



Sachstand

Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion

Ist E-Sport Sport?

Stand der Diskussion

Aktenzeichen: WD 10 - 3000 - 036/17
Abschluss der Arbeit: 9. Juni 2017
Fachbereich: WD 10: Kultur, Medien und Sport

Die Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages unterstützen die Mitglieder des Deutschen Bundestages bei ihrer mandatsbezogenen Tätigkeit. Ihre Arbeiten geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste geben nur den zum Zeitpunkt der Erstellung des Textes aktuellen Stand wieder und stellen eine individuelle Auftragsarbeit für einen Abgeordneten des Bundestages dar. Die Arbeiten können der Geheimschutzordnung des Bundestages unterliegende, geschützte oder andere nicht zur Veröffentlichung geeignete Informationen enthalten. Eine beabsichtigte Weitergabe oder Veröffentlichung ist vorab dem jeweiligen Fachbereich anzuzeigen und nur mit Angabe der Quelle zulässig. Der Fachbereich berät über die dabei zu berücksichtigenden Fragen.

Inhaltsverzeichnis

1.	Vorbemerkung	4
2.	Verhältnis von Staat und Sport	5
3.	Definition „Sport“	7
4.	Definition „E-Sport“	9
5.	Erörterung der DOSB-Kriterien	10
6.	Weiterführende Literatur	13

1. Vorbemerkung

Der vorliegende Sachstand stellt die wichtigsten Argumente in der Diskussion um die Frage, inwieweit E-Sport als Sport anerkannt werden kann, dar. Die Arbeit beschränkt sich bewusst auf die Darstellung und Erörterung der Argumente.

Da sich der Wissenschaftliche Parlamentsdienst des Abgeordnetenhauses von Berlin im März 2016 ebenfalls mit dem Thema „E-Sport“ detailliert befasst hat, werden ohne weitere Kommentare größere Teile seines Gutachtens übernommen. Desgleichen werden wissenschaftliche Abhandlungen, die sich unmittelbar der Fragestellung des Gutachtens widmen, direkt zitiert.

Der Sachstand enthält überdies eine Auswahl weiterführender deutscher Literatur. Bis zum Zeitpunkt der Erstellung der Arbeit lag nur eine übersichtliche Anzahl wissenschaftlicher Werke vor, die sich mit E-Sport beschäftigen.

Vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Schreibweise des Begriffs E-Sport, wurde im Text und in allen Zitaten im Sinne der besseren Lesbarkeit einheitlich „E-Sport“ gewählt.

2. Verhältnis von Staat und Sport

Die Organisationsstrukturen im klassischen Sport und im E-Sport überschneiden sich vor allem im Verhältnis von Staat und Sport erheblich. Für den Bereich des klassischen Sports ist Folgendes festzuhalten: „Das Verhältnis von Staat und Sport ist gekennzeichnet durch die Dualität von staatlichem Recht in seiner Gesamtheit einerseits und dem vom organisierten Sport selbst gesetzten, autonomen Recht andererseits. [...] Das selbst gesetzte Recht des organisierten Sports erklärt sich vor allem aus der verfassungsrechtlich begründeten Unabhängigkeit der Sportverbände und ihrer Vereine sowie der daraus resultierenden Subsidiarität staatlichen Handelns. [...] Art. 9 Abs. 1 des Grundgesetzes (GG) und Art. 12 Abs. 1 der Charta der Grundrechte der Europäischen Union (EU-GR-Charta) übertragen dabei den (Sport-)vereinen und -verbänden die Autonomie für ein Vereins- und Verbandswesen ohne Beeinflussung durch den Staat als Abwehrrecht.

