

## Positionspapier eSports

### Ausgangslage:

Nach aktueller Rechtsprechung ist das Phänomen eSports nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und diesbezüglich nicht als Sportart anererkennungsfähig.<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.

### 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. Rechtsanwälte wie u. a. Dr. Paul Lambertz kommen zur Einschätzung, dass „... eSports die von Seiten der Finanzverwaltung aufgestellten Kriterien an Sport erfüllt.“<sup>2</sup> Seiner Einschätzung nach, „ist die Anerkennung von eSports als Sport möglich“<sup>3</sup>. Im Rahmen dieses Diskurses möchte dieses Papier die unterschiedlichen eSports-Disziplinen auf Bezüge zum traditionellen Sport untersuchen. Hierzu wurden drei Dimensionen von Sport definiert. Diese Dimensionen beinhalten unterschiedliche Aspekte des traditionellen Sports, welche in ein Prüfschema überführt worden um eine objektivere Beurteilung durchführen zu können.

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.

Darüber hinaus wird der Aspekt I.) 5. „*keine – wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial*“ durch ein gesondertes Schema geprüft. Die hier zu untersuchenden Kriterien wurden mit SUCHT.HAMBURG erarbeitet. Die Bewertung der Kriterien erfolgt analog zur Gesamtsystematik (ja  $\hat{=}$  2 Punkte, tlw.  $\hat{=}$  1 Punkt, nein  $\hat{=}$  0 Punkte). Der Aspekt „*keine – wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial*“ kann im Rahmen der Gesamtprüfung mit zwei Punkten bewertet werden, wenn er 12-9 Punkte erzielt. Er kann mit einem Punkt bewertet werden, wenn er 8-5 Punkte erzielt. Erzielt er weniger als vier Punkte, kann der Aspekt nur mit Null Punkten in die Gesamtbewertung einfließen. Jedoch existiert auch in diesem Bereich ein zwingend zu erfüllendes Kriterium. 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.

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

<sup>2</sup> Kann denn eSport Sport sein? 3.3 Organisatorische Voraussetzungen, § 4 Aufnahme0; Rechtsanwalt Dr. Paul Lambertz 2017

<sup>3</sup> S.2.

eSports-Disziplinen/ Titel	I.) Moralisch/ Ethisch, Inhaltlich	II.) Rechtlich	III.) Körperbeherrschung
I.) Echtzeit-Strategiespiele II.) Ego-Shooter III.) Sport-simulationen	1. <b>Unverletzlichkeit des Menschen</b>	Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Dart, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:  1. <input type="checkbox"/> <u>Leistungsfähigkeit</u> kann i. d. R. nur durch Training aufrecht erhalten werden 2. <input type="checkbox"/> Über das <u>übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung</u> 3. <input type="checkbox"/> Dem <u>persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung</u>	1. <input type="checkbox"/> Auge-Hand-Koordination 2. <input type="checkbox"/> Reaktions-geschwindigkeit 3. <input type="checkbox"/> taktisches Geschick 4. <input type="checkbox"/> Spielübersicht 5. <input type="checkbox"/> Durchhalte-vermögen 6. <input type="checkbox"/> Vorausschauendes Denken 7. <input type="checkbox"/> Räumliches Orientierungsvermögen 8. <input type="checkbox"/> erhöhte Herzfrequenz
	2. <input type="checkbox"/> Unterhaltungs-software Selbstkontrolle (USK) Freigaben werden eingehalten 3. <input type="checkbox"/> werden anerkannte Sportarten <sup>4</sup> nachgespielt? 4. <input type="checkbox"/> gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem 5. <input type="checkbox"/> <b>keine - wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial</b>		
<b>Keine - wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (12-9= 2 Punkte), (8-5 = 1 Punkt), (4-0 = 0 Punkte)</b>			
<b>a) Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)</b>			
b) <input type="checkbox"/> <i>regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)</i> c) <input type="checkbox"/> <i>Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)</i> d) <input type="checkbox"/> <i>Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei</i> e) <input type="checkbox"/> <i>Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten</i> f) <input type="checkbox"/> <i>Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to-for-play“)</i> g) <input type="checkbox"/> <i>Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)</i>			

**Positionierung:**

- I. Die Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e.V. (HSJ) 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. Die HSJ konnte anhand des entwickelten Prüfschemas bei bestimmten eSport-Disziplinen und eSport-Titel sehr starke Bezüge zum traditionellen Sport/ Sportarten feststellen. Vereinzelt erscheinen die Begründungen der Ablehnung von eSports-Disziplinen und oder eSports-Titeln als „Sport“ nicht schlüssig (bspw. Schach & Sportschießen versus FIFA 2017/18).
- III. Dementsprechend möchte sich die HSJ 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.
- IV. Die HSJ wird sich in diesem Rahmen (s. III.) ihrer Mitgliedschaft in der Deutschen Sportjugend im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (dsj) dafür einsetzen, dass ein etwaiger gemeinnütziger eSportsverband in den DOSB aufgenommen werden kann.

<sup>4</sup> Mitglied im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. sowie gem. Abgabenordnung (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO) als Sport anerkannt.