hardwarepreise und die Erfindung des Personal Computers machten den virtuellen Wettbewerb in den 1990ern schließlich endgültig für die breite Masse zugänglich.²⁵ Der eSport avancierte von der Nische zum Massenphänomen.

Knapp 30 Jahre später ist aus der bloßen Freizeitaktivität eine wirtschaftlich relevante Branche entstanden.²⁶ Mittlerweile gibt es unzählige Video- und Computerspiele, die nicht mehr allein zu Freizeit Zwecken betrieben werden: Ligen und Turniere sind in der Spitze mit Preisgeldern von bis zu 40 Millionen Dollar dotiert²⁷ und erreichen dabei rund 70 Millionen Zuschauer.²⁸ Bereits 2013 sahen bei den *League of Legends 2013 World Championship Finals*²⁹ rund 32 Millionen Menschen via Livestream zu.³⁰ Das große Zuschauerinteresse lockt Sponsoren und sorgt für ein immer schnelleres Wachstum der Branche und eine immer stärkere Kommerzialisierung. Unternehmen wie Intel, DHL oder Samsung sowie Vereine wie

22 C. Baker, Stewart Brand Recalls First ‘Spacewar’ Video Game Tournament (Internetquelle).

23 Bossom/Dunning, Video, S. 22; Jöckel, Computerspiele, S. 23 f.

24 Besombes, Esports Chronology (Internetquelle).

25 Besombes, Esports Chronology (Internetquelle).

26 Breuer/Görlich, in: Die Digitalisierung des Sports in den Medien, hrsg. v. Horky, Thomas/Stiehler, Hans-Jörg/Schierl, Thomas, S. 275, S. 279 ff.

27 dpa, Dota-WM The International (Internetquelle).

28 kicker.de, LoL-Worlds Finale mit Zuschauerrekord (Internetquelle).

29 Vgl. Wikipedia, League of Legends World Championship (Internetquelle).

30 Sieber, Die 5 grössten eSport-Arenen der Welt (Internetquelle).

der FC Schalke 04 und der VfL Wolfsburg sind längst im eSport aktiv und nutzen diesen als Werbeplattform.

Durch die fortschreitende Kommerzialisierung des eSports entstand schließlich auch eine neue Berufsgruppe: der eSportler. Während bis in die Mitte der 2020er-Jahre nur sehr wenige eSportler nennenswerte Einkünfte erzielen konnten,³¹ verdienen Spitzen-eSportler mittlerweile mehrere Millionen Euro im Jahr. Clans³² und Vereine konkurrieren wie im herkömmlichen Sport um die besten Spieler und zahlen diesen immer höhere Vergütungen – die Spieler müssen im Gegenzug ihr spielerisches Können zur Verfügung stellen.³³

Aus der starken Kommerzialisierung und Professionalisierung der zunächst nur freizeitmäßig betriebenen Tätigkeit folgt schließlich deren rechtliche Bedeutsamkeit: Immer wieder liest man von eSportlern, die extrem lange und schonungslose Trainingszeiten einhalten,³⁴ für Wettkämpfe rund ums Jahr hunderttausende Kilometer zurücklegen³⁵ und zugleich alles über Social Media dokumentieren. Bereits heute bilden sich deshalb erste Spielervereinigungen, deren Ziel es ist, die Beschäftigungsbedingungen der eSportler zu verbessern und zu vereinheitlichen. Pionierarbeit leistet in diesem Bereich beispielsweise die Counter-Strike Professional Players Association (CSPPA).³⁶ Sie ist eine Gegenreaktion der eSport-Branche auf Missstände im Vertrags- und Tätigkeitsumfeld der eSportler.

Seit einigen Jahren kommt der Trend auch in der Breite der Gesellschaft an.³⁷ Der kommerzielle eSport ist von einem internationalen Nischendasein zu einer auch regional bedeutsamen Tätigkeit aufgestiegen.³⁸ Nach und nach entstehen immer mehr semiprofessionelle Clans, die an regionalen Turnieren und Ligen teilnehmen und auch damit schon beachtliche Einnahmen generieren.³⁹ Auf Amateurebene entwickelt sich eine Ver-

31 Vgl. *ESPORT EARNINGS*, Overall Esports Stats For 2015 (Internetquelle), wobei zu beachten ist, dass sich die Einnahmen nur auf Preisgelder beziehen.