Verbände und Vereine regeln eigene Angelegenheiten mit Satzungen und bestimmen, wie sie im einzelnen Fall anzuwenden sind; sie erlassen satzungsnachrangige Normen wie Ordnungen oder Statuten und setzen sie durch. Fairer Wettbewerb wie Chancengleichheit unter den Sporttreibenden sollen durch aufgestellte Regularien genauso gewährleistet werden wie die Vergleichbarkeit ihrer Leistungen. Mit der Ausformung einheitlicher Regelwerke gehen innerhalb des organisierten Sports der pyramidenförmige Aufbau und das sogenannte „Ein-Platz-Prinzip“ einher. Ersteres meint die hierarchische Struktur innerhalb einer Fachsportart, in der das sporttreibende Mitglied einem Sportverein angehört, der wiederum Mitglied eines übergeordneten Landessportverbands ist und dieser sich innerhalb des Bundesfachsportverbands, der „Spitze der Pyramide“, organisiert hat. Als Resultat des „Ein-Platz-Prinzips“ akzeptieren sämtliche übergeordnete Verbände im jeweiligen geographischen Gebiet nur einen untergeordneten Verband als Mitglied.

Innerhalb des Verbands- und Vereinswesens verfügt der organisierte Sport aber auch über eine eigene, der Gemeinschaft entspringenden sportbezogene Wert- und Maßstabbildung, die es ihm ermöglicht, sportethische Anschauungen und Vorstellungen zu entwickeln. Diese verfassungsrechtlich gesicherte Autonomie des Sports führt zur Subsidiarität staatlichen Handelns. Danach darf der Staat lediglich dann tätig werden, wenn der Sport die Kräfte und Mittel nicht mehr aufbringt, um seine Aufgaben eigenständig zu erledigen und ein Schaden für die Gesellschaft drohen würde. [...] Will der Staat in den verbands- und vereinsorganisierten Sport eingreifen, so steht ihm neben Art. 9 Abs. 2 GG als Grundrechtsschranke kollidierendes Verfassungsrecht zur Verfügung. Gerechtfertigt wäre ein Eingriff in den organisierten Sport möglicherweise zum Schutze eines stärkeren Grundrechts, z.B. um in Ausübung des staatlichen Gewaltmonopols individuelle Rechte der Sporttreibenden zu schützen.

Aber auch außerhalb des vom Sport selbst gesetzten Rechts wirkt die verfassungsrechtlich garantierte Autonomie des verbands- und vereinsorganisierten Sports. Der Staat hat in Rechtsetzung wie Rechtsprechung, aber auch innerhalb seines gesamten exekutiven Handelns die Besonderheiten des Sports wie etwa die Typizität der einzelnen Sportarten zu berücksichtigen. Staatliches Handeln, das die Ausübung des organisierten Sports behindert oder einschränkt, ist als unzulässiger Eingriff in den Kernbereich von [...] Art. 9 Abs. 1 GG/Art. 12 Abs. 1 EU-GR-Charta anzusehen. Ein staatlicher Akt außerhalb des organisierten Sports muss deshalb daran gemessen werden, ob er in die Autonomie des verbands- und vereinsorganisierten Sports eingreift und – wenn ja – dabei in den geschützten Kernbereich vorstößt, indem er den organisierten Sport bei seiner Ausübung stört. Im zweiten Fall ist der Eingriff generell unzulässig. Andernfalls ist zu prüfen, ob

das staatliche Handeln gerechtfertigt sein kann. Wird der Staat dagegen auf staatlicher Ebene außerhalb des organisierten Sports tätig, ohne dabei in dessen Autonomie einzugreifen, so ist dies ohne Einschränkung möglich.“¹

In der Spitze der deutschen Sportverbandsorganisation steht der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB), dem seine Spitzenfachverbände, Landessportbünde und die weiteren Untergliederungen folgen. „Dieser pyramidale Aufbau des Verbandswesens steht im Zentrum der Organisation des Sports und wird im Umfeld des Profisports durch eine Vielzahl weiterer Akteure ergänzt und unterstützt (Sponsoren, Agenturen, Medien- und Beratungsunternehmen).“²

