

## **Stellungnahme des DJK-Präsidiums zu eSports**

### **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.

### **Ausgangslage**

Das Phänomen eSports ist nach aktueller Rechtsprechung nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und diesbezüglich nicht als Sportart anerkennungsfähig.<sup>1</sup> 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.

## **Allgemeine Stellungnahme des DOSB zu eSports**

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 eine 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 „eSports“-Verbänden unter dem Dach des DOSB derzeit nicht.

### **Annäherung und Beurteilung aus DJK-Sicht**

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 eSports ist prädestiniert für den Bereich Inklusion. Viele Menschen mit Beeinträchtigung können hier auf Augenhöhe aktiv werden. Nicht nur wird eSports 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 eSports-Wettkämpfe während der Pausen von Ligaspielen gespielt und auf Leinwand übertragen werden oder die eSportler das digitale Technikteam des Vereins unterstützen.

Anhand eines DJK-Wertekodex (DV Trier) können die unterschiedlichen eSports-Disziplinen in Bezug zum traditionellen Sport gestellt werden. Dies erlaubt eine objektivere Beurteilung und kann den DJK-Vereinen als Handlungs- und Bewertungsgrundlage dienen.

Beim eGaming gibt es keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen, da eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch zu den ethischen Werten des Sports, die im DJK-Leitbild formuliert sind, stehen. Als Ausnahme können einzelne Strategiespiele angesehen werden, deren moralische Vereinbarkeit individuell zu prüfen sind.

### **Stellungnahme:**

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. Diese unterscheiden sich jedoch in unterschiedlichen Aspekten maßgeblich voneinander.

Der DJK-Sportverband möchte sich für die eSports-Disziplinen einsetzen, die einen starken Bezug zum traditionellen Sport haben, um die Anerkennung als Sport im rechtlichen Sinne (§§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO) zu ermöglichen, um sie steuerrechtlich als Spielangebot geltend zu machen und um sie 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.

Ausgangspunkt ist § 11 des achten Sozialgesetzbuches, 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.

---

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.