

## Wie könnte eSports im Rahmen von Jugendhilfe gemeinnützig (§§ 52 Abs. 2 Nr. 4, 67a AO) umgesetzt werden?

### I. Sachverhalt

Die Debatten zum Phänomen eSports dauern nun seit über drei Jahren an. Trotz fortlaufender Diskussionen konnten die entscheidenden Fragen weder von Politik noch vom (selbst-) organisierten Sport bisher geklärt werden. Eine kurzfristige Entscheidung pro oder contra Sport sowie pro oder contra Änderung der Abgabenordnung erscheint aktuell nicht realistisch.

In der Zwischenzeit spielt die eSports-Community jedoch weiter...

Denn es steht außer Frage, dass eSports bzw. Gaming bereits Teil der Jugendkultur in der Bundesrepublik Deutschland geworden ist. Auch wenn das klassische „Sporttreiben“ bei den beliebten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen noch vor ihnen rangiert<sup>1</sup>, gehören PC-, Computer- und Online- Spiele ebenso wie „Freunde treffen“ zu den Top Five der beliebtesten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Diese Kinder und Jugendlichen spielen alleine zu Hause oder mit Freunden. Eine (sozial-) pädagogische Betreuung oder eine gezielte Reflexion des beim Spielen Erlebten findet nicht statt. Mittlerweile stellt die eSports-Community auch für die Wirtschaft (Automatenwirtschaft, Computerspielwirtschaft) eine interessante Zielgruppe dar. Dabei ist das Interesse der Wirtschaft rein monetärer Natur. Diesbezüglich verfolgt die Kinder- und Jugendarbeit im Sport einen anderen, vom Individuum ausgehenden Ansatz. Bei der sportlichen Betätigung oder auf Freizeiten und Wettkämpfen versucht die Kinder- und Jugendarbeit im Sport ihre positiven Inhalte allen zugänglich zu machen und Benachteiligungen abzubauen.

### II. Herleitung

Viele Hamburger Sportvereine und Fachverbände haben gegenüber dem Hamburger Sportbund e.V. und seiner Hamburger Sportjugend den Wunsch geäußert, eSports in ihre Vereinsarbeit integrieren zu wollen. Dabei spielen für Sportvereine und Fachverbände vor allem Aspekte der Mitgliederbindung und -gewinnung eine bedeutsame Rolle. Nach übereinstimmenden Aussagen des Finanzamts Nord und der Hamburger Sportjugend ist... *„eSports nach der derzeitigen Rechtslage nicht gemeinnützig (vgl. §§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO). In Folge dessen sind alle eSports-Angebote dem steuerlich nicht begünstigten wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb zuzuordnen. Daraus ergibt sich die Abgrenzung von steuerpflichtigen Einnahmen und Ausgaben zur Ermittlung des körperschaft-steuerpflichtigen Einkommens. Darüber hinaus dürfen auch keine Mittel aus dem ideellen Bereich für den wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb eingesetzt werden.“*<sup>2</sup> Das stellt die Sportvereine und Fachverbände vor gemeinnützigkeitsrechtliche Herausforderungen.

### III. Juristische Beurteilung von eSports

Dennoch ergab ein Gutachten des wissenschaftlichen Parlamentsdienstes des Abgeordnetenhauses von Berlin, dass *„während nach Auffassung des Gerichts<sup>3</sup> Sport regelmäßig auf die Erhaltung der Gesundheit und die Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit ziele, stünden beim Spiel eher Zeitvertreib, Entspannung und Zerstreuung im Vordergrund.“* Das BVerwG stuft eSports - die im Wettbewerb betriebene Form von Computerspielen - somit rechtlich nicht als Sport, sondern als Spiel ein.<sup>4</sup>

### IV. Jugendhilfe als zusätzlicher gemeinnütziger Satzungszweck

<sup>1</sup> <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/29986/umfrage/beliebte-freizeitaktivitaeten-von-kindern-nach-geschlecht/>  
„Sporttreiben“= w: 14%; m:34%; „PC-, Computer-, Online- spielen“ = w: 13%, m: 30%.

<sup>2</sup> Let the games begin! S. 4 EINLEITUNG, (Steuer-)rechtliche Betrachtung Herausgeber\*in: Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e. V., Hamburg 2018

<sup>3</sup> BVerwG (Fn. 53), Rn. 18.

<sup>4</sup> Vgl. Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart; wissenschaftlicher Parlamentsdienst - Abgeordnetenhaus von Berlin; den 18. März 2016; Berlin; S.11.