Strukturen des E-Sports

Die Welt des E-Sport ist demgegenüber noch ganz anders organisiert: „Parallelen gibt es in der Komplexität und der Vielzahl der am E-Sport beteiligten Akteure. Gerade im Zentrum der Organisation unterscheidet sich der E-Sport vom ‚klassischen‘ Sport allerdings noch erheblich. Denn von einigen wenigen Bereichen des professionalisierten E-Sport abgesehen, wird E-Sport aktuell weitgehend frei von korporationsrechtlichen Strukturen betrieben. Die Freiheiten der digitalen Welt erlauben es den E-Sportlern, ihrer Tätigkeit fernab gewachsener Verbandsstrukturen nachzugehen und sich lediglich in losen Zusammenschlüssen – sog. Clans – zu organisieren. Statt der Verbände sind maßgebliche Akteure des E-Sport zunächst die Entwickler und Publisher. Die Entwickler sind die kreativen Erfinder und Schöpfer der Spiele, die Publisher insbesondere für Marketing, PR und Verkauf verantwortlich und (eingeschränkt) mit den Verlegern klassischer Medienbranchen vergleichbar. Entwickler und Publisher sind in den meisten Fällen – wie die gesamte Computer- und Videospielebranche – international orientierte und aufgestellte Unternehmen. Daneben stehen die Turnier- und Liga-Ausrichter. Überdies braucht es eine Vielzahl von Dienstleistern und Event-Management-Agenturen, die die Veranstaltungen einschließlich der Bewegtbildproduktion planen, organisieren und durchführen. Diese Agenturen binden auch Sponsoren ein, die z.B. Turniere oder einzelne Teams unterstützen und im Gegenzug Media-Inventar am Veranstaltungsort und im Rahmen der Bewegtbilder erhalten. Sodann sind es die von einem professionellen Management geführten Spieler und Teams, welche die Spiele und Turniere bestreiten und – z.B. in Fünfer-Teams – gegeneinander antreten. Schließlich sind die Content-Anbieter für die weltweite Verbreitung der Bewegtbilder verantwortlich.“

Festzuhalten bleibt also, dass gewichtige strukturelle Unterschiede zwischen dem klassischen Sportverbandswesen und E-Sport bestehen. Im Bereich E-Sport nehmen Entwickler, Publisher und Agenturen eine viel stärkere Rolle ein, als dies etwa bei Agenturen im klassischen Sportbereich der Fall ist. Sie schaffen, gestalten und organisieren den E-Sport als solches und sich *Veranstalter* des E-Sports – eine Rolle, die im klassischen Sport originär den Verbänden zukommt.

1 Abgeordnetenhaus von Berlin, Wissenschaftlicher Parlamentsdienst (2016). Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart. Berlin. S. 2 ff. (im Folgenden „AGH“).

2 Holzhäuser, Felix; Bagger, Tim; Schenk, Maximilian (2016). Ist E-Sport „echter“ Sport?. In: SpuRt. Zeitschrift für Sport und Recht, Nr. 3. S. 95.

Festzuhalten bleibt daher, dass eine Einbindung der Spieler bzw. Teams in strukturell-verflochtene und gefestigte Verbandsstrukturen ‚von unten nach oben‘ in Form einer pyramidalen Organisationsstruktur aktuell im E-Sport nicht existiert.“³

3. Definition „Sport“

Zunächst ist nach Holzhäuser/Bagger/Schenk festzustellen, dass eine allgemein anerkannte, lexikalische Definition des Sportbegriffes nicht existiert.⁴ Eine „vollkommen überzeugende sowie von allen Institutionen akzeptierte Definition des Begriffs Sport ist bis zum heutigen Tage nicht gelungen“.⁵ „Wohl überwiegend ist der Begriff des Sports nach allgemeiner Verkehrsanschauung an das Merkmal der körperlichen Ertüchtigung bzw. der eigenmotorischen Aktivität gebunden.“⁶ Sport kann jedoch ebenso als zweckfreies Tun ebenso deklariert werden, als auch dem Abbau überschüssiger Energien dienen oder kollektive Identifikation stiften.⁷ Der Sportbegriff bestimmt sich somit „über eine typologische Gesamtbetrachtung im jeweiligen konkreten Kontext seiner Anwendung.“⁸

Wenngleich dem DOSB als privatem Personenzusammenschluss prinzipiell keine über seinen eigenen Organisationsbereich hinausgehende verbindliche Definitionskompetenz für den Sportbegriff zusteht, kommt seiner Definition angesichts von 27,7 Millionen Mitgliedern und dem Selbstverständnis als „Dachverband des deutschen Sports“ faktisch entscheidende Bedeutung zu.⁹ So definiert der DOSB als Ausfluss seiner Vereinigungsfreiheit und, um die Grenzen seiner eigenen Zuständigkeit zu bestimmen, „Sport“ wie folgt:

1. *Die Ausbildung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt. Diese eigenmotorische Tätigkeit liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, (...) und Bewältigung technischen Geräts ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen.*
2. *Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivität muss Selbstzweck der Betätigung sein. Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht vor bei Arbeits- und Alltagsverrichtungen (...).*

3 Holzhäuser/Bagger/Schenk, S. 95.

4 Ebenda, S. 94.

5 AGH, S. 10.

6 Holzhäuser/Bagger/Schenk, S. 97.

7 Breuer, Markus (2011). E-Sport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse. Boizenburg, S. 18.

8 Holzhäuser/Bagger/Schenk, S. 94.

9 Ebenda, S. 96.

3. *Die Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilung gewährleisten. (...).*¹⁰

Sport-Organisationen, die ihre Mitgliedschaft im DOSB beantragen, müssen also insbesondere diese Kriterien erfüllen. Eine weitere Beitrittsbedingung ist, dass entsprechende Verbände „im Sinne von § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO wegen Förderung des gemeinnützigen Zweckes Sport steuerbegünstigt sind (...)“¹¹. In der Tat ist nach der Abgabenordnung (AO)¹² „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“¹³ ein gemeinnütziger Vereinszweck. Auch hier steht der Sportbegriff also im Zentrum der Fragestellung und ist angesichts des Fehlens einer gesetzlichen Legaldefinition auslegungsbedürftig.

Der Rechtsprechung des Bundesfinanzhofes (BFH) liegt der Sportbegriff des DOSB nicht zugrunde, sondern derjenige im gemeinnützigkeitsrechtlichen Sinne der AO. In seiner jüngsten Rechtsprechung formuliert er hierzu:

„... umfasst der Begriff des Sports [...] nur Betätigungen, die die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der körperlichen Ertüchtigung dienen [...]. Vorauszusetzen ist daher eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet ist. Die Ausführung eines Spiels in Form von Wettkämpfen und unter einer besonderen Organisation allein machen es noch nicht zum Sport.“¹⁴

Trotz dessen, dass die Sport-Definitionen des DOSB und der Rechtsprechung zu unterscheiden sind, ist zu beachten, dass die „Definition, die etwa – konträr zur Aufnahmeordnung des DOSB – als sportliche Voraussetzung keine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität mehr verlangen würde, wäre wohl nicht nur als Eingriff in die Autonomie des Sports, sondern auch in dessen geschützten Kernbereich zu werten. Denn damit wäre die Verbandsarbeit des DOSB [...] zumindest erschwert, wenn nicht sogar unmöglich gemacht, da die selbst gesetzten Regularien auf entgegenstehende gesetzliche Normen treffen würden.“¹⁵ Überdies ist festzuhalten, dass in der Praxis „die Anerkennung einer Sportart in Abweichung zur Auffassung des DOSB ohnehin schwer vorstellbar. Der DOSB vertritt den Sport in all seinen Erscheinungsformen im In- wie Ausland und genießt innerhalb der Gesellschaft einen hohen Stellenwert. Obwohl er als eingetragener Verein (e.V.) gemäß §§ 21 ff. Bürgerliches Gesetzbuch (BGB) privatrechtlich handelt und

10 § 3 Aufnahmeordnung (AufnahmeO) des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014.

11 Ebenda, § 4.

12 Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 1. Oktober 2002 (BGBl. I S. 3866; 2003 I S. 61), die zuletzt durch Artikel 6 Absatz 32 des Gesetzes vom 13. April 2017 (BGBl. I S. 872) geändert worden ist.

