

Präsidium DJK-Sportverband

Ausgangslage:

Das Phänomen eSports ist nach aktueller Rechtsprechung nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und diesbezüglich nicht als Sportart anerkennungsfähig.¹ Somit ist eSports 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 Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB) aufgenommen werden.

Der DJK-Sportverband hat sich allgemeinen Stellungnahme des DOSB zum E-Sport angeschlossen. Der DOSB...

... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuellen Sportarten) gesprochen. Unter eGaming versteht der DOSB das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.

... erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.

... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen.

... erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden.

... sieht keine eigenständigen eGaming-Abteilungen in Vereinen, damit bis auf weiteres auch keine Organisations- und Meldepflichten für Vereine, die eGaming anbieten. Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der virtuellen Sportarten aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Damit besteht derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/„eSport“-Verbände unter dem Dach des DOSB.

... wirkt konsequent darauf hin, dass keine eGaming-Aktivitäten in Vereinen angeboten werden, die dem anerkannten Wertekanon des DOSB-Sportsystems nicht entsprechen.

... setzt sich dafür ein, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen und wendet sich entschieden gegen eine Aufnahme von eGaming/„eSport“ in die Abgabenordnung.

Rolle von virtuellen Sportarten für die DJK und einer moderne und zukunftsorientierte Verbandsentwicklung

Der DOSB erkennt die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von

Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden. Deshalb obliegt es den Verbänden und Vereinen, eigenverantwortlich zu entscheiden, inwieweit Aktivitäten in diesem Bereich entwickelt werden. Ziel ist es, die Chancen von virtuellen Sportarten gezielt und auf der Grundlage der jeweiligen Organisationsformen und Werte für die Sportarten- und Verbandsentwicklung auf nationaler Ebene zu nutzen. Damit werden spezifische virtuelle Sportarten Teil der regulären Verbandsarbeit in denjenigen Mitgliedsorganisationen, die darin einen Mehrwert für die Erweiterung ihres Angebots sehen. Diese Verbände erarbeiten in verbandlicher Autonomie die dafür notwendigen Konzepte und Regeln und melden die in den virtuellen Sportarten aktiven Personen über ihre Sportart. Daher stellt sich die Frage nach der Aufnahme von einem oder mehreren eigenständigen so genannten „eSport“-Verbänden unter dem Dach des DOSB derzeit nicht.

Definition eSports:

eSports 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.

Annäherung, Beurteilung:

Dennoch existiert aktuell ein kontroverser, größtenteils juristischer Diskurs rund um das Phänomen eSports und seiner Anerkennung. Die DJK hat sich aufgrund ihrer Säule Gemeinschaft seit ihrer Gründung auch in „außersportlichen“ Kulturbereichen engagiert. Beste Beispiele hierfür sind Blaskapellen und Theatergruppen, die bis heute Bestandteil einiger DJK-Vereine sind.

Der Bereich E-Sport ist prädestiniert für den Bereich Inklusion. Viele Menschen mit Beeinträchtigung können hier auf Augenhöhe aktiv werden. Nicht nur wird eSports und Gaming zugänglicher, auch die Szene profitiert von einer erweiterten Zielgruppe sowie neuen Innovationen im Markt, sowohl im Bereich der Software als auch der Hardware (angepasste Controller).

E-Sportler sollten in das Athletiktraining des Gesamtvereins eingebunden werden. Insgesamt sollten die Sportler in das Vereinsgeschehen voll integriert sein, sei es, dass E-Sport-Wettkämpfe während der Pausen von Ligaspielen gespielt und auf Leinwand übertragen werden oder die E-Sportler die das digitale Technikteam des Vereins unterstützen.

Im Rahmen dieses Diskurses möchte dieses Papier die unterschiedlichen eSports-Disziplinen auf Bezüge zum traditionellen Sport untersuchen. Hierzu wurden verschiedene Dimensionen von Sport definiert. Diese Dimensionen beinhalten unterschiedliche Aspekte des traditionellen Sports, welche in ein Prüfschema überführt wurden um eine objektivere Beurteilung durchführen zu können und der den DJK-Vereinen als handlungs- und Bewertungsgrundlage zu dienen.