32 Zum Begriff siehe Kapitel 1. C. V.

33 Vgl. *sport1*, Hohe Ablöse für zwei Gamer (Internetquelle).

34 *kicker.de*, 16 Stunden Training am Tag (Internetquelle).

35 Vgl. *Richardson*, Overwatch League coaches on the impact of travel during the 2021 season (Internetquelle); *Zacny*, The Toll of Travel on eSports Athletes (Internetquelle).

36 Siehe *CSPPA*, About (Internetquelle).

37 So beteiligen sich mittlerweile bspw. 26 Erst- und Zweitligisten der Bundesliga an dem digitalen Pendant zur Bundesliga, der Virtual Bundesliga.

38 Siehe *Schöber/Bornemann/Stratmann/Spinner/Breier/Daum*, Breitensport, S. 19.

39 *Schöber/Bornemann/Stratmann/Spinner/Breier/Daum*, Breitensport, S. 81 ff.

einslandschaft und an Universitäten entstehen eSport-Teams.⁴⁰ In diesen Strukturen kommen junge und ehrgeizige Nachwuchsspieler zum Einsatz und investieren viel Zeit in den Traum vom eSport-Profi. Gespielt wird nicht mehr nur zum Zeitvertreib. Erfolg hat nur, wer bereit ist, viel Zeit und Energie zu investieren.

Führt man sich diese Arbeitsbedingungen vor Augen, wird der Arbeitsrechtler sofort hellhörig. Man will den eSportler unvermittelt auf das Arbeitszeitgesetz, Beschäftigtendatenschutz, Urlaubsrecht oder Arbeitsschutz hinweisen. Doch klar ist, diesen Schutz bekommt nur, wer auch Arbeitnehmer ist. Für den Arbeitsrechtler ist also eine entscheidende Frage zu beantworten: Sind eSportler Arbeitnehmer?

Eine Antwort hierauf zu geben ist Gegenstand dieser Untersuchung. Sie wirkt auf den ersten Blick profan, ist es jedoch nicht. Wer genauer hinsieht, erkennt, welche Problematik die besondere Art der Tätigkeit des eSportlers mit sich bringt und welche Schwierigkeiten hieraus für die juristische Einstufung etwaiger Rechtsverhältnisse entstehen.

Die erste Besonderheit trägt der eSport – etwas versteckt – bereits im Namen selbst. Es ist das elektronische Medium, das verwendet wird. Wer eSport betreibt, der braucht einen Computer, eine Internetverbindung und ein Computerspiel. Das ändert sich auch nicht, nur weil die Tätigkeit um des Geldes willen betrieben wird. eSport kann also unabhängig von einem bestimmten Ort ausgeführt werden. Der versierte Arbeitsrechtler wird aufgrund dessen vermutlich sofort an das Stichwort „entgrenzte Arbeit“ denken.

Eine zweite Besonderheit hat der eSport mit dem Sport gemeinsam: Beide sind im Kern Möglichkeiten der Freizeitgestaltung. Der juristische Laie würde, wenn er sich vor ein Computerspiel setzt und einige Stunden in einer virtuellen Welt vor dem Alltag flüchtet, kaum in Erwägung ziehen, dass es sich dabei um Arbeit handeln könnte. Auch der Jurist wird sich diese Frage stellen müssen: Wann wird aus einem Hobby rechtlich relevante Arbeit?

Die dritte Besonderheit liegt dagegen nicht in der Tätigkeit an sich begründet, sondern innerhalb der Strukturen, in denen man dieser nachgeht. Anders als der herkömmliche Sport hat sich der eSport primär in der virtuellen Welt des Internets entwickelt. Klassische Vereinsstrukturen des Sports waren dem eSport daher bis vor Kurzem eher fremd. Wollten eSportler sich zusammenschließen, taten sie dies vor allem in losen Internetgemeinschaften, sog. Clans. Erst später wurde diesen Zusammenschlü-

40 *Schöber/Bornemann/Stratmann/Spinner/Breier/Daum*, Breitensport, S. 19.

sen auch ein rechtlicher Rahmen geben. Dabei wird bis heute die gesamte Bandbreite der Gesellschaftsformen ausgeschöpft. Den Arbeitsrechtler führt diese Besonderheit daher zu der schwierigen Unterscheidung von Gesellschaftermitarbeit und Arbeitsverhältnis.