13 Ebenda, § 52 Abs. 2 Ziffer 21.

14 Bundesfinanzhof, Urteil vom 9.2.2017, V R 69/14, Nr. 28.

15 AGH, S. 7.

keine staatliche Einrichtung ist, besitzt er als oberste Instanz des nationalen Sport eine hohe Akzeptanz.“¹⁶

4. Definition „E-Sport“

Nach Müller-Lietzkow ist E-Sport grundsätzlich „das wettkampfmäßige Spielen von Computer- und Videospielen [...]. Dies geschieht in mannigfaltigen Formen [...]. [...] Gespielt werden Actionspiele (Ego-Shooter), Strategiespiele sowie Sport- und Rennspiele sowohl in Einzel- als auch Teamdisziplinen.“¹⁷ Unbenommen des in der Bezeichnung „E-Sport“, „e“ steht für „elektronisch“, zum Ausdruck kommenden Selbstverständnisses wird E-Sport in Deutschland, anders als etwa in China, Korea oder Schweden, nach derzeitigem Stand weder in der vorherrschenden gesellschaftskulturellen Verkehrsanschauung, noch durch Institutionen wie Sportverbände oder von staatlicher Seite als Sport verstanden.¹⁸ Bezüglich des Begriffs E-Sport besteht keine einheitliche Definition, insbesondere, da es sich hierbei noch um ein recht junges Phänomen handelt. Die Entwicklung des E-Sports ist eng mit der technologischen Entwicklung der letzten Jahre verbunden und wird dies weiterhin sein.¹⁹ Bereits die jeweilige Ausprägung und Akzentuierung in der Definition von E-Sport kann Hinweise darauf geben, inwieweit dieser als Sport im herkömmlichen Sinne verstanden werden kann.

„Eine einfache Definition des E-Sports beschreibt diesen als ‚das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- und Videospielen im Einzel- und Mehrspielermodus.‘²⁰ Ausführlicher beschreibt Sauer E-Sport als professionellen oder amateuraften Wettbewerb (einschließlich des entsprechenden Trainings), der mit Hilfe physischer Kontrollelemente (Joysticks etc.) digital ausgetragen wird.²¹ Das Spielfeld, die zu betrachtenden Regeln sowie das Resultat werden dabei durch die zu Grunde liegende Software definiert. Ein inhaltlich weiter gefasster Ansatz wird von Wagner²² vertreten, der E-Sport als einen Überbegriff von Sportdisziplinen betrachtet, bei denen die Teilnehmer mentale oder physische Fähigkeiten im Umgang mit Informations- und Kommunikationsmedien trainieren und diese im Wettbewerb nach vorgegebenen Regeln vergleichen.“²³

16 Ebenda, S. 8.

17 Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?, In: medien+ erziehung. 2006/6. S. 102 f.

18 Holzhäuser/Bagger/Schenk, S. 94.

19 Breuer (2011), S. 17.

20 Müller-Lietzkow, S. 102.

21 Sauer, C. (2004): Untersuchungen zum Vermarktungspotential von eSport in Deutschland, unveröffentlichte Diplomarbeit. Bielefeld. S. 3. Zit.n. Breuer (2011), S. 20.

22 Wagner, M. G. (2006). Virtueller Wettbewerb – Zur Entwicklung des E-Sports in Korea und Deutschland. In: medien + erziehung, 50 (3). S. 43-46.

23 Breuer (2011), S. 20.

5. Erörterung der DOSB-Kriterien

Da dem DOSB die faktische Entscheidungskompetenz über die Definition von Sport zukommt und wie bereits angedeutet die Diskussion um die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport-Vereinen durch die Finanzbehörden weitgehend parallel dazu läuft, ist auf die DOSB-Kriterien abzustellen und sind diese zu diskutieren.

a) *Selbstzweck*

„Der vom DOSB geforderte *Selbstzweck* (§ 3 Nr. 2 AufnahmeO) wird wohl erfüllt. E-Sport ist von den Nützlichkeitsabwägungen der Alltags- und Arbeitswelt getrennt und steht durch seinen spielerischen Charakter in Form einer Symbolisierung von Wirklichkeitshandlungen unter dem Einfluss einer autonomen – (e-)sportimmanenten – Zielsetzung. E-Sport stellt somit, wie etwa auf das Fußball- oder Tennisspiel, eine selbstbezweckte Tätigkeit dar.“²⁴

b) *Fairplay und Chancengleichheit / Wettkampf- und Leistungsklassen*

„Auch sind *Fairplay und Chancengleichheit* sowie die Einteilung in *Wettkampf- und Leistungsklassen* (§ 3 Nr. 3 AufnahmeO) prägende Eigenschaften im E-Sport.“²⁵ Es existieren zahlreiche Ligen, wie die Electronic Sports League (ESL).

