

Grundlagenpapier eSports

Ausgangslage:

Das Thema eSport (elektronischer Sport; weitere Schreibweisen im deutschsprachigen Raum sind ESport, e-Sport, E-Sports, eSports und E-Sport) wird seit geraumer Zeit an unterschiedlichen Orten in der Bundesrepublik Deutschland im politischen Raum bewegt. In der Hamburgischen Bürgerschaft wurde das Thema erstmals vom Abgeordneten Daniel Oetzel (MdHB - FDP-Fraktion) in einem Antrag „*Sport hat viele Facetten – eSport ist eine davon!*“ (Drucksache 21/6736) aufgegriffen. Der Abgeordnete Oetzel stellt in seinem Antrag die These auf, dass eSport gem. den notwendigen Kriterien für eine Sportart des Bundesfinanzhofs¹ (BFH) - analog zu Motorsport - als Sportart klassifiziert werden könnte.

Die Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e.V. (HSJ) ist zum einen die eigenständige Kinder- und Jugendorganisation des Hamburger Sportbundes e.V. (HSB), zum anderen mit über 173.000 Mitgliedschaften (bis zum 27. Lebensjahr) der größte (gem. § 75 Sozialgesetzbuch [SGB] - Achtes Buch [VIII]) anerkannte Jugendverband sowie Träger der freien Jugendhilfe der Freien und Hansestadt Hamburg. Diesbezüglich nimmt die HSJ unterschiedliche Aufgaben als eigenständige Kinder- und Jugendorganisation des HSBs sowie als anerkannter Jugendverband wahr.

Dieses Papier soll folgende Ziele verfolgen:

1. **Herleitung und Definition des Phänomens eSports sowie Darstellung der unterschiedlichen Genre (Disziplinen) und der beliebtesten Spiele (Titel) im eSport**
 2. **Identifizierung von Ansatzpunkten für eine inhaltliche Verortung des Phänomens eSports in der Welt des organisierten Sports**
 3. **Empfehlungen zum verantwortungsbewussten Umgang mit Altersfreigaben.**
1. Herleitung und Definition des Phänomens eSports sowie Darstellung der unterschiedlichen Genre (Disziplinen) und der beliebtesten Spiele (Titel) im eSport

Einen genauen Zeitpunkt für die Etablierung des Phänomens eSport zu definieren ist schwierig. Jedoch ist eine historische Herleitung möglich. Bereits zu Beginn der 1970iger Jahre spielten Interessierte gegeneinander Computer. Die beliebtesten Spiele von damals wie Pong oder Pac-Man sind mittlerweile Spielen wie League of Legends (LoL), DOTA 2, Counter Strike, Starcraft II und FIFA 2017 gewichen. Eins jedoch ist geblieben, der Wunsch sich innerhalb dieser Computerspiele kompetitiv zu messen. Das Internet trug dazu bei, dass man sich heutzutage mit Nutzer*innen auf der ganzen Welt messen kann. Somit stieg der Bedarf nach Strukturen und Infrastruktur, die offizielle Wettkämpfe in den einzelnen Titeln² (s.o.) ermöglichen. Dieser Bedarf wurde von Unternehmern wie der Turtle Entertainment GmbH aufgegriffen, und durch die Gründung der Electronic Sports League (ESL) verstetigt. Diese Anbieter veranstalten (internationale) Wettkämpfe in den einschlägigen Titeln. Somit kann das Phänomen eSport wie folgt definiert werden:

eSport ist der Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen. In der Regel wird der Wettkampf mit Hilfe des Mehrspielermodus eines Computerspieles ausgetragen. Die Regeln des Wettkampfes werden durch die Software (Computerspiel) und externe Wettkampfbestimmungen, wie dem Reglement des Wettkampfveranstalters, vorgegeben.

Gem. Aussage der ESL³ existieren zurzeit ca. 100-200 Profi-Gamer in Deutschland. Gem. dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) schauen mindestens 3 Mio.⁴ Deutsche einmal im Monat ein eSports-Spiel und/ oder spielen selbst in einer Amateurliga. Gem. Aussage von ESL haben sich rund 40% der Zuschauer*innen einer eSports-Veranstaltung bislang ausschließlich die Übertragung eines eSports-Spiel im Internet angeschaut. Nimmt man diese Aussage als Richtwert, dann könnte man von 1,8

¹ BFH, Urteil vom 29. Oktober 1997 - I R 13/97 -, BFHE 184, 226, BStBl II 1998, 9; BeckRS 1997,230000169, S. 2.

