

Prof. Dr. Peter Fischer

Vors. Richter am BFH a.D., Rechtsanwalt

Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig

erstellt für den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB)

Düsseldorf, 10.08.2019

Inhaltsübersicht

A. Zusammenfassende Thesen	4
B. Einleitung	17
I. e-Sport als gesellschaftliches Massenphänomen	17
II. Die Positionen des DOSB und des IOC.	17
III. Der durch die games-Branche forcierte Trend	21
IV. Vorüberlegungen	24
C. Die Pläne der Großen Koalition.....	25
D. Die aktuelle Diskussion	28
I. Schlaglichter aus der parlamentarischen Debatte	28
II. Anhörung im Sportausschuss des Deutschen Bundestages am 20.02.2019	34
III. Zur Diskussion in den Bundesländern.....	36
IV. Stellungnahmen aus der games-Branche	39
E. Sport im Rechtssinne und e-Sport	41
I. Rechtsgrundlagen	41
II. Methodologische Vorbemerkungen	42
III. Die Rechtsprechung des Bundesfinanzhofs (BFH)	44
IV. Die Spielhallen Entscheidung des BVerwG	45
V. Anwendung der Öffnungsklausel (§ 52 Abs. 2 Satz 2 AO)?	46
VI. Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs (EuGH)	49
VII. Europäisches Softlaw	51
VIII. Sonstige Stellungnahmen	55
IX. Folgerungen	56
F. Förderung der Allgemeinheit	56
I. Grundlagen	56
II. Förderung von Freizeitzielen am Beispiel der Sportförderung	61
G. Was spricht für die Gemeinnützigkeit des e-Sports?	65
I. Erforderlichkeit einer Abwägung	65
II. Ökonomische Aspekte	66
III. Kunst und Kultur	69
IV. Exkurs zum Beihilferecht (Art. 107 AEUV)	72
IV. Bildung, Medienkompetenz	76
VI. Der e-Sportverein als Jugendpfleger?	77
VII. Inklusion.....	80
VIII. „Anschluss an die Jugendkultur“	80

IX. Zur Verantwortlichkeit der games-Industrie	82
H. Suchtprävention und Suchttherapie	83
I. Vorbemerkung	83
II. Befassung des Deutschen Bundestages.....	86
III. Die nicht abgeschlossene Diskussion über Sucht und Suchtfolgen.....	87
IV. Der 15. Kinder- und Jugendbericht.....	88
V. Bericht des 18. Ausschuss des Deutschen Bundestags:	
Technikfolgenabschätzung (TA) – Neue elektronische Medien und Suchtverhalten.....	88
VI. Bundesbehörden - Suchtberichte.....	89
VII. Sonstige Studien	91
VIII. Jugendschutz / Jugendmedienschutz	93
IX. Richtlinie (EU) 2018/1808 v. 18.12.2018 – Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste	97
X. Schlussfolgerungen des Rates zum Schutz der Kinder in der digitalen Welt.....	99
XI. Computerspiele und Bewegungsarmut	99
I. Ergebnis: Fördert der organisierte e-Sport das Gemeinwohl?	103
I. Das Abwägungspotential	103
II. Art. 165 Abs. 1 Satz 1 und Abs. 2 AEUV: Der europäische Auftrag an die „verantwortlichen Organisationen“	104
J. Steuerrechtliche Einzelfragen.....	105
I. e-Sport-Vermarktung und gewinnzweckfreie Verfolgung ideeller Zwecke .	105
II. Verquickung mit den kommerziellen Interessen der Software-Industrie	106
III. Nebenzwecke des Sportvereins	107
1. Fragestellung.....	107
2. Der Wille des historischen Gesetzgebers	108
IV. Sportliche Veranstaltungen gemeinnütziger Rechtsträger	110
V. Empfehlung eines Outsourcings	111
VI. Computerspiele, Ausschließlichkeitsgebot und unschädlicher Nebenzweck	112
Literatur (Auswahl)	116
Parlamentaria.....	120
EU-Dokumente.....	121
Über den Autor	123

A. Zusammenfassende Thesen

1. Die Literatur (Spitzer, Pusch u.a.) geht überwiegend davon aus, dass „die Gesetze“ offen lassen, was unter dem Begriff „Sport“ zu verstehen ist. Erläuterungsbedürftig ist die Aussage des DOSB¹. Hierzu ist klarzustellen, dass die verfassungsrechtlich autonomen Sportverbände ein eigenes Einschätzungsermessen zur Definition des Sports haben. Dieses wird in den Aufnahme- und Förderstatuten des DOSB ausgeübt mit einer Verweisung auf das staatliche Gemeinnützigkeitsrecht. Freilich ist diese verbandsautonome Festlegung „nicht in Stein gemeißelt“. So könnte der DOSB dem Umstand Rechnung tragen, dass „die Anerkennung von Sportarten ein gesellschaftlicher Prozess ist“.

2. Deswegen ist es prinzipiell richtig, dass der status quo einer permanenten Überprüfung unterzogen wird und dass sich der DOSB auf eine Diskussion mit dem ESD „auf Augenhöhe“ einlässt. Freilich dürfte es schwer sein, eine gemeinsame Gesprächsebene zu finden z.B. in Bezug auf die ethische Beurteilung des Inhalts von Spielen, wenn etwa der Geschäftsführer des ESD Hans Jagnow vor dem Sportausschuss des Deutschen Bundestages (Wortprotokoll S. 27) äußert: „... wir fangen da nicht an, mit den Publishern oder den Spielentwicklern in Dialog zu gehen und zu sagen, ihr müsst eure Spiele anders gestalten, sondern wir nehmen das so, wie es kommt. Es gibt die gesetzlichen Regelungen der USK, es gibt die gesetzlichen Regelungen im Strafrecht, welche Inhalte erlaubt sind oder nicht. Das ist die Regulierung, die da ist, und die halten wir für ausreichend.“ Der Geschäftsführer des Industrieverbandes „game“ Felix Falk hat Forderungen nach einem Ausschluss von ‚Gewaltspielen‘, wie sie Sportpolitiker der Großen Koalition bei der Anhörung des Sportausschusses des Deutschen Bundestages ins Gespräch gebracht hatten, eine Absage erteilt: Die Einheit des digitalen Sports sei „keine Verhandlungsmasse“.

Dies zeigt, dass sich die e-Sport-Branche in einer anderen Galaxis bewegt. Die Gegensätze sind – und erscheinen nicht nur – unüberbrückbar.

3. Nicht hilfreich ist die in ein rechtliches Vakuum führende Aussage von Hans Jagnow vor dem Sportausschuss des (Wortprotokoll S. 21), „dass es Sport als gesellschaftlichen Begriff gibt, der nicht durch den organisierten Sport definiert wird“. Dies zeigt: in der aktuellen Diskussion besteht die Gefahr, dass der Begriff „Sport“ in beliebiger Weise mit gesellschaftlich-ideologischen Inhalten oder mit Mutmaßungen zu einer wie auch immer ermittelten Alltagssprache aufgeladen wird. Eine Bestrebung, „die

¹ <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> „Für die Anerkennung von Sportarten gibt es keine offizielle Instanz. Die Anerkennung von Sportarten ist ein gesellschaftlicher Prozess. Was im Allgemeinen unter Sport verstanden wird, ist weniger eine Frage wissenschaftlicher Analysen, sondern wird weit mehr von Alltagsgebrauch, Traditionen und sozialen, ökonomischen, politischen und rechtlichen Gegebenheiten bestimmt. Gleichzeitig verändert, erweitert und differenziert das faktische Geschehen des Sporttreibens selbst das Begriffsverständnis von Sport; Sport erfindet sich immer wieder neu und entwickelt sich weiter.“

neue Jugendkultur durch einen weiten Sportbegriff aufzufangen“, oder die resignative Feststellung, der allgemeine Sportbegriff löse sich auf, verkennen die normativen Vorgaben und die Funktion des geschriebenen Rechts und führen deshalb in eine erratische Beliebigkeit. Der „sprachphilosophische Ansatz“ von Dr. Steffen Schmidt will darauf abstellen, dass sich „die Definition eines Begriffs aus dessen Gebrauch in der Sprache ergibt“, was letztlich zu der Frage führen soll, wie der e-Sport von unterschiedlichen Altersklassen der Bevölkerung wahrgenommen wird². Dies führt in die definitorische Beliebigkeit.

4. Die Verbandsautonomie und die Regelungskompetenz des Gesetzgebers sind im rechtlichen Ausgangspunkt zwei verschiedene Regelungsebenen, die freilich durch wechselseitige Verweisungen aufeinander bezogen sind und zu deckungsgleichen Ergebnissen führen. Im Kompetenzbereich der gesetzgebenden Körperschaften ist „Sport“ ein Rechtsbegriff. Auf diesen verweisen die aktuellen Statuten des DOSB. Dieser Rechtsbegriff ist durch den nationalen und den europäischen Gesetzgeber und durch die Rechtsprechung im Sinne eines traditionellen Verständnisses des Sports in der Weise festgelegt, das die körperliche Komponente umfasst, so dass jegliches Spiel an der Konsole aus dem rechtlichen Sportbegriff ausgegrenzt ist. Insofern – „de lege lata“ – enthält die Rechtsordnung kein Einfallstor für anderweitige „gesellschaftliche“ Überlegungen. Es wird darzulegen sein, dass das geltende Recht und seine Verknüpfung mit den autonomen Verbandsstatuten mittels der Auslegung der „ausschließlichen Zweckverfolgung“ (§ 56 AO) einen nur sehr schmalen Korridor für die Förderung des e-Sports belassen, und zwar beschränkt auf virtuelle Sportarten. Für die Betrachtung de lege lata ist die relativierende Aussage des DSOB z.B. zu einem vom „faktischen Geschehen des Sporttreibens“ abhängigen Begriffsverständnis nicht unproblematisch. Überlegungen zur Fortentwicklung des staatlichen Rechts („de lege ferenda“) und zur Weiterentwicklung der Verbandsstatuten sind hiervon unabhängig.

5. Ungeachtet des Umstands, dass es keine ausdrückliche rechtliche Legaldefinition gibt, sind den positiven Normen zum Sport – dies sind insbesondere das Gemeinnützigkeitsrecht und das EU-Recht – „Bilder“ einer sozialen Wirklichkeit des Sports hinterlegt, welche der Normgeber im Blick hat und die durch die tatbestandliche Fassung der Normen konturiert werden. Diese typologisch vermittelten Konturen sind integrale Bestandteile des Norminhalts. Dies soll an dem nachstehend unter 6. Beispiel verdeutlicht werden.

6. Die Tatbestandsmerkmale des Art. 165 Abs. 1 Satz 2 und Abs. 2 7. Spiegelstrich AEUV (s. den Wortlaut unten S. 104) enthalten organisationsrechtliche und inhaltliche Vorgaben:

² adh-Perspektivtagung m Zeichen des e-Sports, [https://www.adh.de/index.php?id=137&id=137&tx_news_pi1\[action\]=detail&tx_news_pi1\[controller\]=News&tx_news_pi1\[news\]=30073&cHash=767de46fe9066c94ad484fefaf425702&L=0](https://www.adh.de/index.php?id=137&id=137&tx_news_pi1[action]=detail&tx_news_pi1[controller]=News&tx_news_pi1[news]=30073&cHash=767de46fe9066c94ad484fefaf425702&L=0). Zugleich wird im Portal des adh ein Beitrag veröffentlicht: „Lernen statt Laufen: Dreiviertel der Studierenden sind Bewegungsmuffel.“

- Der Hinweis auf „die besonderen Merkmale des Sports“ kann dahin gedeutet werden, dass auf ein tradiertes Bild des Sports – „die DNA des Sports“ – Bezug genommen wird.
- Mit der Erwähnung der „auf freiwilligem Engagement basierenden Strukturen“ wird verwiesen auf die zivilgesellschaftliche Struktur des autonomen Verbands- und Vereinswesens.
- Die „Verantwortlichkeit der Organisationen für den Sport“ enthält in Übereinstimmung mit Art. 9 Abs. 2 GG und Art. 12 der EU-Grundrechtecharta den Hinweis zur prinzipiellen Staatsferne des Dritten (Sport-)Sektors. Die Vorschrift bekräftigt das eigenverantwortlich wahrzunehmende Recht der Organisationen zur verbandsinternen Regulierung des Sports.
- Das Tatbestandsmerkmal „Verantwortlichkeit“ enthält nicht nur eine Ermächtigung zum zivilgesellschaftlichen Handeln: Es geht um die Ermächtigung zum Erlass – untergesetzliche, zivilgesellschaftlich generierte – sportethische Regulierungen auch oberhalb des strafrechtlich geschützten ethischen Minimums (das vom Staat normiert wird). Zugleich werden die Verbände / Vereine in die Pflicht genommen, im Sinne einer Mehrung des Allgemeinwohls zu wirken.
- Die Erwähnung der „sozialen und pädagogischen Funktion“ verweist darauf, dass sich die Verantwortlichkeit auf das Wohlergehen des – vor allem jungen – Menschen bezieht.
- Die Vorgabe des „Schutzes der körperlichen und seelischen Unversehrtheit der Sportler, insbesondere der jüngeren Sportler“ enthält Verpflichtung, den Kampf gegen das Doping zu führen und – vorliegend einschlägig – sich mit den von unabhängigen Wissenschaftlern festgestellten Suchtgefahren zu befassen.

7. In der Mehrebenen-Architektur des europäischen und nationalen Rechts werden aus Gründen der Widerspruchsfreiheit und der inneren Folgerichtigkeit der Rechtsordnung die rechtlichen Vorgaben des Art. 165 AEUV ebenso wie die verfassungsrechtlichen Grundsätze über den Schutz der Menschenwürde und der körperlichen Unversehrtheit in den nationalen Rechtsbegriff der „Förderung der Allgemeinheit“ (§ 52 Abs. 1 und 2 AO) inkorporiert. Dieser methodische Ansatz liegt auch der Rechtsprechung des BFH zugrunde.

8. Theoretisch kann der nationale Gesetzgeber – de lege ferenda – den Begriff des Sports anders als die autonomen Sportverbände definieren. Diese könnten dann ihr Verständnis vom Sport vom staatlichen Recht abkoppeln. In rechtstechnischer Hinsicht könnte der Gesetzgeber mit einer Fiktion arbeiten (vgl. § 52 Abs. 1 Nr. 21 AO: „Schach gilt als Sport“) oder mit einer Erweiterung des Katalogs der ideellen Zwecke, wodurch der traditionelle Sportbegriff nicht berührt würde. Eine andere Frage ist, ob der Gesetzgeber dies tun sollte.

9. Ohnehin ist der vom geltenden Recht vorgegebene Korridor für eine gemeinnützigkeitsrechtliche Förderung des e-Sports enger als zumeist angenommen wird. Für die Definition des Sports im harmonisierten Mehrwertsteuerrecht (Art. 132 der Mehr-

wertsteuersystemrichtlinie - MwStSystRL –)³ ist der europäische Normgeber zuständig. Der EuGH hat sich im Sinne des traditionellen, auf die Körperlichkeit bezogenen Begriffs des Sports festgelegt. Für die ertragsteuerliche Begünstigung (Gemeinnützigkeit- und Spendenrecht) hat der BFH in demselben Sinne entschieden. Es liegen keinerlei Anhaltspunkte vor, dass sich diesbezüglich die Rechtsprechung zum geltenden Recht ändern könnte.

10. Darüber hinaus wird die gemeinnützigkeitsrechtliche Förderung des Sports begrenzt durch das Gebot einer „Förderung der Allgemeinheit im Rahmen der verfassungsmäßigen Ordnung“. Der gesetzgeberische Spielraum ist auf diejenigen Spiele verengt, die nichts mit der Simulierung von Gewalt, mit kampfmäßigem Schießen, mit Zerstören, Töten, Eroberung usw. zu tun haben. Dies bedeutet letztlich, dass nur ein marginaler Spielektor für eine Einbeziehung in die Gemeinnützigkeit in Betracht käme. Hans Jagnow sagt (Sportausschuss Wortprotokoll S. 24): „Wir haben auch hier ganz klar gesagt, Sportspiele machen nur einen kleinen Teil der gesamten e-Sport-Landschaft aus.“ Und: „Wenn wir über die e-Sport-Bewegung sprechen, sprechen wir über alle Spiele. Das entspricht der Realität der Menschen, die diese Sportart ausüben“ (Wortprotokoll S. 11).

11. Der DFB hat im April 2018 verlautbart, er habe sich gemeinsam mit seinen Regional- und Landesverbänden auf einen einheitlichen Umgang mit dem Thema e-Sport in dem Sinne verständigt, dass „die unter dem allgemeinen Begriff e-Sport praktizierten Gewalt-, Kriegs- und Killerspiele nicht zu den satzungsgemäßen Werten passen, die der DFB sowie seine Mitgliedsverbände Kindern und Jugendlichen vermitteln wollen“. Dies entspricht dem geltenden Recht. Der Landessportbund NRW und die Sportjugend NRW hat im Mai 2018 zum Thema „e-Sport“ erklärt, dass „sportähnliche“ Spiele – abgesehen von FIFA – in der games-Szene „eine untergeordnete Rolle spielen.“ Ohnehin gibt es eine virtuelle Darstellung des Sports nur bei verhältnismäßig wenigen Sportarten.

12. In seinem Urteil zur Gemeinnützigkeit des IPSC-Schießens hat der BFH oberhalb der „roten Linie“ des strafrechtlich relevanten ethischen Minimums Grundsätze aus dem verfassungsrechtlich garantierten Schutz der Menschenwürde und des menschlichen Lebens abgeleitet (Art. 1, Art. 2 Abs. 1 GG). Auch für die „games“, die – vorbehaltlich des gesetzlichen Jugendschutzes – gesetzlich nicht verboten sind, hat der BFH durch einen Akt der richterrechtlichen Rechtsfortbildung aus der Verfassung abgeleitete gesellschaftlich-ethische Normen konkretisiert, welche eine Förderungsfähigkeit ausschließen. Der BFH hat in seiner Entscheidung zum IPSC-Schießen ethische Stan-

³ KAPITEL 2 „Steuerbefreiungen für bestimmte, dem Gemeinwohl dienende Tätigkeiten“

Art. 132 Abs. 1

„Die Mitgliedstaaten befreien folgende Umsätze von der Steuer: . . .

m) bestimmte, in engem Zusammenhang mit Sport und Körperertüchtigung stehende Dienstleistungen, die Einrichtungen ohne Gewinnstreben an Personen erbringen, die Sport oder Körperertüchtigung ausüben; . . .“

dards als Rechtsregeln in das Gemeinnützigkeitsrecht inkorporiert. Dies ist deckt sich inhaltlich mit § 3 Nr. 3 der Aufnahmeordnung des DOSB.

13. Als Zwischenergebnis ist festzuhalten: Der Rechtsbegriff „Sport“, auf den die Verbandsstatuten verweisen, ist ungeachtet dessen, dass es keine Legaldefinition gibt, durch die langjährige Rechtsprechung im traditionellen Sinne der Anforderungen an die Körperlichkeit konkretisiert. Ohnehin haben Definitionen für sich allein nur eine begrenzte normative Steuerungsfunktion und führen zu Subsumtionsleerlauf, wenn nicht zugleich ein Abgleichen mit dem hinter dem gesetzlichen Tatbestand stehenden jeweils einschlägigen „Bild des Sports“ – „den besonderen Merkmalen des Sports“ (Art. 165 Abs. 2 AEUV) – stattfindet. Die methodologische Figur des Typus – z.B. des Arbeitnehmers, des Freiberuflers, des Gewerbebetriebs – gehört auch nach der Rechtsprechung des BVerfG und des BFH zum Handwerkszeug des Gesetzgebers. Mit der Verwendung des „Typus“ verweist das Gesetz auf „Bilder“, wie sie in der sozialen Wirklichkeit idealtypisch, d.h. im Normal- oder Durchschnittsfall vorgefunden werden.

14. Nach der Rechtsprechung des BFH und des EuGH gehört zum gemeinnützigen „Sport“ die körperliche Aktivität. An diesem Erfordernis scheitert nach nationalem Recht die Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig. Eine Befreiung nach der Mehrwertsteuersystemrichtlinie (MwStSystRL), die nach der Rechtsprechung des EuGH für den Rechtsbegriff „Sport“ ebenso wie nach Auffassung des BFH eine körperliche – gemeint ist auch hier: „sportartbestimmende eigenmotorische“ – Aktivität voraussetzt, ist ebenfalls ausgeschlossen. Allenfalls käme zumindest theoretisch die Anwendung des ermäßigten Steuersatzes für Zweckbetriebe (§ 12 Abs. 2 Nr. 8 Buchst. a i.V. mit §§ 65 ff. AO) in Betracht.

15. Auch der BFH handhabt den Rechtsbegriff „Sport“ als „Typus“, wenn er von „Betätigungen“ spricht, „die die allgemeine Definition des Sports erfüllen“. Die Verweisung auf die „allgemeine Definition“ nimmt Bezug auf die Begriffsbestimmung seitens der autonomen Sportverbände. Die wechselseitige Bezugnahme von staatlichem Recht und Verbandsrecht ist nichts Ungewöhnliches. Folgerichtig setzt der BFH voraus, dass die Betätigungen der „körperlichen Ertüchtigung dienen“. Dem liegt die zutreffende Annahme zugrunde, dass es nachrangige Kriterien des Sports gibt wie etwa die Ausübung in Wettkämpfen oder die „Kunstbewegung“ – die z.B. beim Biathleten darin besteht, aus einem Lauf heraus das Gewehr *nicht* zu bewegen. Unerlässlich ist der zusätzlich erwähnte Effekt einer körperlichen Ertüchtigung. Der DOSB spricht zu Recht von einem „zentralen Bedeutungskern“ des Sports.

16. Dies ist geltendes nationales und europäisches Recht. Der EuGH, der insoweit der ausführlich begründeten gegenteiligen Auffassung des Generalanwalts nicht gefolgt ist, hat ebenso wie der BFH Turnierbrigde mangels körperlicher Betätigung nicht als Sport i.S. des Art. 132 Buchst. m MwStSystRL („Steuerbefreiungen für bestimmte, dem Gemeinwohl dienende Tätigkeiten“) eingestuft. Über den für das harmonisierte Mehrwertsteuerrecht maßgeblichen Sportbegriff des europäischen Rechts, das anders als das deutsche Recht keine Öffnungsklausel (§ 52 Abs. 2 Satz 2 AO) kennt, kann

der nationale Gesetzgeber nicht disponieren. Der BFH hat den Sportcharakter des Turnierbridge verneint, dafür aber dem Turnierbridge die Gemeinnützigkeit über die Öffnungsklausel eröffnet. Maßgebend hierfür war die durch den allgemeinen Gleichheitssatz (Art. 3 Abs. 1 GG) gebotene Gleichstellung mit der durch Fiktion geregelten Begünstigung des Schach (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO: „Schach gilt als Sport“). Dies führt natürlich zu der – auch im vorliegenden Zusammenhang immer wieder angesprochenen – Frage, warum eigentlich Schach gemeinnützig ist, wenn der Gesetzgeber mit dieser Fiktion zum Ausdruck bringt, dass Schach kein Sport ist, und ob nicht der e-Sport dem Schach gleichgestellt werden kann.

17. Auch der funktional auf den sozio- und gesundheitsökonomischen Nutzen ausgerichtete Sportbegriff des europäischen *softlaw* hat die Förderung der Gesundheit des Sporttreibenden mittels körperlicher Aktivität im Blick. Die europäische Entwicklung prägt und verfestigt die nationale „allgemeine Definition des Sports“ im Sinne des herkömmlichen Begriffs „Sport“, der eine körperliche Aktivität voraussetzt. Dies hat in Europa eine lange Tradition, die auf die Charta des Europarats „Sport für alle“ (1976) zurückgeht und von der EU-Kommission „aus Gründen der Klarheit und Einfachheit“ in das „Weißbuch Sport“ (Sport (KOM(2007) 391 v. 11.7.2007) übernommen worden ist. Die zuletzt im Jahre 2001 überarbeitete „Neue Europäische Sport-Charta“ gibt folgende Definition: „ ‚Sport‘ umfasst alle Formen der körperlichen Betätigung, die auf gelegentlicher oder organisierter Basis die Verbesserung der körperlichen und geistigen Fitness, die Förderung sozialer Beziehungen oder das Erreichen von Ergebnissen bei Sportwettkämpfen auf allen Ebenen zum Ziel haben.“

18. Dieser „zentrale Bedeutungskern des Sports“ (DOSB) hat für die rechtliche Beurteilung eine überaus wichtige Funktion. Denn jede (steuerliche) Begünstigung muss sich der verfassungsrechtlich und – auf europäischer Ebene – der beihilferechtlich gebotenen Rechtfertigung stellen. Seit Jahrzehnten wird in der rechtspolitischen Diskussion darüber debattiert, warum Sport überhaupt gemeinnützig ist. Die Gegner sehen keine Rechtfertigung dafür, dass der Steuer- und Haushaltsgesetzgeber für das Freizeitverhalten seiner Bürger „Geld in die Hand nimmt“. Schließlich würden auch andere Freizeitbetätigungen wie etwa gemeinsames Grillen, Skatspielen nicht gefördert, auch wenn es sich um „Massenphänomene“ und / oder um Tätigkeiten mit „jugendkulturellem“ Einschlag handelt. Diese Tätigkeiten fördern als solche nicht im Rechtssinne das Gemeinwohl. Die „grundsätzliche Anschlussfähigkeit an aktuelle jugendkulturelle Trends“ ist kein Gemeinwohlzweck. Die Konstituierung des „Sportstaats Bundesrepublik“ ist ein verfassungspolitisches Anliegen, das vor allem in den Landesverfassungen zum Ausdruck kommt. Da der Staat selbst weder einen Lauftreff noch ein Länderspiel organisieren kann, fördert er vereins- und verbandsmäßige zivilgesellschaftliche Strukturen, die vielfältige Angebote für das Sporttreiben als Leistungen der gemeinnützigen Daseinsvorsorge bereitstellen. Dies dient nach dem durch die Rechtsprechung bestätigten traditionellen Verständnis auch der körperlichen Ertüchtigung. Dieses zentrale Element des Sports ist für die verfassungs- und europarechtliche Rechtfertigung der Sportförderung unerlässlich.

19. Vor allem durch die Gesundheitsrelevanz wird die „private“ Freizeitbetätigung zu einem gemeinwohlrelevanten und verfassungs- und beihilferechtlich die Privilegierung legitimierenden öffentlichen Anliegen. Der Dritte Sektor – hier: der verbands- und vereinsmäßig organisierte Sport – fördert das Gemeinwohl, indem er gewinnzweckfrei Angebote an die Allgemeinheit zum Sporttreiben verbands- und vereinsmäßig strukturiert und Sportdienstleistungen als Leistungen der Daseinsvorsorge vorhält. Dies kann weder der Staat noch der Markt; letzteres beschreibt der europarechtliche Begriff des Marktversagens. Es ist der zivilgesellschaftlich organisierte Vereins- / Verbandssport, der - verfassungsrechtlich gestützt – den „Sportstaat Bundesrepublik“ konstituiert. Der gemeinnützige Dritte Sektor gewährleistet „den Sportstaat“ ebenso wie – insofern konkurrierend mit dem Staat – z.B. den „Kulturstaat“.

20. Fehlt das Element der körperlichen Ertüchtigung, bedarf es für die Förderung von Freizeitzielen eines anderen gleichheitsrechtlich tragfähigen überzeugenden Leitgedankens. Ein solcher findet sich z.B. bei der Förderung von Schach und Turnierbridge. Im Gesetzentwurf zur Änderung der AO v. 31.08.1979 (BT-Drs. 8/3142) heißt es:

„Der vorliegende Gesetzentwurf soll die Rechtsunsicherheit zugunsten der Gemeinnützigkeit des Schach beenden. Auch die Konferenz der Sportminister der Länder hat sich in ihrer Sitzung am 23.01.1979 einstimmig für die Zuerkennung der Gemeinnützigkeit ausgesprochen. Dass Schach Elemente der Bildungsförderung und der Erziehung aufweist, unterstreicht seine Förderungswürdigkeit. Die intellektuelle und willensmäßige Anspannung beim Schach erzieht zu folgerichtigem Denken, übt Kombinations- und Konzentrationsfähigkeit und fördert Entschlusskraft und kritische Selbsteinschätzung.“

Ergänzend ist zu bemerken, dass Schachspielen eine mehr als zwei Jahrtausende tradierte Kulturfertigkeit voraussetzt. Schach genießt völlig unbestritten ein hohes gesellschaftliches Ansehen. Dass der Gesetzgeber darüber hinaus anderes Freizeitverhalten als gemeinnützig fördert, ist bisweilen grenzwertig. Andererseits gibt es gute Gründe dafür, z.B. das Kleingartenwesen zu fördern (§ 2 Bundeskleingartengesetz!) und das Amateurfunk (die Morsetelegraphie steht auf der deutschen Liste des immateriellen Kulturerbes!). Der gemeinsame Nenner ist: In all diesen Bereichen gibt es einen unstreitigen gesellschaftlichen Konsens über den kulturellen und gesellschaftlichen Nutzen und unzweifelhaft gibt es keine ungeklärten sozialen, pädagogischen, ethischen Probleme wie beim e-Sport: Es gibt weder ungeklärte Fragen des schädlichen Gesundheits- und Suchtverhaltens noch gibt es Bedenken angesichts einer Fremdbestimmtheit des Regelwerks oder der wirtschaftlichen Verquickung mit der Spiele-Industrie.

21. Die „Mehring des Gemeinwohls“ bedarf aus Gründen der Widerspruchsfreiheit und Folgerichtigkeit der Rechtsordnung einer besonderen Begründung mittels einer Abwägung des Für und Wider. Diese Abwägung muss zur Feststellung eines „erheblichen staatlichen Interesses“ führen, das ohne die Förderung „nicht oder nicht im notwendigen Umfang befriedigt werden kann“ (vgl. § 23 der Bundeshaushaltsordnung – BHO –). Nach dem verfassungsrechtlichen Grundsatz einer Optimierung der

Gesetzgebung muss der Gesetzgeber bei der erforderlichen Abwägung auch die Schattenseiten des e-Sport in den Blick nehmen. Hier gibt es gravierende Nachteile, die es in dieser Art weder beim Schach noch beim Turnierbridge gibt.

22. Bei der für die Ermittlung der Wertrelevanz gebotenen Abwägung ist zum einen zu beachten, dass das Thema „Bewegung und Gesundheit“ ein zentrales Gemeinwohlanliegen der staatlichen Förderung des Sports ist. Zum anderen ist zu bedenken, dass sich eine weitere Verknappung der Kindern und Jugendlichen für Sport und Bewegung – und für kulturelle Dinge! - zur Verfügung stehenden Zeit und damit eine Förderung von Bewegungsarmut gesundheitspolitisch und ganz allgemein gesellschaftspolitisch unerwünscht sind. Dies folgt insbesondere aus dem europäischen softlaw und den Verlautbarungen der einschlägigen EU-Politiken.

23. Strukturell gleichartige Fragen wie im Verfassungsrecht stellen sich im europäischen Beihilferecht, das auch bei gemeinnützigen Leistungen der Daseinsvorsorge auf den Plan tritt. Hier muss die Beeinträchtigung des grenzüberschreitenden Wettbewerbs infolge staatlicher Förderung von Unternehmen durch Gemeinwohlbelange aufgewogen werden. Nach Art. 107 Abs. 3 Buchst. c AEUV kann die EU-Kommission staatliche Beihilfen für unternehmerische – auch zweckbetriebliche (§ 65 AO) – Leistungen als „Beihilfen zur Förderung der Entwicklung gewisser Wirtschaftszweige oder Wirtschaftsgebiete, soweit sie die Handelsbedingungen nicht in einer Weise verändern, die dem gemeinsamen Interesse zuwiderläuft“, als mit dem Binnenmarkt vereinbar genehmigen. Solches ist von der EU-Kommission – bestätigt durch das Europäische Gericht erster Instanz (EuG) – unter maßgeblicher Bezugnahme auf Art. 165 AEUV anerkannt worden u.a. für die staatliche gemeinnützige Daseinsvorsorgeleistungen auf dem Gebiet der Sportförderung (Präzedenzfall: Kletterhallen des Deutschen Alpenvereins). Die dort von der EU-Kommission und – bestätigend – von dem EuG angestellten Gemeinwohlerwägungen können nicht auf den e-Sport übertragen werden.

24. Aus der höchstrichterlichen (BFH, EuGH) Festlegung des Sportbegriffs folgt zwingend, dass jegliche Konsolenspiele kein Sport im Sinne des geltenden Rechts sind. Die vom DOSB befürwortete Unterscheidung zwischen virtuellen Sportarten – Veronika Rücker: „alles, was einen engen Bezug zu unseren jetzigen Sportarten hat und ins Virtuelle übertragen worden ist“ – und dem als e-Gaming bezeichneten restlichen Bereich ist rechtlich nicht belastbar. Hiernach würde z.B. das Spielen mit dem Programm „FIFA 19“ aus dem Sportbegriff herausfallen. Eine unterschiedslose Einbeziehung von „virtuellen Sportarten“ in den Sportbegriff „sowohl mit Bewegung, aber auch ohne Bewegung“ ist m.E. nach geltendem Recht nicht möglich. Eine andere Frage ist die, ob und in welchem Umfang derartige „reine“ Konsolenspiele im Rahmen einer plausibel nachgewiesenen Mittel-Zweck-Relation den ausschließlich zu verfolgenden (§ 56 AO) satzungsmäßigen Zweck „Sport“ auf eine gemeinnützigkeitsrechtlich unschädliche Weise fördern können (hierzu weiter unten). Hierfür bedürfte es – dies entspricht einem strategischen Ziel des DOSB – keines Aufbaus von besonderen vereinsinternen Strukturen. Diese wären gemeinnützigkeitsrechtlich bedenklich.

25. Die EU als europäischer Normgeber hat sich in ihrem Kompetenzbereich für die Mehrwertsteuer mit dem e-Sport noch nicht befasst. Eine Ausweitung des Sportbegriffs in Art. 132 Buchst. m MwStSystRL ist auf europäischer Ebene noch nicht in den Blick genommen worden. Die EU-Kommission hat sich aus Gründen einer gewünschten Verbreiterung der Mehrwertsteuer-Bemessungsgrundlage stets gegen eine Ausweitung der Befreiungen ausgesprochen. Auch die deutsche Bundesregierung steht traditionell einer Ausweitung der Mehrwertsteuerbefreiung bzw. -ermäßigung ablehnend gegenüber.

26. „Die deutsche Politik“ befürwortet de lege ferenda – generalisierend, ohne die vorgenannten Restriktionen zu behandeln – Begünstigungen für den e-Sport. In der Debatte des Deutschen Bundestages am 08.11.2018 haben alle sechs Fraktionen eine staatliche Förderung gutgeheißen. Dies könnte eine Dynamik in Richtung Anerkennung bewirken. Allerdings sind bei der parlamentarischen Erörterung weder der rechtliche Regelungskorridor noch das diskussionsbedürftige Abwägungspotential – hier insbes. die negativen Aspekte des e-Sports – in den Blick genommen worden. Es wird Aufgabe des Gesetzgebers sein, bei der rechtlich gebotenen Abwägung auch die sozialen und pädagogischen Folgewirkungen des e-Sports zu analysieren.

27. Wie dargelegt hätte der nationale Gesetzgeber einen Spielraum für die Begünstigung des e-Sport allenfalls für die Ertragsteuern (Gemeinnützigkeits- und Spendenrecht). Ist e-Sport kein Sport im Rechtssinne, schließt dies nicht aus, dass Interessenten eine Anerkennung auf der Grundlage der Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO beanspruchen und ggfs. gerichtlich durchzusetzen versuchen. Dies setzt freilich voraus, dass mit der Anerkennung „die Allgemeinheit entsprechend gefördert wird“. Um dies abzuwehren gilt es, die manifesten Unterschiede zu Schach und Bridge herauszuarbeiten. Hierzu gehört auch, dass es bei letzteren der autonome Sport ist, der die Spielregeln und die ethischen Normen der Spiele vorgibt und keine Vorgaben für die verwendeten „Sportgeräte“ macht. Auch bedarf es dort keines besonderen Jugendschutzes noch der Suchtprävention bzw. der Suchttherapie.

28. Die steuerrechtliche Anerkennung des e-Sport als Sport würde wie dargelegt nicht automatisch zu einer Anerkennung durch die Sportverbände führen. Diese könnten sich von einer gesetzlichen Begünstigung des e-Sports abkoppeln. Eine solche Situation könnte eintreten, wenn sich „die Politik“ – im Bundestag derzeit ein „Allparteien-Bündnis“ – mit ihrer Forderung nach einem gemeinnützigen e-Sport durchsetzen sollte. Die e-Sport-Branche weist – dies wirkt recht trotzig und ist wohl auch unrealistisch – darauf hin, dass eine Änderung der Rechtslage auch gegen ein Votum des DOSB möglich wäre. Indes halte ich es für schwer vorstellbar, dass sich „die Politik“ auf einen solchen Konflikt einlassen würde. Dies wäre rechtstechnisch allenfalls durch Aufnahme eines zusätzlichen Zwecks in den Katalog des § 52 Abs. 2 AO möglich. Eine Ausweitung des Sportbegriffs gegen die Auffassung des DOSB würde in die verfassungsrechtlich (Art. 9 GG) und europarechtlich (Art. 165 Abs. 2, dort 7. Spiegelstrich AEUV) geschützte Autonomie des organisierten Sports eingreifen. Ein solcher Eingriff würde den Rechtsbegriff „Sport“ beschädigen. Der nationale Gesetzgeber darf den „verantwortlichen Organisationen“ keine Verantwortung aufbürden, die diese auch

aus sportethischen Gründen und aus Gründen des „Schutzes der körperlichen und seelischen Unversehrtheit der Sportler“ (Art. 165 Abs. 2 AEUV) nicht tragen können und nicht tragen wollen.

29. Ich teile die Auffassung von Frau Prof. Dr. Borggreffe (Stuttgart), dass bei einer Anerkennung und Integration des e-Sports als Sport die Gefahr bestünde, dass der organisierte „analoge“ Sport einen erheblichen gesellschaftlichen Legitimationsverlust erleidet. Das bislang gültige ‚analoge‘ Bild des Sports würde seinen zentralen Bedeutungskern verlieren, nämlich den „der eigenmotorischen, durchweg sportartbestimmenden Bewegung“ (DOSB). Zugleich wird der „reale Sport“ in einer für dessen gesellschaftliche Anerkennung schädlichen Weise konnotiert mit den zentralen Themen des e-gaming: zerstören, töten, erobern. Das Massenphänomen des sog. e-Sports beruht nicht auf Sportsimulationen.

30. Die e-Sport-Branche ist ein milliardenschwerer Markt. Beihilfen sind europarechtlich grundsätzlich verboten (Art. 107 f. AEUV). Die beihilferechtliche Praxis der EU-Kommission der Förderung von Videospielen (Art. 107 Abs. 3 Buchst. d AEUV: „Beihilfen zur Förderung der Kultur und der Erhaltung des kulturellen Erbes“) ist restriktiv.

31. Der Markt – hier in Gestalt der Games-Industrie – verfolgt wirtschaftliche Zwecke, die das Spielgeschehen des e-Sports dominieren. Dies führt zu einem Konflikt mit dem Gemeinnützigkeitsrecht, das nach seiner zivilgesellschaftlichen Handlungslogik der Förderung eigennütziger Zwecke – insbesondere der Erzielung von zur Ausschüttung bestimmten Gewinnen – entgegensteht. Ideelle Zwecke dürfen auch für nicht mittelbar zur Förderung des Marktgeschehens instrumentalisiert werden. Auch sportpolitisch ist es problematisch, dass für den Breitensport durch Vereinsstatuten die „Sportgeräte“ bestimmter Hersteller vorgeschrieben werden und dadurch letzteren ein unentgeltlicher Wettbewerbsvorsprung verschafft wird.

32. Daher überschreitet die von der *games*-Branche ausdrücklich befürwortete Vorstellung, dass gemeinnützige Träger sich „auch dank der Sportförderung“ eigene Vereinshäuser leisten könnten, in denen „erfolgreiche Teams, die über entsprechendes Kapital verfügen“, „sich weiterentwickeln und stärker professionalisieren“, die rechtlichen Grenzen des Gemeinnützigkeitsrechts. Nach geltendem Gemeinnützigkeitsrecht dürfen wirtschaftliche Geschäftsbetriebe, die keine Zweckbetriebe sind, nicht mit ideell gebundenen Mitteln gegründet und gefördert werden. Eine kapitalgestützte Professionalisierung des e-Sports würde aus der „ausschließlich ideellen“ Zweckverwirklichung und des Zweckbetriebs (§ 65, § 67a AO) herausführen. Wenn es heißt, dass auch der Bau und Betrieb von Sportanlagen sowie die aktive und passive Teilnahme an Sportveranstaltungen zu einem wichtigen Bestandteil der so genannten Erlebniswirtschaft geworden ist und dass der e-Sport „professionalisiert“ wird, wird damit ein typisches Marktgeschehen beschrieben. Ohnehin ist die Teilnahme von bezahlten Sportlern an Veranstaltungen grundsätzlich gemeinnützigkeitsschädlich (§ 67a Abs. 3 AO).

33. Die Professionalisierung und die Entwicklung zu einem „Massenphänomen“ bedeuten nichts anderes, als dass die gewerblichen Veranstaltungen dem Markt der

Unterhaltungsindustrie zuzurechnen sind, zu der Fußball-Profivereine ebenso gehören wie das Entertainment von – beispielsweise – Helene Fischer. Diese Akteure der Unterhaltungsindustrie sind unternehmerisch auf einem Markt tätig, der vor allem durch verfassungsrechtliche und europäische Wettbewerbsordnungen konstituiert wird. Diese Wettbewerbsordnungen gestatten grundsätzlich keine staatlichen Beihilfen für steuerpflichtige wirtschaftliche Geschäftsbetriebe (Art. 107 f. AEUV). Dies praktiziert die EU-Kommission gegenüber Profi-Sportvereinen. Für den in Art. 165 AEUV angesprochenen zivilgesellschaftlich organisierten Breitensport, dessen wirtschaftliche Geschäftsbetriebe als sog. Zweckbetriebe (§ 65 AO) begünstigt sind, hält Art. 107 Abs. 3 AEUV gegenständliche begrenzte Ausnahmen bereit.

34. Die „grundsätzliche Anschlussfähigkeit an aktuelle jugendkulturelle Trends“ ist kein Gemeinwohlzweck. Auch wird im vorliegenden Kontext die Behauptung fehlerhaft verwendet, dass „die Digitalisierung eine gesellschaftspolitische Gestaltungsaufgabe ist“. Die Digitalisierung betrifft ganz andere Lebensbereiche als das von der e-Sport-Branche immer wieder erwähnte Einüben einer digital umgesetzten „Augen-Hand-Koordination“ auf digitaler Grundlage. Als Inhalte einer politisch fraglos konsentierten „Gestaltungsaufgabe“ sind Themen angesprochen wie etwa das Lernen von Programmiersprachen, der Umgang mit Algorithmen, die Vernetzung von Computern, die technischen Voraussetzungen und die Perspektiven der künstlichen Intelligenz, Verhinderung von Cyberkriminalität⁴. Schulke/Wendeborn weisen zu Recht darauf

⁴ S. hierzu die Empfehlung des Rates der EU zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen v. 22.05.2018 (2018/C 189/01), ABl. EU v. 04.06.2018 C 189/1 S. 8:

„4. Digitale Kompetenz

Digitale Kompetenz umfasst die sichere, kritische und verantwortungsvolle Nutzung von und Auseinandersetzung mit digitalen Technologien für die allgemeine und berufliche Bildung, die Arbeit und die Teilhabe an der Gesellschaft. Sie erstreckt sich auf Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Medienkompetenz, die Erstellung digitaler Inhalte (einschließlich Programmieren), Sicherheit (einschließlich digitales Wohlergehen und Kompetenzen in Verbindung mit Cybersicherheit), Urheberrechtsfragen, Problemlösung und kritisches Denken.“

S. ferner Bundesministerium für Bildung und Forschung, Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft – Strategie des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, Okt. 2016, S. 8:

„Digitale Kompetenz bedeutet die Fähigkeit, Informationen zielgerichtet zu suchen, zu bewerten und eigene Inhalte in digitaler Form für andere Nutzer zur Verfügung zu stellen (suchen – bewerten – verbreiten). Anstelle von Wissensvermittlung rückt die Vermittlung von Kompetenz zum selbsttätigen Lernen in den Vordergrund. Sie umfasst auch ein technisches Grundverständnis, das über die Bedienung aktueller Geräte hinausgeht und Grundkenntnisse über ihre Funktionsweise und diejenige digitaler Medien, über die Software-Entwicklung und Algorithmik, über Netzwerktechnologien und IT-Sicherheit bzw. Datenschutz beinhalten muss. Dazu zählen nicht zuletzt Grundfertigkeiten im Programmieren („coding“). Digitale Kompetenz als im besten Sinne integraler

hin, dass der Erwerb von Kompetenzen auch im digitalen Raum sich nicht von selbst entfaltet, dass diese Kompetenzen vielmehr einer gezielten pädagogisch-didaktischen Förderung bedürfen. Ohne ein IT-technisches / mathematisches Curriculum ist ein solches Unterfangen rein illusionär.

35. Die Games-Branche verlautbart, dass sie „das Problem exzessiven Spielens sehr ernst nimmt“, allerdings sollte man mit dem Begriff „Sucht“ „sehr vorsichtig umgehen“. Es fehle „die notwendige wissenschaftliche Basis für eine einfache Ursachenzuschreibung mit belastbaren Studienergebnissen“. Dies spricht gegen das Ziel der Branche: Solange nicht die Unbedenklichkeit feststeht, sollte man „einen Geist nicht aus der Flasche lassen“. Zu dem – von der Games-Industrie z.B. durch Programmierung sog. Pull-Faktoren beförderten – Suchtpotenzial von Computerspielen liegen wissenschaftlich gestützte Erkenntnisse vor, die es rechtfertigen, dass der Gesetzgeber eine Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig – zumindest vorerst bis zu einer wissenschaftlich fundierten Klärung – zurückstellt. Es wird beispielhaft verwiesen auf die DAK-Studie „Game over - Wie abhängig machen Computerspiele?“ (2016) und die Warnung der Drogenbeauftragten der Bundesregierung (Drogen- und Suchtbericht 2017). Es ist eine feststehende Tatsache, dass jeder zwölfte Jugendliche i.S. der WHO-Kriterien krank oder zumindest suchtgefährdet ist. Der aktuelle Stand der Wissenschaft rechtfertigt es, zur Frage des Bestehens oder Nichtbestehens einer schwerwiegenden Gefahrenlage den Befürwortern der Gemeinnützigkeit die Darlegungs- und Beweislast für die Unschädlichkeit aufzuerlegen.

