



**ÜBERARBEITETE POSITION
ELEKTRONISCHE
SPORTARTENSIMULATIONEN,
EGAMING UND „ESPORT“**

Oktober 2021

Aktualisierung der DOSB-Position

Gliederung

- I. Einführung**
- II. „eSport“. Virtuelle Sportarten und eGaming im Kontext von Sport und Bewegung**
- III. Kategorisierung des Begriffs „virtuelle Sportarten**
- IV. Gemeinnützigkeit für virtuelle Sportarten**
- V. Management Summary**

I. Einführung

Die aktuell gültige Positionierung des DOSB „elektronische Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“ wurde von März bis September 2018 erarbeitet und im Dezember 2018 von der Mitgliederversammlung des DOSB verabschiedet. Darin wurde festgestellt, dass der organisierte und gemeinwohlorientierte Sport im Begriff „eSport“ eine nichtzutreffende Verwendung des Sportbegriffs sieht, da unter der Begrifflichkeit „eSport“ eine Vielzahl an Spielen zu finden sind, die mit den Werten des Sports nicht übereinstimmen. Stattdessen wurden in der Positionierung des DOSB mit den *virtuellen Sportarten* und *eGaming* zwei Begriffe eingeführt, mit denen der DOSB und seine Mitgliedsorganisationen das Themenfeld betrachten.

- In der Positionierung des DOSB vom Dezember 2018 wurde formuliert, dass der Begriff der *elektronischen Sportartensimulationen* (kurz: *virtuelle Sportarten*) immer dann verwendet wird, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist. Die Definition wurde bewusst sehr breit angelegt und umschließt Konsolen- und Computerspiele ebenso wie virtuelle Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren.
- Davon abgegrenzt wurde der Begriff *eGaming*, mit dem alle anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet werden, die Sport und Bewegung nicht zum Inhalt haben und an der Konsole oder dem Computer gespielt werden.

Virtuelle Sportarten bieten die Möglichkeiten, den Sport sowie die Vereine und Verbände digital weiterzuentwickeln und von daher wurde empfohlen, dass Verbände und Vereine prüfen, welche konkreten Ansätze und Strategien umgesetzt werden können. Angebote aus dem Bereich eGaming hingegen sind nicht Teil des Sports, jedoch Teil der Lebenswelt von vielen Kindern und Jugendlichen. Die Empfehlung lautet daher, pädagogische Konzepte zu entwickeln, um Vereine und die darin tätigen Menschen im Umgang mit eGaming zu unterstützen.

Abschließend wurde in der Positionierung des DOSB von 2018 formuliert, dass sich der gemeinwohlorientierte Sport für die Gemeinnützigkeit virtueller Sportarten einsetzt, da er darin ein großes Potenzial für Vereine und Verbände zur Weiterentwicklung sieht.

Da sich das Feld „eSport“, virtuelle Sportarten und eGaming seit jeher dynamisch weiterentwickelt, ist in der Folge eine Konkretisierung der Positionierung des DOSB in zwei Punkten notwendig geworden. Zum einen wurde deutlich, dass der Begriff der virtuellen Sportarten deutlicher definiert werden muss. In diesem Zusammenhang ist gleichzeitig eine Schärfung bei der Frage notwendig, wie eine Gemeinnützigkeit virtueller Sportarten abgebildet werden kann. Ausschlaggebend dafür war ein vom DOSB in Auftrag gegebenes Gutachten zur Frage, inwieweit „eSport“ die Voraussetzungen für die Erlangung der Gemeinnützigkeit erfüllt und inwieweit dies auch für virtuelle Sportarten gelten kann. Im Ergebnis wurde deutlich, dass eine Gemeinnützigkeit für virtuelle Sportarten nicht einfach umsetzbar ist und es eine Konkretisierung braucht, was genau unter virtuellen Sportarten zu verstehen ist und wofür genau Gemeinnützigkeit angestrebt wird.

II. „eSport“. Virtuelle Sportarten und eGaming im Kontext von Sport und Bewegung

Menschen aller Altersstufen verbringen einen Großteil ihrer Zeit sitzend und in der Regel mit zu wenig körperlich-sportlicher Aktivität. Die Corona-Pandemie hat diesen Trend noch verstärkt und dazu geführt, dass noch weniger Menschen sich bewegen und sportlich aktiv sind. Gleichzeitig zeigen zahlreiche Untersuchungen, dass körperliche Inaktivität negative Effekte auf Gesundheit und Wohlbefinden hat und im Gegenteil körperlich-sportliche Aktivität sehr positive Effekte auf Gesundheit und Wohlbefinden haben kann. Sport, gerade im Verein, vermittelt Teamgeist, Respekt und ermöglicht unmittelbaren Kontakt und Austausch. Der organisierte Sport steht für demokratische Verfasstheit und Regeln, die er selbst bestimmt.