In Hamburg verfolgen viele Sportvereine und Fachverbände mehrere gemeinnützige Satzungszwecke. Neben der „Förderung des Sports“ (§§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO) wird oftmals der Satzungszweck „Förderung der Jugendhilfe“ (§§ 52 Abs. 2 Nr. 4, 67a AO) verfolgt. Gesetzlich wird die Kinder- und Jugendhilfe im Sozialgesetzbuch Achtes Buch (SGB VIII) geregelt. Das SGB VIII vereinheitlicht bundesweit die Leistungen gegenüber jungen Menschen (Kinder, Jugendliche, junge Volljährige) sowie deren Familien (insb. Eltern, Personen-sorgeberechtigte, Erziehungsberechtigte). Folgende Leistungen und 'andere Aufgaben' der Kinder- und Jugendhilfe werden hier definiert:

- (Kinder- &) Jugendarbeit, Jugendsozialarbeit, erzieherischer Kinder- und Jugendschutz
- Familienförderung
- Kindertagesbetreuung
- Hilfen zur Erziehung
- Eingliederungshilfe für seelisch behinderte Kinder und Jugendliche
- Hilfe für junge Volljährige
- Inobhutnahme
- Herausnahme
- Vormundschaft, Beistandschaft
- Registerauskunft an die Mutter (Negativattest = schriftliche Auskunft über Nichtabgabe und Nichtersetzung von Sorgeerklärungen)
- Beurkundungen (Vaterschaftsanerkennung, Unterhalt, Sorgeerklärungen).

#### V. Jugendarbeit als Teil der Jugendhilfe

Die (Kinder- &) Jugendarbeit wird somit gesetzlich als ein Teilbereich der Jugendhilfe definiert. Ziel der Kinder- und Jugendarbeit ist, zur Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen (Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene) beizutragen. „*Sie sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.*“<sup>5</sup> Die Kinder- und Jugendarbeit wendet sich grundsätzlich an alle Kinder und Jugendlichen unter 27 Jahren (hauptsächlich an Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 6 und 18 Jahren).

In § 11 SGB VIII (3) definiert der Gesetzgeber „*die Schwerpunkte der Jugendarbeit*“:

„(3) *Zu den Schwerpunkten der Jugendarbeit gehören:*

1. *außerschulische Jugendbildung mit allgemeiner, politischer, sozialer, gesundheitlicher, kultureller, naturkundlicher und technischer Bildung,*
2. *Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit,*
3. *arbeitswelt-, schul- und familienbezogene Jugendarbeit,*
4. *internationale Jugendarbeit,*
5. *Kinder- und Jugendberatung,*
6. *Jugendberatung.*“<sup>6</sup>

#### VI. Mögliche Subsumtion

Folgt man den Ergebnissen des Gutachtens des wissenschaftlichen Parlamentsdienstes des Abgeordnetenhauses von Berlin und definiert eSports juristisch als Spiel, dann könnte dies ein Handlungsfeld der Jugendarbeit sein. Gesetzt den Fall, dass Sportvereine und Fachverbände den gemeinnützigen Satzungszweck der Jugendhilfe verfolgen, könnten sie eSports als ein Handlungsfeld der Jugendarbeit („2. *Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit*“) gemeinnützig umsetzen.

<sup>5</sup> § 11 SGB VIII Jugendarbeit (1)

<sup>6</sup> § 11 SGB VIII (3)

Im Folgenden sollen hierfür Bestimmungen definiert werden, unter denen eine solche Subsumtion (s. VI.) zulässig sein kann.

## VII. Realexistierende Beispiele für die unter VI. ausgeführte Subsumtion

Zum 1. Januar 2018 wurde einem eSport-Verein „Leipzig eSports“, welcher den mit dem Satzungszweck „Förderung der Jugendhilfe“<sup>7</sup> verfolgt, die Gemeinnützigkeit testiert. Ein weiterer eSport-Verein „Jugend E-Sport Club Köln e.V.“ (JECK) hat ebenfalls die Gemeinnützigkeit über den Satzungszweck „Förderung der Jugendhilfe“ erlangt.<sup>8</sup>

## VIII. Vereinbarkeit gemeinnütziger Jugendhilfe und eSports

### 1. Herleitung:

In § 1 „*Recht auf Erziehung, Elternverantwortung, Jugendhilfe*“ des Sozialgesetzbuch (SGB) - Achtes Buch (VIII) - Kinder- und Jugendhilfe ist das Hauptziel der gemeinnützigen Jugendhilfe wie folgt definiert:

- (1) Jeder junge Mensch hat ein Recht auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit.
- (2) Pflege und Erziehung der Kinder sind das natürliche Recht der Eltern und die zuvörderst ihnen obliegende Pflicht. Über ihre Betätigung wacht die staatliche Gemeinschaft.
- (3) Jugendhilfe soll zur Verwirklichung des Rechts nach Absatz 1 insbesondere
  1. junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung fördern und dazu beitragen, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen,
  2. Eltern und andere Erziehungsberechtigte bei der Erziehung beraten und unterstützen,
  3. Kinder und Jugendliche vor Gefahren für ihr Wohl schützen,
  4. dazu beitragen, positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu erhalten oder zu schaffen.

In diesem Zusammenhang lässt sich herleiten, dass eSports im Rahmen von gemeinnütziger Jugendhilfe zur Entwicklung einer eigenverantwortlichen Persönlichkeit beitragen, diese fördern und darüber hinaus Benachteiligungen abbauen können.

So trägt eSports in der Jugendhilfe zu folgenden Zielen bei:

- **Stärkung des Selbstbewusstseins durch Erfolgserlebnisse. Abbau von Minderwertigkeitsgefühlen (im Spiel, in der Gruppe, als Gruppe)**
- **Etwas Nützliches erlernen (Funktionsweise von PC)**
- **Identität innerhalb von Gruppen Gleichaltriger finden (das erfolgreiche Einfügen in Gruppen von Gleichaltrigen)**
- **Verständnis von Kooperation und Wettstreit erlernen (selbstbewusster Umgang mit Siegen und Niederlagen)**

Um diese Anknüpfungspunkte zu konkretisieren, sollen im Folgenden ein Setting beschrieben sowie Formalkriterien definiert werden.

### 2. Beschreibung eines Settings:

Ein Setting ist ein durch formale Organisation, regionale Situation und/oder gleiche Lebenslage und/oder gemeinsame Werte bzw. Präferenzen definierter und den beteiligten Personen subjektiv bewusster sowie beteiligten Personen subjektiv bewusster sowie dauerhafter Sozialzusammenhang.<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Satzung des Vereins Leipzig eSports, §2 Vereinszweck, 2. Zweck des Vereins ist die Förderung der Jugendhilfe

<sup>8</sup> <https://www.jeckev.com/satzung>

<sup>9</sup> Sachverständigenrat für die Beurteilung der Entwicklungen im Gesundheitswesen 2005, 103)

Somit bezeichnet der Begriff „Setting“ ein überschaubares sozial-räumliches System (wie Betrieb, Schule, Krankenhaus, Sportverein, Stadtteil etc.), in dem Menschen ihren Alltagstätigkeiten nachgehen. Relativ dauerhafter und zumindest ansatzweise verbindlicher Sozialzusammenhang (Lebenswelt).

**Wo:**

- Im Sportvereinsheim, in der Sporthalle.

**Anzahl von Spielstunden pro Woche:**

- 3-mal die Woche, max. drei Stunden Übungszeit (max. 9 Std., exkl. außerhalb des Settings Sportverein)

**Wie:**

- Im Offlinemodus

**Regelmäßiges Angebot:**

- Zwei bis drei betreute Übungsangebote und -treffs zur Kompetenzbildung und Aufklärung junger Menschen. Kompetenzen, die hierbei gefördert werden, beinhalten motorische und geistige Fähigkeiten (Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Denkvermögen) sowie soziale Kompetenzen (Teamfähigkeit, Kommunikation und Konfliktbewältigung). Zur Zweckverwirklichung arbeitet der Verein mit anderen gleichgerichteten Organisationen zusammen.