36. Angesichts dessen haben die von der Games-Branche behaupteten, überwiegend gleichfalls nicht abschließend geprüften Vorteile einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig – z.B. „Anschluss an die Jugendkultur“, Einbindung von Jugendlichen in Vereine und Vereinskultur, Synergieeffekte von e-Sport und traditionellem Sport, Förderung der Medienkompetenz, „Jugendhilfe“ durch Ehrenamtliche, Inklusion, Maßnahmen der Suchtprävention – in einem Abwägungsvorgang kein ausreichendes Gewicht, um die Gefahrenlagen zu kompensieren. Die genannten Vorteile sind überwiegend realitätsferne Wunschvorstellungen, wenn und solange nicht feststeht, dass und wie sie tatsächlich verwirklicht werden können. Die Einbindung des virtuellen Sports in das „analoge“ Sportgeschehen der Vereine sollte durch großflächige, wissenschaftlich und ethisch begleitete Feldversuche getestet werden. In der Praxis sollten entsprechende sportdidaktische Modelle erarbeitet werden.

37. Damit ist der Bereich einer professionellen Jugendhilfe berührt. Leistungen der Jugendhilfe werden durch sachlich und personell geeignete Träger erbracht (§ 75 SGB VIII). Die in der Jugendpflege tätigen Personen oder Personenvereinigungen müssen „auf Grund der fachlichen und personellen Voraussetzungen erwarten lassen, dass sie einen nicht unwesentlichen Beitrag zur Erfüllung der Aufgaben der Jugendhilfe zu

Bestandteil einer zeitgemäßen Allgemeinbildung muss bereits früh vermittelt werden. Sie umfasst auch Medienkompetenz als Fähigkeit, Medien kontext- und zielgruppenspezifisch auszuwählen, Formate und Inhalte zu bewerten und für die eigenen Arbeits- und Kommunikationsprozesse zu nutzen.“

leisten imstande sind“ (§ 72 Abs. 1, § 74 Abs. 1 Nr. 1, § 75 Abs. 1 Nr. 3 SGB VIII). Die Jugendhilfe ist gekennzeichnet durch die Vielfalt von Trägern unterschiedlicher Wertorientierungen und die Vielfalt von Inhalten, Methoden und Arbeitsformen. Leistungen der Jugendhilfe werden von Trägern der freien Jugendhilfe und von Trägern der öffentlichen Jugendhilfe erbracht (§ 3 Abs. 1 und 2 SGB VIII). Die vorauszusetzende Professionalität ist allein durch Ehrenamtler nicht zu erbringen. „In der Jugendhilfe ehrenamtlich tätige Personen sollen bei ihrer Tätigkeit angeleitet, beraten und unterstützt werden“ (§ 73 SGB VIII). Die Effektivität jugendpflegerischer Aktivitäten im Verein müsste – sollte es hierauf ankommen – nachgewiesen werden. Unter dieser Voraussetzung könnte die Befassung mit einer virtuellen Sportart ein Instrument einer ausschließlich auf den analogen Sport gerichteten Zweckverfolgung sein.

38. Werden künstliche Figuren („Avatare“) in einer virtuellen Welt gesteuert und findet der Wettkampf in Form einer Simulation statt, handelt es sich nicht um eine „spezifische sportartenbestimmende körperliche Aktivität“.

Ohnehin dürften *shooter*-Spiele, MMORPG's (Massively Multiplayer Online Role-Playing-Games) und MOBA's (Multiplayer Online Battle Arena) den für die Anerkennung des Sports als gemeinnützig erforderlichen ethischen Grundsätzen nicht entsprechen.

39. Dessen ungeachtet ist es gemeinnützigkeitsrechtlich unbedenklich, in Sportvereinen im Sinne einer Zweck-Mittel-Relation virtuelle Sportgames gestützt auf zu erarbeitende pädagogische Konzepte zu dem Zwecke einzusetzen, den „analogen“ Sport zu fördern.

40. Darüber hinaus sollte der organisierte Sport sich dem Druck „aus der Politik“ und aus der Games-Wirtschaft widersetzen und eine Öffnung gegenüber jeglichem e-Gaming ablehnen. Er kann „auf die ganz besondere soziokulturelle Basis seiner Vereins- und Verbandsstruktur national und international verweisen und mit diesem Pfund rechtlich und politisch wuchern“ (Richter des BVerfG a.D. Udo Steiner). Die games-Industrie mag ihre Rolle als Akteurin am Markt wahrnehmen. Mit ihrem Eintreten für die Anerkennung von e-Sport als gemeinnützig will sie offensichtlich der Verfolgung ihrer wirtschaftlichen Interessen ein zivilgesellschaftliches Gütesiegel verschaffen. Dadurch würde „der Sport“ einen nicht akzeptablen Legitimationsverlust erleiden. Das historisch gewachsene Rechtsinstitut „Gemeinnützigkeitsrecht“ würde beschädigt.

41. In einer grundlegenden sportpolitischen Ausrichtung des Gemeinnützigkeitsrechts hat der Gesetzgeber des Vereinsförderungsgesetzes (1989) den Rechtsbegriff „Sport“ restriktiv gefasst. Die bis dahin geltende Begünstigung der „dem Sport nahestehenden Tätigkeiten“ ist entfallen. Der Gesetzgeber ist dem Vorschlag des Bundesrats, „auch andere durch Wettkampf und Spiel geprägte Betätigungen“ als gemeinnützig anzuerkennen, nicht gefolgt. Demnach ist e-Sport auf Vereinsebene rechtlich zulässig im Rahmen von „geselligen Zusammenkünften von untergeordneter Bedeutung“ (§ 58 Nr. 7 AO) und einer sportpädagogisch fundierten und sozial kontrollierten Instrumentalisierung für den „analogen“ Sport – den Sport im Rechtssinne.

B. Einleitung

I. e-Sport als gesellschaftliches Massenphänomen

Gaming und e-Sport sind mitten in der Gesellschaft angekommen. Games gehören, so auch der Deutsche Bundestag, die Bundeskanzlerin und der Deutsche Kulturrat, zur Kultur. Das Deutsche Literaturarchiv Marbach sammelt künftig auch Videospiele mit der Begründung, es handele sich „um die nächste mediale Stufe von Literatur“. Der Bundeshaushalt fördert „die Games-Industrie“ mit Haushaltsmitteln. Die Landesregierung in Düsseldorf will Nordrhein-Westfalen „zum Games-Standort Nummer 1 machen“. Ein 700 Seiten starkes Handbuch gibt Auskunft über „Games studieren – was, wie, wo?“ (2019)⁵. An der Universität Augsburg hat sich die bundesweit erste „Forschungsstelle für e-Sport-Recht“ gegründet. In Kiel soll das erste öffentlich geförderte Landeszentrum für e-Sport und Digitale Kompetenz (LESZ) entstehen. Bereits im vergangenen Dezember 2018 hatte der Landtag von Schleswig-Holstein für die Förderung von e-Sport-Vereinen und Jugendclubs und kommunalen Freizeitträgern 500.000 Euro bereitgestellt. Die FIFA hat einen e-Sport-Wettbewerb von Nationalteams gegründet. Das DFB-Präsidium hat die Gründung einer e-Sport-Nationalmannschaft beschlossen⁶.

Der Begriff e-Sport bezeichnet den Wettkampf zwischen Menschen im Mehrspielermodus mit Hilfe von Computerspielen, der von Wettkampfveranstaltern ausgetragen wird, wohl ausschließlich auf der Grundlage von Spieleverlagen („Publishers“) angebotener Spiele. Je nach Quelle soll es zwischen 1,5 und 4,5 Millionen organisierte „e-Sportler“ geben. Der Bundesliga-Handball-Club MT Melsungen hat Mitte April 2019 ein offenes E-Sport-Turnier mit „League of Legend“, dem Branchenprimus unter den Online-Spielen, veranstaltet. Die Handball-Bundesliga-GmbH hat die Initiative der MT Melsungen begrüßt: „Der Handball tut gut daran, auch Potentiale für sich zu nutzen, die Gaming bietet.“ Dies soll heißen, dass Kinder und Jugendliche über den e-Sport zum „körperlichen Sport“ gebracht werden sollen. Auch hört man oft, dass die Vereine „Anschluss an die Jugendkultur“ suchen müssen. Vorreiter im Fußball mit einer eigenen e-Sport-Sparte ist Schalke 04. Dieser ist freilich mit seinem Bundesliga-

⁵ Björn Bartholdy / Linda Breitlauch / André Czauderna / Gundolf S. Freyermuth, Games studieren – was, wie, wo? – Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele, 2019.

⁶ <https://www.ran.de/e-sports/news/dfb-nimmt-mit-esport-nationalmannschaft-an-fifa-enations-cup-teil-121459>: „Viele unserer aktiven Fußballer spielen in ihrer Freizeit Fußball auch an der Konsole. Dieser Trend spielt auch in unseren Planungen eine Rolle. Diese Entscheidung ist daher ein weiterer Schritt, den DFB für die Zukunft gut aufzustellen“, sagte DFB-Generalsekretär Friedrich Curtius. Der Weltverband FIFA hat 20 Nationen aller sechs Konföderationen (UEFA, CONCACAF, CONMEBOL, CAF, OFC und AFC) eingeladen. Das Preisgeld beträgt 100.000 US-Dollar.

Betrieb nicht gemeinnützig und hat die e-Sport-Sparte in eine selbständige GmbH ausgelagert.

Eine finanzkräftige Spieleindustrie will mit Kampagnen den Begriff „Sport“ besetzen unter Einbeziehung des e-Sports. Im Jahre 2017 hat sich der „e-Sport-Bund Deutschland“ (ESBD), ein „Interessensverband zur Förderung von E-Sport“, gegründet. Gründungsmitglieder waren u.a. die Hersteller und Anbieter digitaler Spiele, d. h. der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), der Turnierveranstalter Electronic Sports League (ESL), ferner sog. E-sport-Clans wie ALTERNATE aTTaX (Counter-Strike, Warcraft-III, StarCraft II, und Counter-Strike: Global Offensive), Mysterious Monkeys (League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive) oder Unicorns of Love (League of Legends)⁷,

Nach der höchstrichterlichen Rechtsprechung erkennt die Abgabenordnung e-Sport mangels einer körperlichen Komponente nicht als – gemeinnützigen – Sport an. Für die rund 92.000 gemeinnützigen Sportvereine in Deutschland ist es nach geltendem Recht nicht unproblematisch, satzungsmäßig für ideelle Zwecke gebundene Mittel für den e-Sport auszugeben. Dies will die Politik ändern. In den Länderparlamenten werden entsprechende Bundesratsinitiativen angestoßen. Der Koalitionsvertrag der schwarz-roten Regierung enthält die Absichtserklärung: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. . . . Wir werden e-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“

II. Die Positionen des DOSB⁸ und des IOC.

Im Aufnahmestatut des DOSB (§ 3 „Sportliche Voraussetzungen“) heißt es:

Spitzenverbände und Sportverbände ohne internationale Anbindung müssen Sport im Sinne der nachfolgenden Definition betreuen.

1. Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt.
Diese eigenmotorische Aktivität liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen.
2. Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung sein. Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht vor bei Arbeits- und All-

⁷ Ausführlich M. Spitzer, Nervenheilkunde 2019, S. 160 f. Spitzer dürfte prinzipiell als sportskeptisch einzustufen sein, wenn er schreibt: „Man muss sich im Klaren darüber sein, dass Spitzensport dem Gladiatorentum der Römer nicht unähnlich ist.“

⁸ DOSB, Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“ - Positionierung von DOSB-Präsidium und –vorstand, <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>.

tagsverrichtungen und rein physiologischen Zustandsveränderungen des Menschen.

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 Klasseneinteilungen gewährleisten. Dies ist nicht gegeben insbesondere bei Konkurrenzhandlungen, die ausschließlich auf materiellen Gewinn abzielen oder die eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzten Regeln beinhalten.

Dem Aufnahmeantrag von Bewerbern als Spitzenverband, Verband mit besonderen Aufgaben oder Sportverband ohne internationale Anbindung muss u.a. beigefügt sein „ein aktueller Nachweis über die Anerkennung der Gemeinnützigkeit wegen der Förderung des Sports gem. § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO“.

Die Transmissionsfunktion der in der Verbandshierarchie satzungsmäßig festgeschriebenen Festlegung auf ideelle Zwecke lässt über alle Stufen der durch Selbstverpflichtung organisierten Verbandshierarchie hinweg sich beispielhaft belegen durch die Satzungen des DOSB und der nachgeordneten Verbände und Vereine, die institutionell-organisatorisch zu einem Gemeinnützigkeitsverbund verklammert sind, in welchem auch die öffentlichen Fördermittel verausgabt werden.

Die Grundsatzerklärung von Vorstand und Präsidium des DOSB v. 04.12.2018⁹ verzichtet auf die Bezeichnung „e-Sport“. Der DOSB unterscheidet eGaming und elektronische Sportartensimulationen („virtuelle Sportarten“ – „Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt“, u.a. im Fußball, Bogenschießen, Segeln, Basketball oder Tennis). Als eGaming werden all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet.

„Die Ausprägungen von elektronischen Sportartensimulationen sind vielfältig und reichen von Video- und Computerspielen bis hin zu virtuellen Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren.“

„Als „eGaming“ werden all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet. Die vom E-Sport-Bund Deutschland (ESBD) vorgeschlagene Definition, nach der „e-Sport das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ ist, wird ausdrücklich nicht übernommen. Denn hierzu zählen von „Counter Strike“ und „League of Legends“ über virtuelle Kartenspiele bis hin zu elektronischen Sportartensimulationen wie Fußball (FIFA) eine unüberschaubare Vielfalt an Angeboten. Damit ist eine sinnvolle und notwendige Differenzierung nicht möglich.“

⁹ <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>. „Die Ausprägungen von elektronischen Sportartensimulationen sind vielfältig und reichen von Video- und Computerspielen bis hin zu virtuellen Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren.“ Als eGaming werden all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet.

„Virtuelle Sportarten erweitern Sportarten in den virtuellen Raum, bieten neue und moderne Möglichkeiten für die Entwicklung von Sportarten in den Verbänden und eröffnen so Entwicklungs- und Wachstumspotenziale für den Sport und das Organisationssystem unter dem Dach des DOSB. Bei den virtuellen Sportarten wird die Verbindung an das DOSB-Sportsystem auf unterschiedlichen Wegen gesucht. Die analoge Trainings- und Wettkampfpraxis wird über passgenaue Konzepte mit digitalen Aktivitäten in der virtuellen Welt verbunden. So sind z. B. beim analogen und virtuellen Bogenschießen die Bewegungsabläufe identisch, während sich die Technologie des Bogens unterscheidet. Beim Fußball werden eSoccer-Angebote systematisch und über pädagogische Konzepte mit dem Trainings- und Spielbetrieb auf dem Platz verbunden und finden gleichzeitig aktuell als Konsolenspiele statt (FIFA). In Teilen fehlt derzeit aber auch die Verankerung für virtuelle Sportarten in den Sportorganisationen, wie z.B. eTennis.“

Der DOSB sieht ein Risiko im Wesentlichen darin, „dass ohne Einbindung in vorhandene Angebote das bislang gültige ‚analoge‘ Bild des Sports seinen zentralen Bedeutungskern verliert, nämlich den der eigenmotorischen, durchweg sportartbestimmenden Bewegung“. Nach seiner Auffassung entspricht eGaming – „neben möglichen Chancen von eGaming für Vereinsentwicklung – „in zentralen und konstitutiven Elementen nicht den Kernbedeutungen, Handlungslogiken und dem Wertesystem, auf denen das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB aufgebaut ist“. Der DOSB beanstandet insbesondere:

- Zwischen der Gemeinwohlorientierung des Sportsystems und der Marktorientierung von eGaming ist nahezu keine organisationspolitische Brücke erkennbar.
- Beim eGaming gibt es keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen; vielmehr steht eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch dazu sowie zu den ethischen Werten des Sports, die im DOSB-Leitbild formuliert sind und in Grundsatzdokumenten der DOSB-Mitgliedsorganisationen.
- Die überwiegende Anzahl von eGaming-Angeboten folgt einer ausschließlich wirtschaftlich begründeten Unternehmenslogik. Diese ist mit den Grundsätzen von Autonomie (auch Regelautonomie)¹⁰ und Partizipation im Sportsystem unvereinbar, bedroht die Gemeinwohlorientierung des Vereinssports und die damit verbundenen Privilegien und löst damit das dem Sportsystem bislang zugrunde liegende organisationsbezogene Selbstverständnis auf.

Der DOSB wird die weiteren Entwicklungen sorgfältig beobachten, gemeinsam mit seinen Mitgliedsorganisationen bewerten und ggf. Neupositionierungen vornehmen.

Zum Thema „Gemeinnützigkeitsrecht und Abgabenordnung“ hat der DOSB in seiner Erklärung v. 04.12.2018 beschlossen:

„Als gemeinwohlorientierter Sportverband sehen wir aktuell keinen Anlass, die Abgabenordnung zu ändern und mit eGaming/„e-Sport“ einen Bereich aufzunehmen, der

¹⁰ Grundlegend in neuester Zeit Udo Steiner, Autonomieproblem des Sports – Versuch einer Bilanz, Sport und Recht 2018, 186.

vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgt. Darüber hinaus wollen wir einer Verwässerung des Sportbegriffs entgegenwirken, der aus unserer Sicht gegeben wäre, wenn „e-Sport“ in der Abgabenordnung mit dem gemeinwohlorientierten Sport gleichgesetzt würde. Wir setzen uns gleichzeitig dafür ein, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen.“

Der DOSB begrüßt ausdrücklich die Erklärung des IOC vom 21.07.2018, die deutlich von einer Anerkennung von „e-Sport“ Abstand nimmt. Das IOC sieht das Phänomen problematisch und hält eine Teilnahmediskussion für „verfrüht“¹¹. Beim 7. Olympischen Gipfel haben die Vertreter der Olympischen Bewegung unter anderem über e-Sport gesprochen. Diese waren sich auch einig darüber gewesen, dass e-Sports "physische Aktivitäten beinhaltet, die sich mit denen im traditionellen Sport vergleichen lassen". Als problematisch sehe man vor allem "Spiele, die nicht mit den olympischen Werten kompatibel sind", und die schnelle Entwicklung sowie den schnellen Wandel der e-sports- und Gaming-Industrie. Die e-sport-Industrie sei „kommerziell angetrieben, während die Sportbewegung wertebasiert sei“.

Ralf Reichert, Chef des e-Sport-Veranstalters ESL, kommentierte dies wie folgt: Wahrscheinlich braucht weder Olympia den e-Sport, noch der E-Sport Olympia. Aber Computerspiele sind das Medium, das es am besten versteht, Wettbewerber aus aller Welt gegeneinander antreten zu lassen und so zu vereinen“.¹²

III. Der durch die Games-Branche forcierte Trend

Bei der hier erörterten Problematik geht es um Sport, Kultur, Kommerz, Gemeinwohl, Regelbildung und Ethik, aber auch um Gesundheit und Sucht, Prävention und Therapie.

Bundeskanzlerin Angela Merkel nannte auf der „gamescom 2017“ Computer- und Videospiele nicht nur „Innovationsmotor“ und „Wirtschaftsfaktor“, sondern auch „Kulturgut“¹³. Linda Breitlauch¹⁴, Professorin für Games-Design an der Hochschule Trier, schreibt:

¹¹ <https://www.ran.de/esport/news/ioc-diskussion-ueber-esports-bei-olympia-kommt-zu-frueh-115096>

¹² <https://www.sueddeutsche.de/digital/anerkennung-von-e-sport-sorry-counter-strike-wird-nicht-olympisch-1.4067065>

¹³ Statt vieler Olaf Zimmermann, Kulturgut Computerspiele, Politik & Kultur Nr. 5/2017 September— Oktober 2017: „Die leidige Debatte um »Killerspiele« ist ausgestanden, der Deutsche Computerspielepreis ist etabliert und in Berlin finden anlässlich des 20-jährigen Jubiläums des Computerspielmuseums ein Kongress und eine Ausstellung statt, in denen sich explizit dem Kulturgut Computerspiele gewidmet wird.“ S. auch <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kulturgut-computerspiele/>.

„Um der drohenden internationalen Bedeutungslosigkeit des Kulturguts deutsche Computerspiele entgegenzuwirken, ist . . . ein nachhaltiges Förderkonzept erforderlich, das sowohl Neugründungen als den Markenaufbau von Entwicklern unterstützt und dabei die umfangreichen Kompetenzen aus der Förderung einbezieht.“

Ob „e-Sport“ ungeachtet fehlender körperlicher Aktivität Sport im Rechtssinne ist, ist derzeit vehement umstritten. In der Antwort v. 29.08.2018 auf eine Kleine Anfrage der FDP-Fraktion¹⁵ weist die Bundesregierung darauf hin, dass sie weder die Bezeichnung von Sportarten noch deren Abgrenzung zu anderen Begriffen definiere. Sie orientiere sich am Begriffsverständnis der organisierten Sportverbände. Dem ist insofern zuzustimmen, dass es vorrangig die autonomen Sportverbände als Akteure der Zivilgesellschaft (Dritter Sektor) sind, die den Begriff des Sports definieren. Der DOSB seinerseits setzt in seinem Aufnahmezustand die Anerkennung als gemeinnützig voraus und bezieht sich auf den Rechtsbegriff der Abgabenordnung (AO). Hiernach umfasst der durch die – insoweit konservativ-zurückhaltende – Rechtsprechung ausgelegte Rechtsbegriff des Sports nur Betätigungen umfasst, „die die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der körperlichen Ertüchtigung dienen“ (ausführlich unten Abschn. E.). Wenn sich die Rechtsprechung nach den Vorgaben des autonomen Sportsektors richtet, wird dies einer verfassungsrechtlichen Prüfung grundsätzlich standhalten¹⁶. De lege lata entsteht eine Verweisungsschleife, die für eine autonome Setzung von ethischen und sportbezogenen Standards durch die Verbände selbst keinen Raum lässt.

Die Finanzverwaltung tendiert immer dazu, einer fiskalisch restriktiven Rechtsprechung bei der Auslegung des rechtlichen Sportbegriffs (§ 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO) zu folgen. Sie ist freilich auf der Grundlage der Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 ermächtigt, mittels Erweiterung des Zwecke-Katalogs des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO dem e-Sport den Status der Gemeinnützigkeit zu verschaffen; dies freilich nur unter den Voraussetzungen, dass die gesetzgeberischen Wertungen des § 52 Abs. 1 und 2 AO auf den neuen Zweck übertragen werden. Dies erfordert es, einerseits das Proprium der gemeinnützigen Zwecke zu ermitteln und andererseits den e-Sport als gesellschaftliche Realität mit seinen Licht- und Schattenseiten wahrzunehmen. Für den Gesetzgeber gilt zwar auch das Postulat der Folgerichtigkeit und Widerspruchsfreiheit der Rechtsordnung¹⁷. Er ist freilich – ebenso wie der autonome Sportsektor – vorbehaltlich verfassungsrechtlicher Überlegungen befugt, sich von der Auffassung des DOSB zu lösen, den Rechtsbegriff „Sport“ von der Voraussetzung einer körperlichen

¹⁴ Linda Breitlauch, Der kulturelle Ausdruck einer jungen Generation – Die Zukunft der Computerspielpolitik, Politik & Kultur Nr. 3/18 – Mai – Juni 2018, S.32.

¹⁵ Antwort der Bundesregierung v. 20.08.2018 auf eine Kleine Anfrage der FDP-Fraktion, BT-Drucks. 19/3768.

¹⁶ BVerfG v. 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667 – Stadionverbot; hierzu M. Droege, Grundrechtswirkungen im öffentlichen Raum, npoR 2018, 241.

¹⁷ BVerfG, Beschl. v. 15.10.2008 – 1 BvR 1138/06, juris Rn. 20 m.w.N.

Anstrengung zu „befreien“ und den e-Sport durch Aufnahme einer neuen Ziffer des Zwecke-Katalogs oder durch Erweiterung der Fiktion des § 52 Abs. 2 Nr. 21 („Schach gilt als Sport“) für gemeinnützig zu erklären (für diese Fiktion gab es freilich nach zutreffender Auffassung des BFH¹⁸ hinreichende Gründe). Daran wären Rechtsprechung und Verwaltung gebunden, nicht aber der autonome Sportsektor. Dieser könnte sich von der bisher praktizierten Voraussetzung der Gemeinnützigkeit abkoppeln, wenn er zu der Auffassung gelangt, dass der Gesetzgeber sein legislatorisches Ermessen unzutreffend ausgeübt hat. Mithin ist theoretisch denkbar, dass hinsichtlich der Definition des Sports ein Dissens mit einer engeren Auffassung der insoweit autonomen Verbände des Sports verbleibt.

Wie auch immer der Staat agiert: In jedem Falle sind die Interessen „des Sports“ berührt. Die Schaffung einer assoziativen Nahbeziehung einer Betätigung, die dem Konzept des organisierten Sports bislang fremd war, kann die bislang als unverbrüchlich angesehenen ethischen und gesellschaftlichen Grundlagen des traditionellen Verbandssports beschädigen. Daher sollte sich der Dritte Sektor, der das bisherige Verständnis dessen, was Sport ist, traditionell geprägt hat, in die Diskussion „einmischen“. Die Bundesregierung¹⁹ hat erklärt, sie werde vor einer Bewertung die weitere Entwicklung innerhalb des organisierten Sports abwarten. Die Institutionen des Sports seien im Rahmen der Verbandsautonomie „zunächst gefordert, eine sportfachliche Position zu entwickeln“. Der DOSB seinerseits ist angesichts der verbürgten Autonomie des Verbandssports an ein entsprechendes Votum des Gesetzgebers nicht gebunden. Er kann – und sollte – auch weiterhin die Auffassung vertreten, dass eine eigenmotorische sportartbestimmende Bewegung beim e-sport nicht vorliegt.

Die Bestimmung über die Mitgliedschaft gehört zu dem durch die Vereinigungsfreiheit geschützten Freiraum²⁰.

Wenig hilfreich, weil zirkelschlüssig, ist die Aussage der Bundesregierung²¹, dass Vereine, die e-Sport anbieten, bereits nach geltendem Recht als gemeinnützig anerkannt und damit steuerlich gefördert werden können, „wenn sie die Anforderungen von Katalogzwecken des § 52 Absatz 2 der Abgabenordnung erfüllen“. Allerdings fügt sie einschränkend hinzu²²: e-Sport habe bisher keines der für die Aufnahme in den Anwendungserlass zur Abgabenordnung (AEAO) relevanten Kriterien in vollem Umfang

¹⁸ A.a.O. Rdnr. 25.

¹⁹ Antwort der Bundesregierung v. 20.08.2018 auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion „Anerkennung des e-Sports als Sport“ BT-Drucks. 19/4060 S. 2: Wissenschaftler und Sportrechtler befassen sich nach Informationen des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) unter medienpädagogischen, sportwissenschaftlichen, medizinischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Fragestellungen mit eSport.2

²⁰ BVerfG, Beschl. v. 10.06.2009 – 1 BvR 825/08, 1 BvR 831/08, BVerfGE 124, 25, 34, 42.

²¹ BT-Drucks. 1/4060 S. 4

²² BT-Drucks. 1/4060 S. 5.

erfüllt. „Wenn Vereine mit e-Sport-Angebot auch für diese Betätigung die Kriterien der Gemeinnützigkeit erfüllen, dann sind sie bereits nach geltendem Recht auch für diesen Bereich steuerbegünstigt“.

IV. Vorüberlegungen

Angesichts der vorstehend skizzierten Szenarien ist zu untersuchen, was Sport im aktuell gebrauchten Rechtssinne ist und, sofern e-Sport kein Sport ist, mit welchem Inhalt der gesetzlich vorgegebene Begriff „Sport“ Vergleichsmaßstab für eine gleichheitsrechtliche Prüfung zwecks etwaiger Fortschreibung des gesetzlichen Zweckes-Katalogs ist. Der Einleitungssatz der Öffnungsklausel (§ 52 Abs. 2 Satz 2 AO) geht richtungweisend davon aus, dass allen positivierten ideellen Zwecken auf einer höheren Abstraktionsebene gemein ist, dass „die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet entsprechend selbstlos gefördert wird“. Will der Gesetzgeber – so der Koalitionsvertrag 2018²³ – e-Sport „als eigene Sportart anerkennen“, bedarf es Überlegungen zu der Frage, welches „das Proprium“ (lt. Duden: „die eine Sache auszeichnende Eigentümlichkeit“) des Sports ist, das entweder den e-Sport umfasst oder aber das die Annahme einer „Entsprechung“ zulässt oder gar fordert. Der BFH²⁴ hat grundlegend entschieden:

„Eine ‚entsprechende‘ Förderung i.S. des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO verlangt, dass der Zweck die Allgemeinheit in vergleichbarer Weise fördert wie die in § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 bis 25 AO genannten Zwecke. Das Gesetz verlangt keine Zweckidentität, sondern eine Gleichartigkeit (Vergleichbarkeit) der Zwecke. Die Entscheidung über die Gemeinnützigkeit dieses Zwecks ist damit auf der Grundlage der Wertungen des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO zu treffen. Dabei muss sich die Entscheidung an Art. 3 Abs. 1 des Grundgesetzes (GG) messen lassen. Der von der Körperschaft verfolgte Zweck muss sich folgerichtig in das Förderprogramm des Gesetzes einpassen, wie es in § 52 Abs. 2 Satz 1 AO zum Ausdruck kommt.“

Diese Untersuchung wird sich zunächst mit dem Rechtsbegriff „Sport“ befassen. Dieser ist in der AO durch die systematische Stellung im Gemeinnützigkeitsrecht vorgeprägt. Dabei reicht es für die Annahme einer Gemeinwohlmehrung nicht aus, dass der Sport eine sinnvolle und nicht gemeinschädliche Freizeitbetätigung ist. Art. 165 Abs. 1 Satz 2 AEUV schreibt dem Sport „besondere Merkmale“ zu, impliziert also, dass er sich aus den sonstigen Freizeitbetätigungen heraushebt und betont dessen „auf freiwilligem Engagement basierende Strukturen sowie dessen soziale und pädagogische Funktion“. Die „besonderen Merkmale“ verweisen auf die gesellschaftliche Realität, zu der – wie darzulegen sein wird – die körperliche Aktivität des Sportlers gehört. Der

²³ Vermutlich beeinflusst durch die JUSO-Konferenz v. 16./17.06.2018 in Hildesheim, s. https://www.jusos-niedersachsen.de/wp-content/uploads/.../Antragsbuch_18_final.pdf.

²⁴ BFH v. 09.02. 2017 – V R 70/14, BStBl II 2017, 1106 – die Förderung von Turnierbridge ist für gemeinnützig zu erklären.

AEUV verweist auf den organisierten Sport, der Kristallisationspunkt für zivilgesellschaftlich motiviertes Ehrenamt ist. Die Voraussetzung einer „sozialen und pädagogischen Funktion“ bezieht sich auf das Ergebnis einer Abwägung, die eine besondere Wertigkeit und Bedeutung für die Gesellschaft voraussetzt und inzidenter die Abwehr von schädlichen Faktoren wie etwa des Dopings und, so beim e-Sport (unten Abschn. H.), der auf der Grundlage von zahlreichen sachkundigen Expertisen und Stellungnahmen höchst wahrscheinlichen Gefahr eines Suchtverhaltens erfordert.

Indes sollte auch in den Blick genommen werden, dass der Grundgedanke der Gemeinnützigkeit nicht desavouiert oder gar beschädigt wird. Hüttemann²⁵ weist zutreffend darauf hin, dass die Öffnungsklausel nicht zur einer beliebigen Ausdehnung des Gemeinnützigkeitsrechts, sondern nur zu einer folgerichtigen (vgl. Art. 3 Abs. 1 GG) Übertragung der gesetzlichen Wertungen des § 52 Abs. 1 und 2 AO auf die im Zweckkatalog nicht enthaltenen Zwecke berechtigt.

C. Die Pläne der Großen Koalition

Die Koalitionspartner CDU, CSU und SPD haben im Koalitionsvertrag als Ziel festgelegt, den Kreativ-, Film- und Medienstandort zu stärken und eine Gamesförderung auf international wettbewerbsfähigem Niveau zu installieren²⁶. Im derzeit geltenden Koalitionsvertrag heißt es:

„Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“

Es besteht eine gedankliche Verbindung zu dem folgenden politischen Ziel:

„Wir wollen seitens des Bundes eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele einführen, um den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken. Den Deutschen Computerspielpreis wollen wir unter Beteiligung der Games-Branche weiterentwickeln und stärken.“

Der Koalitionsvertrag ist dahingehend zu verstehen, dass auch e-Sport den Status des gemeinnützigen Sports erhalten soll.

Die Bundesregierung sieht es als notwendig an, die internationale Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Games-Branche als einer „bedeutenden kulturellen Querschnitts-

²⁵ Hüttemann, Gemeinnützigkeits- und Spendenrecht, 4. Aufl. 2018, 3.124, 3.150 ff.

²⁶ Ein neuer Aufbruch für Europa – Eine neue Dynamik für Deutschland – Ein neuer Zusammenhalt für unser Land – Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD, 19. Legislaturperiode, RdNr. 366 und 671 – 674.

branche“²⁷ zu verbessern. Sie beabsichtigt, „eine Förderung zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele einzuführen“, vergleichbar mit Förderinstrumenten anderer europäischer Staaten²⁸. Der Entwicklungsstandort Deutschland soll gestärkt und international wettbewerbsfähig gemacht werden. Der Deutsche Kulturrat²⁹ und die Games-Branche unterstützen diese Entwicklung. Castendiek / Müller-Lietzkow³⁰, die sich umfänglich mit der games-Förderung befassen, haben sich ausführlich mit der Frage „Gehören Computer- und Videospiele zur Kultur?“ und mit der derzeitigen Praxis der „Games-Förderung“ befasst.

Die Bezugnahme auf vergleichbare Länderförderungen, wobei Frankreich ausdrücklich erwähnt wird, führt zur Frage des europäischen Beihilferegimes (Art. 107 f. AEUV; hierzu unten Abschn. G. IV.).

Auf die Kleine Anfrage der Fraktion der FDP³¹ zum Thema „Gamesstandort Deutschland“ hat die Bundesregierung³² am 08.11.2018 geantwortet. Die Fragesteller waren in ihrer Vorbemerkung davon ausgegangen, dass „Games eine der innovativsten kulturellen Ausdrucksformen“ (darstellen) und seit langem als Kulturgut anerkannt sind³³. Auf einem rasant wachsenden (Welt-)Markt sinke der Anteil der von deutschen Unternehmen erzielten Umsätze auf dem heimischen Markt. Den Ankündigungen aus dem Koalitionsvertrag werde bis dato keine Rechnung getragen. Länder wie

²⁷ Antwort der Bundesregierung v. 08.11.2018 auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion, Drucksache 19/5627 S. 2.

²⁸ Antwort der Bundesregierung v. 08.11.2018 auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion, Drucksache 19/5627 S. 2. S. auch BT-Drucks. 19/5810 S. 52 „Computerspielförderung des Bundes“: U.a. mit Blick auf vergleichbare europäische Länderförderungen soll eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele eingeführt werden. Die Computerspielbranche besitze als rein digitale Kreativbranche eine hohe Innovationskraft, von der auch andere Wirtschaftsbereiche profitieren könnten. Im Jahre 2019 solle eine Kulturförderrichtlinie notifiziert werden. Im Jahre 2020 soll die Förderung im Rahmen der Kulturförderung starten.

²⁹ Deutscher Kulturrat, Vorhaben und Ziele des Koalitionsvertrags jetzt zügig umsetzen, Politik & Kultur, Nr. 3/18 – Mai- Juni 2018 S. 25.

³⁰ Castendiek/Müller-Lietzkow, Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland, 2017, S. 19 ff., 148 ff. „Förderungen für digitale Spiele in Deutschland sind in aller Regel projektbezogene, selektiv vergebene, bedingt rückzahlbare Darlehen: Sie werden als sogenannte Projektförderung gewährt, also nicht unternehmensbezogen. In der Regel entscheidet ein Gremium von Experten, welches Projekt in welcher Höhe gefördert wird. Die Games-Förderung der Länder wird als erfolgsbedingt rückzahlbares Darlehen und nicht als Zuschuss gewährt. . . . Nach unseren Recherchen liegt die Rückzahlungsquote bei einem Wert von ca. 1 %.“

³¹ BT-Drucks. 19/5096.

³² BT-Drucks. 19/5627.

³³ www.kulturrat.de/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/.

Kanada, Frankreich oder Großbritannien hätten verschiedene Fördersysteme etabliert, um den Standort zu sichern. Die Bundesregierung beabsichtigt, nach dem Vorbild anderer europäischer Staaten „eine Förderung zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele einzuführen“. Es handele sich „um eine bedeutende kulturelle Querschnittsbranche“. Traditionelle kulturelle Ausdruckformen wie Handlung, Musik und visuelle Ästhetik würden zu einer eigenen kulturellen Form zusammengeführt. Die Ausgestaltung einer künftigen Games-Förderung befinde sich aktuell in der Konzeptionsphase. Das BMVI werde, gestützt u.a. auf seine Branchenexpertise aus der Verleihung des Deutschen Computerspielpreis, ein Programm zur Förderung hochwertiger Computerspiele aus Deutschland entwerfen. Die Bundesregierung wolle Spielerinnen und Spielern sowie Eltern Orientierung auf einem Markt geben, der sich durch seine Vielfalt auszeichnet.

Die Bundesregierung definiert weder die Bezeichnung von Sportarten noch deren Abgrenzung zu anderen Begriffen. Sie orientiert sich am Begriffsverständnis der organisierten Sportverbände³⁴. „Hier ist vor einer Bewertung die weitere Entwicklung innerhalb des organisierten Sports abzuwarten.“

Die Bundesregierung hat darauf hingewiesen³⁵, dass der DOSB den Sportvereinen bereits empfiehlt zu prüfen, ob die Gründung von e-Sport-Abteilungen eine sinnvolle Ergänzung ihrer Vereinsarbeit darstellt. Insofern wird sich die Bewertung der Bundesregierung zu den im Zusammenhang mit e-Sports stehenden Chancen und Herausforderungen von Vereinen im Breitensport an diesen Prozess anschließen, sobald der Bundesregierung belastbare Ergebnisse und Informationen hierzu vorliegen.

Die Redebeiträge in der Bundestagsdebatte v.08.11.2018 (s. nachfolgend Abschn. D. I.) erwecken den Anschein, als könne die Nobilitierung des Videospiele als gemeinnützig die deutsche Spieleindustrie fördern. Dies ist fragwürdig, weil der Kollateralnutzen für die ausländische Spieleindustrie wegen ihres wesentlich höheren Marktanteils um ein Vielfaches höher ist³⁶.

³⁴ Antwort der Bundesregierung v. 29.08.2018 19/4060 S. 2

³⁵ Antwort der Bundesregierung v. 29.08.2018 auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion „Anerkennung des eSports als Sport“, BReg 19/4060 S. 9.

³⁶ Lt. GAME beträgt im Inland der Marktanteil deutscher Spiele kaum mehr als 5 bis 6 Prozent, auf dem Weltmarkt liege der Anteil bei unter 1 Prozent. <https://www.gameswirtschaft.de/politik/game-bundesverband-games-foerderung/>.

D. Die aktuelle Diskussion

I. Schlaglichter aus der parlamentarischen Debatte

Die FDP-Fraktion hat sich einer Kleinen Anfrage³⁷ mit der „Anerkennung des e-Sports als Sport“ befasset. Die FDP-Fraktion legt die wachsende wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung und die Professionalisierung des e-Sports dar. Für die weitere positive Entwicklung des e-Sports in Deutschland seien gesetzgeberische und sportpolitische Entscheidungen nötig. Die Bundesregierung hat hierauf am 20.08.2018 geantwortet³⁸.

Der Deutsche Bundestag hat am 08.11.2018 über den Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN „Die Entwicklung des e-Sports fördern und gestalten“ v. 07.11.2018³⁹ diskutiert. „Kern des Antrags“ war die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für e-Sport-Vereine⁴⁰ und die Gleichstellung des e-Sports mit dem traditionellen Sport. Der Antrag wurde u.a. wie folgt begründet:

„Auf diesem Wege sollen die Gemeinwohlorientierung befördert, die vielfältigen Chancen des e-Sports, vor allem für unter Mitgliederschwund leidende Sportvereine stärker nutzbar gemacht und einer Tendenz der zunehmenden Kommerzialisierung, vor allem im professionellen Bereich, entgegengewirkt werden.“

Bei den Bundesländern soll, so der Antrag, auf eine Reform des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags hingewirkt werden. Das Jugendschutzgesetz soll modernisiert werden, um einen effektiven und konsistenten Jugendschutz auch im Bereich e-Sport zu gewährleisten. Die Bundesregierung sollte u.a. aufgefordert werden,

„die finanzielle Absicherung von Beratungsangeboten für Betroffene von „Gaming Disorder“ sowie deren Angehörigen insbesondere im Fall von betroffenen Kindern und Jugendlichen sicherzustellen, sowie die Beratung insgesamt auszuweiten und niedrigschwellige Angebote wie Online-Beratung oder Selbsttests zu entwickeln“.

In der parlamentarischen Debatte, in der die Redner aller Fraktionen des Bundestages, die allesamt Wohlwollen für den e-sport äußerten, sind die positiven Aspekte einer Entwicklung hin zur Anerkennung des e-Sports umfassend dargestellt worden. Dem e-Sport sollen „Perspektiven eröffnet“ werden. Dies sind die wesentlichen Argumente:

- „Games und E-Sport-Wettbewerbe begeistern.“ (Antrag CDU/FDP NRW).
- e-Sport ist ein weltweites Phänomen, das mittlerweile Millionen von Menschen begeistert (Monika Lazar, (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN). E-Sport „ist ein

³⁷ BT-Drucks. 19/3768.

³⁸ Antwort der Bundesregierung v. 20.09.2018 auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion BT-Drucks. 19/3768 „Anerkennung des eSports als Sport“, BT-Drucks. 19/4060.

³⁹ BT-Drucksache 19/5545.

⁴⁰ Monika Lazar, Deutscher Bundestag – 19. Wahlperiode – 61. Sitzung, den 08.11.2018, Plenarprotokoll 19/61 S. 6995 (A).

Megatrend in unserer Gesellschaft“⁴¹. Es ist Aufgabe der Politik, „sich mit so einem gesellschaftlichen Massenphänomen auseinanderzusetzen und zu überlegen, welches die richtigen Rahmenbedingungen für so ein Massenphänomen sind“ (Johannes Steiniger, CDU; Joana Cotar, AfD⁴²).

- Das Vereinsleben soll gefördert werden. „Auf diesem Wege sollen die Gemeinwohlorientierung befördert, die vielfältigen Chancen des e-Sports, vor allem für unter Mitgliederschwund leidende Sportvereine stärker nutzbar gemacht und einer Tendenz der zunehmenden Kommerzialisierung, vor allem im professionellen Bereich, entgegengewirkt werden“⁴³.
- „Wir wollen doch, dass die Kinder und Jugendlichen in Deutschland in unsere Vereine kommen.“ „In unseren Vereinen werden ja die Werte des Sports vorgelebt: Respekt, Fairness, Gemeinschaftssinn“ (Johannes Steiniger)⁴⁴ „Insbesondere an dieser Basis soll das Vereinsleben gefördert werden.“⁴⁵
- Vereine bieten eine soziale Struktur mit einem regelmäßigen Training⁴⁶.
- Der e-Sport schult wichtige Fähigkeiten, „die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind“. „Auch soziale Dimensionen spielen eine zentrale Rolle“, Kontakte zu anderen Spielern, Teamgeist, gegenseitiger Respekt, taktisches und strategisches Handeln, Disziplin, der Umgang mit Sieg und Niederlage.“ Hierfür braucht es geregelte Strukturen⁴⁷ und „Begleitung durch verantwortungsvolle Vereinsmitglieder“⁴⁸.
- Klassische Sportvereine können durch e-Sport neue Mitglieder gewinnen⁴⁹.
- Computerspiele gelten allgemein als Teil der Jugendkultur⁵⁰. „Jugend- und Sportkultur ändern sich, und heute gehören Video- und Computerspiele für sehr viele Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene zum Alltag“.⁵¹

⁴¹ Johannes Steiniger S. 6996 (B), Detlev Pilger (SPD) S. 6998 (B): „Gamer. Nochmals 10 Millionen Menschen interessieren sich extrem dafür.“

⁴² Joana Cotar (Fn. 40) S. 6997 (B): „Über 320 Millionen Zuschauer fiebern oft regelmäßig mit ihren Teams mit. Für das Jahr 2021 werden über 550 Millionen Zuschauer prognostiziert. Der Gesamtumsatz mit eSport wird in zwei Jahren rund 1,4 Milliarden Euro betragen, ein rasant steigender Markt.“

⁴³ Antrag BT-Drucks. 19/5545.

⁴⁴ Johannes Steiniger (Fn. 40) S. 6996 (C).

⁴⁵ Antrag BT-Drucksache 19/5545 S. 1.

⁴⁶ Monika Lazar (Fn. 40) S. 6995 (C).

⁴⁷ Joana Cotar (Fn. 40) S. 6997 (C).

⁴⁸ Detlev Pilger (Fn. 34) S. 6998 (B).

⁴⁹ Monika Lazar (Fn. 40) S. 6995 (B); Sakia Eskens (Fn. 40) S. 7043 (A).

