

Titel	E-Sport ist Sport		
Antragsteller*innen	Jusos Oberbayern		
Adressat*innen	Juso-Bundeskongress,	Juso-Landeskonferenz,	SPD-Bundesparteitag

E-Sport ist Sport

1 Auch wenn viele denken würden, dass E-Sport ein Produkt der Neuzeit ist, so kann dieser doch auf eine jahr-
 2 zehntelange Geschichte zurückschauen. Bereits im Oktober 1972 fand das erste E-Sport Turnier statt, bei dem
 3 sich 24 Spieler*innen in der Stanford University trafen, um sich im Spiel "Spacewar" miteinander zu messen.
 4 Durch den dann schnell wachsenden technologischen Fortschritt wurden Computer- und Konsolenspiele in
 5 den 90er Jahren zum Massenphänomen. Auch Clans, also Zusammenschlüsse von interessierten Gamer*in-
 6 nen, begannen sich zu der Zeit zu bilden und die ersten großen internationalen Turniere fanden statt. Immer
 7 bessere Hardware, Grafik und der Ausbau des Internets auf der gesamten Welt haben dazu beigetragen, dass
 8 der Cybersport sich zu einer bedeutenden Sportart entwickelt hat.

9 In der Anfangszeit wurden E-Sport-Turniere durch Interessengemeinschaften/Clans veranstaltet. Spätestens
 10 in den 90er-Jahren witterten allerdings die Herausgeber*innen der Spiele auch das gewinnbringende Potenzial
 11 der Wettbewerbe. Bis heute werden deswegen die großen E-Sport Events von den erfolgreichen Spieleschmie-
 12 den wie zum Beispiel RiotGames, Activision Blizzard, Electronic Arts, EpicGames und Co. veranstaltet.

13 Auf der anderen Seite gründeten sich auch einige Interessengemeinschaften der Spieler*innen, die sich für
 14 die Gemeinnützigkeit des E-Sports einsetzen. So vereinen sich viele deutsche E-Sport Vereine unter dem Dach
 15 des eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD). Ein großer Streitpunkt ist hier die Anerkennung des Cybersports als
 16 „Sport“.

17 Was Sport ausmacht, findet sich auch im E-Sport wieder

18 In der Sportwissenschaft und im Sportrecht herrscht Einigkeit darüber, dass es keine anerkannte Definition
 19 vom Begriff des Sports gibt. Trotzdem haben die verschiedenen Definitionen eine Gemeinsamkeit: sie knüp-
 20 fen den Sport an eine körperliche Ertüchtigung. Diese kann zum Beispiel auch durch die erhöhte Erfordernis
 21 an Konzentration und Koordination gegeben sein. Dass Konzentration und Koordination bei jeder Form von
 22 Konsolenspielen vorhanden ist, kann nicht in Abrede gestellt werden.

23 Einer der größten Gegner*innen einer Anerkennung von E-Sport als Sport ist der DOSB (Deutsch Olympischer
 24 Sportbund). Dieser hat im Dezember 2018 eine Positionierung zum sogenannten „eSport“ verabschiedet. Kern-
 25 frage für die Positionierung war, ob und wie der „eSport“ zum organisierten, gemeinnützigen Sport passt, den
 26 der DOSB als Dachverband vertritt. Der DOSB formuliert in seiner Aufnahmeordnung drei sportliche und ver-
 27 schiedene organisatorische Voraussetzungen, um beim DOSB aufgenommen zu werden. Als sportliche Vor-
 28 aussetzung wird gefordert, dass die Ausübung der Sportart eine eigene, sportartbestimmende motorische
 29 Aktivität eines*r jeden zum Ziel haben muss, der sie betreibt. Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivitä-
 30 ten muss zudem Selbstzweck der Betätigung sein. Letztlich muss die Sportart die Einhaltung ethischer Werte
 31 wie z. B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder
 32 ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten. Organisatorisch nimmt der DOSB nur ge-
 33 meinnützige Dachverbände der einzelnen Sportarten auf.

34 Um sich zu Positionieren hatte der DOSB ein Gutachten zum E-Sport in Auftrag gegeben. Auf Grundlage des
 35 Gutachtens kam der DOSB zu dem Ergebnis, dass nicht alle E-Sport Arten von Seiten des DOSB als Sport an-
 36 gesehen werden können. Als Argumente wurde unter anderem angeführt, dass hinter dem E-Sport ein Ge-
 37 schäftsmodell steht, die Entscheidungen über Regeln, Spiel- und Wettkampfsysteme daher nicht demokra-

38 tisch durch Verbände, sondern von gewinnorientierten global agierenden Unternehmen getroffen werden und
39 daher insgesamt nicht von einem gemeinwohlorientierten Sport gesprochen werden kann. Auch das Töten der
40 Spielcharaktere der Gegenspieler*innen entspreche nicht dem ethischen Verständnis des Sports. Anders sieht
41 der DOSB dies nur bei virtuellen Sportarten, die sowohl in der Realität, als auch auf dem Bildschirm stattfinden
42 können.