„Die vom BFH insoweit verlangte Körperbeherrschung bezüglich Wahrnehmungsvermögen, Reaktionsgeschwindigkeit und Feinmotorik kann in der Regel nur durch Training erlangt und aufrechterhalten werden.“

² Unter „Titeln“ versteht man in der Gaming-Szene die Namen der einzelnen Spiele.

³ Interview mit Christopher Flato am 14.09.2017; ESL PR Manager Germany.

⁴ <https://www.biu-online.de/marktdaten/deutsche-esports-enthusiasten-2017/>.

Mio. Deutschen Nutzer*innen sprechen. Das Phänomen eSport lässt sich in unterschiedliche Genres (Disziplinen) kategorisieren. Folgende Genres (Disziplinen) kennt die Szene:

1. **Echtzeit-Strategiespiele,**
 - a. Echtzeit-Taktikspiele,
 - b. Wirtschaftssimulationen,
 - c. Tower Defense,
 - d. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
2. **Ego-Shooter,**
3. **Sportsimulationen**

Die beliebtesten Titel im ersten Quartal 2017 sind gem. BIU⁵ „League of Legends“ (1.d.), „DOTA 2“ (1.d.), „Counter Strike“ (2.) und „Hearthstone“ (1.a.) (> 8 Mio. monatliche Nutzer*innen). FIFA 17 ist mit mehr als 500.000 monatlichen Nutzer*innen das beliebteste Sportsimulationsspiel (3.).

2. Identifizierung von Ansatzpunkten für eine inhaltliche Verortung des Phänomens eSports in der Welt des organisierten Sports

Bei den Olympischen Winterspielen in Sotschi 2014 (7 Sportarten; 15 Disziplinen) und bei den Olympischen Sommerspielen in Rio de Janeiro 2016 (28 Sportarten; 37 Disziplinen) waren insgesamt 35 Sportarten und 52 Disziplinen vertreten. Dabei lässt das internationale Olympische Komitee (IOC) immer wieder neue Sportarten zu den Olympischen Spielen zu. Am 3. August 2016 gab das IOC bekannt, dass für 2020 folgende fünf Sportarten in das Programm der olympischen Sportarten aufgenommen werden: Baseball (nur für Männer) / Softball (nur für Frauen), Karate, Sportklettern, Skateboard, Surfen. Dasselbe Bild stellt sich bei den Nichtolympischen Sportarten dar. Bei deren größten Wettbewerb den World Games (2017 in Breslau [Polen]) waren 27 Sportarten und vier Einladungssportarten vertreten. Es bleibt festzuhalten, dass sowohl die Sportarten- als auch die Disziplinvielfalt im organisierten Sport stetig wächst. Somit wäre die Aufnahme einer neuen Sportart bspw. eSport keine Innovation, sondern eher der Regelfall.

Die Autonomie des organisierten Sports in Deutschland ist durch das Grundgesetz (GG) Art. 9 Abs. 1 sowie durch die Charta der Grundrechte der Europäischen Union (EU-GR-Charta) geschützt. Somit regeln Verbände und Vereine ihre eigenen Angelegenheiten mit Satzungen und bestimmen, wie sie im einzelnen Fall anzuwenden sind; sie erlassen satzungsnachrangige Normen wie Ordnungen oder Statuten und setzen sie durch.⁶ Dementsprechend regelt der organisierte Sport u.a. selber, wer als Mitglied aufgenommen und was als Sportart und Disziplin innerhalb der eigenen (Verbands-) Strukturen anerkannt wird. Die Aufnahmebedingungen bspw. in den Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB) regelt die sogenannte Aufnahmeordnung. Hier werden Kriterien festgelegt, die für die Aufnahme notwendig sind. Ein Aufnahmekriterium ist u.a. die Gemeinnützigkeit im Sinne der §§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO.

Im Rahmen eines Gutachtens des wissenschaftlichen Parlamentsdienstes des Abgeordnetenhauses von Berlin wurde festgestellt, dass zum gegenwärtigen Zeitpunkt und nach derzeitiger Rechtslage eSport nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und nicht als Sportart anerkennungsfähig ist.⁷ Somit ist eSport nach derzeitiger Rechtslage nicht gemeinnützig (gem. §§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO) und kann aufgrund des fehlenden Aufnahmekriteriums der „Gemeinnützigkeit“ auch nicht als Mitgliedsorganisation in den DOSB aufgenommen werden.

Etwas anderes könnte allenfalls gelten, wenn es auf politischem Weg gelänge, eine Gesetzesänderung auf Bundesebene herbeizuführen, um § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO zu ändern und eSport - wie Schach - als gesetzlich anerkannte Fiktion in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern.⁸

Unabhängig davon ob eSport als Sportart durch den DOSB anerkannt ist und ob eSport als Sport im rechtlichen Sinne gemeinnützig ist, möchte dieses Papier nach sinnhaften Anknüpfungspunkten für eine

⁵ <https://www.biu-online.de/marktdaten/erfolgreichste-esports-titel-2016/>.