⁵⁰ S. auch DOSB (Fn. Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“: „Eine Chance von eGaming ist die grundsätzliche Anschlussfähigkeit an aktuelle jugendkulturelle Trends“. S. auch Linda Breitlauch, Professorin für Games Design

- „Games stellen eine der innovativsten kulturellen Ausdrucksformen dar und sind als Kulturgut seit langem anerkannt“ (FDP-Fraktion⁵²). Die Anfrage verweist auf eine Stellungnahme des Deutschen Kulturrats⁵³.
- „Gaming und e-Sport sind Kulturgut, Bildungswerkzeug und Innovationstreiber. Wenn wir im e-Sport und der Anerkennung als Sport vorangehen, setzen wir ein gutes Zeichen für die gesamte Game-Industrie und unseren Standort Deutschland.“⁵⁴
- „Computer- und Videospiele sind längst Teil einer modernen Kultur geworden. Für viele Menschen sind sie zu einer Ausdrucksform in unserer Gesellschaft geworden.“⁵⁵
- „Deutschland muss ein internationaler Standort für e-Sport werden.“⁵⁶
- „Derzeit erleben wir eine Professionalisierung des e-Sports und seiner Strukturen.“⁵⁷
- Menschen mit und ohne Behinderung können hier vergleichsweise einfach an den Wettkämpfen teilnehmen, wenn die Barrierefreiheit gegeben ist⁵⁸.
- DOSB und ESDS können wechselseitig durchaus voneinander profitieren⁵⁹.
- Die Games-Industrie ist für die Koalition bzw. für die Regierung wichtig. Deswegen hat der Haushaltsausschuss 50 Millionen Euro für die Förderung der

an der Hochschule Trier, Der kulturelle Ausdruck einer jungen Generation – Die Zukunft der Computerspielpolitik, Politik & Kultur Nr. 3/18 – Mai – Juni 2018, S.32. „Die Einzigartigkeit der Kunstform Computerspiele zeigt sich genau dann, wenn in dem Spiel ‚This war of Mine – welches das menschliche Leiden in Kriegsgebieten zum Thema hat – ein Gewinnen letztlich nicht möglich ist, dann vermittelt das Spiel die Botschaft, dass es im Krieg nur Verlierer gibt.“

- ⁵¹ Monika Lazar, (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN; s. auch Detlev Pilger, (SPD) S. 6998 C: „Ein Teil einer neuen Jugendkultur“ darf nicht abgehängt werden.
- ⁵² Kleine Anfrage v. 08.1.2018 BT-Drucks 19/5627.
- ⁵³ Pressemitteilung v. 04.09.2017 <https://www.kulturrat.de/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/>: „Seit mehr als zehn Jahren sind Computerspiele für den Deutschen Kulturrat vor allem eines: Kulturgut – und somit Teil des Kulturbereiches.“ Der Deutsche Kulturrat hat mit Unterstützung des Computerspielmuseums den Schwerpunkt „Zocken, daddeln, gamen: Kulturgut Computerspiele“ in der Ausgabe 5/17 (Sept./Okt.) seiner Zeitung „Politik und Kultur“ veröffentlicht. In der Ausgabe 3/18 wurde ein weiteres Mal ein Schwerpunkt gesetzt unter der Überschrift „Netzkultur“.
- ⁵⁴ Britta Dassler, FDP, (Fn. 40) S. 6999 (C).
- ⁵⁵ Kai Whittaker, CDU/CSU (Fn. 40) S. 7041.
- ⁵⁶ Kai Whittaker (Fn. 40).
- ⁵⁷ Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN v. 07.11.2018 BT-Drucks. 19/5545.
- ⁵⁸ Monika Lazar (Fn. 40) S. 6995 (B).
- ⁵⁹ Monika Lazar (Fn. 40) S. 6995 (B).

Games-Industrie freigemacht⁶⁰. „Das ist ein gutes Zeichen für die Games-Industrie in Deutschland“ (Johannes Steiniger, CDU).

- „Es geht dabei auch und vor allem um den verantwortlichen Umgang mit der digitalen Welt (Joana Cotar, AfD).
- „Beim Thema e-Sport sollte die Gemeinnützigkeit und nicht das Profitdenken im Vordergrund stehen; denn e-Sport ist vor allem auch Jugendarbeit.“⁶¹ Ein e-Sport-Verein in Leipzig ist als gemeinnützig anerkannt worden wegen Förderung der Jugendhilfe⁶².
- „Es geht um Teamgeist. Es muss eine Strategie entwickelt werden. Deswegen kann man, wenn man sich das genau anschaut, schon sagen: e-Sport ist Sport.“⁶³
- „Ein Verein kann diese Werte des Sportes am besten vermitteln und auch den klassischen mit dem e-Sport zusammenbringen. (Joana Cotar, AfD). Wir wollen doch, dass die Kinder und Jugendlichen in Deutschland in unsere Vereine kommen.“⁶⁴
- „Und wenn Bridgeturniere Sport sind, warum dann nicht auch League of Legends oder Dota 2?“ (Joana Cotar, AfD)⁶⁵.

Hierzu wird später ausgeführt werden, dass der BFH und der EuGH Turnierbridge nicht als „Sport“ anerkannt hat. Der BFH hat die Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO angewendet.

Es wurde argumentiert: Vor dieser Entwicklung können Politik und Sport entweder die Augen verschließen, „oder wir nehmen die Entwicklung als Realität an und versuchen, die positiven Aspekte zu fördern“⁶⁶. Die Redner der Bundestagsdebatte vom 08.11.2018 haben überwiegend bedauert, dass sich der DOSB zurückhaltend zum e-Sport geäußert hat⁶⁷. Der DOSB habe „eine Chance verpasst, einen gesunden Einfluss auf diese Entwicklung zu nehmen“. Es bestand Einigkeit darüber, dass über die Frage, ob e-Sport Sport ist oder nicht, nicht die Politik allein zu entscheiden hat⁶⁸.

⁶⁰ Johannes Steiniger (Fn. 35) S. 6995 (D).

⁶¹ Jona Cotar (Fn. 40) S. 6997 (C).

⁶² S. auch Pusch, npoR 2019, 52.

⁶³ Johannes Steiniger (Fn. 40) S. 6996 (C).

⁶⁴ Johannes Steiniger (Fn. 40) S. 6996 (C).

⁶⁵ Joana Cotar (Fn. 40) S. 7998 (A).

⁶⁶ Monika Lazar (Fn. 40) S. 6995 (B).

⁶⁷ Monika Lazar (Fn. 40) S. 6995 (C).

⁶⁸ Antrag BT-Drucksache 19/5545 S. 4; Monika Lazar (Fn. 40) S. 6995 (C); Johannes Steiniger S. 6996 (B), (C): „Deswegen haben wir von Anfang an klargestellt, dass die Anerkennung einer Sportart – Stichwort „Autonomie des Sports“ – und auch die Debatte dem Deutschen Olympischen Sportbund obliegen.“

Eher als Nebenthema werden die Stichworte „Suchtgefahr“ und „Inhalte der Spiele“ erwähnt, aber zumeist nicht inhaltlich diskutiert⁶⁹. Es wurde argumentiert: Vereine bieten eine soziale Struktur mit einem regelmäßigen Training. „Und wenn wir medienkompetente Trainerinnen und Trainer ausbilden, dann sind auch Kinder und Jugendliche gut in e-Sport-Vereinen aufgehoben.“⁷⁰. Alle Spiele sollen durch die USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, eine Altersfreigabe erhalten⁷¹. Im Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN v. 07.11.2018⁷² heißt es: „Mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit des e-Sports müssen gleichzeitig auch dessen Risiken adressiert werden und Maßnahmen u. a. bezüglich Suchtgefahr, Prävention und Gesundheitsförderung oder Geschlechtergerechtigkeit im e-Sport gefördert werden.“ Die Politik muss dementsprechend geeignete Präventionsmaßnahmen und Beratungsstellen fördern. Die Bundesregierung sollte u.a. aufgefordert werden,

„die finanzielle Absicherung von Beratungsangeboten für Betroffene von „Gaming Disorder“ sowie deren Angehörigen insbesondere im Fall von betroffenen Kindern und Jugendlichen sicherzustellen, sowie die Beratung insgesamt auszuweiten und niedrigschwellige Angebote wie Online-Beratung oder Selbsttests zu entwickeln“.

In ihrer Antwort auf eine Kleine Anfrage der FDP-Fraktion „Games-Standort Deutschland“⁷³ hat die Bundesregierung ausgeführt: Die derzeit bekannten Daten und Studien zeigen, dass eine Verbesserung der Rahmenbedingungen wie von der Bundesregierung angestrebt und im Koalitionsvertrag vorgeschlagen, notwendig ist, um die internationale Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Games-Branche zu verbessern. Bei dieser Branche handele es sich um „eine bedeutende kulturelle Querschnittsbranche“. Die Ausgestaltung einer künftigen Games-Förderung befindet sich aktuell in der Konzeptionsphase. Eine finanzielle Förderung steht unter dem Vorbehalt der Bereitstellung entsprechender Mittel im Haushalt. Die von der deutschen Games-Branche vorgelegten Vorschläge seien eine gute Diskussionsgrundlage für die Konzeption der Computerspieleförderung des Bundes. Die Bundesregierung stehe im Austausch mit den entsprechenden Verbänden und Fachexperten. Die Maßnahmen des Bundes würden in enger Abstimmung mit den Bundesländern konzipiert.

In ihrer Antwort v. 30.11.2018⁷⁴ auf die Kleine Anfrage der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN⁷⁵ „Digitalgremien der Bundesregierung“ hat die Bundesregierung geantwortet, dass innerhalb der Bundesregierung konkrete Arbeiten an einer Strategie für den e-Sport noch nicht begonnen haben.

⁶⁹ Monika Lazar (Fn. 2) S. 6995 (B C); Joana Cotar (AfD) (Fn. 40) S. 6997 (D).

⁷⁰ Monika Lazar (Fn. 2) S. 6995 (C).

⁷¹ Johannes Steiniger (Fn. 40) S. 6997 (A).

⁷² BT-Drucksache 19/5545 S. 2, 5.

⁷³ BT-Drucks. v. 08.11.2018 19/5627.

⁷⁴ BT-Drucks. 19/6227.

⁷⁵ BT-Drucks. 19/5707

Der von der Fraktion BÜNDNIS 90/ DIE GRÜNEN für das Haushaltsgesetz 2019 eingebrachte Aufstockungsantrag um 200.000 €, mit dem e-Sport als neuer Forschungsschwerpunkt aufgenommen werden sollte, ist vom Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages abgelehnt worden⁷⁶.

In einer Kleinen Anfrage v. 04.12.2018⁷⁷ hat die FDP-Fraktion die Frage gestellt: „Welche Maßnahmen sollen auf regulatorischer Ebene im Bereich e-Sports/Online-Gaming speziell bei der Zielgruppe Kinder und Jugendliche getroffen werden?“ Die Bundesregierung⁷⁸ hat darauf unter dem 19.12.2018 geantwortet: Sie beabsichtige, das Jugendmedienschutzgesetz in der 19. Legislaturperiode zu beschließen. Derzeit werden intensive Gespräche mit allen relevanten Akteuren geführt und entsprechende Entwürfe vorbereitet. Zu Einzelheiten eines noch in der Erarbeitung befindlichen Gesetzes nimmt die Bundesregierung nicht Stellung.

Die Abg. Britta Katharina Dassler (FDP) hat die Bundesregierung angefragt, ob diese noch plane, „e-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht an[zu]erkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive [zu] unterstützen“. Hierauf hat der Staatssekretär Dr. Kerber am 04.03.2019 geantwortet⁷⁹:

„Die Anerkennung als Sportart obliegt allein dem organisierten Sport, welcher autonom entscheidet. Eine olympische Perspektive hat der E-Sport in Deutschland nur bei einer Anerkennung als Sportart vom DOSB. International ist eine olympische Perspektive vor allem vom Internationalen Olympischen Komitee abhängig.

Die Bundesregierung erkennt die wirtschaftlichen und soziokulturellen Potentiale des E-Sports und fördert ihre Entwicklung.“

Unter dem 18.03.2019 hat die Bundesregierung⁸⁰ auf eine Kleine Anfrage der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN zum Thema „Umsetzungsstrategie zur Gestaltung des digitalen Wandels“ auf die Frage, warum das Vorhaben nicht mehr auftaucht, E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen, geantwortet: Sie stehe weiterhin zu dem zeitgemäßen Ansatz, nicht eine abschließende und statische Sammlung von Einzelvorhaben zu präsentieren, sondern ein lebendes, umsetzungsorientiertes Dokument, das kontinuierlich weiterentwickelt wird.

„Zum Thema E-Sport ist die Bundesregierung im Dialog mit Vertretern vom e-Sport-Bund Deutschland, weiteren Interessengruppen sowie Expertinnen und Experten aus u. a. der Sportwissenschaft, um sich ein umfassendes Bild zu erarbeiten.“

⁷⁶ Bericht des Haushaltsausschusses (8. Ausschuss)BT-Drucks. 19/4626 S. 59.

⁷⁷ BT-Drucks. 19/6256 S. 2.

⁷⁸ BT-Drucks. 19/6636.

⁷⁹ Schriftliche Fragen mit den in der Woche v. 04.03.2019 eingegangenen Antworten der Bundesregierung, BT-Drucks. 19/8180 S. 8.

⁸⁰ BT-Drucks. 19/8485.

In Hessen hat die Landesregierung auf eine Kleine Anfrage „betr. Förderung der Gamesbranche“⁸¹ geantwortet: Im Haushalt 2018 sind zusätzliche Mittel in Höhe von 200.000 € eingeplant, die zur Förderung der Computerspielbranche vorgesehen sind. Der Schwerpunkt der Förderung soll auf "Serious Games" liegen, eine explizite Beschränkung ist nicht vorgesehen.

In der Bremer Bürgerschaft hat der Senat am 06.03.2018 eine Kleine Anfrage zum Thema „Glücksspiel im Videospiel – Wie suchtgefährdend sind Loot Boxes?“ beantwortet. Der Senat weist darauf hin, dass die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) als zuständiges Organ der Medienaufsicht im Rundfunk und in den Telemedien im Dezember 2017 eine wissenschaftliche Expertise zu direkten Kaufappellen in Apps und anderen Social Media Anwendungen in Auftrag gegeben hat.

II. Anhörung im Sportausschuss des Deutschen Bundestages am 20.02.2019

Nachfolgend können nur einige Bruchstücke der Diskussion wiedergegeben werden, die unter dem Gesichtspunkt ausgewählt werden, ob über das bisher in der parlamentarischen Diskussion hinaus Gesagte richtungsweisende Impulse gesetzt worden sind.

Der Abg. Steiniger (CDU) hat bestätigt, dass das Thema „Anerkennung des e-Sport als Sportart“ der Autonomie des Sports unterliegt (Wortprotokoll S. 19). Der Abg. Frank Steffel (CDU/CSU) fand die Ausführungen von Frau Prof. Borggreffe „sehr erhellend“ und betonte, dass „wir alle an diesem Teil des Koalitionsvertrages nicht beteiligt waren und ihn dann nur noch abstimmen konnten . . . “ (Wortprotokoll S. 20). Der Abg. Detlef Pilger (SPD) hat u.a. die negativen Folgen des Computerspielens auf die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen angesprochen und gefragt, ob die e-Sport-Branche etwas unternimmt, um hier gegenzusteuern (Wortprotokoll S. 26). Und: „Es ist für den Sport, glaube ich, unendlich schwierig, Spiele als Sport zu legitimieren, die das virtuelle Zerstören, Erobern und Töten als Inhalt haben.“

Hans Jagnow hat die „rechtliche Gleichstellung des e-Sports mit dem traditionellen Sport“ gefordert (Wortprotokoll S. 21). E-Sport sei eine „eine gesellschaftliche Bewegung . . . , die sich als Sportbewegung definiert“. Er hat es abgelehnt, „mit den Publishern oder den Spielentwicklern in Dialog zu gehen und zu sagen, ihr müsst eure Spiele anders gestalten, sondern wir nehmen das so, wie es kommt. Es gibt die gesetzlichen Regelungen der USK, es gibt die gesetzlichen Regelungen im Strafrecht, welche Inhalte erlaubt sind oder nicht. Das ist die Regulierung, die da ist, und die halten wir für ausreichend“ (Wortprotokoll S. 27). Der Abg. Dr. André Hahn (DIE LINKE) hat sich an die Vertreter der games-Szene gewandt: „Ich habe eine klare Frage gestellt. Sind Sie bereit auf Spiele zu verzichten, generell bei allen Wettkämpfen, wo auf Menschen

⁸¹ LT-Drucks: 19/557.

oder menschenähnliche Figuren virtuell gezielt und auch geschossen wird?“ (Wortprotokoll S. 31).

Der Abg. Detlef Pilger (SPD), sportpolitischer Sprecher der SPD-Fraktion, vertrat die Auffassung, e-Sport sei kein Sport. Im Portal www.gameswirtschaft.de wurde unter dem 06.03.2019 auf ein Statement des SPD-Politikers Jens Zimmermann, digitalpolitischer Sprecher der SPD, hingewiesen, die Ergebnisse der Anhörung hätten zu keiner Neubewertung der Position der SPD geführt. Der SPD-Generalsekretär Klingbeil habe gefordert, Innenminister Seehofer müsse die Förderung des e-Sports zur Chefsache erklären. Der FDP-Abgeordnete Manuel Höferlin habe einen „Parlamentskreis e-Sport und Gaming“ initiiert. ESBD-Präsident Hans Jagnow habe „eine zeitnahe Gesetzesinitiative zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit für ehrenamtliche Tätigkeit im e-Sport“ gefordert. Als „größtenteils enttäuschend“ bilanzierte der Industrieverband Game den Verlauf der Bundestagsanhörung, weil selbst Politiker der CDU/CSU und der SPD hinter die Ziele des Koalitionsvertrages zurückgefallen seien. Im Portal www.gameswirtschaft.de heißt es weiter:

„Geschäftsführer Felix Falk fordert insbesondere von den e-Sport-Befürwortern innerhalb der Regierungsparteien, sich wieder stärker in der Debatte zu engagieren – und warnt die Politik davor, eine „große gesellschaftspolitische Chance zu verpassen.

Forderungen nach einem Ausschluss von ‚Gewaltspielen‘, wie sie Groko-Sportpolitiker ins Spiel gebracht hatten, erteilt Falk eine Absage: Die Einheit des digitalen Sports sei „keine Verhandlungsmasse“. Der Lobbyverband pocht ebenso wie der e-Sport-Bund ESBD auf die zeitnahe Umsetzung der Koalitionsvereinbarung.“

Nach Auffassung des Abg. Pilger genügt e-Sport „bis auf wenige Ausnahmen nicht den Ansprüchen einer Sportart“. Die Förderung von Gewaltspielen lehnt die SPD „aus sportlichen Gründen“ grundsätzlich ab. Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit soll nur für Sportspiele und jene Titel gelten, welche die „sportprägenden Werte von Fairplay, Toleranz und Miteinander“ nicht gefährden. Die von der SPD-Fraktion versandte Pressemitteilung⁸² trägt die Überschrift: „e-Sport ist nicht gleich Sport“:

„In der heutigen Anhörung des Sportausschusses sind die Dynamiken und Entwicklungen des e-Sports in Deutschland deutlich geworden. Dazu gehört auch die Erkenntnis, dass e-Sport bis auf wenige Ausnahmen nicht den Ansprüchen einer Sportart genügt.“

⁸² <https://www.spdfraktion.de/presse/pressemitteilungen/esport-nicht-gleich-sport>.

III. Zur Diskussion in den Bundesländern

Der e-Sport war Gegenstand von Anfragen im Abgeordnetenhaus von Berlin und in den Landtagen von Schleswig-Holstein⁸³, Rheinland-Pfalz⁸⁴ und Nordrhein-Westfalen⁸⁵. Das Ministerium für Inneres des Landes Schleswig-Holstein hat mit Schreiben v. 27.09.2018 dem Innen- und Rechtsausschuss des Landtags mitgeteilt, der DOBS werde mit seinen – seinerzeit zu erwartenden – Beschlüssen „eine grundlegende Weichenstellung“ bewirken.

Am 31.05.2016 hat die Fraktion der Piraten im Landtag NRW einen Antrag eingebracht „Förderung des digitalen Breiten- und Profisports: e-Sport verdient Anerkennung und Wertschätzung“⁸⁶. Am 20.06.2018 hat die Landesregierung NRW eine Kleine Anfrage der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN zum „ersten Games-Gipfel des Ministerpräsidenten“ beantwortet⁸⁷. Sie hat ihr politisches Ziel bekundet, die Rahmenbedingungen für die Games- Branche spürbar zu verbessern. In einem ersten Schritt werde die Förderung für Computer – und Videospiele bei der Film- und Medienstiftung NRW im Rahmen des Programms „Digitale Inhalte“ in diesem Jahr (Anm. d. Verf.: im Jahre 2018) von 1 Million Euro auf 1,5 Millionen Euro erhöht. Ziel des ersten Games-Gipfels war es, einen strukturierten Dialog zwischen der Games-Branche und der Landesregierung zu initialisieren.

⁸³ Antrag der Fraktionen von CDU, Bündnis 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des SSW v. 22.08.2018 Drucksache 19/896 „e-Sport auch in Schleswig-Holstein fördern“.

⁸⁴ Kleine Anfrage der Abgeordneten Daniel Köbler und Pia Schellhammer (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN) v. 06.07.2017 LT-Drucksache 17/3512 (1 S.); Antwort des Ministeriums des Innern und für Sport v. 21.07.2017 LT-Drucksache 17/3616. Die Antwort verweist auf die durch Art. 9 GG gewährleistete Verbandsautonomie. Die verbandsmäßige Anerkennung einer Sportart finde ihre Grundlage in § 3 der Aufnahmeordnung des DOSB. Nach Auskunft des Landessportbundes Rheinland-Pfalz wurde die Ablehnung der Anerkennung des e-Sports damit begründet, dass die oben bezeichneten eigenmotorischen Aktivitäten nicht gegeben seien. Im Übrigen fehle es solchen Antragstellern an der satzungsgemäß erforderlichen Gemeinnützigkeit. E-Sport-Veranstaltungen würden derzeit ausschließlich auf kommerzieller Ebene organisiert. Eine Förderung nach § 16 Sportförderungsgesetz sei möglich nur gegenüber dem Landessportbund Rheinland-Pfalz und seinen angeschlossenen Organisationen, die gemeinnützig sein müssen.

⁸⁵ Kleine Anfrage 128 des Abgeordneten Matthi Bolte-Richter BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN „Wie sichert die schwarz-gelbe Landesregierung den Games-Standort NRW? V. 21.07.2017, LT-Drucks. 17/216; Anfrage Drucksache 17/3578 11.09.2018; Beratung (öffentlich) im Landtag Plenarprotokoll 17/34 19.09.2018 S. 142.

⁸⁶ LT-Drucks. 16/12104 v. 31.05.2016.

⁸⁷ LT-Drucks. 17/2887.

In der Hamburger Bürgerschaft hat die FDP-Fraktion⁸⁸ mit Antrag v. 16.11.2016 den Senat ersucht, sich auf Bundesebene für eine Änderung des Anwendungserlasses zur Abgabenordnung und/oder der Abgabenordnung einzusetzen. Der Sportausschuss der Bürgerschaft hat unter dem 12.02.2018 nach Durchführung einer Anhörung einen umfangreichen „Bericht über die Selbstbefassung e-Sport“ erstellt⁸⁹. Ich halte den Bericht, der sich auch mit dem Jugendschutz, der Suchtproblematik und der Perspektive von Eltern befasst, für ausgewogen. Der Bericht äußert sich unter Anerkennung des e-Sport als Sport zurückhaltend. Nicht außer Acht bleiben dürfe der kommerzielle Aspekt versus Gemeinnützigkeit. Sportpolitik dürfe letztlich aber nicht den Anspruch haben, diese Fragen zu entscheiden. Es falle dem organisierten Sport selbst zu, hier Orientierung und Klarheit zu schaffen. Es gebe eine relativ hohe und steigende Anzahl von Menschen, die eine Störung aufweisen, die in den letzten Jahren auf derzeit 8 Prozent aller Jugendlichen angewachsen sei. In dem Sektor gebe es also ein Gefahrenpotenzial. Auf der präventiven Ebene könne nur versucht werden, über Medienkompetenzschulungen oder Schulprogramme einzuwirken und an die Zielgruppen der Jugendlichen und ihrer Eltern heranzukommen.

Gleichfalls in der Hamburger Bürgerschaft hat der Senat auf eine Kleine Anfrage des Abg. Peter Lorkowski (AfD) v.11.03.19 zum Thema „Sport, Spiel oder Kommerz – Die Zukunft von e-Sport in Hamburg“ unter Bezugnahme auf die Drucksachen 21/12627 und 21/11973 geantwortet:

„Nach Angaben des Präsidenten des ESD – e-Sport-Bund Deutschland e.V. (ESBD), Hans Jagnow, übernehme e-Sport die gleichen gesellschaftlichen Aufgaben wie der traditionelle Sport. Die sportliche Leistung von E-Sportlern bestehe darin, dass sie die Eingabegeräte richtig bedienen sowie das Spiel taktisch durchschauen und gleichzeitig schnell reagieren müssen. Außerdem würden Werte wie Toleranz und Fairness vermittelt. . . .

Zum E-Sport-Turnier „ESL One 2018“ strömten im Oktober vergangenen Jahres circa 20 000 Menschen in die Barclaycard Arena, es ging um Preisgelder von 300 000 US-Dollar.

Die Überlegungen, ob dem e-Sport die gleiche gesellschaftliche Bedeutung wie den traditionellen Sportarten beizumessen sei, seien noch nicht abgeschlossen. Es gebe 5 Mitgliedsvereine und -verbände des Hamburger Sportbundes, die Angebote und Veranstaltungen im e-Sports-Bereich machen.

Im Sächsischen Landtag hat die Fraktion DIE LINKE⁹⁰ am 31.08.2017 eine Anfrage gestellt zum Thema „e-Sport-Förderung im Freistaat Sachsen“. Das Staatsministerium des Inneren hat unter dem 28.09.2017 geantwortet: Die Anerkennung des e-Sports als Sportart ist eine gesellschaftlich und wissenschaftlich offene Frage. Der Landessportbund Sachsen e.V. unternimmt derzeit keine Maßnahmen, um die Anerken-

⁸⁸ Antrag v. 16.11.2016 Abgeordnetenhaus Drucksache 21/6736.

⁸⁹ Drucks. 21/11973.

⁹⁰ Sächsischer Landtag Drucksache 6/10579.

nung und Förderung des e-Sports im Breiten- und Profibereich voranzutreiben. Das Vorantreiben der Anerkennung und Förderung von Profibereichen im Sport obliegt dem LSBS nicht. Der Verein Leipzig e-Sports e.V. verfolgt ausweislich seiner Satzung „gemeinnützige Interessen“. Der Verein ist kein Mitgliedsverein des LSBS. Das Ministerium verweist im Übrigen auf die Gutachten der Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages und des Abgeordnetenhauses von Berlin.

Im Landtag von Brandenburg hat die Landesregierung auf eine Kleine Anfrage zum Thema „Glücksspielelemente in Computerspielen“ geantwortet⁹¹. Die Landesregierung setzt sich für einen zeitgemäßen Jugend- und Verbraucherschutz ein, der insbesondere das Thema Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen sowie Suchtprävention zum Inhalt hat. Die Landesregierung weist darauf hin, dass im Jahre 2016 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) im vergangenen Jahr ein neuer Fachbereich „Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, Prävention, Öffentlichkeitsarbeit“ eingerichtet worden ist.

Im Landtag von Sachsen-Anhalt haben die Fraktionen CDU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN den Antrag v. 14.06.2018 eingebracht „Wandel im Sport fördern - e-Sports-Strukturen stärken“⁹². Die Landesregierung sollte beauftragt werden, sich auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 AO einzusetzen und e-Sport in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern. Die Landesregierung solle gebeten werden, den Dialog zwischen e-Sport und traditionellem Sport zu unterstützen und zu begleiten, dabei solle auch die Anerkennung von e-Sport als förderungsfähigen Sport i. S. d. § 2 Nr. 1 der Satzung des Landessportbundes - unter Wahrung der Autonomie des Sports - geprüft werden. Unter dem 08.11.2018 hat die Landesregierung auf die Kleine Anfrage des Abg. Striegel (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN) geantwortet⁹³:

„In Anerkennung der Autonomie des organisierten Sports werden die Positionierung des DOSB und der Umgang des LSB mit e-Sport respektiert. Sollten sich hier infolge des gesellschaftlichen Diskurses Veränderungen in der Auffassung und Bewertung ergeben, wird dies in der Fördersystematik des Landes beachtet werden. Die Verzahnung zwischen traditionellem Sport und e-Sport ist in erster Linie aus den jeweiligen Vereinen heraus selbst zu organisieren. Die Landesregierung hält sich hier aufgrund der Subsidiarität staatlichen Handelns im organisierten Sport zurück.“

Im Abgeordnetenhaus Berlin hat die Piraten-Fraktion am 10.05.2016 einen Antrag „Anerkennung von e-Sport – Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene“ eingebracht⁹⁴.

In der Sitzung des Schleswig-Holsteinischen Landtags v. 12.12. 2018 ist das Thema „e-Sport eher beiläufig angesprochen worden. Der Abg. Harms (SSW) sagte unter dem

⁹¹ LT-Drucks. 6/8234.

⁹² LT-Drucks. 7/3015.

⁹³ LT-Drucks. 7/2066.

⁹⁴ LT-Drucks. 17/2910.

Beifall der Fraktionen SSW, CDU und vereinzelt BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN im Zusammenhang mit Investitionen in schulische Ganztagsangebote:

„Diese ließen sich im Übrigen hervorragend mit den Mitteln, die für E-Sport-Häuser geplant sind, verbinden. Warum nicht E-Sport auch an den Schulen im Rahmen von Ganztagschulen anbieten, meine Damen und Herren? Das wäre ein Schritt hin zu einer stärkeren Digitalisierung an den Schulen.“

Die Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Niedersächsischen Landtag haben unter dem 29.01.2019⁹⁵ u.a. betragt, die Landesregierung mögen die wachsende Bedeutung des e-Sports auch in Niedersachsen anerkennen und die ehrenamtliche Arbeit in diesem Bereich unterstützen.

IV. Stellungnahmen aus der games-Branche

Der e-Sport-Bund Deutschland (ESBD) hat sich auf folgende verbandliche Definition des e-Sports geeinigt:

„e-Sport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im e-Sport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.“

Die vom e-Sport-Bund Deutschland (ESBD) vorgeschlagene Definition, nach der „e-Sport das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen insbesondere auf Computern und Konsolen nach festgelegten Regeln“ ist, wird vom DOSB ausdrücklich nicht übernommen. „Denn hierzu zählen von ‚Counter Strike‘ und ‚League of Legends‘ über virtuelle Kartenspiele bis hin zu elektronischen Sportartsimulationen wie Fußball (FIFA) eine unüberschaubare Vielfalt an Angeboten. Damit ist eine sinnvolle und notwendige Differenzierung nicht möglich.“

Im Portal <http://www.game.de> heißt es⁹⁶: Der Erfolg des e-Sports schlägt sich nicht nur in der Popularität, sondern auch in den Umsätzen nieder. e-Sports wird spätestens 2020 mit einem geschätzten Umsatz von knapp 1,3 Milliarden Euro ein globaler Milliardenmarkt. „Für den deutschen Markt erwarten wir Umsätze von etwa 130 Millionen Euro und somit ca. 10% Marktanteil am weltweiten Geschäft“, prognostiziert

⁹⁵ Niedersächsischer Landtag Drucksache 18/2692.

⁹⁶ <https://www.game.de/blog/2018/08/16/esports-mehr-popularitaet-mehr-umsaetze-mehr-medienpraesenz-und-noch-mehr-potenzial/>

Stefan Ludwig, Leiter der Sport Business Gruppe bei Deloitte. Die wichtigsten Erlösquellen sind dabei Sponsoring und Werbung⁹⁷. Für Vermarkter ist besonders die im e-Sport überdurchschnittlich stark vertretene junge, digitalaffine Zuschauerschaft interessant, die über klassische Kanäle nur noch schwer zu erreichen ist.

Die Forderung nach Anerkennung von e-Sport wird von der Branche wie folgt begründet⁹⁸:

„e-Sports sind zum Massenphänomen geworden, das sich sowohl im Profibereich als auch als Breitensportart rasant wachsender Beliebtheit erfreut. Damit sich e-Sports optimal entwickeln können, ist in Deutschland eine offizielle Anerkennung als Sportart geboten, denn dann können sich unter anderem gemeinnützige Vereine gründen.“

Zur Anerkennung von e-Sports als Sportart erklärt der Verband:⁹⁹

„Zentral für die Stärkung des e-Sports in dieser Hinsicht ist die steuerrechtliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Durch die Anerkennung als gemeinnützig würden e-Sports-Teams motiviert, sich als Verein einzutragen und freiwerdendes Kapital in die Stärkung des e-Sports zu investieren.“

Unter der Überschrift „Maßnahmen, um e-Sports in Deutschland zu stärken“, heißt es:

„Neben der fehlenden steuerrechtlichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit und den entsprechenden finanziellen Nachteilen haben e-Sports-Teams keinen Zugriff auf die Sportförderung der Länder, was die Ungleichbehandlung im Vergleich zu klassischen Sportarten verstärkt. Eine gezielte Sportförderung ist nötig, damit der e-Sport sich weiterentwickeln und stärker professionalisieren kann (!). Derzeit findet das Training vieler e-Sportler noch im privaten Umfeld statt. Nur erfolgreiche Teams, die über entsprechendes Kapital verfügen, können sich eigene Vereinshäuser leisten, in denen die e-Sportler gemeinsam trainieren. Die Förderung der Einrichtung von Trainingsräumen würde insbesondere aufstrebende Teams unterstützen und zugleich das soziale Miteinander der Spieler stärken.“

Der Geschäftsführer Felix Falk des „game“-Verbandes der deutschen Games-Branche“ verlautbart: „e-Sports ist auch in Deutschland längst ein Massenphänomen, das weit über die Kernzielgruppe hinaus bekannt ist“.

„Der digitale Sport bietet auch fernab professioneller e-Sports-Teams und internationaler Turniere große Chancen für Deutschland. Denn bereits heute trainieren täglich Millionen (!) von e-Sports-Amateuren (!) und messen sich online miteinander. Das unterstreicht (?), warum die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für e-Sports-Vereine

⁹⁷ S. pwc Deutschland, eSport ist attraktiv für Sponsoren – Die Nutzung des eSports als Marketingkanal eröffnet hier einen neuen Weg, um die Digital Natives zu erreichen. <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport/sponsoring-im-esport-markt.html>.

⁹⁸ <https://www.game.de/positionen/10-forderungen-der-games-branche/>

⁹⁹ <https://www.game.de/esports/anerkennung-von-esports-als-sportart/>

durch die Bundesregierung so wichtig ist. Durch diese kann e-Sports auch in dem gesellschaftspolitisch wichtigen Feld der Vereinsarbeit einen Platz finden.“

Die Pressemitteilung v. 29.10.2018 des „game – Verband der deutschen Games-Branche“ kritisiert die DOSB-Entscheidung zu e-Sports¹⁰⁰:

„Der DOSB hat e-Sports leider nicht verstanden, wie nicht zuletzt die konstruierte Unterscheidung zwischen ‚virtuellen Sportsimulationen‘ und ‚eGaming‘ zeigt. Während Sportorganisationen anderer Länder schon viel weiter sind, vergibt der DOSB damit eine große Chance für den klassischen Sport in Deutschland. Wir sind weiterhin davon überzeugt, dass sich klassischer und digitaler Sport sehr gut ergänzen und sehen große Potenziale gerade für die Jugendarbeit lokaler Sportvereine.“

Die Bundesregierung solle die im Koalitionsvertrag vereinbarte Anerkennung der Gemeinnützigkeit von e-Sports für die Entwicklung des Breitensports zeitnah umsetzen. Eine Zustimmung des DOSB sei dafür nicht notwendig.

E. Sport im Rechtssinne und e-Sport

I. Rechtsgrundlagen

Der Rechtsbegriff „Sport“ wird in zahlreichen Normen verwendet: Das Gemeinnützigkeitsrecht (§§ 51 AO) fördert den Sport (§ 52b Abs. 2 Nr. 21 AO, wobei Sport als Sport „gilt“). Art. 132 der Mehrwertsteuersystemrichtlinie (MwStSystRL) befreit – im Kapitel „Steuerbefreiungen für bestimmte, dem Gemeinwohl dienende Tätigkeiten“ von der Mehrwertsteuer „bestimmte, in engem Zusammenhang mit Sport und Körperertüchtigung stehende Dienstleistungen, die Einrichtungen ohne Gewinnstreben an Personen erbringen, die Sport oder Körperertüchtigung ausüben“. Die EU kann Maßnahmen zur Unterstützung, Koordinierung oder Ergänzung von Maßnahmen der Mitgliedstaaten treffen u.a. in den Bereichen „allgemeine und berufliche Bildung, Jugend und Sport“ (Art. 6 AEUV). Von großer und – wie die Entscheidungspraxis der EU-Kommission zum Beihilferecht zeigt - auch von praktischer Bedeutung ist Art. 165 Abs. 1 Satz 2 AEUV: „Die Union trägt zur Förderung der europäischen Dimension des Sports bei und berücksichtigt dabei dessen besondere Merkmale, dessen auf freiwilligem Engagement basierende Strukturen sowie dessen soziale und pädagogische Funktion.“

¹⁰⁰ <https://www.game.de/blog/2018/10/29/game-verband-der-deutschen-games-branche-kritisiert-dosb-entscheidung-zu-esports/>.

II. Methodologische Vorbemerkungen

Es ist nach dem Sportbegriff und dessen Komponenten, die für die weiteren Diskussionen und ggfs. für die Prozesse der Entscheidungsfindung wichtig sein können, gefragt worden.

„Sport“ ist ein sog. Typusbegriff. Definitorische Tatbestandsmerkmale haben für sich allein keine normative Steuerungsfunktion und führen zu Subsumtionsleerlauf, wenn nicht zugleich ein Abgleichen mit dem hinter dem gesetzlichen Tatbestand liegenden jeweils einschlägigen Bild – hier: dem „Bild des Sports“ – stattfindet. Die methodologische Figur des Typus – z.B. des Arbeitnehmers, des Freiberuflers, des Gewerbebetriebs – gehört auch nach der Rechtsprechung des BVerfG und des BFH zum Handwerkszeug des Gesetzgebers. Mit der Verwendung des „Typus“ verweist das Gesetz auf „Bilder“, wie sie in der sozialen Wirklichkeit idealtypisch, d.h. im Normal- oder Durchschnittsfall vorgefunden werden. Dies wird vorliegend dadurch erkennbar, dass die Rechtsprechung zunächst auf die „allgemeine Definition des Sports“ verweist (s. nachfolgend). Die entspricht dem Verweis mittels anderer Typusbegriffe auf die „allgemeine Verkehrsanschauung“. Eine „klassenbegriffliche“ Definition mithilfe als abschließend gemeinter Kriterien ist zumeist nicht möglich¹⁰¹.

Richtungsweisend hat das BVerfG in seinem Beschl. v. 20.05.1996¹⁰² mit bemerkenswerter Eindeutigkeit am Beispiel des sozialversicherungsrechtlichen Arbeitnehmers (§ 7 Abs. 4 SGB IV: „Beschäftigung“ als „nichtselbständige Arbeit, insbesondere in einem Arbeitsverhältnis“) zu der hier erörterten Methodenfrage Stellung genommen:

„Probleme bereiten . . . allerdings nicht die eindeutigen Fallkonstellationen, sondern die Rand- und Übergangsbereiche . . . Das Gesetz bedient sich bei den Tatbeständen der Versicherungs- und Beitragspflicht nicht des tatbestandlich scharf kontrollierten Begriffs, der auf eine einfache Subsumtion hoffen ließe, sondern der Rechtsfigur des Typus; die versicherten Personen werden nicht im Detail definiert, sondern ausgehend vom Normalfall in der Form eines Typus beschrieben. Den jeweiligen Typus und dessen Kenntnis setzt das Gesetz stillschweigend voraus; es übernimmt ihn so, wie ihn der Gesetzgeber in der sozialen Wirklichkeit idealtypisch, d.h. im Normal- oder Durchschnittsfall vorfindet. Es ist nicht erforderlich, dass stets sämtliche als idealtypisch erkannten, d.h. den Typus kennzeichnenden Merkmale (Indizien) vorliegen. Diese können vielmehr in unterschiedlichem Maße und verschiedener Intensität gegeben sein; je für sich genommen haben sie nur die Bedeutung von Anzeichen oder Indizien. Entscheidend ist jeweils ihre Verbindung, die Intensität und die Häufigkeit ihres Auftretens im konkreten Einzelfall. Maßgeblich ist das Gesamtbild. Gerade der Verwendung der Rechtsfigur des Typus ist es zu verdanken, dass die Vorschriften über die Versicherungspflicht und die Beitragspflicht trotz ihres Festhaltens an Begriffen wie Angestellte, Arbeiter, Arbeitsverhältnis oder Beschäftigungsverhältnis in Ver-

¹⁰¹ Der britische Rechtsphilosoph H.L.A. Hart hat in seinem Werk „Der Begriff des Rechts“ (1973, S. 28) das Recht einem metaphorischen Vergleich unterzogen: „Wenn ich einen Elefanten sehe, kann ich ihn erkennen, aber ich kann ihn nicht definieren.“.

¹⁰² BVerfG v. 20. 5. 1996 1 BvR 21/96, NJW 1996, 2644.

bindung mit ihrer Konkretisierung durch Rechtsprechung und Literatur über Jahrzehnte hinweg auch bei geänderten sozialen Strukturen ihren Regelungszweck erfüllen und insbesondere die Umgehung der Versicherungs- und Beitragspflicht zum Nachteil abhängig beschäftigter Personen, z.B. durch der Realität nicht entsprechender, einseitig bestimmter Vertragsgestaltungen, verhindern konnten.“

S. zum Begriff des „freien Berufs“ BVerfG Beschl. v. 15.01.2008¹⁰³; zum Begriff des „Gewerbebetriebs“ BFH, Urt. v. 15.03.2005¹⁰⁴.

Auch der Begriff „Sport“ wird vom BFH als „Typus“ gehandhabt, wenn er von „Betätigungen“ spricht, „die die allgemeine Definition des Sports erfüllen“ (s. hierzu nachfolgend III.). Zusätzlich verlangt er, dass die Betätigungen der „körperlichen Ertüchtigung dienen“. Dem liegt die zutreffende Annahme zugrunde, dass es nachrangige Kriterien des Sports gibt wie etwa die Ausübung in Wettkämpfen (der Lauftreff e.V. ist nicht ligamäßig eingebunden) oder die von der Rechtsprechung grundsätzlich vorausgesetzte „Kunstbewegung“ – die z.B. beim Biathleten darin besteht, aus einem Lauf heraus das Gewehr *nicht* zu bewegen.

Ein vergleichbares Tatbestandsmerkmal enthält Art. 165 Abs. 2 Satz 1 AEUV, nach dem „die besonderen Merkmale des Sports“ zu berücksichtigen sind. Dieses Merkmal verweist auf das in der Entwicklung des europäischen Sportbegriffs gebräuchliche Bild. Die „Körperlichkeit“ bildete stets die Basis für eine gesamteuropäische Sportpolitik, welche auf der Überzeugung beruht, dass die im Sport vertretenen Ideale mit denjenigen in der Charta des Europarats „Sport für Alle“ übereinstimmen. Basierend hierauf hat der Europarat die zuletzt im Jahre 2001 überarbeitete „Europäische Sport-Charta“ verabschiedet, die seither der Rahmen für die europäische Sportpolitik ist. Diese Charta enthält die folgende Definition:

„Sport“ umfasst alle Formen der körperlichen Betätigung, die auf gelegentlicher oder organisierter Basis die Verbesserung der körperlichen und geistigen Fitness, die Förderung sozialer Beziehungen oder das Erreichen von Ergebnissen bei Sportwettkämpfen auf allen Ebenen zum Ziel haben.

Die EU-Kommission hat sich in ihrem „Weißbuch Sport“ (2007)¹⁰⁵ diese Definition zu eigen gemacht. Wie später darzulegen sein wird, setzt auch das europäische Softlaw,

¹⁰³ BVerfG v. 15.01.2008 – 1 BvL 2/04, BVerfGE 120, 1-55.

¹⁰⁴ BFH, Urt. 15.03.2015 – X R 39/03, BStBl II 2015, 817: „Die in diesem Zusammenhang von der Rechtsprechung entwickelten Beweisanzeichen dienen dem Zweck, eine die Gleichheit der Rechtsanwendung gewährleistende Zuordnung zum ‚Bild des Gewerbebetriebs‘ bzw. zum Gegentypus der privaten Vermögensverwaltung zu ermöglichen . . . Es entspricht langjähriger und gefestigter Rechtsprechungstradition, das ‚Bild des Gewerbebetriebs‘ durch Orientierung an unmittelbar der Lebenswirklichkeit entlehnten Berufsbildern zu konturieren. Zu diesen gehören die --selbständig und nachhaltig ausgeübten-- Tätigkeiten der Produzenten, der Dienstleister und --bezogen auf den Streitfall-- der Händler . . .“

¹⁰⁵ KOM(2007) 391 S. 2.

das den Sport ausdrücklich für Gesundheitszwecke instrumentalisiert, das Element der körperlichen Aktivität zumeist ausdrücklich voraus.

Unerlässlich ist der neben dem Verweis auf eine allgemeine Definition besonders erwähnte Effekt der körperlichen Ertüchtigung, daher die additive Erwähnung. Der DOSB sieht in der körperlichen Aktivität zu Recht einen „zentralen Bedeutungskern“.

III. Die Rechtsprechung des Bundesfinanzhofs (BFH)

Nach der Rechtsprechung des BFH umfasst der Begriff „Sport“ solche Betätigungen, „die die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der körperlichen Ertüchtigung dienen“¹⁰⁶. Vorausgesetzt wird 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 ist¹⁰⁷. Bereits in seiner Entscheidung zum Tischfußball hat der BFH¹⁰⁸ diesem die Anerkennung als gemeinnützigen „Sport“ versagt. Die Ausführung eines Spiels in Form von Wettkämpfen und unter einer besonderen Organisation allein machen dieses allerdings noch nicht zum Sport i.S. des § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO¹⁰⁹. „Sport“ umfasst eine Anzahl von Aktivitäten, die in geringerem Maße der körperlichen Ertüchtigung dienen als andere, etwa die „Sportarten ohne körperliche Leistungsmerkmale“ wie Schießsport, Segelfliegerei, Bogenschießen, Billard¹¹⁰.

Der BFH¹¹¹ hat in seinem Urteil v. 09.02.2017 entschieden, dass Turnierbridge kein Sport i.S. des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO ist. Er hat an der konventionellen Auffassung festgehalten, dass – mangels einer gesetzlichen Definition – der Begriff des Sports i.S. dieser Bestimmung nur Betätigungen umfasst, „die die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der körperlichen Ertüchtigung dienen“.

¹⁰⁶ Jüngst BFH, Urt. v. 27.09.2018 – V R 48/16, Rn. 29, zum ISPC-Schießen.

¹⁰⁷ BFH, Urt. v. 17.02.2000 – I R 108, 109/98, BFH/NV 2000, 1071 – die Förderung des Skatspiels ist nicht gemeinnützig: „Wie das Bridgespiel dient auch das Skatspiel neben seinem Unterhaltungswert ausschließlich der Übung intellektueller Fähigkeiten. Eine körperliche Ertüchtigung wird nicht angestrebt“. S. auch BFH, Urt. v. 27.09.2018 – V R 48/16, BFHE nn, Rn. 30 m.w.N.

¹⁰⁸ BFH. v. 12.11.1986 – I R 204/85 – I R 204/85, BFH/NV 1987, 705.

¹⁰⁹ BFH, Urt. v. 12.11.1986 – I R 204/85, BFH/NV 1987, 705, sowie BFH, Urt. v. 17.02.2000 – I R 108, 109/98, I R 108/98, I R 109/98, BFH/NV 2000, 1071.