Beim eGaming gibt es keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen; diese soll in unserem, Prüfschema angewendet werden, da eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch zu den ethischen Werten des Sports, die im DJK-Leitbild formuliert sind, stehen.

Grundsätzlich ist das Prüfschema so zu verstehen: Je mehr Aspekte mit „ja“ beantwortet werden können, desto stärker ist der Bezug der eSports-Disziplin/ des eSports-Titels zu/m traditionellen Sport/ Sportarten. Dennoch gibt es einen zwingenden (zu erfüllenden) Aspekt, der unabhängig von allen anderen ist. Es handelt sich hierbei um den Aspekt [I.] 1. der „**Unverletzlichkeit des Menschen**“. Sollte eine eSports-Disziplin/ ein eSports-Titel alle anderen Aspekte erfüllen, jedoch diesen nicht, so kann für diese/n aus ethisch - moralischen Gründen kein Sportbezug hergestellt werden. Die Aspekte können entweder ganz (ja $\hat{=}$ 2 Punkte), teilweise (tlw. $\hat{=}$ 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein $\hat{=}$ 0 Punkte) werden.

Das Kriterium I.) 5. a) „a) *Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)*“ muss aus zwei Gründen zwingend erfüllt sein. Erstens weisen Computerspiele, die kein definiertes Ende haben, ein sehr hohes Suchtpotenzial auf. Zweites lässt sich ohne ein definiertes Ende kaum eine Vergleichbarkeit der Spielergebnisse herstellen. Die Feststellung von Sieg oder Niederlage wäre nur sehr eingeschränkt, erschwert möglich.

Auf Grundlage dieser Punktevergabe kann dann beurteilt werden, ob ein eSports-Titel/ eine eSports-Disziplin sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zum traditionellen Sport/ Sportarten hat. Dieses Prüfschema soll einer differenzierten Auseinandersetzung dienen und kann weiterentwickelt werden.

Zur Bewertung stehen:

I.) Echtzeit-Strategiespiele

III.) Sportsimulationen

Bei Strategiespielen ist ihre moralische Vereinbarkeit individuell zu prüfen.

Inhalt der Spiele: Moralisch, ethisch:

1. Ego-Shooter, Gewalt-, Kriegs- und Killerspiele sind abzulehnen. Handelt es sich um ein Spiel dieser Kategorie?
2. Unverletzlichkeit und Würde des Menschen:
Kommunikation und Fair Play sind Teil des eSports. Betrügen zerstört die Freude am Sport, daher sind Respekt, Toleranz, Würde, Fair Play und die Einhaltung der Regeln wesentliche Elemente im eSports.
3. eSports muss sich transparent und öffentlich an alle Generationen wenden und insbesondere an die Eltern und Erziehungsberechtigten der Kinder und Jugendlichen. Ist dies gewährleistet?
4. eSports muss die Teilhabe aller Menschen im Blick haben und darf auf Grund von Behinderung, sozialer Herkunft, Religionszugehörigkeit oder Identität nicht ausgrenzen. Findet Ausgrenzung in der eSports-Disziplin statt?
5. eSports muss die Talente der Menschen und damit eine positive Persönlichkeitsentwicklung ermöglichen und fördern. Ist dies gewährleistet?
6. Allgemein: Nicht die Leistung und der Erfolg, sondern der Mensch muss im Mittelpunkt des Geschehens stehen.
7. Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)
8. Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“).
9. Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“).

Sport/Körperbeherrschung:

10. eSports-Training muss mit physischem Training und körperlicher Aktivität kombiniert und ergänzt werden. Sinnvolle Bewegungspausen sind einzuplanen. Wird dies gewährleistet?

11. Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei.
12. Folgende Bereiche werden trainiert:
1. Auge-Hand-Koordination
 2. Reaktionsgeschwindigkeit
 3. taktisches Geschick
 4. Spielübersicht
 5. Durchhalte-vermögen
 6. Vorausschauendes Denken
 7. Räumliches Orientierungsvermögen
 8. erhöhte Herzfrequenz
13. 1. werden anerkannte Sportarten⁴ nachgespielt?
Vergleich mit den anerkannten Sportarten:
wie Schach, Dart, Sportschießen, Billard in Bezug auf:
 Leistungsfähigkeit kann i. d. R. nur durch Training aufrecht erhalten werden
 Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung
 Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung
15. gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem?
16. **keine - wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial**

Rechtlich

17. Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to/for-play“)
18. Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)
19. Unterhaltungs-software Selbstkontrolle (USK) Freigaben werden eingehalten

Umfeld/Voraussetzungen vor Ort müssen gegeben sein:

20. Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren sind besonders zu schützen.
21. Eine pädagogische Begleitung und Betreuung von Kindern und Jugendlichen muss gewährleistet sein.
22. Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten.
23. Eine Sensibilisierung für die Themen Suchtprävention und Gesundheitsförderung sind wesentliche Bestandteile im Umfeld von eSports.
24. Alkohol, Energydrinks und Drogen haben im eSports nichts verloren.
25. eSports muss in einer rauchfreien Umgebung stattfinden. Dies gilt auch für den in der Szene beliebten Schnupftabak Snus.
26. Virtuelle, simulierende Spielformen unterschiedlicher Sportarten sind zu bevorzugen, weil sie einen konkreten Zugang zum realen Sport ermöglichen.
27. Der Tagesrhythmus muss so strukturiert sein, dass soziales oder berufliches Leben unter eSports nicht leiden.
28. Die Anwendung eines eGaming-Führerscheins ist sinnvoll.

Auswertung der eSports Disziplin:

Keine - wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (12-9= 2 Punkte), (8-5 = 1 Punkt), (4-0 = 0 Punkte)

Positionierung:

I. Der DJK-Sportverband setzt sich für eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Phänomen eSports ein. Der aktuelle Diskurs betrachtet eSports immer als „Ganzes“ und differenziert nicht zwischen den Disziplinen und Titeln. Jedoch unterscheiden sich die eSports-Disziplinen in unterschiedlichen Aspekten maßgeblich voneinander.

II. Der DJK-Sportverband konnte anhand des entwickelten Prüfschemas bei bestimmten eSport-Disziplinen und eSport-Titel sehr starke Bezüge zum traditionellen Sport/ Sportarten feststellen.

III. Dementsprechend möchte sich der DJK-Sportverband für die eSports-Disziplinen/ eSports-Titel, die einen sehr starken Bezug zum traditionellen Sport/ Sportarten (gem. Prüfschema) haben einsetzen, um die Anerkennung als Sport im rechtlichen Sinne (§§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO) zu ermöglichen, steuerrechtlich als Spielangebot geltend zu machen und im Rahmen der Jugendhilfe gemeinnützig umzusetzen. Dem DJK-Sportverband ist es ein Anliegen, Möglichkeiten zu suchen, die den Vereinen helfen, das Angebot zu erweitern ohne ihre Gemeinnützigkeit zu gefährden.

IV. Ausgangspunkt ist § 11 des achten Sozialgesetzbuches dar, das einen Schwerpunkt der Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit definiert. Da auf Bundesebene definitorisch eSports noch nicht dem Sport zugeordnet ist, kann eine vorläufige Zuordnung von eSports zur Jugendhilfe erfolgen. In dieser Konsequenz können entsprechende Angebote regional in den DJK-Vereinen gemeinnützig umgesetzt werden. Voraussetzung dafür ist u.a., dass die entsprechenden Vereine neben der Förderung von Sport auch die Förderung von Jugendhilfe satzungsgemäß verankert haben.

Fußnoten:

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