Der DOSB und seine Mitgliedsorganisationen verstehen sich als Anwälte für Sport und Bewegung in der Gesellschaft und setzen sich für gute Rahmenbedingungen ein. Ziel ist es, mehr Menschen für Sport und Bewegung im Sportverein zu gewinnen und für einen körperlich aktiven Lebensstil zu begeistern. Dieses Ziel prägt auch den Umgang mit virtuellen Sportarten und eGaming.

III. Kategorisierung des Begriffs „virtuelle Sportarten

Wie in der Einführung beschrieben, wurde in der Positionierung des DOSB vom Dezember 2018 eine weite Definition des Begriffs der elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten) angelegt. Dies umschließt Konsolen- und Computerspiele ebenso wie virtuelle Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren. Das Differenzkriterium war der gezeigte und dargestellte Inhalt (virtuelle Sportarten vs. eGaming) entlang der Frage, ob es sich bei den gezeigten Inhalten um eine reale Sportart handelt.

Für eine Schärfung der bisherigen Definition von virtuellen Sportarten legen wir künftig als zentrales Kriterium die Kommunikation körperlicher Leistung an, beziehungsweise das Vorhandensein einer sportartbestimmenden motorischen Aktivität. In dieser neuen und konkretisierten Definition geht es nun um die Frage, ob es „nur“ um die Bedienung von Eingabegeräten geht oder ob es sich um eine echte sportartbestimmende motorische Aktivität handelt. Sport ist gekennzeichnet durch motorische Aktivitäten, die keinen Zweck außer sich selbst haben. In Computer- und Konsolenspielen ist die motorische Aktivität der Bedienung von Eingabegeräten hingegen lediglich Mittel zum Zweck, einen „Avatar“ zu bewegen.

Wird dieses Differenzkriterium (Vorhandensein einer sportartbestimmenden motorischen Aktivität) zugrunde gelegt, dann sind Computer- und Konsolenspiele, unabhängig von ihrem Inhalt, kein Sport. Angebote hingegen wie Zwift, Peloton, Laserschießen oder „Sim Racing“, also virtuell (digital) gestützte sportliche Aktivitäten, hingegen schon.

Daher ist der Begriff der virtuellen Sportarten zu unterteilen in

- a) Konsolen- und Computerspiele, die eine reale Sportart nur virtuell abbilden und in
- b) virtuell (digital) gestützte sportliche Aktivitäten, die durch eine sportartbestimmende motorische Aktivität definiert sind.

Der Begriff „eGaming“ verbleibt unverändert und umfasst alle Computer- und Konsolenspiele, die keine realen Sportarten zum Inhalt haben.

Innerhalb dieser Definitionen finden sich auch innovative und im Sport noch selten genutzte Technologien, wie Augmented Reality und Virtual Reality wieder, die je nach Ausprägung und Inhalt entweder dem Bereich der virtuell (digital) gestützten sportlichen Aktivität gerechnet werden können oder dem Bereich der Konsolen- und Computerspiele mit Sportartenbezug oder dem Bereich eGaming. Auch der massiv wachsende Bereich des mobile Gaming ist dabei eingeschlossen, mit dessen Entwicklungen sich der organisierte Sport immer wieder befassen wird.

Mit dieser Definition ist eine Anschlussfähigkeit an die aktuelle Definition des IOC gegeben, die in der „Agenda 2020+5“ „physical forms of virtual sport“ (bspw. Radfahren) und „non-physical forms of virtual sports“ (bspw. Fußball) voneinander unterscheiden. Den Begriff eGaming definiert das IOC an dieser Stelle als „competitive gaming“ (bspw. League of Legends) und „casual gaming“ (bspw. Super Mario).

Digital gestützte sportliche Aktivitäten können – da sie über eine sportartbestimmende motorische Aktivität verfügen – als Sport kategorisiert werden und liegen damit in der Hoheit der jeweiligen Verbände. Konsolen- und Computerspiele, die eine reale Sportart virtuell abbilden sind hingegen kein Sport, können aber einen Beitrag zur Weiterentwicklung von Vereinen und Verbänden leisten.