¹¹⁰ BFH, Urt. v. 17.02.2000 – I R 108, 109/98, I R 108/98, I R 109/98, BFH/NV 2000, 1071.

¹¹¹ BFH, Urt. v. 09.02.2017 – V R 69/14, BStBl II 2017, 1221

Nach dem BFH-Urteil v. 27.09.2018¹¹² erfüllt das IPSC-Schießen beide Alternativen der körperlichen Ertüchtigung: Es erfordert im Hinblick auf das schnelle Durchlaufen des Parcours äußerlich zu beobachtende körperliche Anstrengungen und in Bezug auf die dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung (präzise Schussabgabe) auch Geschick im Umgang mit der Waffe, Konzentrationsfähigkeit und Körperbeherrschung. Im Urteil zum ISPC-Schießen fügt der BFH hinzu: Sport dient in erster Linie der Gesundheitsförderung und leistet so einen Beitrag zur Volksgesundheit; Aggressionen können beim Sport in friedlichem Wettkampf abgebaut werden¹¹³.

In ihrer Antwort v. 29.08.2018¹¹⁴ führt die Bundesregierung aus: Die Anerkennung einer Sportart und die Aufnahme eines Sportverbandes in den DOSB setzen u. a. voraus, dass es sich um eine Betätigung handelt, die eine eigene, die Sportart bestimmende motorische Aktivität der Sportler zum Ziel hat. Dass die von e-Sportlern/innen benötigten Fähigkeiten (z. B. Hand-Augen-Koordination und Reaktionsvermögen) eine die Sportart bestimmende motorische Aktivität der Sportler ist, ist derzeit nicht allgemein anerkannt¹¹⁵.

IV. Die Spielhallen-Entscheidung des BVerwG

Das BVerwG¹¹⁶ hat in seiner Spielhallen-Entscheidung ausgeführt, dass wettbewerbsmäßiges Spielen keine körperliche Ertüchtigung und mithin kein Sport sei. Das Gericht hat zur Begründung ausgeführt:

„Die Abgrenzung wird im Allgemeinen danach erfolgen, dass Sport regelmäßig auf die Erhaltung und ggf. Steigerung der Leistungsfähigkeit zielt, während beim Spiel Zeitvertreib, Entspannung und Zerstreuung im Vordergrund stehen. Dabei muss die typische Nutzung eines bestimmten Gerätes oder bestimmter Vorrichtungen in den Blick genommen werden. Allein der Umstand, dass zum Spiel gehören kann, in möglichst kurzer Zeit einen möglichst großen Erfolg zu erzielen, macht ein Spiel noch nicht zum Sport. Auch der Umstand, dass viele Spiele auch unter Wettbewerbsbedingungen veranstaltet werden können, führt noch nicht dazu, dass aus der Teilnahme am Spiel Sport wird. Computerspiel ist selbst dann kein Sport, wenn es im Wettbewerb veranstaltet wird. Typischerweise wird ein Computerspiel nicht gespielt, um sich zu "ertüchtigen".

¹¹² BFH Urt. v. 27.09.2018 – V R 48/16 (zur amtlichen Veröffentlichung bestimmt).

¹¹³ Bezugnahme auf FG Baden-Württemberg, Urt. v. 07.06.2016 – 6 K 2803/15, EFG 2017, 1, Rz 60 - Keine Gemeinnützigkeit eines „Grillsportvereins“.

¹¹⁴ BT-Drucks. 19/4060 S. 7.

¹¹⁵ Antwort der Bundesregierung v. 29.08.2018, BT-Drucks. 19/4060 S. 4.

¹¹⁶ BVerwG v. 09.03.2005 – 6 C 11/04, MMR 2005, 525.

V. Anwendung der Öffnungsklausel (§ 52 Abs. 2 Satz 2 AO)?

Wird dem e-Sport die Rechtsqualität als Sport abgesprochen, schließt dies nicht aus, dass Interessenten eine Anerkennung auf der Grundlage der Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO beanspruchen und ggfs. gerichtlich durchzusetzen versuchen. Dies setzt freilich voraus, dass mit der Anerkennung „die Allgemeinheit entsprechend gefördert wird“.

Der BFH¹¹⁷ hat mit Urt. v. 09.02.2017 – V R 70/14 auf der Grundlage der Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO die Verwaltung zu einer Anerkennung des Turnier-Bridge als gemeinnützig verpflichtet.

Der BFH hat „Maß genommen“ an der Entscheidung des Gesetzgebers, Schach für gemeinnützig zu erklären. Mit dem verfassungsrechtlichen Leitstrahl des allgemeinen Gleichheitssatzes vergleicht er Turnierbridge mit dem Schach sowohl hinsichtlich der Charakteristika der beiden „Spiele“ – erhebliche intellektuelle Anstrengungen sowie hohe Merk-, Konzentrations- und Kombinationsfähigkeiten – und deren Einbettung in ihre jeweiligen – durchaus vergleichbaren – organisatorischen Rahmen, nämlich die vereins- und verbandsmäßigen Zusammenschlüsse und die mit Ligen gestaffelte Durchführung von Wettbewerben – bis hin zu Weltmeisterschaften – „in einem deutschen Ligasystem und mit nationalen und internationalen Wettbewerben“. In Bezug auf Schach und Bridge war auch von Bedeutung, dass beide Spiele keine aleatorische Komponente und somit nicht den Charakter eines Glücksspiels haben.

Bezogen auf das Tatbestandsmerkmal der „Förderung der Allgemeinheit“ wird die Grenze „nach unten“ gezogen durch die Trivialität eines Zwecks, dessen Verfolgung nicht mehr im öffentlichen Interesse liegt und daher nicht gemeinwohlrelevant ist – dies ist anzunehmen bei aleatorisch geprägten Kartenspielen wie Skat und Mau-Mau. Das Gemeinnützigkeitsrecht fragt in seinem staatsrechtlichen Kontext nicht danach, ob die gemeinwohlrelevante Betätigung in der Freizeit der Bürger stattfindet, sondern allein danach, ob diese zur Schaffung und Unterhaltung gesellschaftlicher Strukturen und von der Allgemeinheit angebotenen Handlungsoptionen beiträgt, die vom Gesetzgeber und/oder von der Zivilgesellschaft als erwünscht bewertet werden.

Hier gilt es, entscheidende Unterschiede zu Schach und Bridge herauszuarbeiten.

- Bei Bridge und Schach – wie beim Sport – ist es ausschließlich der autonome Sport, der die Spielregeln und die ethischen Normen der Spiele vorgibt und überwacht.
- Regeln, Inhalte und Wettkampfstrukturen des e-Sports liegen vollständig in den Händen der Games-Industrie.
- Es bedarf keines besonderen – insbesondere vorbeugenden – Jugendschutzes noch der Suchtprävention bzw. der Suchttherapie. Z.B. setzt die Landesregie-

¹¹⁷ BFH, Urt. v. 09.02.2017 – V R 70/14, BStBl II 2017, 1106; Anm. Fischer, jurisPR-SteuerR 28/2017 Anm. 2.

rung von Brandenburg¹¹⁸, um Kinder und Jugendliche grundsätzlich vor den Gefahren der digitalen Welt, insbesondere vor Onlinespielen zu schützen, neben der erwarteten Ergänzung des Jugendschutzgesetzes auch eine entsprechende Aufklärung und Bildung dieser Verbrauchergruppe voraus. Darüber hinaus unterstützt die Landesregierung das bundesweite Projekt „Marktwächter Digitale Welt“ der Verbraucherzentrale Bundesverbandes e.V.

- Die Gefahren des *gaming* werden nur dadurch gebannt, dass eine effektive Medienkompetenz von Jugendlichen verwirklicht werden kann.
- Zugleich müssen Maßnahmen zum Verbot illegaler Inhalte und zur Bekämpfung gesetzwidriger und aus anderen Gründen schädlicher Inhalte ergriffen werden¹¹⁹. Hierzu müssen sich auch die Anbieter von Online- Diensten bereit- erklären.
- E-Sport wird dominiert durch die gewerblichen Veranstalter und die Software- Industrie, die zugleich Ausrüster des *gaming* sind. Entwickler, Publisher und Agenturen nehmen eine viel stärkere Rolle ein, als dies etwa bei Agenturen im klassischen Sportbereich der Fall ist¹²⁰. Die Verbindung von Kommerz und Gemeinwohlmehrung ist dem Gemeinnützigkeitsrecht fremd. Die Prämierung mit dem Gütesiegel „gemeinnützig“ würde gewerbliche Produkte indirekt subventionieren.
- Die Programme werden von den Publishern ständig mit kostenpflichtigen Er- weiterungen fortentwickelt. Die Kosten werden üblicherweise den Benutzern über monatliche Gebühren weitergegeben. Es gibt Spiele, bei denen bestimm- te zusätzliche „tools“ – z.B. Waffen und Rüstungen – käuflich erworben wer- den müssen.
- Das Problem der loot boxes ist nicht gelöst. Dabei handelt es sich um virtuelle Kisten, Truhen oder andere Container mit einem zufälligen Inhalt, den der Spieler erst nach dem Kauf sieht. Beim Inhalt handelt es sich beispielsweise um Waffen, Rüstungen oder Ausrüstungsgegenstände. Diese können rein op- tischer Natur und ohne Bedeutung für die Spielmechanik sein oder aber den Erfolg im Spiel erleichtern. In manchen Fällen sind sie sogar für den Erfolg im Spiel unentbehrlich. Die loot boxes werden in einigen Bundesländern als Ele- mente des Glücksspiels behandelt. Die Bundesregierung sieht sich nicht in der Pflicht, weil die Anwendung des Glücksspielstaatsvertrages Sache der Länder

¹¹⁸ LT-Drucks. Drucksache 6/8234 S. 2

¹¹⁹ S. bereits die „Schlussfolgerungen des Rates zum Schutz der Kinder in der digitalen Welt“ v. 21.12.2011, ABl. EU v. 20.12.2011 C 372/15.

¹²⁰ Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste, S. 6, unter Bezugnahme auf das Gut- achten des Abgeordnetenhaus von Berlin, Wissenschaftlicher Parlamentsdienst (2016). Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart..

ist. Die Bundesregierung¹²¹ hat auf eine Anfrage der Abg. Dr. Petra Sitte (DIE LINKE) am 30.11.2017 sinngemäß geantwortet: Das Phänomen der „Loot Boxes“ bzw. „Beuteboxen“ ist der Bundesregierung bekannt. Dieses werde im Zusammenhang mit der Begünstigung von Mediensuchtverhalten und Verbraucherschutz diskutiert. Das Phänomen stelle in erster Linie eine Herausforderung im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes dar. Eine Klärung werde in die im Rahmen der Bund-Länder-Kommission Medienkonvergenz vereinbarte Novellierung des Jugendschutzgesetzes einfließen. Ob von Lootboxen eine konkrete Suchtgefahr insbesondere für Jugendliche ausgeht, ist derzeit Gegenstand einer Vielzahl von Studien und Forschungsvorhaben¹²². Die Game-Industrie leugnet einen Zusammenhang zwischen dem Einsatz sogenannter „Beuteboxen“ und exzessivem Spielverhalten. Lootboxen seien für die allermeisten Spieler kein entscheidendes Motivationselement, ein Spiel weiterzuspielen¹²³.

- Die Bundestagsfraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN haben in ihrem Antrag v. 07.11.2018 „Die Entwicklung des e-Sports fördern und gestalten“¹²⁴ die Bundesregierung aufgefordert,
„den organisierten e-Sport und die Games-Industrie in die Pflicht zu nehmen, Sensibilität und Prävention hinsichtlich der Suchtgefahr zu entwickeln, dazu zählen Informations- und Präventionsangebote auf e-Sport-Events ebenso wie technische Lösungen innerhalb der Spiele wie beispielsweise automatische Verlangsamungen bei langer Spieldauer, die Belohnung von Pausen und der Verzicht auf Lootboxen, die durch Ingame-Währungen freigeschaltet werden können.“
- Der e-Sport in Deutschland stellt sich derzeit in seiner Erscheinungsform als kommerzieller Zweig der Games-Wirtschaft dar. e-Sport gehört damit in Deutschland nicht zum Bereich des organisierten Sports.

¹²¹ Schriftliche Fragen mit den in der Woche vom 27.11.2017 eingegangenen Antworten der Bundesregierung, BT-Drucks. 19/151 S. 43 f. S. auch den Dringlichkeitsantrag v. 28.11.2017 der FREIEN WÄHLER im Bayerischen Landtag, LT-Drucks. 17/19237. Das Problem ist vehement umstritten s. die Antwort der Landesregierung des Landes Brandenburg auf die Kleine Anfrage Nr. 3229 der Abgeordneten Matthias Loehr (Fraktion DIE LINKE) und Dr. Volkmar Schöneburg (Fraktion DIE LINKE) Drucksache 6 7910, LT-Drucks. 6/8234.

¹²² Bremische Bürgerschaft, Antwort des Senats auf die Kleine Anfrage der Fraktion der SPD „Glücksspiel im Videospiel – Wie suchtgefährdend sind Loot Boxes?“ LT-Drucks. v. 06.03.2018 19/1565.

¹²³ game – Verband der deutschen Games-Branche, Stellungnahme zum Antrag „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“ Berlin, den 26.11.2018.

¹²⁴ BT-Drucks. 19/5545.

- Eine Einbindung der Spieler bzw. Teams in strukturell-verflochtene und gefestigte Verbandsstrukturen „von unten nach oben“ in Form einer pyramidalen Organisationsstruktur existiert derzeit im E-Sport nicht¹²⁵.
- E-Sport ist schwerpunktmäßig eine Männer-Domäne. Die sog. Ellie-Affäre belastet die e-Sport-Szene¹²⁶.

V. Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs (EuGH)

In demselben Sinne wie der BFH hat der EuGH¹²⁷ mit Urt. v. 26.10.2017 in der Rechtsache „The English Bridge Union“ gegen das anderslautende – lesenswerte, auch historisch weit ausgreifende und sprachvergleichende – Votum in den Schlussanträgen des polnischen¹²⁸ Generalanwalts M. Szpunar¹²⁹ entschieden: Art. 132 Abs. 1 Buchst. m der Richtlinie 2006/112/EG v. 28.11.2006 – Mehrwertsteuersystemrichtlinie – in systematischer Hinsicht ein Bestandteil des Kapitels „Steuerbefreiungen für bestimmte, dem Gemeinwohl dienende Tätigkeiten“ – ist dahin auszulegen, dass eine Tätigkeit wie Duplicate-Bridge, die durch „eine unbedeutend erscheinende körperliche Komponente“ gekennzeichnet ist, nicht unter den Begriff „Sport“ im Sinne der – eng auszulegenden – Bestimmungen der MwStSystRL über Steuerbefreiungen fällt.

¹²⁵ Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste, S. 7

¹²⁶ <https://www.golem.de/news/overwatch-ellie-affaere-belastet-e-sport-szene-1901-138541.html>. Ellie sollte für Second Wind bei Overwatch in der Turnierserie Contenders antreten, in der sich aufstrebende Spieler für eine Karriere als Profi empfehlen können. Nach einigen Tagen kam es in Foren und im sozialen Netz zunehmend zu Streit über die Spielerin. Ein Teil der Diskussionen war zumindest unterschwellig geprägt davon, dass sich Ellie als Frau ziemlich erfolgreich in Matches schlug. Relativ schnell wurde dann aber auch gefragt, ob Ellie nicht doch ein Mann sei. Mitteilung von Golem – IT-News für Profis v. 07.01.2019. S. auch <https://www.netzpiloten.de/esport-overwatch-ellie/>: Die Overwatch-Profispielerin Ellie zog sich aufgrund von Sexismus aus der Contenders League zurück.

¹²⁷ EuGH v. 26.10.2017 – C-90/16, MwStR 2018, 29 = UR 2018, 197 = SpuRt 2018, 25 „The English Bridge Union“.

¹²⁸ Als Hintergrundinformation: In Polen ist Bridge Schulsport.

¹²⁹ Generalanwalt Szpunar weist in seiner Stellungnahme darauf hin, dass das Internationale Olympische Komitee die nicht körperliche Sportart Schach zu den Aktivitäten mit olympischem Status zählt; s. Liste anerkannter Sportarten, Internationales Olympisches Komitee. Um Duplicate-Kontrakt-Bridge turniermäßig spielen zu können, bedürfe es, so der Generalanwalt, erheblicher geistiger Anstrengung und Übung. Darüber hinaus bestehe eine breite internationale Akzeptanz für Duplicate-Kontrakt-Bridge als Sport, nicht zuletzt, weil das Internationale Olympische Komitee im Jahr 1998 entschieden habe, es als Sport einzustufen. Mittlerweile wurde ihm sogar olympischer Status eingeräumt (zur World Bridge Federation <https://www.olympic.org/recognised-federations>), was bedeute, dass es bei den Olympischen Spielen 2020 angeboten werde.

Der EuGH sah sich in dieser Entscheidung nicht dazu aufgerufen, die Bedeutung des Begriffs „Sport“ im Allgemeinen zu bestimmen, sondern hatte, so hat der EuGH seine Aufgabe formuliert, einen autonomen unionsrechtlichen Begriff „nach dem gewöhnlichen Sprachgebrauch zu bestimmen“, wobei zu berücksichtigen ist, in welchem Zusammenhang er verwendet wird und welche Ziele mit der Regelung verfolgt werden, zu der er gehört“. Der gewöhnliche Sprachgebrauch, so fährt der EuGH fort, bezeichne als Sport „gewöhnlich eine körperliche Betätigung oder . . . eine Tätigkeit, die durch eine nicht unbedeutende körperliche Komponente gekennzeichnet ist“, „ohne sich auf alle Tätigkeiten zu erstrecken, die aus dem ein oder anderen Blickwinkel mit diesem Begriff in Verbindung gebracht werden können“. „Tätigkeiten, die der reinen Erholung oder Entspannung dienen“, wolle die MwStSystRL nicht begünstigen. Eine Tätigkeit, „die der körperlichen und geistigen Gesundheit förderlich ist“, sei als solche noch kein „Sport“. Bei einer rechtlich gebotenen engen Auslegung des Begriffs verweist der EuGH auf Sinn und Zweck der anzuwendenden Norm, die darauf abzielt, eine solche Betätigung durch breite Schichten der Bevölkerung zu fördern. Der Umstand, dass eine Tätigkeit, die das körperliche und geistige Wohlbefinden fördert, in Wettkämpfen ausgetragen wird, lässt nach Auffassung des EuGH keinen anderen Schluss zu. Der Wettkampfcharakter einer Tätigkeit kann für sich allein nicht ihre Eigenschaft als „Sport“ begründen, wenn ihr „eine nicht unbedeutende körperliche Komponente fehlt“. Diese Auslegung soll nach Auffassung des EuGH nicht der Frage vorgreifen, ob eine Tätigkeit, die eine unbedeutend erscheinende körperliche Komponente enthält, gegebenenfalls unter den Begriff „kulturelle Dienstleistungen“ im Sinne von Art. 132 Abs. 1 Buchst. n dieser Richtlinie fallen könnte.

Die Begründung des Generalanwalts M. Szpunar ist interessant, weil dieser im Rahmen seiner typologischen Betrachtung die körperliche Aktivität nicht für unabdingbar hält. Interessant ist auch, dass er „Aktivitäten ausschließt, die keine breite Basis in der Zivilgesellschaft haben, wie etwa marktgehandelte kommerzielle Produkte, die von Unternehmen für den bloßen Verbrauch konzipiert werden (wie beispielsweise Videospiele)“ (!!). Sport werde durch Wettkampf definiert und durch „die Tatsache, dass Ausrüstung nicht nur von einem einzigen Lieferanten bereitgestellt wird“. In letzter Hinsicht bezieht sich der Generalanwalt auf die Definition von Sport durch die SportAccord International Federations Union, Genf (2016)¹³⁰.

Letztere Einschränkung ist m.E. geboten; sie findet sich auch in anderen Stellungnahmen wieder.

¹³⁰ <https://gaisf.sport/about/how-to-become-a-member/> .S. GAISF – Global Association of International Sport Federations.

VI. Europäisches Softlaw

Die durch Art. 165 Abs. 1 Satz 2 AUV gebotene Befassung mit den „besonderen Merkmalen des Sports“ ist die Aufforderung, dessen Proprium herauszuarbeiten. Hierzu gehört auch aus europäischer Sicht die körperliche Aktivität, wobei die EU vor allem die sozioökonomischen Aspekte des Sports im Blick hat.

Der Rat der EU¹³¹ und die im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten sehen den Sport im Kontext mit der Unterstützung gesundheitsfördernder körperlicher Aktivität:

„In den Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten vom 27. November 2012 zur Unterstützung gesundheitsfördernder körperlicher Aktivität (ABl. C 393 vom 19.12.2012, S. 22) wird unterstrichen, dass die derzeitigen hohen Zahlen von Personen mit mangelnder körperlicher Aktivität der EU und ihren Mitgliedstaaten sowohl aus gesundheitlicher und sozialer als auch aus wirtschaftlicher Sicht große Sorge bereiten.

In den Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung der motorischen Fähigkeiten sowie der körperlichen und sportlichen Aktivitäten von Kindern (ABl. C 417 vom 15.12.2015, S. 46) wird vor dem Hintergrund der zunehmenden Veränderung der täglichen Gewohnheiten von Kindern von körperlicher Betätigung hin zu sitzender Beschäftigung empfohlen, den Sportunterricht in den Schulen, einschließlich der motorischen Fähigkeiten in der frühen Kindheit, zu fördern.“

Es wird hingewiesen auf die Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung der motorischen Fähigkeiten sowie der körperlichen und sportlichen Aktivitäten von Kindern (2015/C 417/09)¹³².

Der Europäische Ausschuss der Regionen versteht „Sport“ als „Sport, verstanden als Kontinuum an Bewegung und körperlicher Betätigung“¹³³.

¹³¹ Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur wirtschaftlichen Dimension des Sports und seinen sozioökonomischen Vorteilen v. 13.12.2018, ABl. C 449 vom 13.12.2018, S. 1.

¹³² ABl. EU v. 15.12.2015 C 417/46.

¹³³ Stellungnahme des Europäischen Ausschusses der Regionen v. 21.12.2018 — Sport in der Agenda der EU nach 2020 COR 2018/01664 (2018/C 461/06), ABl. C 461 vom 21.12.2018, S. 37: „Der Europäische Ausschuss der Regionen

beabsichtigt, die wirtschaftliche und die menschliche Dimension sowie die soziale Integration, die der Sport für die Europäische Union und die lokalen und regionalen Gebietskörperschaften beinhaltet, zu analysieren, da diese Dimensionen untrennbar miteinander verbunden sind. Sport, verstanden als Kontinuum an Bewegung und körperlicher Betätigung, steht nämlich in Verbindung mit einer Vielzahl von Politikbereichen, Produkten und Dienstleistungen, die verschiedene Wertschöpfungsketten durchdringen und mit ihnen interagieren. . .

Es wird ferner hingewiesen auf die Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zum Arbeitsplan der Europäischen Union für den Sport v. 15.06.2017 ABl. C 189 vom 15.06.2017, S. 5-14.

In der Stellungnahme des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses zu „Sport und europäische Werte“ (Initiativstellungnahme v. 10.07.2015 ABl. C 383 vom 17.11.2015, S. 14) heißt es:

„1.2. Durch sportliche Betätigung können alle Menschen ihren Hoffnungen auf konstruktive Art Ausdruck verleihen und erfahren durch die vom Sport vermittelten Werte der Anstrengung, Solidarität und des Zusammenhalts eine persönliche Bereicherung. Sport trägt zudem zu körperlichem und geistigem Wohlbefinden und durch seine positiven Werte zur Abfederung sozialer Probleme bei. In der Diskussion über dieses Thema sollte auch die Festlegung von allgemeinen Mindeststandards erwogen werden, mit denen die sportliche Betätigung von Kindern und Jugendlichen in sämtlichen Sportarten gefördert wird.“

3.3. Die Förderung von körperlicher Betätigung und sportlicher Aktivität ist in einer modernen Gesellschaft ein ausschlaggebender Faktor für den Schutz der öffentlichen Gesundheit. Sport zu treiben fördert eine gesunde Lebensweise und verbessert die Lebensqualität. Dadurch werden die durch den Sport entstehenden Chancen umfassend genutzt und zugleich die Gesundheitsausgaben gesenkt.“

Weiterhin heißt es:

„Durch sportliche Betätigung können alle Menschen ihren Hoffnungen auf konstruktive Art Ausdruck verleihen und erfahren durch die vom Sport vermittelten Werte der Anstrengung, Solidarität und des Zusammenhalts eine persönliche Bereicherung. Sport trägt zudem zu körperlichem und geistigem Wohlbefinden und durch seine positiven Werte zur Abfederung sozialer Probleme bei. In der Diskussion über dieses Thema sollte auch die Festlegung von allgemeinen Mindeststandards erwogen werden, mit denen die sportliche Betätigung von Kindern und Jugendlichen in sämtlichen Sportarten gefördert wird.“

S. auch Verordnung (EU) Nr. 1288/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates v. 11.12.2013 zur Einrichtung von "Erasmus+", dem Programm der Union für alle-

-
- betont, dass der Sport kein Randsektor ist, sondern vielmehr einen vorrangigen Investitionsbereich für die EU darstellt, da die Definition von Sport heute neben dem Hochleistungssport auch ohne Einschränkung die Bereiche der Bewegung und körperlichen Betätigung umfasst, die nicht nur einer vermehrten sportlichen Betätigung an sich dienen, sondern auch die Gesundheit und eine gesündere Lebensführung fördern.

unterstreicht die wichtige Rolle des Sports als gesundheitsfördernder und das Wohlbefinden steigernder Faktor, die insbesondere im Rahmen des 3. Gesundheitsprogramms der EU und des Überwachungsmechanismus für gesundheitsfördernde körperliche Aktivität (HEPA — Health-Enhancing Physical Activity), der WHO-Agenda 2014-2019 und der Datenbank der WHO Europa zum Thema Ernährung, Fettleibigkeit und körperliche Betätigung (NOPA — Nutrition, Obesity and Physical Activity) anerkannt werden.“

meine und berufliche Bildung, Jugend und Sport. Ziel des Programms ist u.a. „die Unterstützung von Freiwilligentätigkeit im Sport sowie von sozialer Inklusion und Chancengleichheit und von dem Verständnis dafür, wie wichtig gesundheitsfördernde körperliche Betätigung ist, durch Steigerung der Beteiligung an sowie gleichberechtigten Zugang zu sportlichen Aktivitäten für alle Menschen.“ Für die einzelnen Bereiche des Programms „werden die folgenden Markenbezeichnungen verwendet: . . . ‚Sport‘ wird in Verbindung mit Aktivitäten im Bereich des Sports verwendet“ (Art. 22 Abs. 4 der Richtlinie).

Zur Bedeutung der körperlichen Aktivität s. ferner:

Entschließung des Europäischen Parlaments v. 02.02.2017 zu dem Gesamtkonzept für die Sportpolitik: verantwortungsvolle Verwaltung, Zugänglichkeit und Integrität (2016/2143(INI))¹³⁴.

- Bericht der Kommission v. 20.01.2017 über die Durchführung und Zweckmäßigkeit des Arbeitsplans der Europäischen Union für den Sport (2014-2017)¹³⁵.
- Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur wirtschaftlichen Dimension des Sports und seinen sozioökonomischen Vorteilen v. 13.12.2018¹³⁶
- Empfehlung des Rates v. 26.11.2013 zur sektorübergreifenden Unterstützung gesundheitsfördernder körperlicher Aktivität¹³⁷.
- Stellungnahme des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses zu „Sport und europäische Werte“ (Initiativstellungnahme) v. 10.07.2014¹³⁸.

VI. Fortschreibung des europäischen Mehrwertsteuerrechts?

Die EU-Kommission hatte in ihrem „Weißbuch Sport“ (2007)) die Absicht bekundet, die derzeitigen Möglichkeiten für geringere Mehrwertsteuersätze im Sportbereich beizubehalten. Hierzu gab es eine öffentliche Umfrage „Grünbuch zur Zukunft der Mehrwertsteuer — hin zu einem einfacheren, solideren und effizienteren Mehrwertsteuersystem“ (2010). Zusammen mit dem DFB hat sich der DOSB im Mai 2011 an der Umfrage zum „Grünbuch zur Zukunft der Mehrwertsteuer“ beteiligt und sich für eine Beibehaltung der geltenden EU- Mehrwertsteuerregeln zugunsten des Sports ausgesprochen. Dem Grünbuch folgte am 06.12.2011 die „Mitteilung zur Zukunft des EU-Mehrwertsteuersystems“, die die Grundzüge eines zukünftigen Mehrwertsteuersys-

¹³⁴ ABl. C 252 vom 18.07.2018, S. 2.

¹³⁵ COM/2017/022 final.

¹³⁶ ABl. C 449 vom 13.12.2018, S. 1.

¹³⁷ ABl. C 354 vom 04.12.2013, S. 1.

¹³⁸ ABl. C 383 vom 17.11.2015, S. 14.

tems der EU darlegte. Insbesondere möchte die Kommission das Mehrwertsteuersystem praktikabler machen, durch die Reduzierung ermäßigter Steuersätze bei gleichzeitiger Verbreiterung der Bemessungsgrundlage. Gleichzeitig hat die Kommission die Mitgliedstaaten dazu aufgefordert, von den bestehenden Optionen Gebrauch zu machen, um die Mehrwertsteuer-Belastung von gemeinnützigen Organisationen zu mindern. Das Europäische Parlament hat dies in seiner „Entschließung zum Weißbuch Sport“ befürwortet¹³⁹. In einer am 10.01.2013 veröffentlichten „Studie über die Mehrwertsteuer im öffentlichen Sektor und Ausnahmen im Interesse der Allgemeinheit“ wurde festgestellt, dass in vielen Mitgliedstaaten Unterschiede bei der Umsatzbesteuerung der sportlichen Dienstleistungen von gemeinnützigen Vereinen bzw. privaten Anbietern bestehen.

Die Bundesregierung hat sich der Auffassung der EU-Kommission angeschlossen. Der Parlamentarische Staatssekretär Koschyk¹⁴⁰ hat am 27.02.2012 erklärt::

„Die Bundesregierung teilt die Auffassung der Europäischen Kommission, dass die Haushaltskonsolidierung in den Mitgliedstaaten unverzichtbar ist. Aus diesem Grund sollte die Mehrwertsteuer vorrangig als Instrument zur Erzielung von Einnahmen ausgestaltet werden. Aus Sicht der Bundesregierung ist es deshalb wünschenswert, die Bemessungsgrundlage für die Mehrwertsteuer zu verbreitern und bestehende Ausnahmen, Optionen und Sonderregelungen zu reduzieren. Die Bundesregierung wird sich in den EU-Ratsgremien dafür einsetzen, dass die Mehrwertsteuer vorrangig zur Erzielung von Einnahmen dient.“

Nach dem aktuellen Stand der Erörterung soll die Anwendung ermäßigter Mehrwertsteuersätze modernisiert werden¹⁴¹. Es gibt einen Vorschlag der EU-Kommission v. 02.01.2018 für eine Richtlinie des Rates zur Änderung der Richtlinie 2006/112/EG in Bezug auf die Mehrwertsteuersätze¹⁴². Der Bundesrat¹⁴³ hat grundsätzlich die Initiative der Kommission, das gemeinsame Mehrwertsteuersystem in Bezug auf die Mehrwertsteuersätze zu überarbeiten, begrüßt. Jedoch betrachtet er das Vorhaben der Kommission, den Anwendungsbereich für stark ermäßigte Steuersätze oder Nullsteuersätze zu vergrößern, „mit großer Sorge“. Er hat die Bundesregierung gebeten, die vorgebrachten Gesichtspunkte in den anstehenden Verhandlungen auf europäischer Ebene zu berücksichtigen. Allerdings wird Art. 132 MwStSystRL in dem Vorschlag der Kommission nicht angesprochen. Geändert werden soll Art 98 MwStSystRL, der es

¹³⁹ Entschließung des Europäischen Parlaments vom 8. Mai 2008 zum Weißbuch Sport (2007/2261(INI)) ABl EU ABl. 271 vom 12.11.2009, S. 51.

¹⁴⁰ BT-Drucks. 17/8748 S. 5.

¹⁴¹ Unterrichtung durch die Europäische Kommission Mitteilung v. 02.11.2018 Arbeitsprogramm 2019 der Kommission - Versprechen einlösen und unsere Zukunft gestalten COM(2018) 800 final; BR-Drucks. 552/18, S. 6.

¹⁴² Vorschlag für eine RICHTLINIE DES RATES zur Änderung der Richtlinie 2006/112/EG in Bezug auf die Mehrwertsteuersätze COM(2018) 20 final.

¹⁴³ BT-Drucks. 17/18 (Beschluss) v. 02.03.2018.

den Mitgliedstaaten erlaubt, in bestimmten Bereichen ermäßigte Steuersätze anzuwenden. Die Bundesrepublik geht zur Zeit über diese Ermächtigung – richtlinienwidrig – hinaus, in dem Sie alle zweckbetrieblichen Leistungen, auch Sportdienstleistungen, ermäßigt besteuert (§ 12 Abs. 2 Nr. 8 UStG i.V. mit § 65 ff. AO). Die ermäßigten Steuersätze sind nur auf die Lieferungen von Gegenständen und die Dienstleistungen der in Anhang III genannten Kategorien anwendbar, hierzu gehören nicht Sportdienstleistungen. Die Kommission führt aus:

„Ein endgültiges Mehrwertsteuersystem würde bedeuten, dass für alle Mitgliedstaaten dieselben Vorschriften gelten und alle Mitgliedstaaten denselben Ermessensspielraum bei der Festlegung der Mehrwertsteuersätze haben. Die harmonisierten und weniger restriktiven Vorschriften würden allen Mitgliedstaaten gestatten, neben den beiden derzeit erlaubten ermäßigten Steuersätzen von mindestens 5 % und der Steuerbefreiung mit Recht auf Vorsteuerabzug einen weiteren ermäßigten Steuersatz zwischen 0 und 5 % anzuwenden. Anstelle einer Ausweitung der bereits umfangreichen Liste von Gegenständen und Dienstleistungen, auf die ermäßigte Sätze anwendbar sind, würde Anhang III durch eine Negativliste ersetzt, für die keine ermäßigten Sätze angewandt werden können.“

Zusammenfassend ist festzustellen, dass sich die EU mit e-Sport noch nicht unter mehrwertsteuerrechtlichen Aspekten befasst hat. Eine Ausweitung des Sportbegriffs in Art. 132 Buchst. m MwStSystRL ist noch nicht in den Blick gekommen. Hinsichtlich der Zukunftsperspektive des ermäßigten Steuersatz nach Art. 98 MwStSystRL bleibt es ungeachtet einer inhaltlichen Verbreiterung bei der Ermächtigung an die Mitgliedstaaten. Deutschland hat soweit ersichtlich kein Interesse an einer Ausweitung weder der Befreiungen nach Art. 132 Buchst. M MwStSystRL noch des ermäßigten Steuersatzes.

VII. Sonstige Stellungnahmen

Der Wissenschaftliche Parlamentsdienst des Abgeordnetenhauses von Berlin ist in einem Gutachten v. 18.03.2016 zu dem Ergebnis gekommen, dass e-Sport nach derzeitiger Rechtslage nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und deshalb rechtlich nicht als Sportart anererkennungsfähig ist. Das rechtliche Bild des Sports entspreche denen von Kirche und Kultur. Dieses schirme auf der rechtlichen Grundlage des Art. 9 Abs. 1 GG bzw. des Art. 12 Abs. 1 EU-Grundrechtecharta ab gegen staatliche Zwangsmaßnahmen zur Anpassung des Sportrechts an sportethische Ansinnen oder „sportrelevanten Wertungen der Durchschnittsgesellschaft“.

Die Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages¹⁴⁴ haben ein Gutachten zum Thema „Ist E-Sport Sport?“ erstellt. Das Gutachten geht davon aus, dass das selbst gesetzte Recht des organisierten Sports auf der verfassungsrechtlich begründeten Unabhängigkeit der Sportverbände und ihrer Vereine sowie der daraus resultie-

¹⁴⁴ Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste, Ist E-Sport Sport? – Stand der Diskussion, 2017, WD 10 - 3000 - 036/17.

renden Subsidiarität staatlichen Handelns beruht (Art. 9 Abs.1 GG, Art. 12 Abs. 1 EU-GR-Charta). Die Verbände / Vereine verfügen über eine der Gemeinschaft entspringende sportbezogene Wert- und Maßstababildung, die es ihnen ermöglicht, sport-ethische Anschauungen und Vorstellungen zu entwickeln. Staatliches Handeln, das die Ausübung des organisierten Sports behindert oder einschränkt, ist ein unzulässiger Eingriff in den Kernbereich der verfassungsrechtlich gegründeten Autonomie. Eine 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.

Dem ist zuzustimmen. Der ehemalige Richter des BVerfG Udo Steiner¹⁴⁵ schreibt:

„Der organisierte Sport muss allerdings auch im Geltungsbereich des Grundgesetzes und seiner Grundrechte eigene und besondere Wege gehen können, wenn dies notwendig ist, um an wichtigen Stellen funktionsfähig zu bleiben.“

IX. Folgerungen

Aus der e-Sport-Branche¹⁴⁶ wird verlautbart: Mittlerweile sei wissenschaftlich erwiesen, dass e-Sportler körperliche Anforderungen erfüllen, „die denen anderer Hochleistungssportler nahekomen“. Es bedürfe einer „besonderen Geschicklichkeit, einer versierten Hand-Augen-Koordination“, einer enormen Reaktionsgeschwindigkeit, eines besonderen taktischen Geschicks und einer „hohen physischen und psychischen Belastbarkeit“. Im Wettkampf liege der Cortisonspiegel eines Gamers auf ungefähr dem gleichen Niveau wie der eines Rennfahrers und die Herzfrequenz sei mit der eines Marathonläufers vergleichbar.

Es fällt auf, dass hier nur von den „Spitzen-e-Sportlern“ die Rede ist. Dass der Durchschnittsspieler diesen körperlichen Anforderungen ausgesetzt wird, ist auch bei Aufbieten einiger Fantasie nicht erkennbar. Es fehlt an einem Kausalzusammenhang zwischen „Gamen“ und einer körperlichen Ertüchtigung, die wesensbestimmend für den „analogen“ Sport ist. Die jüngste Studie der AOK Rheinland/Hamburg und der Deutschen Sporthochschule Köln¹⁴⁷ stellt zwar fest, dass rd. 84 Prozent der 1.200 Befragten zusätzlich zu ihrem e-Sport „klassischen Sport“ betreiben. Dem wird indes eine

¹⁴⁵ Udo Steiner, Autonomieproblem des Sports – Versuch einer Bilanz, Sport und Recht 2018, 186.

¹⁴⁶ Statt vieler Frey, e-Sports- Rechtsfragen eines komplexen Ökosystems im Überblick, Sport und Recht 2018, 2 ff., 53 ff.

¹⁴⁷ Pressemitteilung v. 17.01.2019 <https://www.dshs-koeln.de/aktuelles/meldungen-pressemitteilungen/detail/meldung/wie-gesund-zockt-deutschland/>; <https://www.aok.de/pk/rh/inhalt/esports-starke-partnerschaft/>

Einschränkung hinzugefügt: „Allerdings reicht das Sporttreiben noch nicht aus, denn nur knapp die Hälfte der Befragten erreicht das empfohlene Mindestmaß von 2,5 Stunden Bewegung in der Woche.“ „Ganzheitliche Ansätze, die auch ein Training abseits des Computers beinhalten, finden wir nur vereinzelt wieder“ (Prof. Ingo Froböse). In der gemeinsamen Presseerklärung von AOK und Deutscher Sporthochschule Köln v. 17.01.2019 heißt es:

„Mit 20 Stunden und mehr Spielzeit pro Woche verbringen 24 Prozent der befragten e-Sportlerinnen und e-Sportler einen enormen Teil ihrer Freizeit vor PC und Spielekonsole. Hierin sieht auch Rolf Buchwitz, Stellvertretender Vorstandsvorsitzender der AOK Rheinland / Hamburg, ein Risiko. Die ausgedehnten Sessions bringen zwangsläufig längere Sitzzeiten mit sich, die sich negativ auf die Gesundheit auswirken und nicht immer durch Sport kompensiert werden können. „Uns ist wichtig, dies frühzeitig aufzuzeigen und zielgruppenspezifische Präventionsangebote . . . zu entwickeln.“ „Als Gesundheitskasse ist es unser Ziel, e-Sport, der von Millionen von Menschen betrieben wird, und Gesundheitsförderung in Einklang zu bringen.“

Zusammenfassend ist festzustellen, dass für das Spielen an der Konsole ein gesundheitssteigernder Effekt, der „das Wesen“ des realen Sports ausmacht und vom Gesetzgeber im Zusammenhang mit der Sportförderung unter dem Gesichtspunkt der Mehrung des Allgemeinwohls vorausgesetzt wird, bislang in keiner Weise nachgewiesen wurde. Ein solcher Nachweis wird im Regelfall nicht einmal versucht. Es wird zumindest verdeckt eingeräumt, dass ein tägliches stundenlanges Sitzen an der Konsole schädlich ist und dass Präventionsangebote erst noch entwickelt werden müssen. Abgesehen von dieser vagen Zukunftsperspektive ist mehr als fraglich, ob der durchschnittliche Gamer von diesen Angeboten, sollte es sie überhaupt je geben, erreicht würde. Nach der Aussage der AOK ist es das Ziel, „auch bei der digitalen Sportart zu einem gesunden Umgang mit Körper und Geist zu motivieren“. Die Frage, wie eine effektive Wirksamkeitskontrolle stattfinden könnte, wird nirgendwo erörtert. Im Problemfeld stehen nicht die Spitzen-„Sportler“ unter den Gamern, die ihre gesundheitlichen Belange organisatorisch-professionell strukturieren können. Es geht vielmehr um die von der AOK /der Deutschen Sporthochschule Köln erwähnten zwei Drittel von Spielern, die kein „gezieltes Training“ absolvieren, sondern nach dem Motto verfahren „viel hilft viel“ „und hofft, allein durch häufiges Spielen besser zu werden“. Für die überwiegende Mehrheit der Gamer ergibt sich ein Gesundheits- und im schlimmsten Fall ein Suchtproblem.

F. Förderung der Allgemeinheit

I. Grundlagen

Eine Körperschaft verfolgt gemeinnützige Zwecke, wenn ihre Tätigkeit darauf gerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern (§ 52 Abs. 1 Satz 1 AO). Unter den Voraussetzungen des Abs. 1 ist als Förderung der Allgemeinheit anzuerkennen u.a. „die Förderung des Sports“ (§ 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO). Auch die Tätigkeiten, die mittels der Öffnungsklausel als gemeinnützig anerkannt werden, müssen die Allgemeinheit „entsprechend“ fördern (§ 52 Abs. 2 Satz 2 AO).

Zu diesem Tatbestandsmerkmal des § 52 Abs. 1 Satz 1 AO sagt der BFH: Bei dem Tatbestandsmerkmal einer Förderung der „Allgemeinheit“ handelt es sich um einen unbestimmten Rechtsbegriff, dessen Gehalt wesentlich geprägt wird durch die objektive Werteordnung, wie sie insbesondere im Grundrechtskatalog der Art. 1 bis 19 des Grundgesetzes (GG) zum Ausdruck kommt. Dem ist insofern zuzustimmen, als grundrechtsgestützte Tätigkeiten prototypisch dem Allgemeinwohl dienen¹⁴⁸.

Zur Frage, ob eine Förderung der Allgemeinheit, also ein „Nutzen zum allgemeinen Besten“ vorliegt, ist nach der Auffassung des BFH¹⁴⁹ nach objektiven Kriterien zu werten:

„Entsprechend der unzähligen, nach Gehalt und Umfang recht unterschiedlichen Möglichkeiten, die Allgemeinheit zu fördern und damit dem allgemeinen Besten zu nutzen, ist zur objektiven Qualifizierung und Wertung des unbestimmten Gesetzesbegriffes "Förderung der Allgemeinheit" an eine Vielzahl von Faktoren (Werten) anzuknüpfen. Diese bestimmen im jeweiligen Einzelfall in ihrer Gesamtheit oder doch einzelne oder mehrere von ihnen den Inhalt des Gesetzesbegriffes: Dessen Sinngehalt wird im Wesentlichen geprägt durch die herrschende Staatsverfassung, wie sie der Bundesrepublik Deutschland als einem demokratischen und sozialen Bundesstaat durch das Grundgesetz (GG) gegeben ist, durch die sozialetischen und religiösen Prinzipien, wie sie gelehrt und praktiziert werden, durch die bestehende geistige und kulturelle Ordnung, durch Forschung, Wissenschaft und Technik, wie sie aufgrund ihrer Entwicklungen dem neueren Wissensstand und Erkenntnisstand entsprechen, durch die vorhandene Wirtschaftsstruktur und die wirtschaftlichen und sozialen Verhältnisse sowie schließlich durch die Wertvorstellungen und die Anschauungen der Bevölkerung.“

Am Beispiel des IPSC-Schießens hat der BFH entschieden: IPSC-Schießen als "Sport" i.S. von § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO fördert „zugleich die Allgemeinheit“ (§ 52 Abs. 1 Satz 1 AO). Der Gehalt des unbestimmten Rechtsbegriffs „Förderung der Allgemeinheit“ wird wesentlich von der objektiven Wertordnung konkretisiert, „wie sie insbesondere im Grundrechtskatalog der Art. GG Artikel 1 bis Art. 19 GG . . . zum Ausdruck kommt.“

¹⁴⁸ Statt vieler Droege, Gemeinnützigkeit im offenen Steuerstaat, 2010, S. 114 ff.

¹⁴⁹ BFH v 13.12.1978 – I R 77/76, BStBl II 1979, 482.

Die materielle Förderung der Allgemeinheit betrifft den Bereich des wirtschaftlichen Lebensstandards¹⁵⁰. Sie liegt vor, so das BFH-Urt. zum ISPC-Schießen¹⁵¹,

„wenn die Lebensumstände der Geförderten verbessert werden und kann sich auch auf die körperliche und geistige Gesundheit beziehen.“

Sport dient in erster Linie der Gesundheitsförderung und leistet so einen Beitrag zur Volksgesundheit; Aggressionen können beim Sport in friedlichem Wettkampf abgebaut werden . . .“

Dem ist (nur) im Ergebnis zuzustimmen. Aus dem Gesetzeswortlaut ließe sich auch unmittelbar herauslesen: Liegen die Voraussetzungen des § 51 Abs. 1 AO – vor allem die Selbstlosigkeit – vor, ist die Förderung des Sports per se eine Förderung der Allgemeinheit. Der BFH bezieht diese Voraussetzungen auf die individuelle Verbesserung des „wirtschaftlichen Lebensstandards der Geförderten“ einschließlich der körperlichen und geistigen Gesundheit. Diese Voraussetzungen bejaht er für das IPSC-Schießen.