43 Insgesamt lehnt der DOSB daher den Begriff des E-Sports ab und unterscheidet zwischen virtuellen Sportartsim-
44 ulationen und Gaming. Dabei geht der DOSB davon aus, dass zumindest die virtuellen Sportartsimulationen
45 in die bereits bestehenden jeweiligen Breitensportvereine integriert werden können.

46 Die hier vom DOSB vertretene Meinung ist jedoch als antiquiert zurückzuweisen und verliert sich in Romanti-
47 sierungen des Sports, die schon lange nicht mehr der Realität entsprechen.

48 Insbesondere dann, wenn man sich vor Augen führt, dass es in der Diskussion darüber, ob E-Sport als Sport
49 anerkannt werden kann, vor allem um steuerrechtliche und finanzielle Vorteile geht.

50 Würde man E-Sport als Sport anerkennen, dann würden E-Sport Vereine und Verbände die Möglichkeit besit-
51 zen, sich nach § 52 I Nr. 21 AO als gemeinnützig anerkennen zu lassen. Damit hätten die Vereine steuerrechtli-
52 che Vorteile und es stünde ein Zugang zu staatlicher Förderung offen. Gleiches gilt für den Dachverband ESD,
53 der hierdurch den DOSB nachdrücklicher auffordern könnte, ihn aufzunehmen.

54 Ob es sich bei E-Sport auch um Sport handelt, sollte aber unabhängig von den Aufnahmekriterien des DOSB
55 beurteilt und zuallererst auf einer abstrakten Ebene betrachtet werden. Uns Jusos ist aber bewusst, dass die
56 Meinung des DOSBs allein aufgrund seiner Größe und Bedeutung in weiteren Überlegungen Beachtung finden
57 muss.

58 Zuallererst sind aber die Voraussetzungen, die man erfüllen muss, um von einer sportlichen Aktivität aus-
59 zugehen, zur Beurteilung heranzuziehen. Hierzu gehört nicht nur die körperliche, sondern auch die geistige
60 Komponente. In der Abgabenordnung gilt zum Beispiel Schach als Sport – welcher im Nachhinein vom DOSB
61 sogar als Sport anerkannt wurde. Bei Schach steht zum Beispiel die geistige Komponente im Vordergrund.
62 Auch beim E-Sport steht die geistige und nicht die körperliche Komponente im Vordergrund. Angewendet auf
63 den E-Sport muss insbesondere in den Bereichen Konzentration, Kognition und Feinmotorik Herausragendes
64 geleistet werden, um zu den Besten zu gehören. Zudem gibt es im E-Sport einen klaren Wettbewerbscharakter
65 – man kann viele Spiele in Turnierform, also als Wettbewerb, spielen. Dies ist eine weitere wichtige Eigenschaft,
66 wenn es um die Einordnung als Sport geht. Als Beispiel hierfür ist Bridge anzuführen. Bridge wurde als solches
67 nicht als Sport anerkannt, Turnier-Bridge aber aufgrund des Wettbewerbscharakters schon. Dieses Vorgehen
68 zeigt, dass verschiedene Sportarten verschiedene Schwerpunkte in ihren Anforderungen haben können und
69 dass der E-Sport mit seinen Schwerpunkten auf geistige Anforderungen und den Wettbewerbscharakter ge-
70 wichtige Punkte in Bezug auf Sport erfüllt. Eine körperliche Komponente – die Feinmotorik – ist zudem auch
71 gegeben. Auf einer abstrakten Ebene können daher keine überzeugenden Argumente vorgebracht werden,
72 warum E-Sport nicht als Sport anerkannt werden sollte. Insbesondere sind die vom DOSB angeführten Werte
73 nicht Teil einer abstrakten Sportdefinition.

74 Wir Jusos erkennen daher E-Sport in seiner Gesamtheit als Sport an und folgen der Meinung des DOSB
75 nicht.

76 E-Sport muss in jedem Fall gemeinnützig werden

77 Erkennt man E-Sport als Sport an, dann ergibt sich für die Vereine automatisch die Möglichkeit, sich als gemein-
78 nützig anerkennen zu lassen und die sich daraus ergebenden Vorteile zu nutzen. Bisläng gelang es nur einem
79 E-Sportverein in Deutschland sich eine Gemeinnützigkeit vom Finanzamt anerkennen zu lassen. Das gelang
80 dadurch, da sie fast ausschließlich als Vereine zur Jugendförderung gesehen wurden und nicht als Sportverei-
81 ne.

82 Der Einwand, dass "Ballerspiele" wie Counter Strike nicht mit den Werten des Sports vereinbar ist, kann nicht
83 einfach weggewischt werden.