Dennoch ist zu bedenken, dass „der gerichtlichen Anerkennung von E-Sport als Sport und damit als gemeinnützig auch der Umstand [entgegensteht], dass gewisse E-Sport-Spiele von gewaltverherrlichenden Inhalten geprägt sind und damit sportethische Werte wie z.B. die Unverletzlichkeit der Person ignorieren. Im Falle von Paintball hat die finanzgerichtliche Rechtsprechung die Gemeinnützigkeit vor allem aus diesem Grund abgelehnt. Möglicherweise müsste E-Sport als Sportart zuerst einmal einzelne Spielarten verbieten oder aus ihrem Wettkampfprogramm streichen, um einer Anerkennung näher zu kommen.“²⁶

c) *sportartbestimmende motorische Aktivität*

„Entscheidendes Merkmal für eine erfolgreiche Subsumtion des E-Sport unter den Sportbegriff des DOSB ist daher die *sportartbestimmende motorische Aktivität* (§ 3 Nr. 1 AufnahmeO) des E-Sport.“²⁷ Inwieweit E-Sport diese sportartbestimmende motorische Aktivität aufweist, ist jedoch strittig. Nachfolgend sind die wesentlichen Argumente aus der Fachliteratur gegenübergestellt.

24 Vgl. Holzhäuser/Bagger/Schenk, S. 96.

25 Ebenda, S. 96.

26 AGH, S. 15.

27 Holzhäuser/Bagger/Schenk, S. 96.

Pro

Nach allgemeiner Meinung ist das Merkmal der sportartbestimmenden motorischen Aktivität „als Bestandteil des Sportbegriffs jedoch keineswegs gleichzusetzen mit der körperlichen Kraftentfaltung im Sinne klassischer ‚Körpersportarten‘. Maßgeblich ist vielmehr der Einsatz körperlicher Fähigkeiten, wie – neben Kraftentfaltung – Schnelligkeit, Ausdauer, Geschickt oder Koordination. So hat der DOSB längst auch Praktiken wie den Schieß- und den Dauersport anerkannt, bei denen körperliche Kraftentfaltung kaum eine Rolle spielt.

Unbestritten ist der E-Sport durch einen enormen Anteil an Geschicklichkeit und Auge-Hand-Koordination geprägt, die ein hohes Maß an körperlicher Belastung erfordern. Professionelle E-Sportler klicken bis zu 400 Mal in der Minute auf Maus, Tastatur oder Gamepad und müssen während der Matches teils über Stunden hinweg hochkonzentriert sein, ständig das Spielgeschehen wahrnehmen, antizipieren und darauf reagieren sowie komplexe Strategien entwickeln und umsetzen. Um diese Leistungen erbringen zu können, sind beste körperliche Voraussetzungen erforderlich. So kommen professionelle E-Sportler – neben dem Training der eigentlichen Spiele – ohne beinahe tägliches Krafttraining nicht aus. Insbesondere muss die Rückenmuskulatur dem Spieler während eines Matches in die Lage versetzen, verspannungsfrei zu sitzen und die Eingabegeräte optimal zu bedienen. Hierdurch unterscheidet sich der E-Sport in erheblichem Maße von reinen Denkspielen, die nach allgemeinem Verständnis nicht unter den Sportbegriff fallen.“²⁸

„Vergleicht man die physischen Anforderungen zum Beispiel mit dem Schießsport, erscheint es so, als ob E-Sport sogar eine anspruchsvolle physische Belastung bedeutet und sich keinesfalls vom traditionellen Sport unterscheidet. [...] Die Komplexität der E-Sportspiele (alle Genres) überwiegt bei weitem *normale* Gesellschafts- und Sportspiele. Entsprechend sind die Konzentrationsphasen während der Spiele sehr hoch. Die Handlungsfreiheit erlaubt teilweise komplexere Spielzüge als bei Realsportarten (zum Beispiel ist ein Warcraft III-Match wesentlich anspruchsvoller in der Spielgestaltung als ein 110 Meter Hürdenlauf). Taktik (verstanden als kurzfristige Handlung) und Strategie (verstanden als Wettkampfgestaltung) dominieren E-Sport, welcher somit zum Beispiel dem Schachsport aber auch American Football ähnlich ist.“²⁹