„Sport“ ist zwar für den Einzelnen eine – sinnvolle – Freizeitbetätigung, die auch um der Erlangung körperlicher Fitness willen ausgeübt wird. Letzteres liegt auch im gesamtgesellschaftlichen Interesse. Dies ist ein auch gleichheitsrechtlich ausreichender legislatorischer Grund dafür, das Angebot an die Bürger zum Sporttreiben in verbands- und vereinsmäßigen Strukturen steuerlich zu privilegieren. Nicht jede gemeinschaftlich ausgeübte sinnvolle Freizeitbetätigung wird durch den Staat gefördert. In einem System der Bereitstellung von Daseinsvorsorgeleistungen durch den Staat, den Markt und den Dritten Sektor ist eine staatliche Förderung zivilgesellschaftlicher Strukturen nur dann geboten, wenn Ausformungen der Zivilgesellschaft zwar aufgrund eines gesellschaftlichen Konsenses für wichtig erachtet werden, aber weder durch den Staat noch durch den Markt bereitgestellt werden können. Staatstheoretisch spricht man hier von pluralistischen Gemeinwohlanliegen, welche die Bürger, die damit ihre Grundrechte ausüben, organisieren und bereitstellen. Dies ist für Dienstleistungen des Breitensports, die der Allgemeinheit angeboten werden – die EU-Kommission¹⁵² spricht zutreffend vom „Zugang zu den entsprechenden Angeboten“ – unzweifelhaft. Diese Überlegung ist auch tragend für die Anwendung der Öffnungsklausel des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO. Der BFH hat dies in den Rdnrn. 24 ff., 27 ff. seines Urteils zur Anerkennung des Turnierbridge auf der Grundlage des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO geradezu lehrbuchhaft vorexerziert: Aus der Generalklausel des § 52 Abs. 1 AO und einem Vergleich mit dem in § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO genannten Katalogzweck „Schach“ ergibt sich, dass auch die Förderung von Turnierbridge für gemeinnützig zu erklären ist. Eine „entsprechende“ Förderung i.S. des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO

¹⁵⁰ BFH, Urt. v. 23.11.1988 – I R 11/88, BStBl II 1989, 391, Rz 22

¹⁵¹ BFH, Urt. v. 27.09.2018 – V R 48/16, Rn. 33 (zur amtlichen Veröffentlichung bestimmt).

¹⁵² EU-Kommission v. 05.12.2012 C(2012) 8761 final – Staatliche Beihilfe SA.33952 (2012/NN) – Deutschland Kletteranlagen des Deutschen Alpenvereins

verlangt, dass der Zweck die Allgemeinheit in vergleichbarer Weise fördert wie die in § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 bis 25 AO genannten Zwecke.

Zugleich wird vorausgesetzt, dass der im Rechtskleid vor allem des eingetragenen Vereins (e.V.) organisierte Sport Kristallisationspunkt des ehrenamtlichen Engagements ist und dass nur hier – wie auch die EU-Kommission¹⁵³ in ihrer Entscheidung zur staatlichen Förderung der Kletterhalle des Deutschen Alpenvereins festgestellt hat – die Ideale des Sports nach zivilgesellschaftlich generierten autonomen Regeln gelebt werden können. Die EU-Kommission führt in ihrer Entscheidung zur Kletterhalle des Deutschen Alpenvereins unter ausdrücklicher Bezugnahme auf Art. 165 Abs. 1 Satz 2 AEUV aus:

„Die Maßnahmen dienen eindeutig der Förderung des Amateur- und Breitensport und dem Zugang zu den entsprechenden Angeboten. . . . Mit der in Rede stehenden Finanzierung sollen der Klettersport, damit verbundene pädagogische Tätigkeiten und das gesellschaftliche Leben von Amateursportlern einschließlich Jugendlichen in Vereinen, deren Mitglieder sich auf freiwilliger Basis engagieren, gefördert werden.“

Hinter dem hier angesprochenen Problem liegt die – seit Jahrzehnten hoch kontroverse – Frage, ob Sporttreiben nicht eher eine private Freizeitbetätigung ist, das nicht Gegenstand staatlichen (Förder-)Interesses ist oder nicht sein sollte. Zwar schweigt das Grundgesetz zu einem staatlichen Auftrag zur Sportförderung. Dieser ergibt sich jedoch aus den Verfassungen der meisten Bundesländer, welche die Förderung des Sports zur Aufgabe der Länder und Kommunen erklären. Folgerichtig wird die Förderung des Sports zu den „Pflichtaufgaben“ des Staates gezählt und ihre Gemeinnützigkeit so legitimiert¹⁵⁴.

Vor allem hat der Staat das Recht und die Pflicht, sich um die Gesundheit seiner Bürger zu kümmern und aus diesem Grunde die zivilgesellschaftliche Bereitstellung von Sportstrukturen als Angebot für die Allgemeinheit zu fördern. Die „körperliche Komponente des Sports“ (EuGH), die auch von gewerblichen, regulär besteuerten und nicht mit Sportfördermitteln bezuschussten, freilich nicht gewinnzweckfrei arbeitenden Anbietern von Sportdienstleistungen ermöglicht wird, hat durch die Aktivierung

¹⁵³ EU-Kommission v. 05.12.2012 C(2012) 8761 final – Staatliche Beihilfe SA.33952 (2012/NN) – Deutschland Kletteranlagen des Deutschen Alpenvereins. Ausführlich zu dieser Entscheidung P. Fischer, Staatliche Förderung von Zweckbetrieben (§§ 65 ff AO) gemeinnütziger Rechtsträger: Die EU-Kommission erklärt Zuschüsse für vereinbar mit dem Binnenmarkt (Art. 107 Abs. 3 Buchst. c AEUV), jurisPR-SteuerR 21/2013 Anm. 1; Vereinbarkeit der staatlichen Förderung der Kletterhallen des gemeinnützigen Deutschen Alpenvereins mit dem Binnenmarkt ("Magic Mountain Kletterhallen u.a."), jurisPR-SteuerR 34/2016 Anm. 2; Zur Beihilfesache BLSV-Sportcamp Nordbayern - entsteht eine Bereichsausnahme für gemeinnützige Vereine?; juris Literaturnachweis zu Fischer, npoR 2017, 140-142.

¹⁵⁴ Ausführlich M. Droege Gemeinnützigkeit im offenen Steuerstaat, 2010, S. 152 m.w.N.; Fischer, Gemeinnutz und Eigennutz am Beispiel der Sportförderung, in Festschrift für Offerhaus, 1999,, 297, 602 ff.

zivilgesellschaftlicher Strukturen einen besonderen Eigenwert. „Der Staat“ kann weder einen Lauftreff noch ein Länderspiel organisieren. Auch der Markt, der sich typischerweise nur um die gewinnrelevanten Sektoren des Sports kümmert, kann dies nicht leisten. Die EU-Kommission¹⁵⁵ spricht hier zu Recht von „Marktversagen“ und dessen Behebung durch staatliche Förderung. Mit der Förderung im Rechtsrahmen der Gemeinnützigkeit bekundet der Staat, dass ihm in besonderer Weise daran gelegen ist, dass die Zivilgesellschaft in der Bundesrepublik als Sportstaat Angebote zum Sporttreiben vorhält, um auf diese Weise Breitensport und auf diesem aufbauend Spitzensport zu ermöglichen. Die Förderung des Breitensports ist ausgerichtet auf den einzelnen Bürger und dessen gesundheitliches Wohlergehen. Die Förderung wird vermittelt durch die Schaffung von gewinnzweckfreien und daher für die Allgemeinheit erschwinglichen Strukturen, die nur der Dritte Sektor schaffen und vorhalten kann.

Hinzu kommt: Gerade durch den vereins- und verbandmäßig organisierten Sport mit statuierten Wertestandards - Fairness, *corporate governance*-Regeln, Dopingprävention usw. – wird ein besonderer zivilgesellschaftlicher Mehrwert geschaffen. An diesem Leitbild sind auch alle Zwecke zu messen, die als Sport oder als dem Sport vergleichbare Tätigkeiten den Status der Gemeinnützigkeit anstreben. Der Gesetzgeber wird an den normativen Vorgaben Maß nehmen und darauf Bedacht zu nehmen haben, ob die rechtliche und berechnete Erwartung des staatlichen Gemeinwesens an eine „soziale und pädagogische Funktion des Sports“ erfüllt werden.

Bereits an dieser Stelle sei vermerkt: Dieser Aufgabe kann der Staat nicht gerecht werden, wenn eine Tätigkeit keine „Aktivität“ im Sinne des hergebrachten Sportbegriffs ist und wenn der Staat keine Handhabe hat, die Wahrung der *corporate governance*-Regeln sicherzustellen.

II. Förderung von Freizeitzielen am Beispiel der Sportförderung¹⁵⁶

Zur Begünstigung sog. „Freizeitzielen“, zu denen auch der Sport gezählt wird, wird in der Literatur die Auffassung vertreten, dass in einem freiheitlichen Staat die Freizeitgestaltung die ureigene Angelegenheit des mündigen Bürgers ist. Dies ist indes nur teilweise richtig, wie ein Blick auf die Kulturförderung zeigt: Die Leistungen der kulturellen Daseinsvorsorge der Theater und Opernhäuser werden vom Bürger gleichfalls in seiner Freizeit konsumiert. Die Kommunen nehmen viel Geld in die Hand, um Theater, Museen, Multifunktionsarenen zu bauen und zu betreiben. Die Ermöglichung z.B. privater Nachfrage im Bereich der Kultur ist in einem freiheitlichen Staat durchaus

¹⁵⁵ EU-Kommission v. 05.12.2012 C(2012) 8761 final – Staatliche Beihilfe SA.33952 (2012/NN) – Deutschland Kletteranlagen des Deutschen Alpenvereins

¹⁵⁶ Ausführlich zur Diskussion um die Gemeinnützigkeit des Sports M. Droege, Gemeinnützigkeit im offenen Steuerstaat, 2010, S. 150 ff.

eine staatliche Aufgabe. Die öffentliche Hand schafft hierfür die infrastrukturellen Voraussetzungen. Der Gemeinnützigkeitsverbund von Staat und der zumeist im Format des e.V. organisierten Zivilgesellschaft generiert die Vielfalt von Leistungen der Daseinsvorsorge auf den Gebieten der Kultur und gleichermaßen des Sports. Sie drücken dem Gemeinwesen und der Gesellschaft ein Qualitätssiegel auf. Diese Leistungen bestimmen, so der ehemalige Richter des BVerfG Udo Steiner¹⁵⁷, „ganz wesentlich die Aufenthaltsqualität einer Gemeinde, prägen ihr Profil und setzen zugleich kultur- und sozialpolitische Akzente“. Die Wertung des Gemeinnützigkeitsrechts knüpft hieran an: Die Rechtsordnung sieht es als förderungswürdig an, dass diese zivilgesellschaftlich organisierten Aktivitäten stattfinden und das Bild einer vielfältigen Gesellschaft prägen. Dies ist der maßgebliche Grund dafür, dass auch Schach und Turnierbridge gemeinnützig sind.

Art. 165 Abs. 1 Satz 2 AEUV bringt es auf den Punkt: „Die Union trägt zur Förderung der europäischen Dimension des Sports bei und berücksichtigt dabei dessen besondere Merkmale, dessen auf freiwilligem Engagement basierende Strukturen sowie dessen soziale und pädagogische Funktion.“ Es ist ein besonderer gesellschaftlicher Wert, dass sich Vereinssport auch als Kristallisationspunkt ehrenamtlicher Tätigkeit organisiert. Die Entschließung des Europäischen Parlaments¹⁵⁸ v. 02.02.2017 zu einem Gesamtkonzept für die Sportpolitik spricht aus, „dass Sport besondere Merkmale aufweist, die auf ehrenamtlichen Strukturen beruhen und Voraussetzung dafür sind, dass er seine Funktionen in Bildung und Gesellschaft erfüllt . . .“

Der persönliche Nutzen staatlicher Förderung für den Freizeitsportler ist ein Reflex, der die rechtliche Beurteilung letztlich nicht beeinflusst. Es geht im Kern um die Schaffung zivilgesellschaftlicher Strukturen, die vielfältige Angebote an die Bürger machen und den „Sportstaat Deutschland“ konstituieren. Mit Haushaltsmitteln und durch Steuerverzicht stützt er Verbände und Vereine, die als zivilgesellschaftliche Organisationen allgemein zugängliche Optionen für den Einzelnen bereitstellen. Hierdurch wird die Allgemeinheit gefördert, auch wenn viele Bürger die Angebote nicht wahrnehmen und die Bürger Sport in ihrer Freizeit treiben.

Die Wahrnehmung eines Ehrenamtes gründet in subjektiver Hinsicht in einer individuellen Orientierung an Werten, die als persönlich verpflichtend anerkannt werden. Dem entspricht in institutioneller Hinsicht die Festlegung der Träger des Dritten Sektors auf corporate-governance- Grundsätze, z.B. auf „Gute Grundsätze der Stiftungs- und Vereinsführung“, auf durch die zuständigen Verbände kodifizierte Ethiknormen und – exemplarisch – auf die Ziele der EU-Agenda für eine vor allem jugendpolitische

¹⁵⁷ Steiner, Sport und Freizeit, Handbuch des Staatsrechts Bd. IV, 2006, § 87 Rdnr. 18.

¹⁵⁸ P8_TA(2017)0012 ABl. C 252 vom 18.07.2018, S. 2. „Ehrenamtliche (sind) das Rückgrat des organisierten Sports, da sie für die Organisation und Zugänglichkeit von sportlichen Aktivitäten insbesondere im Breitensport sorgen . . .“

Zusammenarbeit im Sport¹⁵⁹, die da sind: gesundheitserhaltende und -fördernde körperliche Betätigung, soziale Integration im und durch den Sport einschließlich des Sports für Menschen mit Behinderungen und Migrationshintergrund, Gleichstellung der Geschlechter im Sport, nachhaltige Finanzierung des Breitensports, Kampf gegen das Doping. Die Transmissionsfunktion der in der Verbandshierarchie satzungsmäßig festgeschriebenen Festlegung auf ideelle Zwecke lässt über alle Stufen der durch Selbstverpflichtung organisierten Verbandshierarchie hinweg sich beispielhaft belegen durch die Satzungen des DOSB und der nachgeordneten Verbände und Vereine, die institutionell-organisatorisch zu einem Gemeinnützigkeitsverbund verklammert sind, in welchem auch die öffentlichen Fördermittel verausgabt werden und in dem durch den Rechtsrahmen der Gemeinnützigkeit sichergestellt ist, dass die öffentlichen Mittel selbstlos (im Sinne eines Verbots der Gewinnausschüttung), ausschließlich, unmittelbar und zeitnah für ideelle Zwecke verwendet werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Die Anerkennung als gemeinnützig ist das zivilgesellschaftliche Güte- und Wertsiegel, das bestätigt, dass die Verwirklichung eines satzungsmäßigen Zwecks als hinreichend wertvoll und damit förderungswürdig angesehen wird.

Nun wird immer wieder der „Sündenfall“ beklagt, dass der besondere zivilgesellschaftliche Mehrwert der Förderung der „Tierzucht, der Pflanzenzucht, der Kleingärtnerie, des traditionellen Brauchtums einschließlich des Karnevals, der Fastnacht und des Faschings, der Soldaten- und Reservistenbetreuung, des Amateurfunkens, des Modellflugs und des Hunde-Sports“ (§ 52 Abs. 1 Satz 1 Nr. 23 AO) kaum wahrnehmbar ist. Es heißt, das Gemeinnützigkeitsrecht sei „auf den Hund gekommen“¹⁶⁰ (J. Lang: „Entartung des Gemeinnützigkeitsrechts“) und führe insofern zu einer „Perversion der Gerechtigkeitsidee“¹⁶¹.

Die rechtspolitische Kritik ist zum Teil berechtigt. Der Hunde-Sport taugt nicht als Referenzfall für eine Ausweitung des Zwecke-Katalogs des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO durch weitere Freizeitbetätigungen. Indes kann man zwar mit puristisch-puritanischer Verachtung auf die gemeinnützigkeitsrechtliche Förderung des Faschings und des Karnevals sowie des Amateurfunkens (§ 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 23) und des Schützenbrauchtums blicken. Es gilt aber zu bedenken: Der „Rheinische Karneval mit all seinen lokalen Varianten“ – nicht die gewerbsmäßigen Veranstaltungen – ist mittlerweile in das Inventar des immateriellen Kulturerbes des Landes NRW und im Dezember 2014 in das neu angelegte „Deutsche Verzeichnis des immateriellen Kulturerbes“ der UNE-

159 Gemeinsamer Bericht 2015 des Rates und der Kommission über die Umsetzung des Rahmens für die jugendpolitische Zusammenarbeit in Europa (2010 – 2108), 2015/C 417/03, ABl. EU. V. 15.12.2015 C 417/17

160 Klaus Tipke, StuW 1989, 165.

161 Dieter Birk, StuW 1989, 212, 218.

SCO¹⁶² aufgenommen worden¹⁶³. Man wird die Morsetelegrafie unschwer unter den Zweck „Amateurfunken“ fassen können¹⁶⁴. Dass diese Tätigkeit mit dem Qualitätssiegel „gemeinnützig“ eher symbolisch denn in relevanter Weise monetär gefördert wird, ist nachvollziehbar. Auch die Morsetelegraphie steht aus verständlichen Gründen auf der deutschen Liste des immateriellen Kulturerbes¹⁶⁵.

Diese Wertungen drücken den gesellschaftlichen Konsens aus, dass die nobilitierten Tätigkeiten stattfinden sollen, weil sie als Kristallisationspunkte des zivilgesellschaftlichen Engagements die Vielfalt der Gesellschaft in ihren wertrelevanten und lebenswerten Lebensformen konstituieren.

Zu Recht heißt es im Bericht der Enquetekommission „Zukunft des bürgerschaftlichen Engagements“¹⁶⁶:

„Bürgerschaftliches Engagement ist im Kern keine belastende Pflicht. Sich für die Gemeinschaft einzusetzen, macht Spaß und ist Voraussetzung für ein selbstbestimmtes, erfülltes Leben. Dabei dürfen und müssen persönliche Neigung und allgemeines Wohl zusammenkommen. Daher ist Engagement im Sport- oder Karnevalsverein, in Chören, Orchestern oder bei den Schützen genauso wichtig wie in der Feuerwehr, im Rettungsdienst, in der Kirchengemeinde, in der Jugendarbeit oder in Umwelt- und Menschenrechtsorganisationen. Für die Gesellschaft entscheidend ist die Integration ihrer Mitglieder auch über selbst gewählte überschaubare Gemeinschaften, in denen sie an Entscheidungen partizipieren und soziales, demokratisches Verhalten erleben und einüben können und sind die Impulse, die dort entstehen und die für politische Prozesse unverzichtbar sind. Das hier aufgebaute soziale Kapital ist für den Erfolg des demokratischen Staatswesens unverzichtbar. Für das Geschenk von Zeit, Geld und Ideen, das über 20 Millionen Bürgerinnen und Bürger in dieser Form unserer Gesellschaft machen, müssen wir dankbar sein.

Dies kann die Politik dadurch würdigen, dass sie an die Bürgerinnen und Bürger Gestaltungsfreiräume zurückgibt. Aus liberaler Sicht ist zu begrüßen, dass sich die En-

¹⁶² Deutschland ist dem UNESCO-Übereinkommen zur Erhaltung des Immateriellen Kulturerbes 2013 beigetreten. Dieser Schritt ist „eine Wertschätzung und Anerkennung überlieferten Wissens und Könnens. Die Vielfalt des lebendigen Kulturerbes in Deutschland und weltweit soll erhalten, gepflegt und gefördert werden.“

¹⁶³ S. hierzu die Begründung im Internetportal der Deutschen UNESCO-Kommission (<https://www.unesco.de/kultur/immaterielles-kulturerbe/bundesweites-verzeichnis/eintrag/rheinischer-karneval-mit-all-seinen-lokalen-varianten.html>). Die Landesregierung NRW hat im Jahr 2014 das historische Schützenwesen förmlich in die Landesliste des immateriellen Kulturerbes gemäß der UNESCO-Konvention aufgenommen. „Damit würdigt sie das gesellschaftliche Engagement der Schützenvereine und Schützenbruderschaften“ (Landtag NRW Drucksache 16/13189 v. 14.10.2016).

¹⁶⁴ Z.B. FinMin Saarland, Erlass v. 18.11.1996 – DStR 1996, 1973.

¹⁶⁵ <http://www.unesco.de/kultur/immaterielles-kulturerbe/bundesweites-verzeichnis/eintrag/morsetelegrafie.html>.

¹⁶⁶ BT-Drucks. 14/8900 S. 66; Unterstreichungen nicht im Original.

quete-Kommission den Begriff des „ermöglichenden Staates“ zu eigen gemacht hat. . . .“

Auch die Kleingärtnerei¹⁶⁷ („Schrebergarten“) hat ihren in § 2 BKleingG („Kleingärtnerische Gemeinnützigkeit“) anerkannten gesellschaftlichen Wert. Dies werden manche Zeitgenossen mit elitärer Überheblichkeit belächeln – aber die soziale Funktion des Schrebergartens lässt sich nicht leugnen. Gemeinnütziger Hundesport mag grenzwertig sein. Freilich liegt auf der Hand, dass alle diese rechtspolitisch umstrittenen „Freizeit Zwecke“ – dies ist ein rechtspolitisch bedeutsamer gemeinsamer Nenner – zumindest keine Schattenseiten haben und nicht zu den gravierenden (Folge-)Problemen führen wie der e-Sport (unten Abschn. H.).

G. Was spricht für die Gemeinnützigkeit des e-Sports?

Vor den Hintergrund der vorstehenden Überlegungen sollen nachfolgend die Argumente kritisch beleuchtet werden, mit denen eine Einbeziehung des e-Sports in die Gemeinnützigkeit befürwortet wird.

I. Erforderlichkeit einer Abwägung

Bei dem Tatbestandsmerkmal einer „Förderung der Allgemeinheit“ handelt es sich um einen unbestimmten Rechtsbegriff, dessen Gehalt wesentlich geprägt wird durch die objektive Werteordnung, wie sie insbesondere im Grundrechtskatalog der Art. 1 bis 19 GG zum Ausdruck kommt. Eine Tätigkeit, die mit diesen Wertvorstellungen nicht vereinbar ist, ist keine Förderung der Allgemeinheit¹⁶⁸.

Eine Förderung der Allgemeinheit liegt auch dann nicht vor, wenn sich der Zweck der Körperschaft gegen Gesetze richtet, die zur verfassungsmäßigen Ordnung gehören¹⁶⁹. Denn von einer Förderung der Allgemeinheit kann bei einer Missachtung der Rechtsordnung, die gerade den Schutz des Einzelnen und damit auch den der Allgemeinheit sichern soll und sichert, nicht (mehr) die Rede sein¹⁷⁰. Für den Fall des IPSC-Schießens

¹⁶⁷ Zur sozialen Funktion von Kleingärten s. <https://de.wikipedia.org/wiki/Kleingarten>. Ergänzend zu den Regelungen der Gemeinnützigkeit der AO regelt § 2 BKleingG die kleingärtnerische Gemeinnützigkeit von Kleingärtnerorganisationen. Das sind fast immer Vereine. S. § 2 BKleingG.

¹⁶⁸ BFH, Urt. v. 17.05.2017 – V R 52/15, BStBl II 2018, 218, Rz 21 - Freimaurer; BFH, Urt. v. 11.04. 2012 – I R 11/11, BStBl II 2013, 146, Rz 16; Seer in Tipke/Kruse, Abgabenordnung, Finanzgerichtsordnung, § 52 Rz 3.

¹⁶⁹ BFH, Urt. v. 29.08.1984 – I R 215/81, BStBl II 1985, 106, Leitsatz 1; BFH, Urt. v. 13.07.1994 – I R 5/93, BStBl II 1995, 134, Rz 17.

¹⁷⁰ BFH, Urt. v. 29.08.1984 – I R 215/81, BStBl II 1985, 106 Rz 36, 37; BFH, Urt. v. 27.09.2018 – V R 48/16, Rn. 36.

bestätigt der BFH, dass die Satzung des Klägers weder einen Verstoß gegen die Grundrechte noch gegen die allgemeine Rechtsordnung enthält. Dies wäre nach seiner Auffassung anders, wenn eine Tätigkeit, die kampfmäßigen Charakter hat und das Schießen auf Menschen trainiert, gegen die durch den Schutz der Menschenwürde (Art. 1 Abs. 1 GG) und den Schutz des menschlichen Lebens (Art. 2 Abs. 2 GG) geprägte Werteordnung des GG verstößt¹⁷¹. Gleiches gilt, so der BFH, bei einer Ähnlichkeit mit einem Häuserkampf und bei einem „kampfmäßigen Schießen“, wie es in der Polizei- oder Militärausbildung durchgeführt wird¹⁷². Das ist zwar nicht gesetzlich verboten, aber es gibt oberhalb der roten Linie des strafrechtlich relevanten ethischen Minimums gesellschaftlich-ethische Normen, die für eine staatliche Förderung unabdingbar sind. Der BFH weist die Auffassung des FA zurück, wonach diese Betätigung schädlich für die Allgemeinheit ist. Eine Gleichstellung mit Gotcha/Paintball wie vom FA vorgenommen, hat der BFH ebenso verneint wie einen Verstoß gegen die sonstige Rechtsordnung¹⁷³.

II. Ökonomische Aspekte

Die Games-Industrie ist ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. In Deutschland werden mit „Games“ jährlich rd. 3 Milliarden Euro umgesetzt. Davon gehen etwa 6 v.H. an deutsche Entwickler¹⁷⁴. E-Sport ist attraktiv für Sponsoren. Mit dem Start der Overwatch League (OWL) von Blizzard (Ende 2017) wurde das e-Sport-Sponsoring „mit Städte-Franchises und hohen Einstieginvestitionen auf eine neue Ebene gehoben“¹⁷⁵.

¹⁷¹ BFH, Urt. v. 27.09.2018 – V R 48/16, BFHE 262, 306 = BFH/NV 2019, 144 Rn. 38.

¹⁷² A.a.O. Rn. 41 f. Der BFH stützt sich auch auf die Bewertung des IPSC-Schießens durch die Bundesregierung. Danach unterscheidet sich IPSC-Schießen als sportliches Schießen sowohl in der Planung als auch in der Durchführung und Ausgestaltung grundlegend vom kampfmäßigen Schießen (BTDrucks 17/1305 v. 01.04.2010 S. 3; Unterrichtung des Bundesrats durch die Bundesregierung, zu Drucksache 577/09, S. 13 a.E.).

¹⁷³ Ausführlich hierzu das Mitglied des V. Senats des BFH G. Michl, juris – Die Monatszeitschrift, 2019, 162: „Der BFH kommt zum Ergebnis, dass IPSC-Schießen beide Alternativen der körperlichen Ertüchtigung erfüllt: Es erfordere im Hinblick auf das schnelle Durchlaufen des Parcours äußerlich zu beobachtende körperliche Anstrengungen und in Bezug auf die dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung (präzise Schussabgabe) auch Geschick im Umgang mit der Waffe, Konzentrationsfähigkeit und Körperbeherrschung.“ Anders als beim Paintball würden beim IPSC-Schießen keine Gegenspieler „eliminiert“, es gehe auch nicht um die Eroberung und/oder Verteidigung von Flaggen oder Landschaftsmarken, das sportliche Ziel beim IPSC-Schießen liege vielmehr darin, den Schießparcours mit möglichst hoher Trefferquote in möglichst kurzer Zeit zu durchlaufen.

¹⁷⁴ Malte Behrmann, Runter von der Blacklist – Computerspielförderung durch den öffentlich-rechtlichen Rundfunk, Politik und Kultur, Nr. 3/18 – Mai – Juni 2018, S. 33.

¹⁷⁵ PwC 2018 S. 10 ff.

Felix Falk¹⁷⁶, der Geschäftsführer des Verbandes „Game“, schreibt: „Auch beim Thema e-Sports müssen wir in dieser Legislaturperiode Fakten schaffen: Der digitale Sport hat sich in kürzester Zeit aus der Nische heraus zu einem Trend entwickelt, dessen große Potenziale selbst DAX-Schergewichte wie Mercedes-Benz oder BMW längst nutzen.“

Die Bundesregierung hat in ihrer Unterrichtung v. 16.11.2018¹⁷⁷ „Umsetzungsstrategie der Bundesregierung – Digitalisierung gestalten“ festgestellt, dass die Computerspielbranche eine weltweit stark wachsende Branche mit einem prognostizierten jährlichen Wachstum zwischen 6 % und 12 % ist. Trotz steigender Gesamtumsätze der Branche schrumpfte der Marktanteil deutscher Unternehmen an den hiesigen Umsätzen. Daher solle mit Blick auf vergleichbare europäische Länderförderungen und im Interesse eines Level playing fields eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele eingeführt werden, um den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken und international wettbewerbsfähig zu machen. Dies hat sie in ihrer Antwort v. 08.11.2018¹⁷⁸ auf eine Kleine Anfrage der FDP-Fraktion¹⁷⁹ bekräftigt. Im BMVI wird zur Zeit ein Programm zur Förderung hochwertiger Computerspiele aus Deutschland entworfen. Dabei greift das BMVI auf seine Branchenexpertise aus der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises sowie seiner Förderexpertise von digitalen Unternehmen und Ideen, z. B. mit dem Förderprogramm „mFund“ zurück¹⁸⁰. Bis Mitte 2019 sollen zwei Förderrichtlinien für Innovation bzw. Kulturgut mit den beteiligten Akteuren abgestimmt werden. Im Jahre 2019 soll die Förderung im Rahmen der Innovationsförderung starten, im Jahre 2020 die Förderung im Rahmen der Kulturförderung¹⁸¹. Der Haushaltsgesetzgeber des Bundes hat für 2019 hat 50 Mio Euro für die Förderung der Games-Industrie bereitgestellt¹⁸².

Hierzu ist zu bemerken:

¹⁷⁶ Felix Falk, Geschäftsführer des game, Langer Atem – Die Zukunft des Games-Standortes Deutschland, Politik & Kultur Nr. 3/18 Mai – Juni 2018, S. 31.

¹⁷⁷ BT-Drucks. 19/5810 S. 52.

¹⁷⁸ BT-Drucks. 19/5627.

¹⁷⁹ BT-Drucks. 19/5096 S. 2, 4.

¹⁸⁰ BT-Drucks. 19/5627 S. 4

¹⁸¹ BT-Drucks. 19/5810 S. 52.

¹⁸² Steiniger S. 6995 (D): „Dies ist ein gutes Zeichen für die Games-Industrie in Deutschland“. 100 Millionen Euro Games-Förderung für deutsche Games-Entwickler: Das ist die zentrale Forderung im Konzept des GAME Bundesverband an die Politik; s. <https://www.gameswirtschaft.de/politik/game-bundesverband-games-foerderung>. Als Kriterien für die Förderwürdigkeit sollen unter anderem die „kulturelle Relevanz“, das „ökonomische Potenzial“, das Transferpotenzial mit Blick auf andere Industrien und schließlich der Innovations-Faktor herangezogen werden, der nicht zwingend nur technologischer Natur sein muss.

Das Gemeinnützigkeitsrecht kann nicht instrumentalisiert werden zur Förderung wirtschaftlicher Zwecke, und sei es zu dem Zweck, die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen für eine Gewinnmaximierung zu verbessern. Der BFH hat entschieden: „Das Wohlergehen und das Wachstum von Wirtschaftsunternehmen ist kein gemeinnütziger Zweck.“ Dies lässt sich mit dem Hinweis darauf belegen, dass die ständige Rechtsprechung den Wirtschaftsförderungsgesellschaften den Status der Gemeinnützigkeit versagt hat. Der Zweck dieser Gesellschaft ist weder ausschließlich noch unmittelbar auf die Förderung der Allgemeinheit, sondern auch auf die Förderung von gewerblichen Unternehmen gerichtet¹⁸³. § 58 Nr. 8 AO ist als Ausnahmebestimmung einer erweiternden Auslegung nicht zugänglich. Auch der Gesetzgeber ist letztlich davon ausgegangen, dass Wirtschaftsförderungsgesellschaften – zumindest im Regelfall – nicht die Voraussetzungen des § 5 Abs. 1 Nr. 9 KStG erfüllen¹⁸⁴. Ein Verein zur Bekämpfung unlauteren Wettbewerbs ist nicht gemeinnützig, wenn seine Satzung nicht ausschließt, dass er vornehmlich zur Wahrung der gewerblichen Interessen seiner unternehmerisch tätigen Mitglieder aktiv wird¹⁸⁵. Eine Verquickung von Gemeinnützigkeit und Kommerz ist rechtlich unzulässig. Das Gemeinnützigkeitsrecht kann also nicht dazu dienen, durch eine Verbreiterung der Nachfrage die Absatzchancen der Spieleindustrie zu verbessern.

Der Hinweis auf ein ständig wachsendes Interesse des Publikums an kommerziellen Großveranstaltungen verfängt nicht. Die „Mega-Events“ konkurrieren mit anderen Veranstaltungen der Unterhaltungsindustrie und sind deswegen regulär zu besteuern. Diese Veranstaltungen sind keine – gemeinnützigkeitsrechtlich begünstigten – Zweckbetriebe, sondern sind bereits deswegen regulär besteuerte wirtschaftliche Geschäftsbetriebe, weil bezahlte Spieler (Profisportler) mitwirken. „Bezahlter Sportler“ kann entweder ein Sportler des Vereins sein (§ 67a Abs. 3 Nr. 1 AO) oder ein anderer Sportler (§ 67a Abs. 3 Nr. 2 AO). Dies wirkt sich auch auf das europäische Wettbewerbsrecht aus.

¹⁸³ BFH V: 21.05.1997 – I R 38/96, BFH/NV 1997, 904 Rn. 13; FG des Saarlandes v. 21.08.198 – I 74-75/78, EFG 1982, 214; Niedersächsisches FG v. 24.09.1980 VI 551/78 – EFG 1981, 202, BFH v. 23.04.1986 – I R 234/80 BFH v. 21.08.1974 – I R 81/73, BStBl II 1975, 121.

¹⁸⁴ Vgl. BT-Drucks. 12/4487, S. 60, 61

¹⁸⁵ BFH v. 06.10.2009 – I R 55/08, BStBl II 2010, 335.

III. Kunst und Kultur

Bundeskanzlerin Angela Merkel sieht in Videospielen ein Kulturgut¹⁸⁶.

Der Bundesverband Games verlautbart: „Das Credo des GAME: Förderung von Spieleentwicklung heißt Förderung von Innovation und Kulturgut.“¹⁸⁷

Dass Videospiele dem Bereich der „Kultur“ zuzurechnen sind, ist einhellige Auffassung. Die Bundesregierung¹⁸⁸ bemerkt zum Stichwort „Kultur“: „Video- und Computerspiele sind Kultur- und Wirtschaftsgüter und können an Genres, Themen und Inhalten so vielfältig sein wie z. B. Bücher, Filme oder Theaterstücke. Bei digitalen Spielen werden traditionelle kulturelle Ausdrucksformen z. B. Musik oder visuelle Ästhetik zu einer eigenen kulturellen Ausdrucksform zusammengeführt.“

Im Entwurf eines Haushaltsgesetzes 2019 heißt es¹⁸⁹: „Die Fraktion der FDP stellte heraus, dass Videospiele eine moderne kulturelle Ausdrucksform und schon lange als Kulturgut anerkannt seien.“ In diesem Sinne sollte der Haushaltstitel „Anreiz zur Stärkung der Filmproduktion in Deutschland“ umbenannt werden in „Anreiz zur Stärkung der Film- und Videospieleproduktion in Deutschland“ und die Projektförderung entsprechend angepasst werden.

Im Vorschlag der EU-Kommission¹⁹⁰ v. 17.11.2018 für eine VO des Europäischen Parlaments und des Rates über das Programm Kreatives Europa (2021 bis 2027) heißt es:

„„Kultur- und Kreativsektor“ (sind) alle Sektoren, deren Aktivitäten auf kulturellen Werten oder künstlerischen und anderen individuellen oder gemeinschaftlichen kreativen Ausdrucksformen beruhen. Zu den Aktivitäten können zählen: Entwicklung, Entwurf, Produktion, Verbreitung und Erhaltung von Waren und Dienstleistungen, die für kulturelle, künstlerische oder andere kreative Ausdrucksformen stehen, sowie damit verbundene Funktionen wie Ausbildung oder Management; sie haben das Potenzial, Innovationen und Arbeitsplätze zu schaffen, insbesondere auf Basis geistigen Eigentums. Der Kultur- und Kreativsektor umfasst Architektur, Archive, Bibliotheken

¹⁸⁶ Computerspiele sind Kulturgut. Meldung vom 22. 08.2017. Online unter <https://www.bundesregierung.de/Content/DE/Artikel/2017/08/2017-08-22-merkelgamescom.html>,

¹⁸⁷ <https://www.gameswirtschaft.de/politik/game-bundesverband-games-foerderung/>.

¹⁸⁸ Antwort der Bundesregierung v. 29.08.2018 19/4060 S. 2; s. auch BT-Drucks. 19/5627 S. 2: „Bei der Games-Branche handelt es sich „um eine bedeutende kulturelle Querschnittsbranche, in der zunehmend Berufe aus fast allen Sparten der Kultur- und Kreativwirtschaft anzutreffen sind: Musiker, Fotografen, Architekten, Szenografen, Zeichner, Übersetzer, Texter, Designer etc. Traditionelle kulturelle Ausdrucksformen wie Handlung, Musik und visuelle Ästhetik werden zu einer eigenen kulturellen Form zusammengeführt. Digitale Spiele sind an Genres, Themen und Inhalten so vielfältig wie andere Kultursparten und Medien (z. B. Bücher, Filme oder Theaterstücke)“.

¹⁸⁹ BT-Drucks. 19/4626 S. 50.

¹⁹⁰ COM/2018/366 final - 2018/0190 (COD).

und Museen, Kunsthandwerk, den audiovisuellen Bereich (einschließlich Film, Fernsehen, Videospiele und Multimedia), das materielle und immaterielle Kulturerbe, Design (einschließlich Modedesign), Festivals, Musik, Literatur, darstellende Kunst, Bücher und Verlagswesen, Radio und bildende Kunst.“

Entsprechend den zitierten Ausführungen des Koalitionsvertrags zwischen CDU, CSU und SPD beabsichtigt die Bundesregierung, die Entwicklung „hochwertiger digitaler Spiele“ zu fördern.

Linda Breitlauch¹⁹¹, Professorin für Games-Design an der Hochschule Trier, schreibt:

„Computerspiele sind als Kunst und als solche einzigartig, insofern sie als Medium die Möglichkeiten der narrativen, ästhetischen und interaktiven Ausdrucksformen nutzen, um Spiegel der Gesellschaft zu sein. . . . Computerspiele sind Ausdruck der Kultur einer jungen Generation.“ Sie sind „unter diesem Gesichtspunkt Kulturgut und gleichzeitig aufgrund ihrer Bedeutung für Technologie- und Kompetenztransfer für viele andere Bereiche zukunftsweisend.“

Was ein Computerspiel zur Kunst macht, lässt sich nicht generell sagen¹⁹². Dass Videospiele Kunst sein können oder zumindest künstlerische Elemente enthalten können, ist offenkundig. Dies ist von Stephan Schwingeler in seiner Monographie „Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material“ (C.H Beck 2014) untersucht worden. Das Museum of Modern Art¹⁹³ in New York hat im Jahre 2012 bekanntgegeben, Computerspiele in seine Sammlung aufzunehmen. Das Museum für Kunst und Gewerbe in Hamburg, das Museum für Angewandte Kunst Köln und das Museum Ulm haben dem Thema Ausstellungen gewidmet. Unter der Überschrift „Die zehnte Kunst“ berichtete die FAZ¹⁹⁴ am 24.11.2018 über eine Ausstellung des Victoria und Albert Museums in London („Videogames: Design/Play/Disrupt“) und schreibt: „Dieser Parcours macht deutlich, wie sich die Beschäftigung mit dem Computerspiel zunehmend differenziert und intellektualisiert.“ Und zu einer mehrere Tennisplätze großen Leinwand-Projektion: „Die Absicht der Projektion ist klar: Wenn etwa gezeigt wird, wie in einem Stadion 80.000 Menschen bei einem „League of Legends“-Computerspielmatch mitfiebert, dann soll dieses Spektakel in seiner überwältigenden Dimension für den Ausstellungsbesucher spürbar werden. „Eigenschaften wie Schönheit, Eleganz, emotionale Expressivität, intellektuelle Herausforderung, das

¹⁹¹ Linda Breitlauch, Der kulturelle Ausdruck einer jungen Generation – Die Zukunft der Computerspielpolitik, Politik & Kultur Nr. 3/18 – Mai – Juni 2018, S.32.

¹⁹² Stephan Schwingeler, „Was macht ein Computerspiel also zu einem Kunstwerk? Kurzum: Es kommt drauf an“, BPJM-Aktuell 2/2018, S: 15 ff: „Computerspiele selbst sind selbstverständlich keine Kunst, genauso wenig wie ein Gemälde oder eine Skulptur zwangsläufig ein Kunstwerk sein müssen, nur weil in Öl auf Leinwand gemalt oder ein Marmorblock behauen wird.“

¹⁹³ https://www.moma.org/explore/inside_out/tag/video-games/.

¹⁹⁴ <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst/videospiel-ausstellung-in-london-die-zehnte-kunst-15902099-p2.html>.

Infragestellen überkommener Sicht- und Denkweisen, das Ausstellen eines individuellen Standpunkts, formale Kohärenz und Komplexität, Polysemie, Originalität, ein hoher Grad an Fertigkeit oder die Anlehnung an etablierte Kunstformen (dürfen) aufgeführt werden, um Computerspiele als – nach mittlerweile verbreiteter Nomenklatur – zehnte Kunst adressieren zu können.“

Die Überschwänglichkeit des Lobpreisens kennt keine Grenzen: J. Peter Lemcke¹⁹⁵, u.a. Geschäftsführer der Deutschen Games Schulmeisterschaft im E-Sports, schreibt:

„Die aktuelle, unsägliche, speziell deutsche Diskussion zwischen Sportorganisationen, Politik, Spieleherstellern und Veranstaltern, ob E-Sport Sport sei, hat ein neues Nachdenken über Funktion, Wirkung, Wertung, Förderung und – typisch für Deutschland, über die ‚Regulation‘ von Spiel gesorgt. . . .

Spiele sind Kultur. Mozart, ein Meister der Tastaturkultur, wäre heute E-Sport-Champion!“

Freilich muss unterschieden werden zwischen der Ebene der Schaffung eines Kulturguts einerseits und der Benutzerebene andererseits, auf der die Eigenschaft des Kulturguts keine Bedeutung hat und die Gestaltungshöhe des Spiels, die ein technisches Produkt zu einem Kunstwerk machen kann (was nicht bestritten werden kann und soll), keine Rolle spielt. Denn dem Nutzer geht es nicht darum, das – unterstellt – Künstlerische des Computerspiels sichtbar zu machen, sondern um die Funktionalität des Spieles, dessen Bedeutung für den Benutzer in der Zähl- und Messbarkeit des erspielten Ergebnisses („scores“) liegt. Es geht hier um den Aspekt marktgehandelter kommerzieller Produkte, die von Unternehmen für den bloßen Gebrauch bzw. Verbrauch konzipiert werden. Es sind nicht die „Gamer“, die auf der Tastatur oder mittels einer Konsole ein Kulturgut schaffen, durch eigene Beherrschung der Tastatur ein Narrativ produzieren und gestalten, ein Musikstück zu Klingen bringen und interpretieren. Die „Gamer“ nutzen ein gewerblich vertriebenes Produkt. Hierbei mögen es einige zu einer Art Virtuosität bei der Beherrschung der (Computer-)Tastatur bringen. Selbst die virtuose Beherrschung eines technischen Produkts macht das Spielen nicht zu einem Kulturgut.

Der Generalanwalt des EuGH M. Szpunar hat in seinen Schlussanträgen im Verfahren des EuGH¹⁹⁶ zur – versagten – Mehrwertsteuerbefreiung in der Rechtssache „The English Bridge Union“ ausgeführt, dass er zwar Rahmen seiner typologischen Betrachtung die körperliche Aktivität nicht für unabdingbar hält. Er schließt jedoch ausdrücklich Aktivitäten von der Förderung aus, „die keine breite Basis in der Zivilgesellschaft haben, wie etwa marktgehandelte kommerzielle Produkte, die von Unternehmen für den bloßen Verbrauch konzipiert werden (wie beispielsweise Videospiele)“. Dieser Auffassung kann ich mich anschließen.

¹⁹⁵ J. Peter Lemcke, Spiel ist Kulturgut, - Deutschland fehlt eines „Institution Spiel“, Politik & Kultur 7-8/19 / Juli – August 2009, S. 27.

¹⁹⁶ EuGH v. 26.10.2017 – C-90/16, MwStR 2018, 29 = UR 2018, 197 = SpuRt 2018, 25 „The English Bridge Union“.

IV. Exkurs zum Beihilferecht (Art. 107 Abs. 3 AEUV)

Die Überhöhung der Produkte der Games-Industrie als Kultur mag berechtigt sein. Dies ändert nichts daran, dass der Vertrieb und die Nutzung der entsprechenden Software für die Durchführung von sog. events unternehmerische Tätigkeit ist. In gleicher Weise sind der Vertrieb und die Nutzung durch die Endverbraucher nicht dem Bereich der Kultur zuzuordnen. Es geht vielmehr um die kommerzielle Verwertung und Nutzung eines Handelsprodukts, dessen kulturelle Komponenten für die bestimmungsgemäße Verwendung zwar erwünscht, aber letztlich nicht entscheidend sind. Hier stellt sich die Frage, unter welchen Voraussetzungen die öffentliche Hand die Produktion und den Vertrieb von *games-software* subventionieren kann. Die Mitteilung der EU-Kommission¹⁹⁷ über Filme und andere audiovisuelle Medien aus dem Jahr 2013 sieht vor, dass Beihilfen zur Förderung von Spielen auf Einzelfallbasis geprüft werden. Die EU-Kommission wendet die in der Mitteilung über Filme und audiovisuelle Medien enthaltenen Bestimmungen über die Beihilfeintensität sinngemäß auf Beihilferegeln für Spiele mit kulturellem oder pädagogischem Zweck an, deren Erforderlichkeit nachgewiesen werden kann.