**Sozialpädagogische Konzeptansätze:**

- Die Teilnehmer\*innen diskutieren mit Aufnahme des Übungsangebots gemeinsam die Inhalte möglicher Computerspiele, die die Gruppe später spielen möchte. Dabei sind die Unterhaltungssoftware Selbstkontrollbeschränkungen einzuhalten. Letztlich werden die Computerspiele gespielt, für die sich eine Mehrheit findet (Demokratiefähigkeit erlernen).
- Durch die betreuten Übungsangebote bspw. im Sportvereinsheim erleben die jungen Menschen Gemeinschaft und müssen in Gruppen von Gleichaltrigen ihre Rolle finden und sich in das Gruppengefüge integrieren (Teamfähigkeit fördern und entwickeln).
- In Folge der Möglichkeit in Teams (unterschiedlicher Größe; bis zu vier Personen in einem Team) gegeneinander spielen zu können, können spielstarke und spielschwächere Spieler\*innen einem Team zugeordnet werden. Durch die Mischung der Spielkompetenzen wird sichergestellt, dass jede\*r Teilnehmer\*in Erfolgserlebnisse erfährt (Erfolgserlebnisse ermöglichen). Somit könnten Benachteiligungen in Form von Minderwertigkeitsgefühl abgebaut werden.
- Im Rahmen der Auseinandersetzung mit anderen Gleichaltrigen innerhalb des eigenen Teams kann die Akzeptanz von Diversität gefördert und daran anschließend ein positives Verständnis von Kooperation aufgebaut werden (Akzeptanz von Diversität, positives Verständnis von Kooperation).
- Des Weiteren können sich die Spieler\*innen nach festgelegten Regeln im Wettstreit messen und den Umgang mit Sieg und Niederlage erlernen (Umgang mit Sieg und Niederlage).
- Darüber hinaus soll der Kompetenzerwerb in unterschiedlichen Fähigkeiten u.a. Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, taktisches Denkvermögen sowie Medienkompetenz gefördert werden. Vor allem in Quartieren mit schwachen sozioökonomischen Status können so Benachteiligungen durch die Teilhabe am betreuten Übungsangebot im Sportverein abgebaut werden (soziale Inklusion zum Abbau von Benachteiligungen).
- Im Rahmen der abschließenden Reflektion des Übungsangebots können die Spieler\*innen über ihre Erlebnisse und die Lernerfolge (bezogen auf die Spielkompetenz und Sozialkompetenz) diskutieren.
- Die Betreuer\*innen sollten vertiefte (sozial-) pädagogische Kenntnisse mitbringen, um fachlich (pädagogisch) den Entwicklungsprozess der jungen Menschen positiv beeinflussen zu können. Ferner wären Kenntnisse, bezogen auf die im Übungsangebot gespielten Computerspiele, sinnvoll.

### 3. Formalkriterien für den Einsatz von eSports in der gemeinnützigen Jugendhilfe

- a) Der Satzungszweck der Organisation enthält: Förderung der Jugendhilfe
- b) Die Zweckverwirklichung des Satzungszwecks enthält:
  - Die Durchführung regelmäßiger Veranstaltungen als betreute Freizeitangebote für junge Menschen.
  - Pädagogische Betreuung junger Menschen, um diese zur kritischen Reflexion von Chancen und Gefahren des eSports und zur verantwortungsvollen Kommunikation im Internet zu befähigen.
  - Ein Angebot von betreuten Trainings und Treffen zur Kompetenzbildung und Aufklärung junger Menschen. Kompetenzen, die hierbei gefördert werden, beinhalten motorische und geistige Fähigkeiten (Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Denkvermögen) sowie soziale Kompetenzen (Teamfähigkeit, Kommunikation und Konfliktbewältigung).
- a) Alter der Teilnehmer\*innen (Spieler\*innen): Bis zum 27. Lebensjahr (26 Jahre und 364 Tage).
- b) Einhaltung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben.
- c) Einsatz von ausschließlich jugendgerechten eSports-Titeln<sup>10</sup>.
- d) Die Spielzeiten pro Training und Veranstaltung dauern nicht länger als max. zwei Zeitstunden pro Tag, max. drei Trainings/ Veranstaltungen pro Woche.
- e) Für die pädagogische Betreuung der Teilnehmer\*innen (Spieler\*innen) ist ein Konzept unter Berücksichtigung der besonderen Herausforderung und Risiken des Computerspielens zu erstellen und im Rahmen der Betreuung/ Freizeitangebote (Trainings) anzuwenden.

Die HSJ würde sich freuen, wenn sich die Fachbehörde (Behörde für Arbeit, Soziales, Familie und Integration) diesen Vorschlägen anschließt.

<sup>10</sup> Unter jugendgerechten eSports-Titeln werden die eSports-Titel verstanden, die einen sehr starken oder starken Bezug zum traditionellen Sport gem. der Broschüre: Let the games begin! Herausgeber\*in: Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e. V., Hamburg 2018 aufweisen, verstanden. (FIFA18, Rocket League, Super Smash Bors, Dota2 und League of Legends)