⁶ vgl. BVerfG, Beschluss vom 15. Juni 1989 - 2 BvL 4/87 -, BVerfGE 80, 244-257 -, juris Rn. 26; Hübner, Verbandsregeln mit Außenwirkung - die Causa Friedek, NZG 2016, 50 (51); Singbartl/Dziwis (Fn. 1), 409; Walker, Verschuldensunabhängige Verbandssanktionen gegen Sportvereine für Zuschauerausschreitungen, NJW 2014, 119 (122); Fritzweiler, in: Fritzweiler/Pfister/Summerer, Praxishandbuch Sportrecht, 3. Auflage 2014, S. 51, Rn. 23.

⁷ Vgl. Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart; wissenschaftlicher Parlamentsdienst - Abgeordnetenhaus von Berlin; den 18. März 2016; Berlin; S.15.

⁸ S. 7.

Verortung von eSport im organisierten Sport suchen. Wie bereits angedeutet, erfüllt die HSJ als anerkannter Jugendverband auch Aufgaben der Jugendhilfe. In § 11 SGB VIII (3) werden die Schwerpunkte der Jugendarbeit definiert. Hier formuliert der Gesetzgeber unter 2. „Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit“.

Das Gutachten des wissenschaftlichen Parlamentsdienstes des Abgeordnetenhauses von Berlin kam diesbezüglich zum Ergebnis, dass „während nach Auffassung des Gerichts⁹ Sport regelmäßig auf die Erhaltung der Gesundheit und die Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit zielt, stünden beim Spiel eher Zeitvertreib, Entspannung und Zerstreuung im Vordergrund.“ Das BVerwG stuft eSport - die im Wettbewerb betriebene Form von Computerspielen somit rechtlich nicht als Sport, sondern als Spiel ein.¹⁰ Demzufolge könnte eSport in der sportlichen Kinder- und Jugendarbeit als Medium eingesetzt werden. Die Anerkennung der HSJ gem. § 75 SGB VIII als freier Träger der Jugendhilfe erstreckt sich auch auf alle ordentlichen HSB-Mitgliedsorganisationen, „soweit sie in Hamburg auf dem Gebiet der Jugendhilfe (Jugendverbandsarbeit) tätig sind.“¹¹ Folgerichtig könnten alle ordentlichen HSB-Mitgliedsorganisationen, die Jugendarbeit als Satzungszweck verfolgen, eSport im Rahmen ihrer Jugendarbeit einsetzen. Sollten sich HSB-Mitgliedsorganisationen dazu entscheiden eSport in ihrer Kinder und Jugendarbeit einzusetzen, dann müssen sie das Jugendschutzgesetz sowie den Jugendmedienschutz beachten.

3. Empfehlungen zum verantwortungsbewussten Umgang mit Altersfreigaben

Wichtig in diesem Zusammenhang ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Sie ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielewirtschaft. Sie ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Im Bereich des Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen.¹² Die USK kennt fünf Alterskennzeichnungen:

1. Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG
2. Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG
3. Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG
4. Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG
5. Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG

Sowohl für Zuschauer*innen als auch für Nutzer*innen sind die hier beschriebenen Alterskennzeichnungen verbindlich einzuhalten.

⁹ BVerwG (Fn. 53), Rn. 18.

¹⁰ Vgl. Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart; wissenschaftlicher Parlamentsdienst - Abgeordnetenhaus von Berlin; den 18. März 2016; Berlin; S.11.

¹¹ Anerkennungsbescheid der HSJ als Träger der freien Jugendhilfe vom 09.11.2009.

¹² vgl. <http://www.usk.de/>

Fazit:

Nach aktueller Rechtsprechung ist das Phänomen eSport nicht als Sport im rechtlichen Sinne einzustufen. Dennoch könnte es für die HSB-Mitgliedsorganisationen relevant werden, wenn sich bestätigen würde, dass - wie in diesem Papier angenommen - eSport unter dem Schwerpunkt „Sport, Spiel und Geselligkeit“ im Rahmen von Jugendarbeit subsummiert werden kann. Dieser Prämisse folgend, könnten Mitgliedsorganisationen, die Jugendhilfe als Satzungszweck definiert haben, eSport im Rahmen ihres ideellen Bereichs steuerbegünstigt umsetzen. Eine Feststellung dieser Einschätzung ist beim Finanzamt Nord einzuholen.