Es sei hingewiesen auf die Entscheidung der EU-Kommission¹⁹⁸ v. 10.12.2008 zur Filmförderung in Deutschland. Auf der Rechtsgrundlage des Filmförderungsgesetzes (FFG) erhalten bis zu 1.000 Unternehmen staatliche Mittel, vor allem Filmhersteller, aber auch Filmverleiher, die Videowirtschaft und Filmtheater. Im Bereich der Förderung der Drehbuchentwicklung sind die Empfänger natürliche Personen. Bei Filmen können Förderungen für Drehbuchentwicklung, Herstellung, Marketing und Absatz (Verleih und Vertrieb, Bereitstellung von Videoprogrammen und Video-on-Demand-Angeboten) gewährt werden, wenn sie im Einzelnen gesetzlich beschriebene kulturelle Kriterien erfüllen. Die Kommission hat die Zulässigkeit der Beihilfen geprüft am Maßstab des Art. 87 Absatz 3 Buchst. d des EG-Vertrags (jetzt: Art. 107 Abs. 3 Buchst. c AEUV). Auf dieser Grundlage können „Beihilfen zur Förderung der Kultur und der Erhaltung des kulturellen Erbes, soweit sie die Handels- und Wettbewerbsbedingungen in der Gemeinschaft nicht in einem Maß beeinträchtigen, das dem gemeinsamen Interesse zuwiderläuft“ als mit dem Gemeinsamen Markt vereinbar angesehen werden“. Die Kommission prüft dies am Maßstab ihrer Mitteilung v. 26.09.2001 zu bestimmten Rechtsfragen im Zusammenhang mit Kinofilmen und anderen audiovisuellen Werken (Mitteilung zur Filmwirtschaft)¹⁹⁹. Im Rahmen der angemeldeten Regelung ist für alle geförderten Projekte zwingend vorgeschrieben, dass sie sich mit kulturellen, historischen oder sozialen Themen befassen. Zudem müssen die nationalen

¹⁹⁷ Mitteilung der Kommission über staatliche Beihilfen für Filme und andere audiovisuelle Werke, ABl. C 332 vom 15.11.2013, S. 1 Rdnr. 24.

¹⁹⁸ EU-Kommission v. 10.12.2008 K(2008) 7852 endg. Staatliche Beihilfe N 477/2008 – Deutschland Deutsches Filmförderungsgesetz.

¹⁹⁹ ABl. C 134 vom 16.6.2007.

Filme mindestens drei der acht Kriterien erfüllen, die in Erwägungsgrund 17 der besagten Mitteilung beschrieben sind. Die Kommission prüft im Einzelnen die Drehbuchförderung, Beihilfen für den Filmabsatz, die Förderung von Filmtheatern. Unter Berücksichtigung der Ähnlichkeiten zwischen der in Rede stehenden Regelung und der bei der Kommission im Jahr 2003 angemeldeten und von ihr genehmigten Regelung, sowie auf der Grundlage der Beurteilung aller Elemente der vorliegenden Regelung betrachtet die Kommission diese als mit dem Gemeinsamen Markt vereinbar.

Zur staatlichen Förderung der Videospielbranche gibt es eine Reihe von beihilferechtlichen Entscheidungen der EU-Kommission. Hier hat die Kommission staatliche Beihilfen bislang auf der Grundlage der Freistellungsregelung für Maßnahmen zur Förderung der Kultur genehmigt. Artikel 107 Absatz 3 Buchstabe d AEUV sieht vor, dass „Beihilfen zur Förderung der Kultur und der Erhaltung des kulturellen Erbes, soweit sie die Handels- und Wettbewerbsbedingungen in der Union nicht in einem Maß beeinträchtigen, das dem gemeinsamen Interesse zuwiderläuft“ als mit dem Gemeinsamen Markt vereinbar angesehen werden können. Es geht um die folgenden Entscheidungen:

C 47/2006 (ex N 648/2005) — Staatliche Beihilfen — Frankreich Steuergutschrift für die Erstellung von Videospielen²⁰⁰

2008/354/EG: Entscheidung der Kommission v. 11.12.2007 über die staatliche Beihilfe C 47/06 (ex N 648/05) — Steuergutschrift für die Erstellung von Videospielen²⁰¹

C 47/2006 – Frankreich – Steuergutschrift für die Erstellung von Videospielen,
http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_C47_2006;

SA.36139 (2013/C) – Vereinigtes Königreich – Steuerermäßigung für Videospiele,
http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139;

SA.33943 – Frankreich – Verlängerung der Beihilferegelung C 47/2006 – Steuergutschrift für die Erstellung von Videospielen,
http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943;

SA.39299 (2014/N) – Frankreich – Steuergutschrift für die Erstellung von Videospielen – Änderungen;
http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299

SA.47892 (2017/N) – Frankreich - Steuergutschrift für die Erstellung von Videospielen – Änderungen und Verlängerung,
http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892.

Die Entscheidung der Kommission v. 04.09.2017²⁰² betrifft die bayerische Computerspielförderung. Die Kommission befasst sich ausführlich mit den vom Vergabeaus-

²⁰⁰ ABl. C 297 vom 7.12.2006, S. 19.

²⁰¹ ABl. L 118 vom 6.5.2008, S. 16.

²⁰² Staatliche Beihilfe SA. 46572 (2017/N) – Deutschland Bayerische Computerspielförderung, C(2017) 6048 final.

schuss des FilmFernsehFonds Bayern angewendeten Förderkriterien, Auswahlverfahren und Vergabebedingungen. Sie stellt fest: Durch die Regelung wird Unternehmen, die in der Entwicklung und im Vertrieb von Spielen tätig sind, ein wirtschaftlicher Vorteil in Form von Zuschüssen oder bedingt rückzahlbaren Darlehen zur Verringerung ihrer Produktionskosten gewährt. Die Beihilfe verfälscht den Wettbewerb und beeinträchtigt den Handel zwischen den Mitgliedstaaten, weil die Videospielbranche über einen internationalen Charakter verfügt. Sie kommt gleichwohl zu dem Ergebnis, dass die Beurteilung der Videospielförderung auf Grundlage des Art. 107 Absatz 3 Buchst. d AEUV im Einklang steht mit der üblichen Praxis der Kommission in diesem Bereich. Sie führt aus:

„Die bayerische Computerspielregelung soll die Entwicklung qualitativ hochwertiger, kulturell oder pädagogisch wertvoller Computerspiele unterstützen. Um sicherzustellen, dass die ausgewählten Vorhaben diesem Ziel entsprechen, wurde ein umfangreiches Auswahlverfahren mit detaillierten Kriterien und der Einbeziehung eines mit Experten besetzten Vergabeausschusses errichtet.

Durch das Auswahlverfahren wird sichergestellt, dass nur qualitativ hochwertige Computerspiele, die kulturell oder pädagogisch wertvoll sind, durch die Regelung gefördert werden können. Im Rahmen des Auswahlverfahrens wird Wert auf den kulturellen Inhalt des Spiels, seinen innovativen Charakter und seinen kulturellen Bezug zur bayerischen Games Community und/oder dem bayerischen Bildungswesen gelegt.“

Die Kommission kommt zu dem Schluss,

„dass die Beihilfe weder zu einer übermäßigen Verstärkung der Marktmacht der begünstigten Unternehmen führt noch dynamische Anreize für die Marktteilnehmer behindert, sondern vielmehr die Angebotsvielfalt auf dem Markt für Spiele verbessert. Die möglichen Wettbewerbsverzerrungen werden durch die positiven Ergebnisse der Regelung aufgewogen, die im kulturellen Bereich zu erwarten sind.“

Die jüngste (nur in französischer Sprache verfügbare) Entscheidung datiert vom 21.08.2018²⁰³. Die Kommission führt u.a. aus:

„Les critères de sélection et la marge de manoeuvre du comité d'experts permettent de prendre en considération l'ensemble des caractéristiques artistiques d'un jeu vidéo (originalité du concept et du game play, qualité de l'univers graphique et sonore, qualité de l'écriture narrative...).“

In einer Entscheidung v. 28.05.2018 hat sich die EU-Kommission²⁰⁴ mit einer Förderung an den Flämischen „Vlaams Audiovisueel Fonds“ befasst.

²⁰³ EU-Kommission v. 21.08.2018 C(2018) 5623 final – Aide d'Etat n° SA.50512 (2018/N) – France Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif.

²⁰⁴ EU-Kommission v. 28.05.2018 C (2018) 3431 final Aide d'Etat n° SA.49947 (2017/N) – Belgique Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds). Die Entscheidung ist soweit ersichtlich nur in französischer Sprache veröffentlicht.

„Les autorités belges ont mis en place un système de sélection, la sélection finale des jeux est effectuée par un comité d'experts sur la base de critères clairs et d'éléments objectifs. En outre, les critères d'admissibilité garantissent la sélection de bénéficiaires expérimentés et l'appartenance culturelle flamande du jeu. . . .“

Die jüngste Entscheidung v. 10.12.2018 State Aid SA.51820 Germany - Video games support – North Rhine Westphalia ist soweit ersichtlich noch nicht veröffentlicht.

Die Entscheidungen der EU-Kommission zeigen, dass eine direkte Subvention von Unternehmen, die Videospiele produzieren – und erst recht von solchen Unternehmen, die Videospiele vertreiben – nicht ohne Weiteres rechtlich möglich ist.

Die Allgemeine Gruppen-Freistellungs-Verordnung (AGVO - VO (EU) Nr. 651/2014 geht in ihrer Begründungserwägung Nr. 73 davon aus, dass in Artikel 167 AEUV die Bedeutung der Förderung der Kultur für die Union und ihre Mitgliedstaaten anerkannt und festgelegt wird. Die Vorhaben und Tätigkeiten im Kulturbereich, die unter die Verordnung – also unter die allgemeine Freistellung vom Beihilferecht – fallen könnten, sollten in einer Liste zusammengestellt und die beihilfefähigen Kosten festgelegt werden. Sie sollte jedoch in der Regel nicht für Tätigkeiten gelten, die zwar einen kulturellen Aspekt aufweisen, jedoch ansonsten einen überwiegend kommerziellen Charakter haben, wie zum Beispiel (in gedruckter oder elektronischer Form erscheinende) Zeitungen und Zeitschriften, da sie den Wettbewerb besonders stark verfälschen können. Ferner sollten in die Liste der Vorhaben und Tätigkeiten im Kulturbereich keine kommerziellen Tätigkeiten in den Bereichen Mode, Design und Videospiele (!) aufgenommen werden.

Die Absicht der Bundesregierung²⁰⁵, für die games-Industrie ein Fördersystem nach dem Vorbild anderer Staaten einzuführen, wird sich daher nur in einem eingeschränkten Umfang realisieren lassen.

Es wird hingewiesen auf die Förderrichtlinie des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur „De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes“ v. 08.04.2019²⁰⁶. Es geht hier um eine „großvolumige Produktionsförderung auf Basis eines Kulturtests“:

„Diese Förderrichtlinie stellt den Schwerpunkt der Computerspieleförderung des Bundes dar. Gegenwärtig erfolgen die inhaltliche Abstimmung und die Einleitung des Notifizierungsprozesses durch die Europäische Kommission. Nach den Vorgaben der Europäischen Kommission muss ein Computerspiel einen Kulturtest bezüglich des Spielinhalts und des kulturellen Hintergrunds als Fördervoraussetzung bestehen.“

²⁰⁵ Zu Fn. 85.

²⁰⁶ https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie-de-minimis.pdf?__blob=publicationFile-

V. Bildung, Medienkompetenz

Auch in der aktuellen Bildungspolitik spielen die Anforderungen einer ständig zunehmend digitalisierten Gesellschaft eine Rolle. Das in der Diskussion um den e-Sport verwendete Schlagwort der Digitalisierung soll medien- und bildungspolitischen Glanz und die Alternativlosigkeit der hierauf gestützten Argumente vermitteln. Dies kennt man aus der allgemeinen bildungspolitischen Debatte: Dadurch, dass man einem Erstklässler ein Tablet in die Hand drückt, will man sich davon dispensieren, ihm die existenznotwendigen Kulturfertigkeiten beizubringen: Rechtschreibung in flüssiger Schreibschrift, Kopfrechnen, die Fähigkeit, sich mündlich und schriftlich grammatikalisch korrekt auszudrücken und ein Gedicht auswendig zu lernen. Das Stichwort der Digitalisierung ist Blendwerk, weil damit Anderes gemeint ist als das Herumwischen auf einem Bildschirm; s. die Zitate in Fn. 4.

Die Vermittlung und Stärkung der Medienkompetenz ist eine durchgängige Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe im Kontext des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes²⁰⁷. Das Stichwort „Medienkompetenz“ hat im Zusammenhang mit dem Gebrauch von Internet und Videospielen ein besonderes argumentatives Eigengewicht. Die Bundesregierung hat²⁰⁸ auf eine Kleine Anfrage der FDP-Fraktion zum Thema „Games-Standort Deutschland“ ausgeführt: Im Bereich Bildung kann e-Sport (*serious gaming*) bei entsprechender medienpädagogischer Begleitung digitale Kompetenz fördern – diese Behauptung müsste erst einmal wissenschaftlich untermauert werden.

Mit dem Stichwort „Medienkompetenz“ befasst sich die Kleine Anfrage der Fraktion der FDP²⁰⁹. Die Antwort der Bundesregierung v. 01.08.2018²¹⁰ weist darauf hin, dass sie ihre Bemühungen zur Förderung der Medienkompetenz in der 19. Legislaturperiode fortsetzen wird.

Dem mag im Ansatz zu folgen sein. Allerdings müsste im Einzelfall nachgewiesen werden, dass die Vermittlung von Medienkompetenz in e-Sport-Vereinen eine organisatorisch verfestigte Tätigkeit ist, die durch pädagogisch entsprechend ausgebildete Fachkräfte wahrgenommen wird. Selbst wenn man in dieser Hinsicht von einem „Kollateralnutzen“ sprechen könnte, wäre dies abzuwägen gegen die Gefahren, die sich

²⁰⁷ Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Bericht zum Thema „Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung“, Juli 2016, S. 8, im Abschnitt „Jugendförderung und Förderung digitaler Jugendkulturen“. „Digitale Spiele sind inzwischen fester Bestandteil im Alltag von Jugendlichen und Ausdrucksform einer eigenständigen digitalen Jugendkultur: 93 Prozent der 10- bis 18-Jährigen spielen Computer- und Videospiele – im Schnitt 104 Minuten pro Tag, Jungen mit durchschnittlich 122 Minuten pro Tag mehr als Mädchen mit 82 Minuten“.

²⁰⁸ BT-Drucks. 19/4060 S. 3

²⁰⁹ BT-Drucks. 19/3226.

²¹⁰ BT-Drucks. 19/3649.

aus einem vereinsmäßigen und auf die Mehrung der spielerischen Fähigkeiten gerichteten Spielbetrieb ergeben.

VI. Der e-Sportverein als Jugendpfleger? – zur „Jugendhilfe“

Die Debattenredner im Deutschen Bundestag (oben Abschn. D. I) haben das Bild einer heilen Vereinswelt gezeichnet: Wird e-Sport als gemeinnütziger Satzungszweck von Sportvereinen anerkannt, lernen die Jugendlichen zivilgesellschaftliches Engagement und Fairness. Sie werden von erfahrenen Ehrenamtlern betreut und – dies wird insinuiert – in Fragen der Medienkompetenz unterwiesen. Im Entschließungsantrag v. 07.11.2018 der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN²¹¹ wird berichtet, bundesweit sei bisher nur der e-Sport-Verein „Leipzig eSports e.V.“ als gemeinnützig anerkannt, allerdings aufgrund der Förderung der Jugendhilfe.

Der eSport-Bund Deutschland e.V. hat sich unter dem 26.11.2018 einen Ethik- und Verhaltenskodex gegeben. Hierin heißt es u.a.

„Die physische wie mentale Gesundheit der e-Sport-Athlet/innen ist der Fokus jeder sportlichen Betätigung. Sie ist zu schützen und durch geeignete Maßnahmen zu fördern. . . .

Kindern und Jugendlichen ist ein verantwortungsvolles Umfeld der sportlichen Betätigung im e-Sport zu bieten. Die e-Sport-Gemeinschaft vermittelt dabei Medien- und Sozialkompetenz und schafft den Rahmen für einen e-Sport nach gesundheitlichen und präventiven Grundsätzen. Videospiele werden ausschließlich im Rahmen ihrer USK-Einstufung und korrespondierender Jugendschutzkonzepten zugänglich gemacht. . . .

Der Amateur- und Breiten-e-Sport ist unverzichtbarer Bestandteil der e-Sport-Landschaft. Er vermittelt gesellschaftliche Werte über die sportliche Praxis und die nachhaltige Organisation und bildet die Grundlage für die Nachwuchsarbeit im e-Sport.“

Man wüsste gerne Konkretes darüber, was ein „verantwortungsvolles Umfeld der sportlichen Betätigung im e-Sport“ ist, wie die „Vermittlung von Medien und Sozialkompetenz“ im Vereinsalltag funktioniert, wie der e-Sport „nach gesundheitlichen und präventiven Grundsätzen“ funktioniert und wie dies praktisch umgesetzt und nachhaltig gewährleistet wird. Zur Verwirklichung dieser hoch gesteckten Ziele bedarf es geschulten professionellen Personals. Hier hat die Games-Branche eine argumentative Bringschuld. Es stellt sich die Frage nach der Aufdeckung und der Bewertung von statistisch relevanten Verhaltensweisen Jugendlicher, die von der WHO als „krankhaft“ eingestuft werden. Die Symptome für ein krankhaftes Nutzerverhalten werden nur unter Einbeziehung derjenigen Zeiträume erkennbar werden, die ein

²¹¹ BT-Drucksache 07.11.2018 19/5545 „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“.

Spieler außerhalb der sozialen Kontrolle durch Betreuer, Trainer usw. mit Spielen zu bringt.

Die damit heraufbeschworene heile Vereinswelt mag es im Idealfall tatsächlich geben, aber dies dürfte nicht der Regelfall sein. Unter „Jugendhilfe“ i.S. des § 52 Abs. 2 Nr. 4 AO ist u.a. die Jugendarbeit²¹², die Jugendsozialarbeit, der erzieherische Jugendschutz, die Förderung der Erziehung in der Familie zu verstehen (§ 2 Abs. 2 SGB VIII „Aufgaben der Jugendhilfe“). Zur Jugendhilfe gehört auch die Förderung der Freizeitgestaltung von Jugendlichen²¹³. Die Steuerbefreiung des § 4 Nr. 25 UStG ist nur auf die dort ausdrücklich geregelten Leistungen von Trägern der öffentlichen Jugendpflege und der förderungswürdigen Träger der freien Jugendhilfe anwendbar. Die Personen, welche die Jugendlichen betreuen, müssen persönlich geeignet und in der Lage sein, den Schutzauftrag bei Kindeswohlgefährdung (§ 8a SGB VIII) wahrzunehmen.

Bereits die Enquetekommission des Deutschen Bundestages „Bürgerschaftliches Engagement“²¹⁴ hat unter Bezugnahme auf die Untersuchung von Brettschneider/Kleine²¹⁵ zur „Jugendarbeit in Sportvereinen“ ein deutliches Fragezeichen gesetzt.

„Manchen der von außen aufgebürdeten und selbst auferlegten Leistungsansprüchen kann der Sportverein angesichts der sozialen und kulturellen Umbrüche in unserer Gesellschaft nicht gerecht werden. Wenn befürchtet wird, dass Sozialisationsinstanzen wie Schule und Elternhaus ihre Erziehungsaufgaben nicht mehr hinreichend wahrnehmen (können), ist kaum zu erwarten, dass der Sportverein die Rolle eines Reparaturbetriebes für gesellschaftliche Defizite übernehmen kann.“

Die Studie von Brettschneider / Kleine zieht keineswegs das pädagogische und soziale Potential der Sportvereine und ihre Jugendarbeit in Zweifel, wie es auch in Art 165 Abs. 1 Satz 2 AEUV vorausgesetzt wird. Aber sie mahnt den organisierten Sport wie auch die Sportpolitik, die Vereine nicht mit Ansprüchen und Erwartungen zu überfrachten, denen diese nicht gerecht werden können. Diese Mahnung ist auch und gerade im vorliegenden Zusammenhang zu beachten. Soweit mir ersichtlich gibt es keine jüngeren Studien zu diesem Thema.

Hierzu vertrete ich die Auffassung: Während der Typus des Ehrenamtlers in einem „konventionellen“ Sportverein nach seiner Funktion und Aufgabenstellung, vor allem beim Umgang mit Jugendlichen, einem landläufigen Bild des Betreuers mit definierten Aufgabenbereichen entspricht, der Betreuer Modalitäten der Sportausübung or-

²¹² Hierzu Stellungnahme „Offener Kanal S.-H.“, Schleswig-Holsteinischer Landtag Um-
druck 19/1537.

²¹³ BFH Urt. v. 21.11.1974 – II R 107/68, BStBl II 1975, 389).

²¹⁴ BT-Drucks. 14/8900 S. 66, S. 77.

²¹⁵ Brettschneider, Wolf-Dietrich/Kleine, Torsten (2001): Jugendarbeit in Sportvereinen: Anspruch und Wirklichkeit. Abschlussbericht des Forschungsprojektes „Jugendarbeit in Sportvereinen“. Hrsg. vom Ministerium für Städtebau und Wohnen, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf.

ganisiert und überwacht und die jugendlichen Sportler in vielfältig situativ erforderlichen *softskills* unterweist, Fortschritte beim Training begleitet, bedürfte es einer ausführlichen Darlegung zu der Frage, welche Personen sich in einem Gaming-Verein zu ehrenamtlicher Arbeit zur Verfügung stellen, welche konkreten Aufgaben ihnen zugewiesen werden, ob diese Personen geeignet sind, die Medienkompetenz von Jugendlichen zu fördern, mit den Jugendlichen und ihren Eltern Gespräche zu führen, Suchtgefährdungen zu erkennen und entsprechende Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Der 15. Jugendbericht²¹⁶ befasst sich auch mit dem Thema „Medienbildung in der Jugendhilfe“. Ein Praxisfeld der Jugendhilfe ist die Online-Beratung und – Unterstützung Jugendlicher. Der Bericht stellt zusammenfassend fest: Die Jugendhilfe ist insgesamt aufgefordert, sich den Herausforderungen, die mit der Digitalisierung und Technisierung der Alltagswelten (auch) Jugendlicher einhergehen, umfassend zu stellen und diese zukünftig systematischer in ihre Handlungsfelder zu integrieren. Insbesondere mit Blick auf Jugendliche mit formal niedriger Bildung wird die Relevanz professioneller Interventionen besonders dringlich. „Erforderlich ist im Zuge dessen auch eine grundlegende Aus- und fortwährende Weiterbildung der Fachkräfte im Bereich der Medienbildung und zielgruppensensible Angebotsformen in den unterschiedlichen Feldern der Jugendhilfe.“²¹⁷

Der BFH²¹⁸ hat mit Urt. v. 21.09.2016 entschieden: Die bloße Möglichkeit, dass bei dem Hotelbetrieb auch Jugendhilfemaßnahmen i.S. von § 16 Abs. 2 Nr. 3 SGB VIII durchgeführt werden, bedeutet noch nicht zwangsläufig, dass der vom Steuerpflichtigen unterhaltene Hotelbetrieb in seiner Gesamtrichtung die Zwecke der Jugendhilfe fördert. Hiernach ist eine Institution der Jugendhilfe anzunehmen, wenn dieser in seiner Gesamtrichtung die Zwecke der Jugendhilfe i.S. von § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 2 AO fördert.

„Denn es ist nicht ersichtlich, dass der Hotelbetrieb überwiegend zu diesem Zweck geführt wird. Soweit das FG hervorgehoben hat, dass dem nicht entgegenstehe, dass auch Angebote der Familienfreizeit und -erholung gemäß § 16 Abs. 2 Nr. 3 SGB VIII Maßnahmen der Jugendhilfe seien, ist dies gleichfalls revisionsrechtlich nicht zu beanstanden. Denn die bloße Möglichkeit, dass bei dem Hotelbetrieb auch Jugendhilfemaßnahmen i.S. von § 16 Abs. 2 Nr. 3 SGB VIII durchgeführt werden, bedeutet noch nicht zwangsläufig, dass der vom Kläger unterhaltene Hotelbetrieb in seiner Gesamtrichtung die Zwecke der Jugendhilfe fördert. In diesem Zusammenhang ist auch zu berücksichtigen, dass der Kläger unstreitig kein anerkannter Träger der freien oder öffentlichen Jugendhilfe i.S. von § 3 SGB VIII i.V.m. § 75 SGB VIII war, mit der Folge, dass er nicht unter den Regelungsbereich der Regelung in § 16 Abs. 2 Nr. 3 SGB VIII fiel.“

²¹⁶ BT-Drucks. 18/11050 S. 322 ff.

²¹⁷ BT-Drucks. 18/11050 S. 326.

²¹⁸ BFH, Urt. v. 21.09.2016 – V R 50/15, BStBl II 2017, 1173.

VII. Inklusion

Der letztere rechtliche Gesichtspunkt ist auch der Argumentation entgegenzusetzen, dass e-Sport geeignet ist, Inklusion zu fördern.

VIII. „Anschluss an die Jugendkultur“

U.a. der DOSB sieht eine Chance von eGaming „in der grundsätzlichen Anschlussfähigkeit an aktuelle jugendkulturelle Trends“. Die „Jugendkultur“ wird auch sonst als Positivum hervorgehoben. Dies führt m.E. nicht in die richtige Richtung. Bei wikipedia kann man lesen: „Als Jugendkultur werden die kulturellen Aktivitäten und Stile von Jugendlichen innerhalb einer gemeinsamen Kulturszene bezeichnet. . . . Der Kern einer Jugendkultur ist die Etablierung einer eigenen Subkultur innerhalb einer bestehenden Kultur der Erwachsenen, da diese den Heranwachsenden keine sie befriedigenden Ausdrucksmöglichkeiten für ihr als neu empfundenes Lebensgefühl anbietet.“ Mit diesem Inhalt enthält der Begriff „Jugendkultur“ eine eher formale Abgrenzung, aber nichts, was auf eine besondere Wertigkeit abzielt.

Es gibt nicht eine einzige Jugendkultur, sondern viele unterschiedliche Jugendkulturen. In welcher Jugendkultur sich die Jugendlichen bewegen, ist abhängig von ihren Interessen, ihrer Bildung und ihrer sozialen Herkunft²¹⁹.

„Mit dem Begriff „Jugendkultur“ bezeichnet man bestimmte Lebensvorstellungen und Lebensstile von jungen Menschen, die den Wunsch haben, ihren eigenen Weg zu finden. Jugendliche wollen zum Beispiel durch Kreativität, künstlerische Ideen und intelligente Einfälle ihre Lebensweise verändern, eigene Werte entwickeln und selbstständige Entscheidungen treffen. Jugendliche finden meist andere Sachen gut als ihre Eltern. Das kann sich zum Beispiel in der Kleidung, in der Musik, im Konsum- und Freizeitverhalten, in der Mediennutzung oder in der Sprache ausdrücken. Einige Stichworte aus der Jugendkultur sind Techno- und House Szene, Skater, Skinheads, Hooligans, Rapper, Emo, Punk, Gothic, Hip-Hop.“²²⁰

Dass Jugendliche ihr Freizeitverhalten auf bestimmte Moden fokussieren, hat keinen Bezug zum Gemeinwohl. Eine Gemeinwohlmehrung wird nicht durch statistische/demografische Erfassung festgestellt, sondern durch ein wertendes Urteil. In gleicher Weise wie einerseits kleine Minderheiten – z.B. im Bereich der Religion und der Kunst – die Allgemeinheit fördern, kann andererseits bei Massenbewegungen diese Voraussetzung fehlen. Die Vorstellung, es könnte ein Gesetz der großen Zahl geben, das Freizeitmoden und eine prinzipiell nur selbstbezogene Lebensgestaltung

²¹⁹ <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/das-junge-politik-lexikon/161268/jugendkultur>.

²²⁰ <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/das-junge-politik-lexikon/161268/jugendkultur> „Jugendkultur - Den eigenen Weg finden“.

auf eine höhere Stufe der Gemeinwohlmehrung hebt, ist rechtlich nicht zu begründen.

Das Gemeinnützigkeitsrecht folgt einer Wertelogik, die durch demografische Quantitäten nicht berührt wird. Dass sich Jugendliche in einem jedenfalls temporären Massenrausch mit der Suche nach Pokemons beschäftigen, besagt nichts über die im vorliegenden Zusammenhang ausschließlich maßgebliche soziale Wertigkeit eines modischen Zeitvertreibs.

Medien- und Freizeitindustrien versuchen stets, Manifestationen von Undergroundkulturen als den neuesten Trend zu kommerzialisieren. Im Portal der Bundeszentrale für politische Bildung²²¹ ist zu lesen: „Fast alle Jugendkulturen der Gegenwart sind massiv von der Industrie geprägt.“ „Hintergrund dieser Entwicklung ist die schamlose Annexion von Szenecodes und Szenesymbolen durch die Medien- und Kommunikationswirtschaft.“

Es ist offenkundig, dass die Befürworter einer staatlichen Förderung des Gaming versuchen, den Begriff „Jugendkultur“ positiv zu besetzen und eine assoziative Beziehung zur „Kultur“ herzustellen. Man muss es deutlich sehen: Dies ist eine Unternehmensstrategie der Software-Industrie. „Die beständigen Versuche von Medien- und Freizeitindustrien, Manifestationen von Undergroundkulturen als den neuesten Trend zu kommerzialisieren, haben bei den Angehörigen dieser Subkulturen eine hohe Sensibilität für die Gefahren der Vereinnahmung geschaffen“²²². In Wirklichkeit geht es um bestimmte Moden eines Freizeitverhaltens, das sich, soweit es nicht sozialschädlich ist, einer Bewertung durch den Staat entzieht. Die negative Bewertung von „Jugendkultur“ wäre ein unzulässiger Eingriff in die Freiheit des Einzelnen und der Gesellschaft. Umgekehrt können weder der Einzelne noch die Gesellschaft verlangen, dass dieses Verhalten per se als gesellschaftlich wertvoll und damit förderungswürdig anzuerkennen ist.

²²¹ S. hierzu im Portal der Bundeszentrale für politische Bildung <http://www.bpb.de/geschichte/zeitgeschichte/jugendkulturen-in-deutschland/36320/kommerz>.

²²² <http://www.bpb.de/geschichte/zeitgeschichte/jugendkulturen-in-deutschland/36320/kommerz>.

IX. Zur Verantwortlichkeit der Games-Industrie

Die Entwicklung der Computerspielabhängigkeit ist mit bestimmten Merkmalen von Spielen verbunden. Einige Spiele weisen ein besonders hohes Suchtrisiko auf. In dieser Hinsicht ist der Jugendschutz defizitär²²³.

Auf die Verantwortlichkeit der Games-Industrie weist auch der Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN v. 07.11.2018 hin²²⁴: Die Bundesregierung wird aufgefordert,

„den organisierten e-Sport und die Games-Industrie in die Pflicht zu nehmen, Sensibilität und Prävention hinsichtlich der Suchtgefahr zu entwickeln, dazu zählen Informations- und Präventionsangebote auf e-Sport-Events ebenso wie technische Lösungen innerhalb der Spiele wie beispielsweise automatische Verlangsamungen bei langer Spieldauer, die Belohnung von Pausen und der Verzicht auf Lootboxen, die durch Ingame-Währungen freigeschaltet werden können.“

Der Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung des Deutschen Bundestages (18. Ausschuss)²²⁵ hat die Anbieter u.a. dazu aufgefordert, suchtfördernde spielimmanente Faktoren wissenschaftlich zu überprüfen und hinsichtlich einer verstärkten gesellschaftlichen Übernahme von Verantwortung anzupassen. „Hierzu zählen verwendete Belohnungssysteme in den Spielen, die Einbindung in soziale Spielernetzwerke und die Möglichkeit bzw. Notwendigkeit einer zeitlichen Befristung der Spieleaktivität. „Insgesamt geht es darum, den aus den Spielen selbst resultierenden Druck zum Spielen auf die Spieler zu verringern. Hinsichtlich finanzieller Belohnungs- und Risikoaspekte wird auch die Integration von Glücksspielelementen in Onlinespiele kritisiert bzw. die Herausnahme solcher Elemente explizit gefordert.“

Welche Merkmale die Abhängigkeit fördern, ist in der Expertise von Hans-Jürgen Rumpf (Zentrum für Integrative Psychiatrie – ZIP –, Universität Lübeck) im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit (BMG) zusammengefasst²²⁶. Dazu gehören bestimmte Spielgenres oder die Form der Belohnungen, die im Spiel genutzt werden,

²²³ Stellungnahme Dr. Rumpf v. 31.10.2018 für den Schleswig-Holsteinischen Landtag, Umdruck 19/1525.

²²⁴ BT-Drucks. 19/5545 S. 3.

²²⁵ Bericht des Ausschusses für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung (18. Ausschuss) Bericht v. 31.05.2016 Technikfolgenabschätzung (TA) – Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. BT-Drucks. 18/8604 S. 119.

²²⁶ PD Dr. phil. Hans-Jürgen Rumpf, Expertise „Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen“, Im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung, 2017, https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateiendba/Drogenbeauftragte/2_The men/2_Suchtstoffe_und_Abhaengigkeiten/5_Onlinespiele-_und_Computersucht/Downloads/Expertise_Suchtfördernde_Faktoren_von_Comput erund_Internetspielen_2017.pdf.

sowie Merkmale der sozialen Komponenten des Spiels. Hans-Jürgen Rumpf kommt zu dem Ergebnis:

„Die Förderung des e-Sports birgt die Gefahr, dass das extensive Spielen solcher Games mit Suchtcharakter legitimiert und unterstützt wird. Um eine hohe Leistung beim e-Sport erzielen zu können, ist eine hohe Spielzeit erforderlich. Computerspieler – insbesondere Kinder und Jugendliche – werden animiert zu „trainieren“, was zu hohen Spielzeiten führt und die Gefahr der Abhängigkeitsentwicklung fördert. Sie eifern den guten Spielern nach und steigern ihre Beschäftigung mit dem Spielen. In anderen Worten: Die Förderung von e-Sport fördert ebenso die Entwicklung von Computerspielabhängigkeit.“

Die Organisation SUCHT.HAMBURG hat durch ihre Geschäftsführerin Christiane Lieb mit Stellungnahme für den Schleswig-Holsteinischen Landtag (Umdruck 19/1548) vorgetragen: Ein Teil der Computerspiele ist so entwickelt, dass die Nutzer so viel Zeit wie möglich damit verbringen (z.B. nicht pausierbare Welten, intermittierende Belohnung, soziale Aspekte). Christiane Lieb sieht hierin das Abhängigkeitspotenzial von Computerspielen und das gesundheitsrelevante Problem, dem sich auch die Anbieter stellen müssen. Bemühungen, auf die Spieleindustrie zuzugehen, um den Suchtcharakter von Computerspielen zum Beispiel durch Möglichkeiten der Selbstbeschränkung, Klassifizierung von Spielen nach Suchtpotenzial, keine Bestrafung bei Spielabstinenz usw. zu reduzieren, seien bislang ohne Erfolg geblieben. Mit Blick auf e-Sport handele es sich um ein kommerzielles Interesse großer Spielehersteller (und nicht um die Förderung von kleinen Independent Games), deren Absicht es ist, dass Gamer so viel Zeit wie möglich mit diesen Spielen verbringen. Aus Sicht der Suchtprävention und einer Public-Health Sicht, ist eine Förderung von e-Sports zum Beispiel durch Anerkennung eines gemeinnützigen Status nicht unterstützenswert, da die Verursachung gesellschaftlicher Schäden nicht ausgeschlossen werden kann.

Die Games-Branche sollte sich zu ihrer (Verursacher-)Verantwortung bekennen und eine gemeinnützige Stiftung ins Leben rufen, die sich mit den gesellschaftlichen Folgekosten des Computerspielen befasst und die die Kosten einer wissenschaftlich fundierten Forschung übernimmt.

G. Suchtprävention und Suchttherapie

I. Vorbemerkung

Die exzessive Nutzung von Medien wird zunehmend ein ernstes gesellschaftliches Problem. Der DOSB weist in seiner Stellungnahme darauf hin: Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat Videospielen inzwischen als potenziell suchgefährdende Tätigkeit und damit als Gesundheitsrisiko eingestuft; damit ist dies nicht ohne weiteres mit den Zielen eines gesunden und bewegten Lebensstils vereinbar, für den der DOSB mit seinen Mitgliedsorganisationen steht. Die Abhängigkeit vom Computerspiel wird

von der WHO mit dem IC 11 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) als Krankheit anerkannt.

Dieser Gesichtspunkt wird von der games-Branche heruntergespielt. Im Portal www.games.de ist zu lesen²²⁷:

„Deutlich machen wir auch, dass die Games-Branche das Problem exzessiven Spielens sehr ernst nimmt. Mit dem Begriff ‚Sucht‘ sollte man allerdings sehr vorsichtig umgehen. Die notwendige wissenschaftliche Basis für eine einfache Ursachenzuschreibung mit belastbaren Studienergebnissen fehlt.“

Dies ist angesichts der bereits wissenschaftlich erhobenen Fakten wenig verantwortungsvoll.

Der Sportwissenschaftler Prof. Froboese von der Sporthochschule Köln hat in seiner Stellungnahme für den Schleswig-Holsteinischen Landtag ausgeführt²²⁸:

„Wenn 34,3 Millionen Menschen in Deutschland mit dem Spielen von Videospielen einer Aktivität nachgehen, die mit hohen Sitzzeiten und somit mit einem Risikopotential für die Gesundheit hinsichtlich Psyche, Muskel-Skelett-System und das Herz-Kreislauf-System einhergehen, muss diese Entwicklung wissenschaftlich begleitet werden. Angesichts der Belastungen und physiologischen sowie psychologischen Vorgänge der Athleten in diesem Sport, ist nach aktuellem Wissensstand noch vieles unklar. Bislang wurde diese „Risiko-Zielgruppe“ nur unzureichend untersucht, sodass Informationen über deren Gesundheitszustand nur eingeschränkt vorhanden sind. Eine derzeit laufende Studie unserer Arbeitsgruppe zum Trainings- und Gesundheitsverhalten im e-Sport deutet bislang darauf hin, dass trotz des verhältnismäßig jungen Alters der Zielgruppe bereits erste gesundheitliche Einschränkungen erkennbar werden. Obwohl es Parallelen zum klassischen Sport gibt, fehlen bisher zudem ganzheitliche Trainingskonzepte.“

Die *games*-Branche „steckt den Kopf in den Sand“. Auf die Frage des Sportausschusses des Deutschen Bundestages

„Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des e-Sports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?“

antwortet Hans Jagnow, e-Sport-Bund Deutschland e.V.:

„ . . . e-Sport ist nicht als eine Digitalisierung des Sports zu begreifen, sondern als eine Versportlichung von Digitalisierung.“

²²⁷ <https://www.game.de/positionen/stellungnahme-zum-antrag-die-entwicklung-des-esports-foerdern-und-gestalten/>.

²²⁸ Stellungnahme v. 29.10.2018 Schleswig-Holsteiniger Landtag Umdruck 19/1519. Hinsichtlich der benannten Zahl von Spielern nimmt Prof. Froboese Bezug auf <https://www.game.de/blog/2018/06/12/durchschnittsalter-der-gamer-in-deutschland-steigt-auf-ueber-36-jahre/>. Wegen weiterer Informationen verweist er auf Mehr Informationen unter <http://www.esportwissen.de>.

Ob zwischen e-Sport als gesonderte Entwicklung im Medienbereich und Bewegungsarmut ein Zusammenhang besteht oder ob e-Sport auch für andere Formen von sportlicher Aktivität begeistert und e-Sport-Fans überdurchschnittlich aktiv sind, verbleibt in der weiteren Betrachtung als Aufgabe der (sport)wissenschaftlichen Forschung. . . .“

Man muss es als respektlos gegenüber dem Deutschen Bundestag bezeichnen, wenn auf eine konkrete Frage mit einer pseudophilosophischen Umkehrung der Fragestellung geantwortet wird und die bereits vorliegenden Untersuchungen zu den suchtaffinen Auswirkungen des e-Sports verschwiegen werden. Selbst wenn es diese Untersuchungen nicht gäbe: Solange es keine endgültige Lösung des Problems gibt, welche Krankheitsfolgen ausschließt und / oder die Möglichkeit einer wirksamen Prävention aufzeigt und nicht lediglich darin besteht, dass die (Krankheits-)Folgen von Suchtverhalten der Allgemeinheit – Staathaushalte, Sozialversicherungsträger, Krankenkassen - auferlegt werden, kann eine uneingeschränkte Förderung der Allgemeinheit nicht bejaht werden. Die Games-Industrie müsste sich ihrer Verantwortung stellen. Es wäre nicht verantwortlich, zunächst durch eine staatliche Nobilitierung des e-Sports „den Geist aus der Flasche zu lassen“ und sodann irreparable Schäden mit hohen Kosten für die Allgemeinheit beheben zu wollen.

Der Landesjugendring Schleswig-Holstein e.V. hat gegenüber dem Landtag Schleswig-Holstein vorgeschlagen, mit den relevanten Akteuren auf Landesebene (u.a. Offener Kanal, Landesjugendring, ggf. Netzwerk Medienkompetenz) Konzepte für e-Sports/Gaming in der Jugendarbeit zu entwickeln. Dem ist zuzustimmen.

Insgesamt ist festzustellen: Die Suchtgefahr ist real. Bisherige wissenschaftliche Untersuchungen liefern hierfür mehr als nur einen Beweis des ersten Anscheins. Die gesellschaftliche Diskussion muss auch darüber geführt werden, ob diese Gefahren in Kauf genommen werden können und sollen. Die Darlegungs- und Beweislast für eine gesellschaftliche Unbedenklichkeit haben die Befürworter der Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig. Die Stellungnahme des Verbandspräsidenten Jagnow zeigt, dass die Games-Branche dieses Thema nicht ernstnimmt.

II. Befassung des Deutschen Bundestages

Auf Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN²²⁹ v. 23.01.2008 „Medienabhängigkeit bekämpfen – Medienkompetenz stärken“ sollte die Bundesregierung aufgefordert werden, u.a. „die Erforschung des Krankheitsbildes Medienabhängigkeit voranzutreiben“ und sich gegenüber den Bundesländern und Gemeinden für den Ausbau von Beratungs- und Therapiemöglichkeiten für von Medienabhängigkeit Betroffene einzusetzen. Medienabhängigkeit bzw. Onlinesucht solle als eigenständige, nicht stoffgebundene Suchtform anerkannt werden. Am 09.04.2008 haben der Ausschuss für Kultur und Medien und der Unterausschuss Neue Medien des Deutschen Bundestages eine Anhörung zum Thema Computerspiel- und Onlinesucht durchgeführt. Der Antrag ist im Anschluss an die Beschlussempfehlung und den Bericht des Ausschusses für Kultur und Medien (22. Ausschuss) v. 16.12.2008²³⁰, abgelehnt worden²³¹. Der Ausschuss für Kultur und Medien hatte 7 Sachverständige zu einer öffentlichen Anhörung zu dem Thema „Onlinesucht“ eingeladen.

Auf den Entschließungsantrag der Fraktionen CDU/CSU und SPD v. 17.06.2009²³² „Medien- und Onlinesucht als Suchtphänomen erforschen, Prävention und Therapien fördern“ hat der Bundestag festgestellt, dass eine kleine Teilgruppe – in bereits vorliegenden Studien werden ca. 3 bis 7 Prozent der Nutzer als gefährdet angesehen – beim Umgang mit Computer oder Konsole deutliche Kennzeichen von süchtigem Verhalten aufweist. Es spreche viel dafür, dass das Internet insoweit ein besonderes Gefährdungspotenzial habe. Wissenschaftliche Aussagen seien zurzeit nicht möglich. Im Blickpunkt stehe dabei die ausufernde Teilnahme an Onlinespielen oder Chats ebenso wie der oft exzessive Konsum von „Onlinesüchtigen“, die durch das Surfen oder Spielen Schule, Beruf und soziale Kontakte vernachlässigen.

Der umfängliche Antrag war darauf gerichtet,

„die Anstrengungen zur Erforschung der Online- und Mediensucht weiter zu erhöhen und auf der Grundlage valider wissenschaftlicher Erkenntnisse so bald wie möglich geeignete Maßnahmen zu entwickeln, die potenzielle Suchtgefahren wirksam vermindern können. Darüber hinaus sollte sie (scil.: die Bundesregierung) die Forschung zur Entwicklung von Behandlungsansätzen für bereits manifestierte pathologische Fälle unterstützen.“

²²⁹ BT-Drucks. 16/7836-

²³⁰ Deutscher Bundestag – 16. Wahlperiode – 227. Sitzung v. 18.06.2009 Plenarprotokoll 16/227.

²³¹ Beschlussempfehlung und Bericht des Ausschusses für Kultur und Medien (22. Ausschuss). Der Ausschuss hat insgesamt 7 Sachverständige angehört, BT-Drucks. 16/11371. Die Dokumente sind im Internet veröffentlicht.

²³² Entschließungsantrag v. 17.06.2009 BT-Drucks. 16/13382.

Der Antrag ist nach Beratung der Beschlussempfehlung angenommen worden²³³.

Die Bundesregierung²³⁴ hat unter dem 07.05.2010 auf die Kleine Anfrage der SPD-Fraktion „Drogen- und Suchtpolitik der Bundesregierung“ geantwortet:

„Bekannt und durch Berichte belegt ist, dass es eine exzessive und die Selbstkontrolle stark beeinträchtigende, mit psychosozialen Folgeproblemen einher gehende Nutzung von Internetanwendungen gibt. Eine entsprechende Gefährdung kann für einzelne Personen deshalb nicht ausgeschlossen werden. Allerdings ist das Ursache- und Wirkungsgefüge dieser exzessiven Nutzung noch weitgehend unerforscht.

Beratung und Behandlung sind wichtig, um ein exzessives Nutzungsverhalten entweder zu verhindern oder um adäquat mit den Folgeerscheinungen umgehen zu können. Entsprechende Aktivitäten werden von Krankenkassen und der Rentenversicherung, den Ländern und seitens des Bundes bereits durchgeführt.“

Der Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN²³⁵ v. 07.11.2018 „Die Entwicklung des e-Sports fördern und gestalten“ ist am 08.11.2018 im Plenum des Deutschen Bundestages beraten worden (ausführlich hierzu Abschn. D. I.). Der Antrag selbst enthält einen umfangreichen Hinweis auf das Problem der Internet-, Video- und Spielsucht. Die Redner/Innen, die sich am 08.11.2018 im Deutschen Bundestag zu Wort gemeldet haben, haben zu den Stichworten „*Gaming Disorder*“ oder Online-Spielsucht nichts gesagt.