Contra

„Das Bundesverwaltungsgericht (BVerwG) hatte im Jahr 2005 in einer Entscheidung zum gewerblichen Spielrecht die Frage zu klären, ob ein Gewerbetreibender eine Spielhallenerlaubnis gemäß § 33i Abs. 1 Satz 1 Gewerbeordnung (GewO) benötigt. In diesem Zusammenhang und zur Feststellung, ob es sich bei den aufgestellten Multifunktionsgeräten um Unterhaltungsspiele ohne Gewinnmöglichkeit handelte, grenzte das Gericht die Begriffe Spiel und Sport anhand der Computerspiele ab, die von Besuchern des dortigen Betriebs ‚gespielt‘ wurden.

Während nach Auffassung des Gerichts Sport regelmäßig auf die Erhaltung der Gesundheit und die Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit ziele, stünden beim Spiel eher Zeitvertreib, Entspannung und Zerstreuung im Vordergrund. Ein Spiel werde jedenfalls auch dann nicht zum

28 Ebenda, S. 96 f.

29 Müller-Lietzkow, S. 105.

Sport, wenn in möglichst kurzer Zeit ein möglichst großer Erfolg erreicht werden soll. Gleiches gelte, wenn viele Spiele unter Wettbewerbsbedingungen veranstaltet würden. Selbst wenn das Computerspiel im Wettbewerb veranstaltet werde, sei es nicht als Sport einzustufen, da es typischerweise nicht gespielt werde, um sich zu ertüchtigen. Das BVerwG stuft E-Sport – die im Wettbewerb betriebene Form von Computerspielen – somit rechtlich nicht als Sport, sondern als Spiel ein.³⁰

„Jedoch sind die Argumente des zum Gewerberecht ergangenen Urteils des BVerwG aus dem Jahr 2005 auch bei der steuerrechtlichen Bewertung heranzuziehen. Auch wenn die vom Gericht getroffene Aussage, (Computer-)Spiele dienen vor allem dem Zeitvertreib, der Entspannung und Zerstreuung, in dieser Allgemeinheit wohl nicht aufrechterhalten werden kann, wenn E-Sportler E-Sport während einer mehrmonatigen Saison mit mehrmaligem Training pro Woche und speziellem Trainingslager ernsthaft betreiben, so ist doch das Argument des BVerwG, dass dies typischerweise nicht zur körperlichen Ertüchtigung getan werde, letztlich entscheidend. Hinzu kommt, dass die finanzgerichtliche Rechtsprechung nicht etwa die Absicht genügen lässt, sich körperlich ertüchtigen zu wollen. Die ausgeübte Tätigkeit muss hierfür auch objektiv geeignet sein und der körperlichen Ertüchtigung dienen. Damit legen die Finanzgerichte bei der Auslegung, was Sport im (steuer-)rechtlichen Sinne sein kann und was nicht, sogar einen noch strengeren Maßstab an als das BVerwG.

Eine objektiv vorliegende körperliche Ertüchtigung, die für die Erhaltung der Gesundheit und die Steigerung der Leistungsfähigkeit eine notwendige Voraussetzung ist, muss bei der Ausübung von E-Sport und seinen verschiedenen Spieldisziplinen auch nach der hier vertretenen Auffassung in Zweifel gezogen werden. So werden zwar optische Motorik und Reaktionsfähigkeit geschult und bei Training und Wettkampf auch verbessert, zugleich aber findet E-Sport typischerweise im Sitzen statt. Durch die bisweilen stundenlange Strahlenbelastung der Augen bei Fixierung des Computerbildschirms ähnelt er eher den Belastungen der Büroarbeit. Bei Abwägung der widerstreitenden Aspekte spricht mehr dafür, E-Sport die objektive Wirkung als körperliche Ertüchtigung abzusprechen als sie zu bejahen.