84 Dass Sport mit gewissen Werten verknüpft ist, kann ebenso nicht bestritten werden. Welche Werte dies sind,
85 unterscheidet sich jedoch von Sportart zu Sportart. Der DOSB zählt darunter Fairplay und Chancengleichheit,
86 wobei die Aufzählung nicht abschließend ist. Dies scheint sich mit Konsolenspielen, bei denen man Spielcha-
87 raktere der Gegner*innen tötet, nicht vereinbaren zu lassen. Doch auch bei Spielen wie Counter Strike werden

88 Werte wie Teamgeist und Fairplay vertreten. Letzteres äußert sich zum Beispiel in einem Verbot des „cheatens“.
89 Dem entgegenzusetzen ist zudem, dass auch bei anerkannten Sportarten wie dem Schießen, die Sportart nur
90 ausgeübt werden kann, in dem man eine Waffe verwendet. Es mag zwar ein Unterschied darin bestehen, dass
91 man beim Schießen auf Zielscheiben zielt und nicht auf von den Gegner*innen gesteuerte Charaktere, es bleibt
92 jedoch die Frage, inwieweit man diese Tatsache gewichten soll in Relation zur Gesamtheit des E-Sports. Auch
93 gibt es keine wissenschaftlichen Belege dafür, dass das Spielen solcher Konsolenspiele dazu führt, dass man
94 im realen Leben zu Gewalttätigkeit neigt.

95 Auch das Positionspapier „Ehrenamtsgesetz 2021“ der Unionsfraktion im Bundestag vom 16.06.2020 versucht
96 den Ausschluss dieser Konsolenspiele, in dem es verlangt – ähnlich wie der DOSB – „Ballerspiele“ aus der
97 Definition des E-Sports auszuschließen. Diesem Vorschlag hat die ESport-Community aber bereits eine Absage
98 erteilt.

99 Da aufgrund dieser Gemengelage nicht davon ausgegangen werden kann, dass die Finanzämter die Gemein-
100 nützigkeit von E-Sport Vereinen und Verbänden eigenständig feststellen – also E-Sport als Sport einordnen –
101 braucht es ein politisches Signal.

102 Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport Vereinen und Verbänden wäre für uns Jusos insbeson-
103 dere deshalb wünschenswert, da dadurch eine breitere Aufstellung der Community möglich ist und damit
104 eine Stärkung des Dachverbands ESBD einhergehen würde. Gemeinnützige Vereine haben in Deutschland ei-
105 nige Vorteile: Steuererleichterungen auf Mitgliedsbeiträge, das Recht, Spenden zu sammeln, Vergünstigung
106 bei der Anmietung von Räumen und die Möglichkeit, Fördergelder zu beantragen. Auf einer Stufe mit tradi-
107 tionellen Sportvereinen zu stehen, sorgt für eine erhebliche Imageverbesserung des E-Sports und führt so zu
108 einem Wachstum der Vereine. Mit dieser Stärkung haben es E-Sport Vereine leichter, den Lizenzgeber*innen,
109 die momentan weitestgehend eine Monopolstellung bei der Ausrichtung von Turnieren haben, etwas ent-
110 gegenzusetzen. So würde auch für eine langsame Demokratisierung des E-Sports gesorgt. Die Stärkung der
111 Spieler*innen und ihrer Vereine hätte daher eine positive Wirkung auf die vorherrschenden kapitalistischen
112 Strukturen.

113 Durch die Anerkennung als gemeinnütziger Verein wird es den E-Sport-Vereinen leichter fallen, ihr eigenes
114 Vereinsleben zu gestalten. Hier geht es darum, Begegnungsräume im realen Leben zu schaffen, die sich nicht
115 nur auf die Jugendförderung beschränkt, sondern auch eine effektive gegenseitige Kontrolle von Off-Time,
116 die man verbringen sollte, Suchtprävention und ein breiteres Angebot von Workshops beinhaltet. Schon jetzt
117 bieten E-Sport-Vereine Workshops unter anderem in dem Bereich der sozialen Kommunikation an.

118 Um die Diskussion zu befrieden fordern wir daher, dass im Anwendungserlass der Abgabenordnung unter §
119 52 aufgenommen wird, dass E-Sport als Sport zu betrachten ist. Gleiches ist hier bereits bzgl. dem Motorsport
120 klargestellt worden.

121 Darüber hinaus befürworten wir auch die Möglichkeit, den E-Sport ergänzend in § 52 II Nr. 21 AO aufzunehmen
122 mit der Formulierung “E-Sport gilt als Sport” und damit diesen – ähnlich wie Schach – dem traditionellen Sport
123 gleichzustellen. Im Ergebnis überwiegen für uns die gesamtgesellschaftlichen Vorteile einer Anerkennung des
124 E-Sports als Sport.