III. Die nicht abgeschlossene Diskussion über Sucht und Suchtfolgen

Das Deutsche Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) in Hamburg hat im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit seit Anfang 2008 die Studie „Beratungs- und Behandlungsangebote pathologischen Internetgebrauchs“ durchgeführt²³⁶. Die Studie kommt u.a. zu dem Ergebnis: Die Problematik des exzessiven Internetgebrauchs, die sich zunächst als progressiver Verlust der Fähigkeit zeigt, die Häufigkeit und Dauer der Internetaktivitäten zu begrenzen, kann mit wachsendem Ausmaß zu dramatischen psychosozialen Konsequenzen führen (Schulabbruch, Studienversagen, Arbeitslosigkeit, Verwahrlosung eigener Kinder).

²³³ 227. Sitzung. Berlin, Donnerstag, 18.06.2009, BT-PlPr 16/227, S. 25311 D – 25312 B; zu Protokoll gegebene Reden zur Beratung s. Anlage 42.

²³⁴ BT-Drucksache 17/1451.

²³⁵ BT-Drucks. Drucksache 19/5545.

²³⁶ Petersen, Kay-Uwe / Thomasius, Rainer, Universitätsklinikum Eppendorf / Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland, Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) v. 31.05.2010.

IV. Der 15. Kinder- und Jugendbericht

Am 25. Mai 2016 hat die Bundesregierung den Bericht zum „Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung“ beschlossen²³⁷. Die Digitale Agenda berücksichtigt, dass junge Menschen den digitalen Wandel „in besonderer Weise tragen und gestalten“. Der Bericht stellt fest, dass digitale Medien „Orte digitaler Jugendkulturen“ sind, vor allem getragen von Filmen, Spielen, Musik und dem Austausch in sozialen Netzwerken. Der Bericht betont das besondere Schutzbedürfnis von Kindern und Jugendlichen ebenso wie die Bedeutung von Medienkompetenz als Befähigung im Umgang mit Chancen und Risiken. Der Bericht verweist auf künftige und bestehende Maßnahmen in vielen Handlungsfeldern des BMFSFJ und darüber hinaus: Kinder- und Jugendmedienschutz, Daten-, Verbraucher- und Gesundheitsschutz, Förderung von Medienerziehung in den Familien, Jugendförderung, politische Bildung, Förderung von Toleranz und Verständigung, Partizipation und Engagement mit digitalen Medien, Gleichstellung und gesellschaftliche Teilhabe von Frauen.

Der 15. Kinder- und Jugendbericht v. 01.02.2017²³⁸ enthält auf S. 489 ff. angehängten Literaturangaben enthalten zwar umfangreiche Angaben auch zu Computer- und Videogames. Eine Suche im pdf-Dokument mit dem Stichwort „sucht“ (Groß- oder Kleinschreibung) führt – die ist wirklich erstaunlich – zu keinem einzigen Treffer etwa zu den Stichworten Online- bzw. Computersucht. Zum Stichwort „Jugendmedienschutz“ enthält der Bericht wenig Aufschlussreiches.

V. Bericht des 18. Ausschuss des Deutschen Bundestags: Technikfolgenabschätzung (TA) – Neue elektronische Medien und Suchtverhalten

Der Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung (18. Ausschuss)²³⁹ hat unter dem 31.05.2016²⁴⁰ einen Bericht zum Thema „Neue elektronische Medien und Suchtverhalten“ vorgelegt. Der Ausschuss ist der Auffassung, dass die wissenschaftliche Erkenntnislage in diesem Themenfeld derzeit nicht zufriedenstellend ist. Er hat als Handlungsoptionen benannt:

1. Verbesserung der wissenschaftlichen Erkenntnislage,

²³⁷ Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Bericht zum Thema „Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung“, Juli 2016.

²³⁸ Statt vieler: Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland – 15. Kinder- und Jugendbericht – v. 01.02.2017, BT-Drucks. 18/11050 S. 225 ff: 3. 5 Was tun Jugendliche in und mit Jugendkulturen und Jugendszenen?

²³⁹ Bericht des Ausschusses für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung (18. Ausschuss)

²⁴⁰ BT-Drucks. 18/8604

2. Stärkung des gesellschaftlichen Diskurses,
3. Mediensucht als eigenständiges Krankheitsbild diskutieren,
4. Gesellschaftliche Verantwortung von Unternehmen stärken,
5. Prioritäre Verbesserung der Prävention,
6. Verbesserung der psychosozialen Versorgungsstruktur.

Die Medienangebote sollten auf ihre (Langzeit-)Bindungswirkung wissenschaftlich untersucht und ihr jeweiliges Gefährdungspotenzial bewertet werden. In diesem Zusammenhang erscheine eine weiterführende Förderung von Projekten wie »Safer Social Networking Principles for the EU« geboten. In Form einer Selbstverpflichtung können sich Wirtschaftsunternehmen zur Einhaltung der Prinzipien verpflichten und in der Folge durch die EU überwacht werden. Die Unternehmen sollten altersangemessene Begrenzungen für den Zugang zu suchgefährdenden Medienangeboten schaffen und die nötigen Methoden zur Durchsetzung auch umsetzen. Die Unternehmen sollten prüfen, welche Selbstsperrn und Sperrsysteme für gefährdete Nutzer in den einzelnen Medienangeboten, aber auch auf übergreifenden Plattformen etabliert werden sollten: Inhaltliche Sperrsysteme für bestimmte Angebote (z. B. generell für Spiel- und Kaufangebote, für spezifische Spiel- und Kaufangebote) oder für unterschiedliche Altersklassen sowie zeitliche Sperrsysteme zur Begrenzung der Dauer der jeweiligen Mediennutzung.

VI. Bundesbehörden - Suchtberichte

Im Drogen- und Suchtbericht 2009 nahm die Bundesregierung erstmals Stellung zur Problematik Computer- und Internetsucht. Damals ging man von 2,8 Millionen Betroffenen aus, wobei die Dunkelziffer deutlich höher geschätzt wurde.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen in der Drogenaffinitätsstudie des Jahres 2011 untersucht²⁴¹. Nach der von ihr herausgegebenen Studie von Orth (2017) zur Drogenaffinität von Jugendlichen ist bei 5,8 % aller 12- bis 17-jährigen Jugendlichen von einer Computerspiel- oder Internetabhängigkeit auszugehen. Unter jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren ist die Computerspiel- oder Internetabhängigkeit mit insgesamt 2,8 % geringer verbreitet als unter Jugendlichen. An einem Werktag sind Jugendliche und junge Erwachsene etwa drei Stunden und an einem Tag am Wochenende etwa vier Stunden mit Computerspielen und anderen Internetaktivitäten beschäftigt. Pro Woche sind das im Durchschnitt rund 22 Stunden. Zeiten, in denen das Internet für Schule, Universität oder Arbeit genutzt wird, sind hier nicht

²⁴¹ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011. Teilband Computerspielen und Internetnutzung, Köln 2013.

eingerechnet²⁴². Nach der Drogenaffinitätsstudie 2015 nutzen 12- bis 17-Jährige Computerspiele und das Internet durchschnittlich rund 22 Stunden und 18- bis 25-Jährige durchschnittlich rund 21 Stunden pro Woche. Auf Grundlage der „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS)²⁴³ ist bei 5,8 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen und 2,8 % der 18- bis 25-jährigen jungen Erwachsenen von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen²⁴⁴. In der Altersgruppe der 12- bis 17-Jährigen sind die weiblichen Jugendlichen (7,1 %) stärker betroffen als die männlichen Jugendlichen (4,5 %). Im Vergleich zur Drogenaffinitätsstudie 2011 hat die Verbreitung computerspiel- und internetbezogener Störungen bei männlichen und weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen zugenommen²⁴⁵.

Bei männlichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen steigt die Verbreitung der problematischen Nutzung von 12,6 % (2011) auf 20,3 % (2015), bei weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen von 12,5 % (2011) auf 23,1 % (2015), bei 18- bis 25-jährigen Männern von 11,2 % (2011) auf 14,4 % (2015) und bei 18- bis 25-jährigen Frauen von 9,1 % (2011) auf 16,1 % (2015)²⁴⁶.

Ausweislich des Drogen- und Suchtberichts 2017 hat sich die Drogenbeauftragte der Bundesregierung umfangreich mit dem Thema „Internetsucht“ befasst. Sie hat eine Übersichtsseite mit Links zu Beratungs- und Hilfsangeboten für Eltern und Betroffene geschaltet²⁴⁷. Dies hat im Drogen- und Suchtbericht 2017 umfänglich Niederschlag gefunden²⁴⁸.

Nach dem Suchtbericht²⁴⁹ erfüllen 8,4 % der männlichen Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter zwischen 12 bis 25 Jahren die Kriterien für eine Abhängigkeit nach der „Internet Gaming Disorder Scale“. Jeder zwölfte Junge oder junge Mann ist diesen Zahlen zufolge süchtig nach Computerspielen. Der Anteil der be-

²⁴² Orth, B. Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015, Teilband Computerspiele und Internet, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA-Forschungsbericht / Februar 2017 S. 21 ff., 37.

²⁴³ Die „Compulsive Internet Use Scale“ (CIUS) wurde zum ersten Mal im Jahr 2011 in einer Drogenaffinitätsstudie eingesetzt; hierzu Orth (Fn. 242) S. 33.

²⁴⁴ Orth (Fn. 242) S. 19, 38.

²⁴⁵ Orth (Fn. 242) S. 29. ff.

²⁴⁶ Orth (Fn. 242) S. 36.

²⁴⁷ <http://www.drogenbeauftragte.de/themen/suchtstoffe-und-abhaengigkeiten/computerspielesucht-und-internetsucht/webholic-themenseite.html>.

²⁴⁸ Drogen- und Suchtbericht (Stand Juli 2017) S. 61 ff. unter 2.5. S. auch Drogen- und Suchtbericht Juli 2014, S. 14, 51 ff., 114 mit Auswertung der BZgA-Studie zu Computerspielen und Internetnutzung. www.drogenbeauftragte.de; Juli 2014.

²⁴⁹ Suchtbericht 2017 S. 64.

troffenen Mädchen und jungen Frauen liegt mit 2,9 % deutlich niedriger. Insgesamt beträgt der Anteil der Betroffenen in der Altersgruppe der 12- bis 25-Jährigen 5,7 %.

Um einem weiteren Anstieg von Belastungen, Problemen und Störungen durch die Nutzung von Computerspielen und Internet vorzubeugen, ist es notwendig, über die Problematik weiter zu informieren und aufzuklären, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu stärken und bei ersten Anzeichen für Probleme passende Unterstützung und Hilfe anzubieten.²⁵⁰

VII. Sonstige Studien

Lt. Studie „Game over – Wie abhängig machen Computerspiele?“ der DAK-Gesundheit und des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf²⁵¹ wurden 1.531 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 25 Jahren befragt. Erstmals wurde in dieser Studie die Häufigkeit einer Computerspielabhängigkeit in einer für Deutschland repräsentativen Stichprobe untersucht. Danach erfüllen 8,4 % der männlichen Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter zwischen 12 bis 25 Jahren die Kriterien für eine Abhängigkeit nach der „Internet Gaming Disorder Scale“. Jeder zwölfte Junge oder junge Mann ist diesen Zahlen zufolge süchtig nach Computerspielen.

Der Deutsche Suchtkongress 2018 (17.9. – 21.09.2018) hat sich mit internetbezogenen Störungen wie der exzessiven Nutzung von Computerspielen, sozialen Netzwerken und des Internets befasst. Die Presseerklärung stellt unter Bezug auf die DAK-Studie fest, dass etwa jeder zwölfte (8,4 Prozent) Junge oder junge männliche Erwachsene zwischen 12 und 25 Jahren süchtig nach Computerspielen ist. Der Kongress hat eine Pressemitteilung herausgegeben mit der Überschrift: „Immer mehr Kinder und Jugendliche sind internet- und computerspielabhängig in Deutschland. Exzessiver Konsum kann zu sozialer Isolation führen und das Risiko von Depressionen erhöhen. Es fehlen Präventions- und Therapieangebote für junge Menschen.“ Es heißt weiter: Die im Auftrag der DAK durchgeführte Forsa-Umfrage „WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media“ kam 2018 zu dem Ergebnis, dass 85 Prozent der 12- bis 17-Jährigen jeden Tag soziale Netzwerke wie WhatsApp, Instagram und Snapchat nutzen – im Durchschnitt 166 Minuten pro Tag. 226 Minuten verbringt diese Altersgruppe mit Online- und Offline-Computerspielen.

²⁵⁰ Orth (Fn. 242) S. 39.

²⁵¹ S. auch <https://www.dak.de/dak/gesundheit/hilfe-bei-computersucht-1858670.html>. Nach der aktuellen DAK-Studie ist in Deutschland jeder zwölfte Junge oder junge Mann süchtig nach Computerspielen. In der Altersgruppe der 12- bis 25-Jährigen sind 5,7 Prozent von einer Computerspielabhängigkeit betroffen. Männliche Personen sind mit 8,4 Prozent deutlich häufiger abhängig als weibliche. In der Altersgruppe der 12- bis 19-Jährigen spielen 70 Prozent der Jugendlichen mehrmals pro Woche oder täglich am Computer, Tablet, der Spielkonsole oder am Smartphone.

Weitere wissenschaftliche Studien sehen im Bewegungsmangel und in motorischen Defiziten wesentliche Probleme der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Es wird hingewiesen auf die AOK Familienstudie 2018²⁵², die Bewegungsstudie der Techniker Krankenkasse 2016²⁵³, die Studie zur Kindergesundheit der DAK von 2013 oder auch die aktuelle KiGGS-Studie des Robert Koch-Instituts. Ausführlich hierzu unten Abschn. IX.

Die von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung publizierte Studie „Nationale Empfehlungen für Bewegung und Bewegungsförderung“ führt aus²⁵⁴:

„Neben Hinweisen auf das Problem der Sitzzeiten beim (motorisierten) Transport im Sitzen, z. B. in Babyschale oder Kindersitz, beziehen sich die Empfehlungen auf die Nutzung audiovisueller Medien in der Freizeit (z. B. Videospiele und TV-Konsum), die explizit nicht zu schulischen Zwecken erforderlich sind (Tremblay u. a. 2010). Eine höhere Bildschirmmedienzeit (meist zwei bzw. drei Stunden) steht in Zusammenhang mit einer gesteigerten Prävalenz von Übergewicht und Adipositas, einem höheren Körperfettanteil, einer geringeren Fitness, weniger Selbstbewusstsein, schlechterer akademischer Leistung sowie mehr Verhaltensauffälligkeiten (Tremblay u. a. 2011a). Dabei ist die Ausprägung dieser Probleme umso größer, je länger die Bildschirmmedienzeit dauert.“

Es wird ferner hingewiesen auf die Stellungnahme des Deutschen Kinderschutzbundes²⁵⁵ „Bewegungsmangel bei Kindern – Ursachen, Folgen und Veränderungsmöglichkeiten“.

Motorik-Modul (MoMo) – das Modul zur Erfassung der motorischen Leistungsfähigkeit und der körperlich-sportlichen Aktivität in KiGGS Welle 2²⁵⁶. Zum „Motorik-Modul“ s. ferner die Informationen im Portal <https://www.sport.kit.edu/MoMo/index.php>²⁵⁷:

„Motorische Leistungsfähigkeit und körperlich-sportliche Aktivität sind wichtige Aspekte einer gesunden Entwicklung im Kindes- und Jugendalter. Die Frage wie gesund, aktiv und motorisch fit Kinder und Jugendliche heutzutage wirklich sind, ließ sich bisher jedoch nicht zuverlässig beantworten. Das Motorik-Modul (MoMo) hat das Ziel, diese Forschungslücke zu schließen. Als Teilmodul der bundesweiten Studie zur Ge-

²⁵² AOK-Familienstudie 2018, <https://www.aok.de/pk/rh/inhalt/aok-familienstudie-2018-11/>.

²⁵³ Beweg dich, Deutschland! TK-Bewegungsstudien 2016 <https://www.tk.de/techniker/unternehmensseiten/unternehmen/broschueren-und-mehr/bewegungsstudie-2016-2026690>.

²⁵⁴ S. 27

²⁵⁵ <https://www.kinderschutzbund-nrw.de/denkanst/Bewegungsmangel.htm>.

²⁵⁶ Journal of Health Monitoring, 2017 2(3):

²⁵⁷ S. auch die Pressemitteilung v. 12.07.2018 https://www.sport.kit.edu/MoMo/downloads/Pressemitteilung_Feldstart.pdf. – Ferner https://www.ph-karlsruhe.de/uploads/media/19_03__PM_MoMo_Symposium_01.pdf

sundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland (KiGGS) des Robert Koch-Instituts (RKI) in Berlin erfasst MoMo seit 2003 in regelmäßigen Abständen die motorische Leistungsfähigkeit und körperlich-sportliche Aktivität von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland.“

Als Teilmodul der bundesweiten Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland (KiGGS)²⁵⁸ des Robert Koch-Instituts (RKI) in Berlin erfasst MoMo seit 2003 in regelmäßigen Abständen die motorische Leistungsfähigkeit und körperlich-sportliche Aktivität von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland. S. auch die Pressemitteilung v. 18.03.2019 des Rektorat Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Pädagogischen Hochschule und des und des Karlsruher Instituts für Technologie KIT „Motorik Modul-Studie: 80 Prozent der Kinder und Jugendlichen in Deutschland nutzen Bewegungschancen nicht“. Die Ergebnisse der MoMo-Studie dienen als Grundlage für die Planung und Entwicklung zielgerichteter, bewegungsbezogener Maßnahmen zur Prävention und Gesundheitsförderung.“

VIII. Jugendschutz / Jugendmedienschutz

Im Initiativantrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN v. 07.11.2018²⁵⁹ wird auf die folgende Problemlage hingewiesen:

„Mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit des e-Sports müssen gleichzeitig auch dessen Risiken adressiert werden und Maßnahmen u. a. bezüglich Suchtgefahr, Prävention und Gesundheitsförderung oder Geschlechtergerechtigkeit im e-Sport gefördert werden. Die ehrenamtliche Arbeit in Vereinen mit e-Sport-Angebot anzuerkennen, den e-Sport in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit unter besonderer Berücksichtigung des Jugendschutzes zu verankern und einen Gesetzentwurf vorzulegen. . .“

Die Bundesländer sollen auf eine Reform des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags und auf eine Modernisierung des Jugendschutzgesetzes hinwirken. Die finanzielle Absicherung von Beratungsangeboten für Betroffene von „Gaming Disorder“ sowie deren Angehörigen solle sichergestellt werden. „Gaming Disorder“ oder Online-Spielsucht wurde bereits in den neuen WHO-Katalog der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen²⁶⁰. „Wenn das Daddeln am Computer wichtiger wird als Freunde, Job oder sogar Schla-

²⁵⁸ <https://www.kiggs-studie.de/>.

²⁵⁹ BT-Drucks. 19/5545 S. 2.

²⁶⁰ ICD-11 – Mortality and Morbidity Statistics (Dez. 2018). Video- oder Online-Spielsucht gehört künftig zum weltweit gültigen Katalog der Gesundheitsstörungen. Die Diagnosen sind in der "Internationalen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11)" aufgeführt. "6C51" steht für krankhaftes Video- oder Online-Spielen. S. hierzu https://www.t-online.de/digital/id_85781890/online-spielsucht-who-erklaert-es-offiziell-zur-krankheit.html.

fen - dann sprechen Mediziner von einer Sucht.“²⁶¹ Rund 465 000 der 12- bis 17-Jährigen sollen laut einer Studie eine Studie von DAK-Gesundheit und dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen sog. Risiko-Gamer sein („riskantes Spielverhalten“)²⁶².

Im DAK-Gesundheitsreport 2019 wird u.a. die Abhängigkeit von Computerspielen und die Abhängigkeit von sozialen Medien untersucht. Auf der Homepage der DAK heißt es:

„Laut der DAK-Studie gelten 15,4 Prozent der Minderjährigen als sogenannte Risiko-Gamer. 3,3 Prozent der Betroffenen erfüllen sogar die Kriterien einer Computerspielabhängigkeit mit Entzugerscheinungen, Kontrollverlusten oder Gefährdungen für sich und andere. Dabei geben einzeln Jugendliche bis zu 1.000 Euro in sechs Monaten für In-Game-Käufe aus. „Durch die Tricks der Industrie finden viele Jugendliche kein Ende und verzocken Zeit und Geld“, sagt Andreas Storm, Vorstandschef der DAK-Gesundheit. „Aus Spaß kann schnell Sucht werden.“

S. hierzu die Pressemitteilung v. 08.04.2019²⁶³:

„Die Betroffenen fehlen häufiger in der Schule, haben oft emotionale Probleme und geben deutlich mehr Geld für Spiele aus.“

Es wird ferner hingewiesen auf die Studie der DAK-Gesundheit / Forsa 05.03.2019 „Geld für Games - wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird“²⁶⁴. Die Studie beruht auf der Befragung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren.

Die Politik muss dementsprechend geeignete Präventionsmaßnahmen und Beratungsstellen fördern²⁶⁵. Die Bundesregierung²⁶⁶ plant unter dem Arbeitstitel Jugendmedienschutzgesetz gesetzliche Regelungen insbesondere zur Änderung des Jugendmedienschutzgesetzes, in dem die bundesrechtlichen Regelungen des Kinder- und Jugendmedienschutzes enthalten sind. Ziel ist ein zukunftsfähiger und kohärenter Rechtsrahmen für den Kinder- und Jugendmedienschutz.

Von diesem nachdrücklichen Monitum ist in der späteren Diskussion – auch im Plenum des Deutschen Bundestages – nur noch wenig die Rede.

²⁶¹ <https://www.tagesschau.de/ausland/online-spielsucht-krankheit-101.html>;
<https://www.medical-tribune.de/medizin-und-forschung/krankheitsbild/psychiatrie/spielsucht/>:

²⁶² <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2090992.html>.

²⁶³ Download über <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2090992.html>.

²⁶⁴ Download über <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2090992.html>.

²⁶⁵ S. allgemein Felix Hilgert, Jugendschutz im eSport – Rechtsfragen und Regelungen für minderjährige Spieler und Zuschauer bei eSport-Veranstaltungen, MMR 2018, Beilage Nrn. 8, 16.

²⁶⁶ BT-Drucks. v. 19.12.2018 BT-Drucks. 19/6636.

Der Antrag der Großen Koalition NRW²⁶⁷ konkretisiert die Bedenken betreffend die Suchtprävention:

„Zu den Fragen des übermäßigen Konsums von digitalen Spielen und einer möglichen Abhängigkeit hat die Bund-Länder-Kommission zur Medienkonvergenz²⁶⁸ vor zwei Jahren Eckpunkte vorgelegt. Die Ergebnisse sind mit der Änderung des 19. Rundfunkstaatsvertrags, u.a. mit der Stärkung der Einrichtungen der freiwilligen Selbstkontrollen, umgesetzt worden.“

Die Landesregierung NRW soll die Anpassungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) in Abstimmung mit dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) auf Bundesebene begleiten.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen fördern das Projekt „Ethik und Games“.

Das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur unterstützt die Stiftung Digitale Spielekultur, unter anderem die dortige Fachstelle zum Ausbau der Online-Medienkompetenzplattform „digitale-spielewelten.de“.

Das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) hat u. a. mit der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) Aktivitäten im Bereich der Prävention internetbezogener Störungen wie www.ins-netz-gehen.de für Jugendliche, Eltern und Multiplikatoren entwickelt.

Die Bundesregierung²⁶⁹ hat auf eine parlamentarische Anfrage u.a. erklärt:

„Die Bundesregierung setzt sich nachdrücklich für einen konvergenten und kohärenten Rechtsrahmen im Kinder- und Jugendmedienschutz ein. Zu diesem Zweck hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien als zuständige Bundesoberbehörde

²⁶⁷ Antrag der Fraktion der CDU und der Fraktion der FDP Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen, LT-Drucks. 17/3578 v. 11.09.2018.

²⁶⁸ Bericht Bund-Länder-Kommission zur Medienkonvergenz, Juni 2016, S. 11: „Auf der Basis des geänderten JMStV, dessen Inkrafttreten für den 1. Oktober 2016 geplant ist, und dem in der Koalitionsvereinbarung verankerten Ziel kohärenter Regelungen im Jugendmedienschutz orientiert am Schutzniveau des Jugendschutzgesetzes (siehe auch Vorlage des BMFSFJ vom September 2015), war die Arbeit von dem gemeinsamen Willen geprägt, einen weiteren Teilschritt hin auf das Kohärenzziel zu verabreden. Denn in der Sache sind sich Bund und Länder einig, dass das zwischen ihnen verteilte Jugendmedienschutzrecht denselben Inhalt in Bewertung, Kennzeichnung und Rechtsfolgen künftig unabhängig davon behandeln sollte, auf welchem Verbreitungsweg er zu Kindern und Jugendlichen gelangt. Spätestens mit Smartphones in jeder Kinderhand und mit Smart-TV stößt das gegenwärtige System an Grenzen und wird in seiner Akzeptanz bei den Familien und den Medienanbietern beeinträchtigt.“

²⁶⁹ Antwort der Parlamentarischen Staatssekretärin Caren Marks vom 30.11.2017, Deutscher Bundestag – 19. Wahlperiode, Schriftliche Fragen mit den in der Woche v. 27.11.2017 eingegangenen Antworten der Bundesregierung, BT-Drucks. 19/151 S. 44.

im Juli 2017 einen neuen Fachbereich „Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, Prävention, Öffentlichkeitsarbeit“ eingerichtet. Dort ist ein kinder- und jugendpolitischer Strategieprozess angesiedelt . . .“

Die Kleine Anfrage 3035 v. 05.10.2017 von Abgeordneten des Landtags Brandenburg befasst sich mit dem Jugendmedienschutz im Land Brandenburg²⁷⁰. Die Landesregierung hat unter dem 15.11.2017²⁷¹ umfassend geantwortet.

Die Landesregierung von Sachsen-Anhalt hat auf eine Kleine Anfrage unter dem 08.11.2017 zum e-Sport geantwortet²⁷²:

„In Anerkennung der Autonomie des organisierten Sports werden die Positionierung des DOSB und der Umgang des LSB mit e-Sport respektiert. Sollten sich hier infolge des gesellschaftlichen Diskurses Veränderungen in der Auffassung und Bewertung ergeben, wird dies in der Fördersystematik des Landes beachtet werden. Die Verzahnung zwischen traditionellem Sport und e-Sport ist in erster Linie aus den jeweiligen Vereinen heraus selbst zu organisieren. Die Landesregierung hält sich hier aufgrund der Subsidiarität staatlichen Handelns im organisierten Sport zurück.“

Am 28.11.2017 hat im Bayerischen Landtag die Fraktion FREIE WÄHLER²⁷³ einen Dringlichkeitsantrag eingebracht zum Thema „Jugendschutz bei Computerspielen ausweiten“. Ein weiterer Antrag der Fraktion datiert vom 28.11.2018²⁷⁴. Hinzuweisen ist ferner auf den Dringlichkeitsantrag der Fraktion (SPD)²⁷⁵ „Jugendschutz: Glücksspielelemente in Computerspielen“. Der Bayerische Landtag hat mit Beschluss auf einen Dringlichkeitsantrag der CSU-Fraktion v. 29.11.2017²⁷⁶ die Landesregierung aufgefordert, sich weiterhin für einen zeitgemäßen Jugendschutz bei Online-Computerspielen einzusetzen.

Die Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. Fachstelle für Prävention hat in ihrer Stellungnahme v. 29.10.2018 für den Landtag Schleswig-Holstein darauf hingewiesen: Über das Rechtliche hinaus ist auch eine Qualifizierung der Leiter von Veranstaltungen notwendig, die ihnen sachgemäßes und bestenfalls förderliches Handeln im Sinne des Jugendschutzes (und auch anderer betroffener Themenfelder) ermöglicht. Hierzu gehört ein Grundwissen über Jugendschutz und die o.a. Themen Sucht, Gewalt, spielinhärente Menschen- und Gesellschaftsbilder, Konfliktlösungsstrategien oder Kommerzialisierung des Spielers.

²⁷⁰ Landtag Brandenburg Drucks. 6/7461. Die Anfrage enthält einen Fragenkatalog von 21 Punkten.

²⁷¹ LT-Drucks. 6/7651.

²⁷² LT-Drucks. 7/2066.

²⁷³ LT-Drucks. 17/19237, mit den Schwerpunkten Glücksspiel und Beuteboxen.

²⁷⁴ Antrag der Fraktion Freie Wähler/BMV v. 28.11.2018 LT-Drucks. 7/2908.

²⁷⁵ LT-Drucks. Drs. 17/19257.

²⁷⁶ LT-Drucks. 17/1925.

Ergänzend weise ich darauf hin, dass die thematisch einschlägigen parlamentarischen Vorgänge zu „Jugendmedienschutz und Computerspielen“ auf der Ebene der Länderparlamente vorliegend nicht umfassend ausgewertet worden sind.

Der Medien- und Kommunikationsbericht der Bundesregierung 2018 v. 14.01.2019²⁷⁷ befasst sich in einem kurzen Abschnitt mit der „Berücksichtigung exzessiver Mediennutzung durch den Jugendmedienschutz“. Es heißt dort:

„Insbesondere mit Blick auf die Internetnutzung allgemein und die Games-Nutzung im Speziellen wird diskutiert, inwieweit exzessive Nutzungsformen (auch) eine jugendmedienschutzrechtliche Reaktion erfordern. So forderte zuletzt die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, dass potentielle Suchtfaktoren von Computerspielen bei der Alterseinstufung der Spiele berücksichtigt werden müssten²⁷⁸. Eine eindeutige wissenschaftliche Klärung der Frage, ob es die Affordanzen und Funktionalitäten bestimmter Spieltypen oder -genres sind, die für eine exzessive Nutzung verantwortlich sind, oder ob es individuelle Veranlagung oder persönliche, besondere Lebensabschnitte sind, die in erster Linie für eine solche Nutzung Ausschlag geben, steht noch aus.“

IX. Richtlinie (EU) 2018/1808 v. 18.12.2018 – Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste

M.E. fehlt derzeit eine Norm etwa mit dem Inhalt des Art. 6a Abs. 1 der Richtlinie (EU) 2018/1808 v. 18.12.2018²⁷⁹. Die Vorschrift lautet:

„(1) Die Mitgliedstaaten ergreifen angemessene Maßnahmen, um zu gewährleisten, dass audiovisuelle Mediendienste, die von ihrer Rechtshoheit unterworfenen Mediendienstanbietern bereitgestellt werden und die körperliche, geistige oder sittliche Entwicklung von Minderjährigen beeinträchtigen können, nur so bereitgestellt werden, dass sichergestellt ist, dass sie von Minderjährigen üblicherweise nicht gehört oder gesehen werden können. Zu solchen Maßnahmen zählen beispielsweise die Wahl der Sendezeit, Mittel zur Altersverifikation oder andere technische Maßnahmen. Sie müssen in einem angemessenen Verhältnis zu der potenziellen Schädigung durch die Sendung stehen.“

Die schädlichsten Inhalte wie grundlose Gewalttätigkeiten und Pornografie müssen den strengsten Maßnahmen unterliegen. . . .“

²⁷⁷ BT-Drucks. 19/6970 S. 203.

²⁷⁸ Bezugnahme auf <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/videospiele-drogenbeauftragte-marlene-mortler-will-altersfreigaben-verschaerfen-a-1120714.html>.

²⁷⁹ Richtlinie (EU) 2018/1808 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. November 2018 zur Änderung der Richtlinie 2010/13/EU zur Koordinierung bestimmter Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Bereitstellung audiovisueller Mediendienste (Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste) im Hinblick auf sich verändernde Marktgegebenheiten.

Art. 9 Abs. 1 Buchst. g der Richtlinie (EU) 2018/1808 lautet:

„. . . audiovisuelle kommerzielle Kommunikation darf nicht zur körperlichen, geistigen oder sittlichen Beeinträchtigung Minderjähriger führen, daher darf sie keine direkten Aufrufe zum Kauf oder zur Miete von Waren oder Dienstleistungen an Minderjährige richten, die deren Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit ausnutzen, Minderjährige nicht unmittelbar dazu anregen, ihre Eltern oder Dritte zum Kauf der beworbenen Waren oder Dienstleistungen zu bewegen, nicht das besondere Vertrauen Minderjähriger zu Eltern, Lehrern und anderen Personen ausnutzen, oder Minderjährige nicht ohne berechtigten Grund in gefährlichen Situationen zeigen.“

Die Begründungserwägung Nr. 20 besagt:

„Die angemessenen Maßnahmen zum Schutz Minderjähriger, die für Fernsehdienste gelten, sollten auch für audiovisuelle Mediendienste auf Abruf gelten. Dadurch sollte das Schutzniveau erhöht werden. Der Mindestharmonisierungsansatz ermöglicht es den Mitgliedstaaten, ein höheres Schutzniveau für Inhalte einzuführen, die die körperliche, geistige oder sittliche Entwicklung von Minderjährigen beeinträchtigen können. Die schädlichsten Inhalte, die die körperliche, geistige oder sittliche Entwicklung von Minderjährigen beeinträchtigen können, die aber nicht notwendigerweise eine Straftat darstellen, sollten den strengsten Maßnahmen, wie Verschlüsselung und wirksamen Systemen zur elterlichen Kontrolle, unterliegen; dies hindert die Mitgliedstaaten nicht daran, strengere Maßnahmen zu erlassen.“

Bemerkenswert hieran ist, dass die Richtlinie einen Schutz von Minderjährigen auch oberhalb der Grenze der Strafbarkeit statuiert.

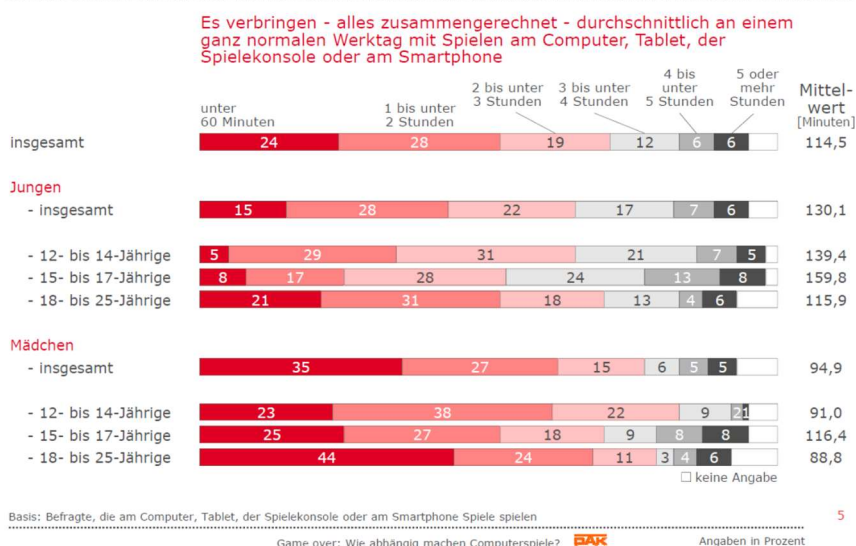
X. Schlussfolgerungen des Rates der EU zum Schutz der Kinder in der digitalen Welt

Es wird ferner verwiesen auf die Schlussfolgerungen des Rates zum Schutz der Kinder in der digitalen Welt²⁸⁰ und auf die Entschließung des Europäischen Parlaments v. 20.11.2012 zum Kinderschutz in der digitalen Welt (2012/2068(INI))²⁸¹. Das Europäische Parlament weist u.a. darauf hin,

„dass mit dem Inkrafttreten des Vertrages von Lissabon zusammen mit der von nun an rechtsverbindlichen Charta der Grundrechte der Europäischen Union, in deren Artikel 24 der Schutz der Kinder als ein Grundrecht festgeschrieben und festgelegt ist, dass bei allen Kinder betreffenden Maßnahmen öffentlicher oder privater Einrichtungen das Wohl des Kindes eine vorrangige Erwägung sein muss, eine neue Phase für den Schutz der Rechte des Kindes im Rahmen der EU begonnen hat . . .“

XI. Computerspiele und Bewegungsarmut

Spielzeit unter der Woche (1)



Vorstehende Grafik ist entnommen aus: DAK—Gesundheit „Game over: Wie abhängig machen Computerspiele?“²⁸²

²⁸⁰ ABl. EU v. 20.12.2011 C 372/15

²⁸¹ P7_TA(2012)0428 (2015/C 419/07), ABl. EU v. 16.12.2015 C 419/33. „... wirksamer Maßnahmen, unter anderem durch Selbstregulierung über die Verpflichtung der Industrie, ihrer gemeinsamen Verantwortung gerecht zu werden, und auf Ebene der Erziehung sowie der Schulbildung durch die Bildung der Kinder, der Eltern und der Lehrkräfte, in Angriff genommen werden muss, so dass der Zugang Minderjähriger zu illegalen Inhalten verhindert wird . . .“

²⁸² <https://www.dak.de/dak/download/grafiken-studie-game-over-1860848.pdf>.

Die Bundesdrogenbeauftragte²⁸³ hält diese Daten für „beunruhigend“:

„Die Studie zeigt . . ., dass gerade bei den 12- bis 17-Jährigen, und hier vor allem bei den Jungen, die Gefahr besteht, dass sie ihren Konsum nicht mehr kontrollieren können. Bis zu 226 Minuten an Wochentagen, das sind knapp vier Stunden! Ausreichend Zeit für die Familie, für Freunde, für Aktivitäten an der frischen Luft bleibt da kaum noch. Umso wichtiger ist es für Kinder und Jugendliche, einen selbstbestimmten und verantwortungsvollen Umgang mit den digitalen Medien zu erlernen. Dafür werde ich mich – neben einem verbesserten Jugendschutz und der suchtpreventiven Gestaltung von Computerspielen – weiter einsetzen.“

Der DOSB²⁸⁴ hat am 24.12.2018 eine Erklärung „Bewegungsmangel in Deutschland“ veröffentlicht. Er bezieht sich auf die weltweite Untersuchung der Active Healthy Kids Global Alliance, die am 30.11.2018 rund 50 Staaten ein „Bewegungszeugnis“ ausgestellt hat²⁸⁵. Deutschland hat dreimal die Note „Vier minus“ erhalten und liegt in der Wertung hinter den Niederlanden und England. In der Verlautbarung des DOSB heißt es:

„Lediglich eine Vier minus bekommt Deutschland bei der „Körperlichen Aktivität insgesamt“, dem „Sitzenden Verhalten“ und beim „Aktiven Spielen“. Nur rund 20 Prozent der Kinder und Jugendlichen erreichen mindestens eine Stunde moderate oder intensive körperliche Aktivität pro Tag, wie es die Weltgesundheitsorganisation WHO empfiehlt. 80 Prozent sitzen mehr als zwei Stunden vor dem Fernseher, Computer oder Handy. Und weniger als ein Viertel spielt aktiv mehrere Stunden lang. Den Schulweg legen nur etwa 40 Prozent zu Fuß oder mit dem Fahrrad zurück – dafür gibt es die Note Drei minus.“

Das Freizeitbudget von Kindern und Jugendlichen ist nicht unbegrenzt. Die Nutzung des Zeitvorrats für Computerspiele geht für andere Betätigungen verloren, vor allem für solche, die mit körperlicher Aktivität verbunden sind.

In den – lesenswerten! – Schlussfolgerungen des Rates der EU v. 15.12.2015²⁸⁶ „zur Förderung der motorischen Fähigkeiten sowie der körperlichen und sportlichen Aktivitäten von Kindern“ wird vor dem Hintergrund der zunehmenden Veränderung der täglichen Gewohnheiten von Kindern von körperlicher Betätigung hin zu sitzender

²⁸³ <https://www.dak.de/dak/bundes-themen/jeder-12---junge-suechtig-nach-computerspielen-1860860.html>.

²⁸⁴ https://sportprogesundheit.dosb.de/service/news/news-detail/news/bewegungsmangel-in-deutschland/?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=46f468f926abe2bf43d0b548be37c5a0.

²⁸⁵ Download <https://www.stiftung-gesundarbeiter.de/>.

²⁸⁶ ABl. C 417 vom 15.12.2015, S. 46. S. auch Schlussfolgerungen des Rates vom 27. November 2012 zur „Unterstützung gesundheitsfördernder körperlicher Aktivität“, ABl. C 393 vom 19.12.2012.

Beschäftigung empfohlen, den Sportunterricht in den Schulen, einschließlich der motorischen Fähigkeiten in der frühen Kindheit zu fördern. Es heißt dort:

„In den EU-Leitlinien für körperliche Aktivität²⁸⁷ wird hervorgehoben, dass die täglichen Gewohnheiten von Kindern sich in den letzten Jahren aufgrund eines neuen Freizeitverhaltens (Fernsehen, Internet, Videospiele, Smartphones usw.) verändert haben und dass dies zu einer Einschränkung ihrer körperlichen Aktivität geführt hat. Darüber hinaus lässt sich dieser Trend auch mit zeitlichen, sozialen und finanziellen Zwängen, Veränderungen der Lebensweise oder dem Fehlen geeigneter Sportanlagen in der Nähe erklären. Gemäß den EU-Leitlinien wächst die Besorgnis, dass die körperliche Betätigung bei Kindern und Jugendlichen zunehmend durch sitzende Beschäftigung ersetzt wird.

Trotz der generellen Neigung von Kindern zu körperlicher Bewegung hat ihre körperliche Aktivität in den letzten zwanzig Jahren abgenommen. Diese Veränderung ist mit dem zunehmenden Auftreten von Übergewicht und Fettleibigkeit sowie von Gesundheitsproblemen oder körperlichen Behinderungen wie Muskel- und Skeletterkrankungen im Kindesalter einhergegangen. Nach Schätzungen, die die WHO in ihrer Studie „Childhood Obesity Surveillance Initiative“ (Initiative zur Überwachung von Adipositas im Kindesalter) vorgelegt hat, war 2010 etwa jedes dritte Kind in der EU im Alter von 6 bis 9 Jahren übergewichtig oder fettleibig²⁸⁸. Dies ist eine beunruhigende Zunahme seit 2008, als laut Schätzungen jedes vierte Kind von Übergewicht und Fettleibigkeit betroffen war²⁸⁹.

... Der Nutzen von körperlicher Aktivität ist allgemein bekannt. Körperliche Aktivität ist eines der wirksamsten Mittel zur Prävention von nicht übertragbaren Krankheiten, zur Bekämpfung der Fettleibigkeit und zur Aufrechterhaltung einer gesunden Lebensweise. Zudem gibt es immer mehr Belege dafür, dass ein positiver Zusammenhang zwischen körperlicher Aktivität und geistiger Gesundheit sowie kognitiven Prozessen besteht.“

Der Rat der EU „ersucht die Sportbewegung zu erwägen“,

„sich stärker für die Förderung von Initiativen für sportliche und körperliche Aktivitäten einzusetzen, die darauf abzielen, einer sitzenden Lebensweise von Kindern durch Partnerschaften und Zusammenarbeit mit dem privaten und dem öffentlichen Sektor entgegenzuwirken.“

²⁸⁷ Empfohlene politische Maßnahmen zur Unterstützung gesundheitsfördernder körperlicher Betätigung (2008) wurden in den Schlussfolgerungen des Vorsitzes über die informelle Tagung der für den Sport zuständigen EU-Minister begrüßt. http://ec.europa.eu/sport/library/doc/c1/pa_guidelines_4th_consolidated_draft_en.pdf.

²⁸⁸ EU-Aktionsplan zu Adipositas im Kindesalter 2014-2020 (http://ec.europa.eu/health/nutrition_physical_activity/docs/childhoodobesity_actionplan_2014_2020_en.pdf).

²⁸⁹ KOM(2005) 0637.

Der Rat der EU verweist auf den am 21.05.2014 angenommenen zweiten Arbeitsplan der Europäischen Union für den Sport (2014-2017)²⁹⁰. Er bezieht sich ferner auf Art. 31 des VN-Übereinkommens über die Rechte des Kindes von 1989, wo ausdrücklich festgestellt wird, dass „die Vertragsstaaten das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben anerkennen“. Der Rat verweist ferner auf die EU-Leitlinien für körperliche Aktivität²⁹¹. Dort wird hervorgehoben, dass die täglichen Gewohnheiten von Kindern sich in den letzten Jahren aufgrund eines neuen Freizeitverhaltens (Fernsehen, Internet, Videospiele (!), Smartphones usw.) verändert haben und dass dies zu einer Einschränkung ihrer körperlichen Aktivität geführt hat. „Gemäß den EU-Leitlinien wächst die Besorgnis, dass die körperliche Betätigung bei Kindern und Jugendlichen zunehmend durch sitzende Beschäftigung ersetzt wird.“

„Mangelnde körperliche Aktivität wirkt sich zudem negativ auf die Gesundheitssysteme und die Volkswirtschaft insgesamt aus. Man geht davon aus, dass rund 7 % der Gesundheitsbudgets in den einzelnen Mitgliedsländern der EU jedes Jahr für Krankheiten aufgewendet werden, die mit Fettleibigkeit im Zusammenhang stehen“²⁹²

Der Rat verweist ferner darauf, dass die WHO²⁹³ Bewegungsmangel als weltweit viertgrößten Hauptrisikofaktor für vorzeitige Mortalität und Krankheiten benannt hat.

Dadurch wird deutlich, dass die gesundheitliche Komponente des Sports eine wirtschaftliche und sozioökonomische Dimension hat²⁹⁴.

S. ferner den EU-Aktionsplan zu Adipositas im Kindesalter 2014-2020 v. 24.02.2017²⁹⁵:

„Watching television and spending time on computers or gaming systems are popular past times for children and young people. These sedentary behaviours detract from more physically active leisure time pursuits, such as organised sport or informal

²⁹⁰ ABl. C 183 v. 14.6.2014.

²⁹¹ EU-Leitlinien für körperliche Aktivität: Empfohlene politische Maßnahmen zur Unterstützung gesundheitsfördernder körperlicher Betätigung (2008) wurden in den Schlussfolgerungen des Vorsitzes über die informelle Tagung der für den Sport zuständigen EU-Minister begrüßt. http://ec.europa.eu/sport/library/doc/c1/pa_guidelines_4th_consolidated_draft_en.pdf.

²⁹² EU-Aktionsplan zu Adipositas im Kindesalter 2014-2020 v. 24.02.2014. http://ec.europa.eu/health/nutrition_physical_activity/docs/childhoodobesity_actionplan_2014_2020_en.pdf.

²⁹³ Global Recommendations on Physical Activity for Health (Weltweite Empfehlungen für gesundheitsfördernde körperliche Aktivität), WHO, 2010.

²⁹⁴ Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur wirtschaftlichen Dimension des Sports und seinen sozioökonomischen Vorteilen v. 13.12.2018 (2018/C 449/01), ABl. C 449 vom 13.12.2018, S. 1.