Auch ist zu hinterfragen, ob E-Sport tatsächlich die von der Rechtsprechung gestellten Anforderungen an die körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität erfüllt, was bisher nur bei äußerlich zu beobachtenden Anstrengungen oder bei einer dem persönlichen Können zurechenbaren Kunstbewegung bejaht wird. Bei den zur Anerkennung des Drehstangen-Tischfußballes herangezogenen Sportarten fällt auf, dass bei allen angesprochenen Sportarten der vorausgesetzte Kraft- und Bewegungsaufwand bei Gebrauch des Sportgeräts zumindest größere Teile des Körpers in Anspruch nimmt. Selbst Dart und Sportschießen verlangen dies, während bei E-Sport neben der optischen Reaktionsfähigkeit allein die Hände beansprucht werden. Die Kunstbewegung wiederum reduziert sich auf den Umgang mit der Computermaus, der Tastatur oder dem Gamepad.³¹

30 AGH, S. 11.

31 AGH, S. 14 f.

6. Weiterführende Literatur

Adamus, Tanja (2009). E-Sport. Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs. In: Axster, Felix (Hrsg.). *Mediensport. Strategien der Grenzziehung*. München. S. 229-242.

Adamus, Tanja (2010). *E-Sport. Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur*. München.

Adamus, Tanja (2013). Virtuelle Kulturen des Agon. Die Reproduktion der gesellschaftlichen Bedeutung des Wettbewerbs im E-Sport. In: Adamus, Tanja (Hrsg.). *Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit*. Konstanz. S. 133-150.

Breuer, Markus (2009). Zur Förderungswürdigkeit des E-Sports. In: Breuer, Markus. Merz. *Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik*, Nr. 6. S. 58-64.

Breuer, Markus (2011). *E-Sport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*. Boizenburg. S. 17-21.

Breuer, Markus (2012). Der E-Sport – ein drittes Modell des professionellen Sports?. In: Breuer, Markus (Hrsg.). *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt. S. 91-116.

Breuer, Markus (2012). Einleitung: Ein multidisziplinärer Blick auf den elektronischen Sport. In: Breuer, Markus (Hrsg.). *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt. S. 7-10.

Holzhäuser, Felix; Bagger, Tim; Schenk, Maximilian (2016). Ist E-Sport „echter“ Sport?. In: *SpuRt. Zeitschrift für Sport und Recht*, Nr. 3. S. 94-98.

Klink, Alice; Marcolesco, Michael; Siemens, Sönke; Wolling, Jens (2008). Sport in virtuellen und realen Welten. Eine Befragung unter Jugendlichen. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden. S. 263-277.

Kretschmann, Rolf (2013). Pädagogische Facetten im E-Sport - eine heuristische Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit. In: Breuer, Markus (Hrsg.). *E-Sport. Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Boizenburg. S. 65-89.

Lorber, Martin (2013). Electronic Arts und der E-Sport. In: *E-Sport. Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Breuer, Markus (Hrsg.). Boizenburg. S. 137-141.

Mazari, Ibrahim (2013). E-Sport als gesellschaftliches Phänomen. In: *Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Glückstadt. S. 139-154.

Müller-Lietzkow, Jörg (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? In: Merz. *Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik*, Nr. 6. S. 102-112.

Sauer, C. (2004): Untersuchungen zum Vermarktungspotential von eSport in Deutschland, unveröffentlichte Diplomarbeit. Bielefeld.

Schrammel, Sabrina (2007). E-Sport: Der Computer ein Spiel- und Sportgerät? Sport und Medien, Nr. 62 [Zeitschrift]. S. 51-54.

Simeoni, Evi (2017). Alibaba, der Scheich und die Millionen. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung (21.04.2017). S. 27.

Soll, Alexander (2009). „Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Boitzenburg. S. 38-47.

Wagner, M. G. (2006). Virtueller Wettbewerb – Zur Entwicklung des E-Sports in Korea und Deutschland. In: medien + erziehung, 50 (3). S. 43-46.