Die Frage nach der potenziellen Arbeitnehmereigenschaft der eSportler muss also Antwort darauf geben, ob und wie der gesetzlich geregelte Arbeitsvertrag in der Lage ist, auch Tätigkeiten wie den eSport zu erfassen, der eine Mischung aus entgrenzter Arbeit, Sport und Hobby ist und noch dazu viele virtuelle Organisationsstrukturen aufweist.

B. Gang der Untersuchung

Die aufgeworfene Problemstellung wird in drei Schritten einer juristischen Lösung zugeführt: Im ersten Kapitel wird der rechtstatsächliche Rahmen der Forschungsfrage abgesteckt. Dazu ist zunächst der umstrittene Begriff *eSport* exakt zu definieren (Kapitel 1. A.), um so den Anwendungsbereich der Untersuchung festzulegen. Ausgehend von diesem Rahmen wendet sich die Arbeit aus einem arbeitsrechtlichen Blickwinkel den Tätigkeitsprofilen der eSportler zu (Kapitel 1. B.) und stellt die Rechtsbeziehungen dieser zu den vielzähligen Akteuren der Branche dar (Kapitel 1. C.). Damit wird die Grundlage der statusrechtlichen Beurteilung geschaffen, also der Tatbestand der Untersuchung.

Das zweite Kapitel setzt sich mit den rechtlichen Grundlagen auseinander, die erforderlich sind, um eine Tätigkeit als Arbeit im Rechtssinne einzustufen. Es werden die Voraussetzungen des Arbeitsverhältnisses, mithin also der Arbeitnehmereigenschaft herausgearbeitet (Kapitel 2. A. und B.). Neben der Darstellung der allgemeinen für jede Tätigkeit relevanten Tatbestandsmerkmale wird in diesem Grundlagenteil ein besonderer Fokus auf Aspekte gelegt, die aufgrund des tatsächlichen Erscheinungsbildes des eSports von besonderer Bedeutung sind. Um zudem für die Praxis eine Prognose über die Arbeitnehmereigenschaft der eSportler abgeben zu können, wird die Rechtsprechung hinsichtlich solcher Entscheidungen analysiert, die zu vergleichbaren Berufsgruppen ergangen sind (Kapitel 2. C.).

Sind mit dem zweiten und dritten Kapitel die tatsächlichen und rechtlichen Grundlagen der Untersuchung gelegt, folgt die konkrete arbeitsrechtliche Einstufung der Rechtsverhältnisse des eSportlers. Dabei ist zum einen zwischen den verschiedenen Tätigkeitsprofilen zu unterscheiden, die zweckmäßigerweise nach dem jeweiligen Professionalisierungsgrad in Profi-eSportler (Kapitel 3. B.), halbprofessionelle eSportler (Kapitel 3. C.),

Amateur-eSportler (Kapitel 3. D.) und in Hobbyisten (Kapitel 3. E.) zu unterteilen sind. Zum anderen ist nach den verschiedenen potenziellen Vertragspartnern zu differenzieren.

Abschließend werden die gefundenen Ergebnisse im vierten Kapitel thesenartig zusammengefasst.

C. Eingrenzung der Untersuchung

Der Umfang des Themas lässt es nicht zu, sich mit allen erdenklichen Tätigkeiten des eSports im Detail auseinanderzusetzen. Dazu variiert die Beschäftigungsform in der Praxis zu stark. Aufgrund dessen beschränkt sich die Untersuchung zunächst auf Aspekte, die auch in der Praxis von besonderer Relevanz sind oder rechtlich besonders problematisch.