IV. Gemeinnützigkeit für virtuelle Sportarten

Digital gestützte Sportarten, bei denen eine sportartbestimmende motorische Aktivität gegeben ist, können damit als Sport kategorisiert werden und sind somit unter den aktuellen Bedingungen und unter der Hoheit der jeweils zuständigen Verbände gemeinnützig. Hingegen stellen Angebote aus dem Bereich der Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug aktuell einen rechtlich unsicheren Bereich für Vereine dar. Um diese Lücke zu schließen und Sportvereinen das rechtlich sichere Anbieten von Computer- und Konsolenspielen im Vereinskontext zu ermöglichen, gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Da es allerdings immer darum geht, dass das Anbieten von Computer- und Konsolenspielen mit Sportartenbezug kein Selbstzweck ist, sondern dazu dienen soll, Kinder und Jugendliche mit dem Sportverein sowie Sport und Bewegung in Verbindung zu bringen, ist nicht die Gemeinnützigkeit das Ziel, sondern die Möglichkeit des rechtssicheren Angebots. Insofern wird angestrebt, Computer- und Konsolenspielen mit Sportartenbezug (elektronische Sportartensimulationen) in Sportvereinen gemeinnützigkeitsunschädlich anbieten zu können. Es ist zugleich nicht das Ziel, Computer- und Konsolenspielen als gemeinnützig anzuerkennen.

Konkret setzen wir uns dafür ein, dass gemeinnützig anerkannte Sportvereine, ohne steuerlich schädliche Auswirkungen fürchten zu müssen, realitätsnahe elektronische Simulationen von Sportarten, die unter dem Dach der im DOSB vertretenen Verbände stattfinden, anbieten können. Voraussetzung dafür ist, dass solche Angebote im Rahmen der Vereinstätigkeit stattfindet und die betreffenden elektronischen Sportartensimulationen im Rahmen des gültigen Kinder- und Jugendschutzgesetzes angeboten werden. Explizit schließen wir virtuelle Spiele mit diskriminierenden oder gewaltverherrlichenden Inhalten sowie Spiele mit Glücksspielelementen (Lootboxen) aus. Darüber hinaus ist für die Gemeinnützigkeit entsprechender Angebote eine Anbindung an eine USK-Altersstufe notwendig.

Damit stellt der organisierte Sport klar: Computer- und Konsolenspiele sind kein Sport. Gleichzeitig sollen Sportvereine Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug rechtssicher anbieten

können, während virtuell gestützte Sportarten als Sport gelten und so auch als gemeinnützig. Daraus folgt die strategische Grundposition: Unterstützen von virtuell gestützten Sportarten und Ermöglichen von Computer- und Konsolenspielen mit Sportartenbezug im Vereinskontext.

Sportverbände und -vereine haben den Auftrag und auch die Verantwortung, auf gesellschaftliche Entwicklungen zu reagieren sowie Kinder und Jugendliche in ihren Interessen ernst zu nehmen und sie in Ihrer Entwicklung pädagogisch zu begleiten. Vor diesem Hintergrund ist es eine wichtige Strategie, die Angebotsvielfalt von Sportvereinen und -verbänden im virtuellen Raum auszudifferenzieren und damit neue Zielgruppen für den Verein zu gewinnen. Ziel von Angeboten, die Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug einsetzen, ist es stets, Kinder und Jugendliche für Vereine zu gewinnen und sie so für Sport und Bewegung zu begeistern.

Dafür braucht es verlässliche, gesetzliche Rahmenbedingungen, für die wir uns einsetzen wollen.

V. Management Summary

Die aktuell diskutierten Fragen rund um die Gemeinnützigkeit von „eSport“ bzw. virtuellen Sportarten und eGaming machen eine erneute Befassung des DOSB notwendig.

Der Begriff eGaming bleibt unverändert bestehen, der bisherige Begriff der „virtuellen Sportarten“ soll zukünftig binnendifferenziert werden:

- virtuell (digital) gestützte sportliche Aktivitäten, die durch eine sportartbestimmende motorische Aktivität definiert sind („physical virtual sports“), z.B. Zwift und SIM-Racing (ggf. „physische virtuelle Sportarten“).
- Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug, die eine reale Sportart nur virtuell abbilden („non-physical virtual sports“), z.B. E-Football und E-Sailing (ggf. „nicht-physische virtuelle Sportarten“).

Virtuell (digital) gestützte sportliche Aktivitäten können aufgrund einer vorhandenen sportartbestimmenden motorischen Aktivität und der Erkennbarkeit körperlicher Leistung bereits unter den Sportbegriff subsummiert werden und damit auch Sport im Sinne der Abgabenordnung sein.

Im Bereich Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug setzt sich der organisierte und gemeinwohlorientierte Sport dafür ein, Rechtssicherheit für Vereine, die sportartenbezogene Computer- und Konsolenspiele anbieten wollen, zu ermöglichen. Konkret heißt das, dass gemeinnützigen Vereinen eine Möglichkeit geboten wird, Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug gemeinnützigkeitsunschädlich anbieten zu können.

Diese Lösung räumt Computer- und Konsolenspielen mit Sportartenbezug und Spielen aus dem Bereich eGaming keine eigene Gemeinnützigkeit ein, gewährleisten aber für Sportvereine, die sich in im Bereich der Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug engagieren, gemeinnützigkeitsrechtlich belastbare Rahmenbedingungen.