Eine erste Eingrenzung findet diese Arbeit bereits in ihrem Titel: Es wird nur der Mannschafts-eSport betrachtet. Dies ist primär den tatsächlichen Umständen geschuldet, weil der Individual-eSport nicht dieselbe Relevanz wie Mannschafts-eSport hat und wirtschaftlich und rechtlich noch sehr volatil ist. Rechtliche Ausführungen hierzu würden aufgrund der rapiden Aktualisierung des Tatsächlichen schnell veralten. Nicht berücksichtigt wird aufgrund dessen auch der eSport, der derzeit in Universitäten als Teil des Hochschulsports praktiziert wird.

Keine Beachtung finden ferner die im eSport immer wieder anzutreffenden Vertragsgestaltungen mit eSport-Agenturen, bei denen sich vor allem herkömmliche Sportvereine eSportler „einkaufen“. Dieser Teil der Branche ist derzeit noch so intransparent, dass sich kaum praxisrelevante rechtliche Ausführungen hierzu treffen lassen.

Aufgrund des erheblichen Umfangs der Arbeit werden schließlich auch die Besonderheiten, die sich aus der Minderjährigkeit eines eSportlers für etwaige Arbeitsverhältnisse ergeben, trotz der tatsächlichen Bedeutsamkeit nicht berücksichtigt. Stattdessen ist zunächst der Normalfall, also ein volljähriger eSportler, Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen.

Kapitel 1. Das Erscheinungsbild des eSports

Die statusrechtliche Einordnung des eSportslers setzt zunächst voraus, sich Klarheit über dessen Betätigung zu verschaffen. Eine Tätigkeit definiert man jedoch nicht danach, von welcher Person diese ausgeübt wird.⁴¹ So macht beispielsweise die Jagd eine Person zum Jäger und nicht der Jäger die Tätigkeit zur Jagd. Wer eSportsler ist, bestimmt sich also danach, ob eine Person eSports betreibt. Für die Definition des eSportslers ist daher erst zu definieren, was man unter eSports versteht (dazu A.). Steht damit der Gegenstand der Untersuchung fest, ist in einem zweiten Schritt für die arbeitsrechtliche Einstufung der Tätigkeit herauszuarbeiten, welchen Inhalt diese hat (dazu B.). Im letzten Schritt sind schließlich die zahlreichen Akteure des eSports-Ökosystems zu umreißen, da nur in Abhängigkeit zu diesen ein Arbeitsverhältnis entstehen kann (dazu C.).

A. Die Bedeutung des Begriffs eSports

eSport⁴² ist die gebräuchliche Kurzform für „elektronischer Sport“ (übersetzt aus dem Englischen „Esports“, das für „electronic Sports“ steht). Im Begriff eSports selbst kommen bereits zwei Elemente des Phänomens zum Ausdruck: Das elektronische Medium, das verwendet wird, und der sportliche Charakter, den man dieser Tätigkeit zuschreibt.

Für eine erste Annäherung lässt sich der eSports als das wettkampfmäßige Spielen von Computerspielen bezeichnen. Diese intuitive Definition lässt jedoch zahlreiche Fragen offen: So gehört zur Bedeutung des eSports-Begriffs sicherlich das Spielen bekannter Titel wie Overwatch, Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO), Dota 2, League of Legends (LoL) oder FIFA 22. Wie aber steht es um Computerspiele, die nur zur Unterstützung des herkömmlichen Sports verwendet werden? Gehört auch Online-Pokern zum eSports? Und handelt es sich noch um eSports, wenn

41 *Maties*, in: eSports-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog, hrsg. v. Maties, Martin, S. 19, S. 30.

42 Im Folgenden wird ausschließlich der Begriff *eSport* (nicht eGaming oder ähnliches) verwendet, da dies die vom Normgeber und großen Teilen der Branche verwendete Bezeichnung ist.

dieser von Amateuren oder Hobbyisten betrieben wird? Testet man den Begriff anhand dieser Beispiele, werden die diesem anhaftenden Abgrenzungsschwierigkeiten schnell deutlich und bewusst.

Bis Anfang 2020 gab es für die Beantwortung dieser Fragen in der Rechtswissenschaft nur rudimentäre Ansätze, die sich überwiegend in Arbeitsdefinitionen erschöpften. Seit Mitte 2020 hat sich jedoch nicht nur die rechtswissenschaftliche Literatur dieser Fragen angenommen, sondern zumindest auf der Ebene der Exekutive auch der Gesetzgeber.

I. Der Begriff eSport in der Rechtsordnung

Mit der Änderung der Beschäftigungsverordnung im Jahr 2020⁴³ und der Umsetzung der Durchführungsverordnung zum Rennwett- und Lotteriegesetz im Jahr 2021⁴⁴ wurden auf der Ebene der Exekutive bereits zwei Verordnungen geschaffen, die den eSport regeln. Der eSport-Begriff wird seither in § 22 Nr. 5 BeschV und in § 15 Abs. 3 RennwLottDV verwendet. In beiden Verordnungen findet sich eine Definition des eSports; in der Beschäftigungsverordnung in den Erwägungsgründen und in der RennwLottDV sowohl in der Vorschrift selbst als auch in den Verordnungsmaterialien. In den Erwägungsgründen zu § 22 Nr.5 BeschV definiert der Verordnungsgeber den eSport wie folgt:

„eSport im Sinne dieser Regelung [wird] definiert als unmittelbarer Wettkampf zwischen menschlichen Spielern unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Leistungsvergleich im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht

43 Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung, BT-Drs 110/20; vgl. zur Entstehungsgeschichte *Nothelfer*, LR 2020, 266, Rn. 15 f.

44 Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Rennwett- und Lotteriegesetzes und der Ausführungsbestimmungen zum Rennwett- und Lotteriegesetz, BT-Drs 19/28400; vgl. zur Entstehungsgeschichte *Brüggemann/Nothelfer*, SpoPrax 2021, 116.

überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spielern bieten.“⁴⁵

In § 15 Abs. 3 RennwLottDV wird der eSport dagegen unmittelbar in der Verordnung genannt, jedoch anders als in der Beschäftigungsverordnung nur als ein Beispiel für den „Wettkampf zwischen Menschen mithilfe von Computerspielen“. In der Verordnungsbegründung werden diese Wettkämpfe dann dahingehend konkretisiert, dass „Menschen verschiedene besondere motorische und geistige Fähigkeiten vorhalten müssen, wie z. B. ausgeprägte Hand-Augen-Koordination, hohe Reaktionsgeschwindigkeit und besonderes Durchhaltevermögen, gutes räumliches Orientierungsvermögen sowie vorausschauendes und laterales Denken.“⁴⁶ Zudem wird klargestellt, dass es unerheblich sei, „ob die Wettkämpfe als Individual- oder Mannschaftssport sowie auf Computern oder auf Spielkonsolen betrieben werden.“⁴⁷

Betrachtet man die beiden Definitionen der Ordnungsgeber, fällt auf, dass diese einen gemeinsamen Begriffskern haben, sich jedoch zugleich erheblich voneinander unterscheiden. So wird der eSport innerhalb der Durchführungsverordnung zum Rennwett- und Lotteriegesezt lediglich als Beispiel für das kompetitive Computerspielen genannt. In der Beschäftigungsverordnung regelt er dagegen allein den eSport.⁴⁸ Ebenso fällt auf, dass in der Durchführungsverordnung zum Rennwett- und Lotteriegesezt nur motorische und geistige Fähigkeiten als Vergleichsgegenstand des Wettkampfs genannt werden, während in der Beschäftigungsverordnung von einem Leistungsvergleich die Rede ist, der sich durch das „Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens“⁴⁹ auszeichnet. Zudem stellt nur der Begriff der Beschäftigungsverordnung Anforderungen an den Aufbau und die Wirkungsweise der Spiele.

45 Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung, BT-Drs 110/20, S. 27.

46 Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Rennwett- und Lotteriegesezt und der Ausführungsbestimmungen zum Rennwett- und Lotteriegesezt, BT-Drs 19/28400, S. 68.

47 Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Rennwett- und Lotteriegesezt und der Ausführungsbestimmungen zum Rennwett- und Lotteriegesezt, BT-Drs 19/28400, S. 68.

48 Kritisch hierzu auch *Brüggemann/Nothelfer*, *SpoPrax* 2021, 116, 120.

49 Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung, BT-Drs 110/20, S. 27.