²⁹⁵ http://ec.europa.eu/health/nutrition_physical_activity/docs/childhoodobesity_actionplan_2014_2020_en.pdf

playing, and “screen time” or “being sedentary” are now recognised as independent risk factors for disease.“

Es wird ferner hingewiesen auf den EU Action Plan on Childhood Obesity 2014-2020 v. 21.02.2014 und „Study on the implementation of the EU Action Plan on Childhood Obesity 2014-2020. S. ferner die Informationen im Portal der EU-Kommission „Ernährung und Bewegung“²⁹⁶ (EU Platform for Action on Diet, Physical Activity and Health).

I. Ergebnis: Fördert der organisierte e-Sport das Gemeinwohl?

I. Das Abwägungspotential

Eine Sichtung der erörterten Argumente zeigt: Die gebotene Abwägung führt nicht zur Anerkennung eines durch §§ 51 ff. AO förderungswürdigen Mehrwerts.

- Im vorliegenden Zusammenhang ist unbeachtlich, dass „zunehmend junge Leute e-Sport auf professioneller Ebene spielen“²⁹⁷.
- Das Gemeinnützigkeitsrecht fördert in keiner Hinsicht den bezahlten Sport.
- Sofern geltend gemacht wird, dass sich durch gaming-Angebote „neue Wege zur Mitgliederbindung und -gewinnung in einem Verein öffnen, „Zukunftsperspektiven für Sportvereine erschließen“ und Beiträge „für mehr Engagement und Partizipation im virtuellen Raum geleistet werden“, klingt dies gut, erscheint aber wenig lebensnah. Dass der reale Sport davon profitiert, dass er eine e-Sport-Abteilung unter sein Dach nimmt, erscheint wenig plausibel. Dies ist einer der vielen Punkte, die einer substantiierten Argumentation bedürfen.
- Wenn vorgebracht wird, dass durch vereinsmäßig betriebenen e-Sport die Medienkompetenz von Jugendlichen gefördert wird, liegt auch dies außerhalb der sozialen Wirklichkeit.
- Die Gefahr einer Spielsucht ist aufgrund der vorliegenden wissenschaftlichen Untersuchungen sehr real. Die Vorstellung, dass jeder zwölfte Jugendliche Internet- bzw. gamesüchtig ist, ist erschreckend. Es ist nicht erkennbar, wie dies durch „gamen“ im Verein gebannt und ggfs. diagnostiziert werden könnte.
- Auch erscheint die Vorstellung unethisch, dass man auf das Angebot von Therapiemöglichkeiten verweist. Es ist unzuträglich, zunächst im Interesse einer milliardenschweren Spieleindustrie „den Geist aus der Flasche zu lassen“ und die entstehenden Therapiekosten der Allgemeinheit aufzubürden.

²⁹⁶ https://ec.europa.eu/health/nutrition_physical_activity/key_documents_de. „Supporting the mid-term evaluation of the EU action plan on childhood obesity The childhood obesity study – Study. <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/7e0320dc-ee18-11e8-b690-01aa75ed71a1/language-en>.

²⁹⁷ Z.B. LT Rhl.Pf. Drucks. 17/35/12.

Das Gemeinnützigkeitsrecht ist ein zivilgesellschaftliches Gütesiegel, durch das der Nutzen einer Tätigkeit für die Gesellschaft dokumentiert wird. Die Anerkennung als gemeinnützig signalisiert der Öffentlichkeit, dass eine Tätigkeit gesellschaftlich erwünscht und deswegen förderungswürdig ist. Bloßes Freizeitverhalten, das der Gesellschaft nicht nur keinen Nutzen, sondern eher Schaden bringt, verdient keine Anerkennung. Eine Anerkennung würde zugleich das Proprium der mit guten Gründen als ideell anerkannten Zwecke abwerten.

Die gesellschaftlich relevanten Grundsatzfragen und ggfs. die Finanzierung der Lösung dieser Fragen – exzessives Medienverhalten mit Konsequenzen für den gesundheitlichen Status, Herstellung von Medienkompetenz, Suchtverhalten, Prävention, Suchttherapie – sind derzeit noch nicht geklärt. Z. B. hat Prof. Dr. Lutz Thieme, Professor für Sportmanagement, in seiner Stellungnahme v. 18.10.2018 für den Schleswig-Holsteinischen Landtag befürwortet, eine Verankerung von e-Sports in § 52 Abs. 2 solle erst nach Prüfung eventueller Folgewirkungen auf die Konstruktion des steuerrechtlichen Tatbestandes der Gemeinnützigkeit angestrebt werden. Ergänzend hat er darauf hingewiesen, dass derzeit in den meisten gemeinnützigen Sportvereinen weder die personelle professionell-pädagogische Kompetenz noch die finanziellen Mittel zur Betreuung umfangreicher IT-Infrastruktur vorhanden sind. Zudem dürften sich derzeit in den Sportvereinen nur wenige ehrenamtlich Engagierte finden, die über das zur inhaltlichen Betreuung der Angebote notwendige Fachwissen verfügen.

II. Art. 165 Abs. 1 Satz 1 und Abs. 2 AEUV: Der europäische Auftrag an die „verantwortlichen Organisationen“

Art. 165 Abs. 1 Satz 2 AEUV lautet:

„Die Union trägt zur Förderung der europäischen Dimension des Sports bei und berücksichtigt dabei dessen besondere Merkmale, dessen auf freiwilligem Engagement basierende Strukturen sowie dessen soziale und pädagogische Funktion.“

Nach Art. 165 Abs. 2 hat bezogen auf den Sport „die Tätigkeit der Union . . . folgende Ziele“:

„ . . .

Entwicklung der europäischen Dimension des Sports durch Förderung der Fairness und der Offenheit von Sportwettkämpfen und der Zusammenarbeit zwischen den für den Sport verantwortlichen Organisationen sowie durch den Schutz der körperlichen und seelischen Unversehrtheit der Sportler, insbesondere der jüngeren Sportler.

Zu den zentralen Merkmalen des Sports gehört nach Auffassung des Gerichts erster Instanz (EuG)²⁹⁸ „der Sportsgeist (Fairplay. . ., ohne den der Sport, ob er nun auf Amateur- oder Profiebene betrieben wird, kein Sport mehr ist“.

²⁹⁸ EuG T-313/02, EuGHE 2004, II-3291 Rdrn. 44.

Bemerkenswert ist, dass der AEUV von den „für den Sport verantwortlichen Organisationen“ spricht. Dies bekräftigt den Grundsatz der Autonomie des verbands- und vereinsmäßig organisierten Sports, der auch die Regelbildung auf der Grundlage dieser Autonomie verantwortet.

Der europäische Auftrag zum „Schutz der körperlichen und seelischen Unversehrtheit der Sportler“ betrifft nicht nur eine effektive Anti-Doping-Politik, sondern auch den Schutz gegen gesundheitliche Gefahren, nicht zuletzt gegen die nach Maßgabe der Vorgaben der WHO als Krankheit einzustufende Computer- und Spielsucht.

Der Hinweis auf die schwerpunktmäßig auf das Ehrenamt gegründeten Strukturen des Sports belegt, dass hier der gemeinnützige, in Vereinen und Verbänden organisierte Sport gemeint ist. Die „soziale und pädagogische Funktion“ verweist auf den gesellschaftlichen, erzieherischen und kulturellen Funktionen des Sports, wobei Sport einen großen Beitrag zur Förderung positiver Werte wie Fairness, gegenseitige Achtung und soziale Integration leistet. Es gilt daher, zwischen sportlichen und kommerziellen Interessen zu unterscheiden, wobei der Sport vor einer zu großen und nicht transparenten Einflussnahme durch die Wirtschaft geschützt werden muss, damit seine Prinzipien und Werte im Vordergrund bleiben²⁹⁹.

Sport hat freilich auch eine wirtschaftliche Dimension, die sich aus der gewerblichen sportlichen Betätigung und der Professionalisierung des Sports ergibt und den Binnenmarkt betrifft. Diese Dimension wird gemeinnützigkeitsrechtlich nicht gefördert. Eine nationale Förderung wäre nach Maßgabe des europäischen Beihilferechts unzulässig.

J. Steuerrechtliche Einzelfragen

I. e-Sport-Vermarktung und gewinnzweckfreie Verfolgung ideeller Zwecke

„Der Markt“ folgt einer anderen Logik als das Gemeinnützigkeitsrecht. Letzteres kann nicht – weder unmittelbar noch mittelbar – zur Förderung marktrelevanter Rahmenbedingungen instrumentalisiert werden. Der gemeinnützige Rechtsträger, der hierbei „mitspielt“, würde nicht mehr im Rechtssinne „ausschließlich“ gemeinnützige Zwecke verfolgen.

Das Gemeinnützigkeitsrecht der AO und die MwStSystRL fördern „gewinnzweckfreie“ Organisationen, was bedeutet: Gemeinnützige Rechtsträger dürfen zwar steuerpflichtige wirtschaftliche Geschäftsbetriebe unterhalten. Zur Gründung und Einrichtung solcher Geschäftsbetriebe dürfen keine ideell gebundenen Mittel verwendet werden; ihre Gewinne dürfen nicht ausgeschüttet werden. In diesem Sinne legt der EuGH das Tatbestandsmerkmal „Einrichtungen ohne Gewinnstreben“ (Art. 132 Buchst. m MwStSystRL) aus. Damit fallen von vornherein die auf die Ausschüttung von Gewinnen ausgerichteten Unternehmen aus dem Anwendungsbereich der gemeinnützig-

²⁹⁹ So zutreffend Stellungnahme des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses zu „Sport und europäische Werte“ (Initiativstellungnahme) v. 10.07.2014 ABl. C 383 vom 17.11.2015, S. 14.

keitsrechtlichen Förderung. Das harmonisierte Mehrwertsteuerrecht steht insoweit nicht zur Disposition des nationalen Gesetzgebers. Die von Wirtschaftsunternehmen ausgerichteten „Events“ sind steuerpflichtige Gewerbebetriebe. Dass die e-Sport-events immer größer werden, mag die entsprechenden Unternehmen stolz (und reich) machen. Eine hierdurch – etwa – zum Ausdruck kommende Anerkennung durch das interessierte Publikum ist nicht gemeinwohlrelevant. Das „Wohl der Allgemeinheit“ ist nicht abhängig von der (Viel-)Zahl derjenigen, die von einem Marktgeschehen profitieren.

II. Verquickung mit den kommerziellen Interessen der Software-Industrie

Der Generalanwalt des EuGH Szpunar hat in seinen Schlussanträgen im Verfahren des EuGH³⁰⁰ zur – abgelehnten – Mehrwertsteuerbefreiung für Bridge in der Rechtssache „The English Bridge Union“ ausgeführt, Sport werde durch Wettkampf definiert und durch „die Tatsache, dass Ausrüstung nicht nur von einem einzigen Lieferanten bereitgestellt wird“. In letzter Hinsicht bezieht sich der Generalanwalt auf die Definition von Sport durch die Global Association of International Sports Federations (GAISF), eine zentrale Dachorganisation von Sportverbänden weltweit, der 109 Organisationen angehören. Der Verband ist auch bekannt unter dem alten Namen SportAccord International Federations Union, Genf (2016)³⁰¹.

Hier wird ein wichtiger Aspekt der Gemeinnützigkeit angesprochen. Die Förderung der wirtschaftlichen Zwecke Dritter ist mit dem Grundsatz der Selbstlosigkeit (§ 55 AO) nicht vereinbar. Dies findet seinen Ausdruck darin, dass es grundsätzlich zum Verlust der Gemeinnützigkeit führen würde, wenn Sportler z.B. in einem Zweckbetrieb – also im ideellen Bereich der gemeinnützigen Körperschaft – bezahlt werden. Aus diesem Grund hat der Gesetzgeber die Ausnahmenvorschrift des § 58 Nr. 8 geschaffen: „Die Steuervergünstigung wird nicht dadurch ausgeschlossen, dass ein Sportverein neben dem unbezahlten Sport auch den bezahlten Sport fördert“. Dies ist eine Ausnahmenvorschrift, die nach der Natur der Sache eng auszulegen ist. Eine Förderung der wirtschaftlichen Interessen Dritter ist allenfalls in einem steuerpflichtigen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb zulässig; eine eng begrenzte Ausnahme hierzu regelt der sog. Sponsoring-Erlass.

Es ist offensichtlich, dass es das Ziel der kommerziellen Software-Industrie ist, den Absatz ihrer Spiele zu fördern und dies nicht nur dadurch, dass die Spiele von Vereinen eingesetzt werden sollen. Das Verhältnis der Vereine zu den Spieleanbietern ließe sich durch zu angemessenen Bedingungen abgeschlossene Ausrüsterverträge regeln, was im Rahmen eines steuerpflichtigen wirtschaftlichen Geschäftsbetriebs statt-

³⁰⁰ EuGH v. 26.10.2017 – C-90/16, MwStR 2018, 29 = UR 2018, 197 = SpuRt 2018, 25 „The English Bridge Union“.

³⁰¹ <https://gaissf.sport/about/how-to-become-a-member/> S. GAISF – Global Association of International Sport Federations.

finden würde. Die kommerziell interessantere Zielgruppe ist die *community* der Gamer, die vor allem dann, wenn sie ein wettkampfrelevantes Leistungsniveau anstreben, darauf angewiesen sind, die Spiele für ihren eigenen Bedarf – Spielen außerhalb eines Vereins – zu erwerben. Die Anerkennung als gemeinnützig soll dem „Gamen“ das zivilgesellschaftliche Gütesiegel der Gemeinnützigkeit verschaffen. Eine solche Verquickung merkantiler Interessen ist mit dem Grundsatz der ausschließlichen und selbstlosen Verfolgung ideeller Interessen – m.a.W. mit dem Status der Gemeinnützigkeit – nicht zu vereinbaren.

III. Nebenzwecke des Sportvereins

1. Fragestellung

Es ist eine allgemeine Alltagserfahrung, dass ideelle Zwecke in einem Sportverein nicht mit jakobinischem Purismus verfolgt werden. Der Verein ist ein zivilgesellschaftlicher Lernort ebenso wie ein Forum für Kommunikation und ein Kristallisationspunkt für zwischenmenschliches Agieren. Sport ist – das erkennt auch der Gesetzgeber an – Freizeitgestaltung. Jeder Sportverein hat ein durch die Steueraufsicht kaum zu überprüfendes Einschätzungsermessen, ob und wie er sein Angebot an die Mitglieder ergänzt. Ein Beispiel: der Verein stellt im Vereinsheim einen Großbildschirm auf, auf dem Mitglieder in geselliger Runde Sportereignisse verfolgen können. Das Sommerfest oder der Nikolausabend haben nichts mit Sport zu tun, es sind aber sozial- und vereinstypische „Zusammenkünfte“, die in § 58 Nr. 8 AO als „steuerlich unschädliche Betätigungen“ (so die amtliche Überschrift zu § 58 AO) vom Steuerrecht toleriert werden: Nach § 58 Nr. 8 AO wird die Steuervergünstigung nicht dadurch ausgeschlossen, dass „eine Körperschaft gesellige Zusammenkünfte veranstaltet, die im Vergleich zu ihrer steuerbegünstigten Tätigkeit von untergeordneter Bedeutung sind“.

Die Frage, wie die Nebenzwecke des Sportvereins behandelt werden, beschäftigt den Gesetzgeber seit gut 30 Jahren. Die Grundsatzdebatte über Nebenzwecke ist anlässlich des Erlasses des Vereinsförderungsgesetzes (1989) geführt worden. Dabei war es das zentrale Anliegen der am Gesetzgebungsverfahren mitwirkenden Organe, das Gemeinnützigkeitsrecht nicht ausfasern zu lassen. Der Gesetzgeber hat „dem Sport nahestehenden Tätigkeiten“ aus der Förderung herausgenommen und hat mit der Fokussierung auf den „eentlichen“ – auf körperliche Bewegung fokussierten – Sport den Gegenstand der Förderung definiert. „Dem Sport nahestehende Tätigkeiten“ wurden nicht mehr gefördert. Der Vorschlag des Bundesrats, neben z.B. dem Schach und dem Hundesport „auch andere durch Wettkampf und Spiel geprägte Betätigungen“ als gemeinnützig anzuerkennen, hat nicht die parlamentarischen Hürden nehmen können.

Damit hat sich im Gesetzgebungsverfahren nachweislich ein „Wille des historischen Gesetzgebers“ herausgebildet, den der Rechtsanwender respektieren muss. Die sog.

historische Auslegung ist eine eindeutige Vorgabe der juristischen Methodenlehre³⁰². Die Folgerungen hieraus werden nachstehend im Abschnitt V. dargelegt.

2. Der Wille des historischen Gesetzgebers

Durch Art. 1 Nr. 2 G v. 25.6.1980 ist unter der amtlichen Überschrift „§ 58 Steuerlich unschädliche Betätigungen“ § 58 Abs. 9 AO eingefügt worden, der lautete:

„Die Steuervergünstigung wird nicht dadurch ausgeschlossen, dass . . .

8. in Sportverein dem Sport nahestehende Tätigkeiten fördert, die im Vergleich zur Förderung des Sports von untergeordneter Bedeutung und nicht als wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb anzusehen sind.“

Diese Einfügung geht zurück auf den Vorschlag des Finanzausschusses des Bundestages³⁰³, der dies wie folgt begründet hat:

„Nicht gefolgt ist der Ausschuss den einstimmig beschlossenen Empfehlungen des Sportausschusses und des Ausschusses für Wirtschaft, den im Zusammenhang mit dem Segelflug- und Motorflugsport betriebenen Modellflug und -bau ausdrücklich als Sport zu fingieren, wie es im Vereinsbesteuerungsgesetzentwurf des Bundesrates vorgesehen ist. Der Ausschuss verständigte sich vielmehr auf eine allgemeine, daher nicht nur die Modellflug- und Modellbauabteilungen gemeinnütziger Segelflug- und Motorflugvereine erfassende, sondern generell alle dem Sport nahestehenden Tätigkeiten einbeziehende Regelung, nach der die Förderung solcher dem Sport angegliederten Betätigungen ohne eigenen Sportcharakter die Gemeinnützigkeit des Sportvereins nicht in Frage stellen; dies soll allerdings zum einen nur gelten, wenn die dem Sport nahestehenden Betätigungen im Vergleich zur Förderung des Sports von untergeordneter Bedeutung sind, der gemeinnützige Zweck der Förderung des Sports also eindeutig im Vordergrund bleibt, zum anderen, wenn die dem Sport nahestehenden Betätigungen nicht als wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb anzusehen sind. Die letztgenannte Einschränkung schien geboten, um auch hier die Wettbewerbsneutralität im Vergleich zu gewerblichen Mitwettbewerbern zu wahren. Die ausdrückliche Aufnahme des im Zusammenhang mit dem Sportflug stehenden Modellflugwesens in den Kreis gemeinnütziger Zwecke erschien der Ausschussmehrheit demgegenüber nicht gerechtfertigt . . .

Der im Zusammenhang mit Segelflug- und Modellflugsport betriebene Modellbau und der Modellflug sollen nach dem Vorschlag des Bundesrates im Entwurf eines Vereinsbesteuerungsgesetzes ebenfalls als Sport gelten. Gegen diese Ausweitung des § 52 AO wurden im Ausschuss Bedenken geäußert, weil damit eine Betätigung in den Beispielskatalog für gemeinnützige Zwecke aufgenommen würde, die in erster Linie als private Freizeitbeschäftigung zu werten ist. . . . Der Ausschuss hat sich unter diesen Umständen auf eine allgemeinere Regelung verständigt. Er hält es nicht für gerechtfertigt, dass ein Sportverein die Steuervergünstigungen wegen Verfolgung gemein-

³⁰² Hierzu P. Fischer, Auslegungsziele und Verfassung – Zur Bedeutung der Entstehungsgeschichte für die Anwendung des Gesetzes, Festschrift für Klaus Tipke, 1995, S. 187 ff.

³⁰³ BT-Drucks. 8/3898 S. 7 f.

nütziger Zwecke lediglich deshalb verliert, weil ihm eine Modellflugabteilung angegliedert ist. Der Ausschuss schlägt deshalb eine Ergänzung des § 58 AO vor, der eine Aufzählung steuerlich unschädlicher Betätigungen enthält. Durch die Ergänzung soll erreicht werden, dass die Steuervergünstigung nicht ausgeschlossen wird, wenn ein Sportverein dem Sport nahestehende Tätigkeiten fördert. Voraussetzung ist, dass die dem Sport nahestehende Tätigkeit im Vergleich zur Förderung des Sports von untergeordneter Bedeutung ist. Es darf sich hierbei nicht um einen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb (vgl. § 14 AO) handeln.“

Diese Vorschrift hat bis zum 22.12.1989 gegolten. Sie ist geändert worden durch das Vereinsförderungsgesetz (1989): Im Regierungsentwurf³⁰⁴ waren folgende Änderungen vorgeschlagen. In § 52 sollte die folgende Nr. 4 eingefügt werden: Unter den Voraussetzungen des Absatzes 1 sind als Förderung der Allgemeinheit anzuerkennen:

„4. Die Förderung dem Sport nahestehender Tätigkeiten,“

§ 58 Nr. 9 sollte wie folgt gefasst werden:

„9. Ein Sportverein neben dem unbezahlten auch den bezahlten Sport fördert.“

Die Neuregelungen wurden wie folgt begründet:

„In § 52 Abs. 2 AO sind beispielhaft Zwecke genannt, die unter den Voraussetzungen des Absatzes 1 der Vorschrift und des § 51 AO (selbstlose, ausschließliche und unmittelbare Förderung der Allgemeinheit) als gemeinnützige Zwecke anzusehen sind. Durch das Gesetz wird die beispielhafte Aufzählung gemeinnütziger Zwecke um die Förderung dem Sport nahestehender Tätigkeiten . . . erweitert. Diese Zwecke werden dadurch neu als gemeinnützige Zwecke anerkannt.

Unter dem Sport nahestehenden Tätigkeiten sind insbesondere Schach, Modellflug, Skat, Go, Hundesport und Tischfußball zu verstehen. Diese Tätigkeiten sind kein Sport im engeren Sinne, weil sie nicht alle Voraussetzungen des Sportbegriffs erfüllen. Sie enthalten aber wesentliche Merkmale des Sports. Der Begriff „dem Sport nahestehende Tätigkeiten“ wird bereits im geltenden Gemeinnützigkeitsrecht verwendet. Nach § 58 Nr. 9 AO ist es für die Gemeinnützigkeit eines Sportvereins unschädlich, wenn er dem Sport nahestehende Tätigkeiten fördert, die im Vergleich zur Förderung des Sports von untergeordneter Bedeutung sind. . . .“

Zu § 58 AO:

„. . . Die dem Sport nahestehenden Tätigkeiten werden nunmehr als gemeinnützige Zwecke anerkannt. Damit wird die derzeitige Regelung in § 58 Nr. 9 AO überflüssig. . . . Neu in § 58 AO ist die Bestimmung, dass die teilweise Förderung des bezahlten Sports unschädlich für die Gemeinnützigkeit einer Körperschaft ist.“

Der Bundesrat hat die folgende Fassung des § 52 Nr. 4 AO vorgeschlagen (Unterstreichungen nicht im Original):

„4. die Förderung des Schachspiels, des Modellflugs, des Pferde- und Hundesports sowie anderer durch Wettkampf und Spiel geprägter Betätigungen“

³⁰⁴ BT-Drucks. 11/4176 S. 4.

Der Sportausschuss des Bundestages hatte vorgebracht, dass die vorgesehene Ausweitung des Kreises der förderungsfähigen gemeinnützigen Vereine nicht zur Aushöhlung des Gemeinnützigkeitsprinzips führen darf; daher sind klare Abgrenzungskriterien zu schaffen. Alle Fraktionen waren im Gesetzgebungsverfahren der Auffassung, dass die im Regierungsentwurf vorgeschlagene Einführung einer neuen Nummer 4 des § 52 Abs. 2 AO — u.a. die Förderung dem Sport nahestehender Tätigkeiten zu einer unvertretbaren Ausdehnung gemeinnütziger Zwecke führen könne³⁰⁵.

„Begründet wurde dies mit den Begriffen „nahestehende Tätigkeiten“ und „ähnliche Zwecke“, die von Vereinen, die sich primär die Freizeitgestaltung ihrer Mitglieder zur Aufgabe gesetzt haben, dazu genutzt werden könnten, Freizeitaktivitäten z. T. steuerlich zu finanzieren, und die Anreize zu Vereinsneugründungen mit dieser Zielsetzung geben könnten.

Der Finanzausschuss des Bundestages hat die folgende Fassung des § 52 Nr. 4 AO vorgeschlagen:

4. die Förderung . . . des Modellflugs und des Hundesports."

§ 58 Nr. 9 AO sollte gegenüber dem Regierungsentwurf nicht geändert werden.³⁰⁶ Der Finanzausschuss war der Meinung, dass die erhebliche Ausweitung der Spendenbegünstigung für Freizeitaktivitäten im Widerspruch stehe zu wissenschaftlichen Erkenntnissen und sozialpolitischen Notwendigkeiten. Er hielt es abweichend vom Vorschlag der Bundesregierung für gerechtfertigt, die ergänzende Aufzählung der Förderungszwecke im Gesetz auf Gesichtspunkte von Umwelt und Naturschutz, Wissenschaft und Forschung sowie auf das traditionelle Brauchtum zu beschränken. Seine Änderungen gegenüber dem Regierungsentwurf lehnen sich an die Änderungsvorschläge des Bundesrates zu § 52 Abs. 2 AO an.

IV. Sportliche Veranstaltungen gemeinnütziger Rechtsträger

Eine Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig hat nur für – etwa – gemeinnützige Rechtsträger (Vereine) eine eingeschränkte Bedeutung. Das gängige steuerliche Instrumentarium – insbes. die Vereinnahmung steuerlich abziehbarer Spenden, Begünstigung u.a. durch den sog. Sponsoring-Erlass – kommt zur Anwendung. Von größerer finanzieller Bedeutung kann die Teilhabe an der Sportförderung der Länder sein, die an die Gemeinnützigkeit geknüpft ist.

Sofern e-Sport als gemeinnützig anerkannt wird, sind Veranstaltungen / Wettkämpfe, die von gemeinnützigen Rechtsträgern organisiert werden, ggfs. nach § 65, § 67a AO („Sportliche Veranstaltungen“) steuerbegünstigte Zweckbetriebe, für deren Umsätze der ermäßigte Steuersatz des § 12 Abs. 2 Nr. 12 i.V. mit § 65 AO in Betracht kommen

³⁰⁵ BT-Drucks. 11/4186 S. 24.

³⁰⁶ BT-Drucks. 11/5582 S. 29 ff.

kann. Sportliche Veranstaltungen eines Sportvereins sind ein Zweckbetrieb, wenn die Einnahmen einschließlich Umsatzsteuer insgesamt 45 000 Euro im Jahr nicht übersteigen (§ 67a Abs. 1 Satz 1 AO). Der Sportverein kann dem Finanzamt gegenüber erklären, dass er auf die Anwendung des Absatzes 1 Satz 1 verzichtet (§ 67a Abs. 2 Satz 1 AO). Dann sind sportliche Veranstaltungen eines Sportvereins ein Zweckbetrieb, wenn 1. kein Sportler des Vereins und kein anderer Sportler teilnimmt, der für seine sportliche Betätigung oder für die Benutzung seiner Person, seines Namens, seines Bildes oder seiner sportlichen Betätigung zu Werbezwecken von dem Verein oder einem Dritten über eine Aufwandsentschädigung hinaus Vergütungen oder andere Vorteile erhält (§ 67a Abs. 3 AO). Hieraus ergeben sich steuerliche Restriktionen unter dem Aspekt, dass e-Sport für immer mehr Spielende ein lukratives Berufsfeld darstellt, über das sich Jugendliche auch ihre Ausbildung finanzieren³⁰⁷.

§ 58 Nr. 8 AO ist vom Gesetzgeber als Ergänzung zu § 67a AO gedacht. Nach dieser Vorschrift ist es steuerlich unschädlich, wenn ein Sportverein neben dem unbezahlten auch den bezahlten Sport fördert. Diese Vorschrift soll erreichen, dass der Verein auf Grund der Mitwirkung bezahlter Sportler an einer sportlichen Veranstaltung nach Maßgabe des Gesetzes nicht die Gemeinnützigkeit verliert. Dies kommt freilich im Gesetzeswortlaut nicht zum Ausdruck³⁰⁸.

V. Empfehlung eines Outsourcings

Die Fraktion der Piraten im Landtag NRW hat in ihrem Antrag v. 31.05.2016³⁰⁹ u.a. ausgeführt: Allein das Computerspiel League of Legends werde täglich von 27 Millionen Menschen weltweit online gespielt. Das WM-Finale im vergangenen Jahr in Berlin sei von über 36 Millionen Menschen über das Internet verfolgt worden. Auch in Nordrhein-Westfalen sei die Faszination anhaltend groß. So finanziere der Sportverein Schalke 04 seit Mai 2016 ein eigenes e-Sport-Profitteam und veranstalte künftig Turniere und Events, die das Vereinsgelände und die Arena füllen werden.

In letzterer Hinsicht bewegt sich der Verein auf gemeinnützigkeitsrechtlich unsicherem Terrain. Es ist allerdings davon auszugehen, dass diese geschäftlichen Aktivitäten nicht unter dem Dach des gemeinnützigen Vereins abgewickelt werden. Die Konzernstruktur von Schalke 04 ist im Portal des Vereins unter <https://schalke04.de/verein/schalke-04-e-v/organigramm/> dargestellt. Hiernach ist die „Schalke ESports GmbH“ eine 100%-ige Tochter der „Schalke 04 International GmbH“. In letzterer Gesellschaft alle Internationalisierungsaktivitäten

³⁰⁷ 15. Jugendbericht S. 284.

³⁰⁸ Hüttemann, Gemeinnützigkeits- und Spendenrecht, 4. Aufl. 2018, Rdnr. 4.32.

³⁰⁹ LT-Drucks. 16/12104.

des Vereins gebündelt (<https://schalke04.de/verein/fc-schalke-04-gruendet-zwei-neue-gesellschaften/>). Deren Geschäftszweck ist das Halten und Verwalten von nationalen und internationalen Beteiligungen.

VI. Computerspiele, Ausschließlichkeitsgebot und unschädlicher Nebenzweck

Nach § 56 AO liegt Ausschließlichkeit vor, wenn eine Körperschaft nur ihre steuerbegünstigten satzungsmäßigen Zwecke verfolgt.

1. Das Spielen von e-Soccer (z.B. FIFA) ist kein Sport. Ein Verein, der gleichwohl organisatorisch strukturiert – durch Gründung einer eigenen Abteilung, durch Veranstaltung von Spielen, sei es clubintern oder erst recht im Rahmen vereinsübergreifenden Wettkämpfe – virtuelle Sportarten betreibt, läuft Gefahr, das gemeinnützigkeitsrechtliche Gebot der Ausschließlichkeit der Verfolgung ideeller Zwecke (§ 56 AO) zu verletzen. Es dürfte zweckmäßig sein, diese Zweckverfolgung aus dem Verein auszugliedern („outsourcing“). Hierfür dürfen aber keine ideell gebundenen Mittel der Körperschaft verwendet werden.

2. Es verstößt nicht gegen das Ausschließlichkeitsgebot, wenn der Verein eine Spielekonsole bereitstellt, so wie er einen Kinderspielplatz einrichtet oder – ein aus der Zeit gefallenes Beispiel – ein Tischfußballgerät bereithält. Der Vorschlag von C. Borggreffe, im Clubhaus eines Fußballvereins eine Konsole mit dem Spiel „FIFA“ aufzustellen, ist unbedenklich. Sozialübliche Angebote des Vereins an seine Mitglieder dürften gemeinnützigkeitsrechtlich unschädlich sein. Der ideelle Zweck muss nicht toderst verfolgt werden.

3. Nach § 58 Nr. 8 AO („Steuerlich unschädliche Betätigungen“) darf der gemeinnützige Rechtsträger „gesellige Zusammenkünfte veranstalten, die im Vergleich zu ihrer steuerbegünstigten Tätigkeit von untergeordneter Bedeutung sind“. Dies dürfte der Anwendungsfall eines allgemeinen Prinzips sein. „Geselligkeit“ war immer ein integraler Bestandteil des Vereinslebens. In dieser Hinsicht kann der Verein „mit der Zeit gehen“. Dies folgt jedenfalls aus einer weiten und aktualisierten Anwendung des § 58 Nr. 7 AO. Der DFB spricht von einer „Ergänzung des bisherigen Vereinslebens“.

Im BMF-Schreiben v.16.06.1989 (BStBl I S. 239) betr. die Zuwendungen an unabhängige Wählervereinigungen heißt es:

„Die Tarifiermäßigung nach § 34g Nr. 2 EStG wird nur für Mitgliedsbeiträge und Spenden an unabhängige Wählervereinigungen in der Rechtsform des eingetragenen oder des nichtrechtsfähigen Vereins gewährt. Ein Sonderausgabenabzug nach § 10b Abs. 2 EStG ist nicht möglich. Der Zweck einer unabhängigen Wählervereinigung ist auch dann als ausschließlich auf die in § 34g Nr. 2 Buchstabe a EStG genannten politischen Zwecke gerichtet anzusehen, wenn sie gesellige Veranstaltungen durchführt, die im Vergleich zu ihrer politischen Tätigkeit von untergeordneter Bedeutung sind . . .“

Ob für diese „Veranstaltungen“ ideell gebundene Mittel eingesetzt werden dürfen, ist umstritten³¹⁰.

Nach dieser Vorschrift steht die Unschädlichkeit der geselligen Zusammenkunft nicht in einer Zweck-Mittel-Relation, sondern ist nur davon abhängig, dass die betreffende (Neben-)Tätigkeit „von untergeordneter Bedeutung“ ist. Wo die Grenze verläuft, lassen das Gesetz und der Anwendungserlass zur AO (AEAO) offen. Rechtsprechung zu dieser Frage gibt es nicht. Hüttemann³¹¹ befürwortet als Faustregel, dass solche Veranstaltungen nicht mehr als 10 v.H. der gesamten Aktivitäten ausmachen dürfen. Schauhoff³¹² bezieht die 10 v.H.-Grenze auf den finanziellen Aufwand.

Für die Veranstaltung geselliger Zusammenkünfte bedarf es keiner ausdrücklichen Bestimmung in der Satzung³¹³. Es soll sogar schädlich sein, wenn die Satzung die Geselligkeit als Satzungsziel benennt³¹⁴. Ein lediglich instrumentaler Zweck darf nicht als satzungsmäßiger Zweck in der Satzung der Körperschaft genannt werden³¹⁵. Die Sichtung der Literatur gibt keine rechtssicheren Hinweise. Rechtsprechung hierzu liegt, soweit ersichtlich, nicht vor.

4. Erlaubt ist eine Mittel-Zweck-Relation bei der Auslegung des Ausschließlichkeitsgrundsatzes nach § 56 AO. Die Stellungnahme des LSB NRW und der Sportjugend NRW legt nahe, für eine einschränkende Auslegung des § 56 AO ein dringendes praktisches Bedürfnis anzuerkennen. Sofern ein Verein ein Sport-Videospiel (z.B. FIFA) einsetzt, um – mit plausibler Begründung – das körperliche Training zu ergänzen, dürfte dies als integraler Bestandteil der ideellen Zweckverwirklichung zu betrachten sein.

Schon der RFH³¹⁶ hat mit Urteil v. 09.07.1923 zu einem Gesangsverein entschieden, dass die Durchführung geselliger Veranstaltungen nicht die ausschließliche Gemeinnützigkeit verletzt. Er hat dies damit begründet, dass die Geselligkeit im Regelfall lediglich ein regelmäßig nicht zu entbehrendes Mittel zur Erreichung des gemeinnützigen Zweckes ist. Dies ist auch gemeint, wenn unterschieden wird zwischen dem begünstigten Hauptzweck und einem unschädlichen nicht gemeinnützigen Nebenzweck. Für die Prüfung der satzungsmäßigen ausschließlichen Gemeinnützigkeit ist einzig auf

³¹⁰ Hüttemann, , Gemeinnützigkeits- und Spendenrecht, 4. Aufl. 2018, Rdnr. 4.30.

³¹¹ Hüttemann, a.a.O., Rz. 4.29

³¹² Schauhoff, Handbuch der Gemeinnützigkeit, 3. Aufl. 2010, § 9 Rz. 18.

³¹³ Musil in Hübschmann / Hepp / Spitaler, AO, FGO, § 58 AO Rz. 80.

³¹⁴ Musil, a.a.O., Rz. 80. S. auch BFH v. 11.03.1999 – V R 57/96, BStBl II 1999, 331: „Kameradschaft“ ist unter dem Gesichtspunkt der Gemeinnützigkeit wertneutral, sofern ihre Förderung nicht eigentliches Satzungsziel ist.

³¹⁵ BFH v. 23.10.1991 – I R 19/91, BStBl II 1992, 62.

³¹⁶ RFH v. 09.07.1923 V A 117/23, RFHE 12, 308; Hüttemann, Rz. 4.8.

die satzungsmäßig festgelegten Ziele der Körperschaft abzustellen. Da es nur auf die „Endzwecke“ ankommt, ist immer zu prüfen, ob eine bestimmte nicht begünstigte Tätigkeit ein „Mittel zum Zweck“ oder ein – sodann schädlicher – „Endzweck“ ist³¹⁷. Die Literatur ist hierzu nicht wirklich entscheidungsleitend. Es heißt, es komme „stets auf die Gesamtfinalität an“³¹⁸; dieses Ziel sagt nichts darüber aus, welche Mittel zur Zielerreichung geeignet und erforderlich sind. „Derartige Mittel dürfen aber nicht zu (Selbst)Zwecken werden“³¹⁹.

5. Unter dem Aspekt, dass mit der Digitalisierung der Gesellschaft auch das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen im Wandel begriffen ist, ist nach Auffassung des LSB NRW und der Sportjugend NRW³²⁰ zu erwarten,

„dass sich Formen von e-Sport langfristig weiter etablieren werden – denn am Ende entscheiden nicht Sportverbände, was junge Menschen für Sport halten. Aus dieser Entwicklung ergeben sich Anknüpfungspunkte zum organisierten Sport.

Insbesondere die Akteure im Kinder- und Jugendsport sollten sich damit auseinandersetzen, inwieweit Computerspiel-Wettbewerbe als außersportliche Jugendarbeit Eingang in Sportvereine und -verbände finden können. Entsprechende pädagogische Konzepte zum Umgang mit e-Sport sind deshalb zu entwickeln. Dies schließt Maßnahmen zur Schulung von Medienkompetenz und Suchtprävention mit ein.“

Dem kann ich mich nur zum Teil anschließen. Der organisierte Verbands- und Vereinssport sollte darauf bestehen, dass er darüber bestimmt, was „Sport“ im Sinne seiner Statuten ist. Es kann nicht entscheidend sein, was „junge Menschen für Sport halten“. Die Vereine / Verbände sollten der Versuchung widerstehen, dem Zeitgeist oder selbst einem gesellschaftlichen Mega-Trend zu folgen.

Für die staatliche Regulierungsebene ist nach geltendem Recht von der Rechtsprechung festgelegt, was „Sport“ i.S. des Gemeinnützigkeitsrechts ist. Die insoweit autonomen Sportverbände können –und sollten – zwecks Herstellung und Bewahrung des bereits beschriebenen Gemeinnützigkeitsverbundes auf die gesetzliche Definition verweisen. Vereine können über die vorstehend beschriebene Geringfügigkeitsgrenze und die Zweck-Mittel-Relation hinaus „außersportliche Jugendarbeit“ leisten. Dies muss allerdings als Satzungsziel festgelegt sein. „Jugendarbeit“ i. S. der Jugendhilfe muss professionell ausgerichtet sein.

In jedem Fall sollten die Vereine / Verbände pädagogische Konzepte entwickeln und sich mit den Fragen der Medienkompetenz und der Suchtprävention befassen. Diese Fragen sind auch dann von Bedeutung, wenn sich ein Verein in gemeinnützigkeitsrechtlich zulässiger Weise mit dem virtuellen Sport befasst.

³¹⁷ Hüttemann, Gemeinnützigkeits- und Spendenrecht, 3. Aufl. 2018, Rz. 4.8 bis 4.9.

³¹⁸ Musil, Hübschmann / Hepp / Spitaler, AO, FGO, Kommentar, § 56 AO Rz. 4.

³¹⁹ Musil, a.a.O., unter Bezugnahme auf Hüttemann, Rz. 4.9.

³²⁰ Positionierung des Landessportbundes NRW und der Sportjugend NRW zum Thema „eSport“ (Mai 2018).

6. Zur Argumentation des DFB, den Fußball über e-Soccer für Jugendliche attraktiver zu machen, möchte ich mich der Skepsis von C. Borggrefe³²¹ anschließen. Dies erscheine

„unplausibel und auch gefährlich, weil bei einer strukturellen Integration – es gibt im DFB immerhin schon Überlegungen, neue Wettbewerbe zu kreieren³²², bei denen man eine Halbzeit auf dem Rasen und eine Halbzeit an der Konsole spielt – das Risiko besteht, eine interne Konkurrenz zum eigentlichen Kerngeschäft Fußball zu etablieren. Dadurch gewinnt man keine Spieler, sondern man verliert sie, und zwar an Aktivitäten, die mit Sport nichts zu tun haben. Der Fußball kann seine Inklusionsfähigkeit nur aus sich heraus behaupten: Wenn man die Kinder und Jugendlichen auf dem grünen Rasen halten will, gilt es, die Sportart selbst weiterhin attraktiv zu gestalten, nicht aber elektronische Konkurrenzangebote zu etablieren. Unabhängig davon ist es doch jedem Fußballverein ohnehin freigestellt, im Clubhaus eine Konsole aufzustellen oder im Trainingslager eine Runde FIFA zu spielen, dafür braucht man aber keine strukturelle Integration von E-Soccer.“

An dieser Kritik dürfte zutreffen, dass die Einschätzung der Motivlagen und Motivationen von Jugendlichen ohne eine psychologische und sozialwissenschaftliche Untersuchung spekulativ sind.

Ob und inwieweit mit Computerspiel-Wettbewerben „die Begeisterung von Kindern und Jugendlichen“ dazu instrumentalisiert werden kann, diesen Adressatenkreis – wie der DFB für realistisch hält – „dazu zu bewegen, „selber aktiv auf dem Rasen Fußball zu spielen“, ist zweifelhaft. Der Grat zwischen der gemeinnützigkeitsrechtlich statthafter „Teilintegration i.S. einer Ergänzung der Jugendarbeit als funktionale Strategie“ (Borggrefe) und der Verfolgung eines eigenständigen „außersportlichen“ Zwecks ist schmal.

Borggrefe warnt davor, dass sich der organisierte Sport in einen unrealistischen „Mythos der Modernität“ hineinziehen lässt. Stattdessen solle reflektiert werden, inwiefern sich e-Sport überhaupt mit dem Selbstverständnis eines modernen Sportvereins vereinbaren lässt. Vielmehr erscheine es für den realen Sport „funktional, dass sich dieser als Refugium gegenüber der digitalen Welt profiliert“. Der reale Sport solle sich „konsequent und aktiv vom digitalen Sport abgrenzen“.

Mir erscheint die Vorstellung, dass e-Gamer in den vereinsmäßigen realen Sport „hineingezogen“ werden könnten, sehr spekulativ. Solange die Faktengrundlage und vor allem die soziologischen Implikationen und Hypothesen sehr vage sind, dürfte ein diesbezüglicher Gesetzesvorschlag m.E. nicht erfolgsversprechend sein.

7. Es wäre daran zu denken, dem Bundesminister der Finanzen die Durchführung eines wissenschaftlich begleiteten Feldversuchs zu der Frage vorzuschlagen, wie die Zweck-Mittel-Relation praktiziert werden kann.

³²¹ C. Borggrefe, eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports.

³²² <https://www.ran.de/esport/news/dfb-weill-esports-in-den-amateurfußball-integrieren-115188>.

Literatur (Auswahl)

Adamus, Tanja, Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene, Diss. Duisburg-Essen 2015

Borggreve C., eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports. German Journal of Exercise and Sport Research 2018, S. 447 ff.

Borggreve C., Kommentar zu: Borchert, Schulke und Schneider „eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport!?“ German Journal of Exercise and Sport Research 2018, 48

Brтка, Roman, eSport: Die Spiele beginnen - Welche Rechtsfragen sind zu klären?, GRURPrax 2017, 500

Breuer, Markus, eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse, Diss. Jena 2011

BZgA Drogenaffinitätsstudie 2011, (BZgA 2013)

Bund-Länder-Kommission zur Medienkonvergenz, Bericht 2016

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Computerspielsucht – Befunde der Forschung (Hrsg.), vorgelegt im März 2010 von Prof. Dr. Michael Kunczik und Dr. Astrid Zipfel

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Bericht zum Thema „Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung“, Juli 2016

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2013). Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011. Teilband Computerspielen und Internetnutzung, Köln

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Nationale Empfehlungen für Bewegung und Bewegungsförderung, Gastherausgeber: Alfred Rütten und Klaus Pfeifer

Castendyk, Oliver / Müller-Lietzkow, Jörg, Die Computer- und Videospielindustrie in Deutschland, www.hamburgmediaschool.com/assets/documents/Forschung/Abschlussbericht_Games-Studie.pdf

DAK Gesundheit, Game over: Wie abhängig machen Computerspiele? Ergebnisse einer Befragung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren (20.10.2016)

DAK-Gesundheit, Internetsucht: So schützen Sie Ihre Kinder, <https://www.dak.de/dak/gesundheit/internetsucht-so-schuetzen-sie-ihre-kinder-2074254.html>

DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer,
<https://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431/>

Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) – Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, Für Angehörige, Lehrer und Ausbilder – Informationen Computersucht für Menschen, die sich um jemanden sorgen, der zuviel online ist (ohne Datum)

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung Bundesministerium für Gesundheit, Drogen- und Suchtbericht (Stand Juli 2017)

DOSB, DOSB und ESport – Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“ – Positionierung von DOSB-Präsidium und –Vorstand, Frankfurt, den 04.12.2018, <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport>. DOSB AG „eSport“ – Szenarien für die Entwicklung von Empfehlungen zum Umgang mit „eSport“. <https://www.dosb.de/ueber-uns/Szenarien/esport.pdf>

ESBD, Mitteilung zur Gründung am 26.11.2017
<https://www.gameswirtschaft.de/sport/esport-bund-deutschland-esbd-gruendung/>.

ESBD, Stellungnahme zur Anhörung im Sportausschuss des Deutschen Bundestages am 28.11.2018
<https://www.bundestag.de/blob/580596/72778d4a4bd2aba60ffb1d05539d6da0/stellungnahme-esport-bund-data.pdf>.

ESBD, ESBD-Präsidium legt die Ziele des Verbandes für 2018 fest – eSport soll Sport werden und soll durch Professionalisierung wachsen,
<https://esportbund.de/blog/2018/02/05/esbd-praesidium-legt-die-ziele-des-verbandes-fuer-2018-fest-esport-soll-sport-werden-und-soll-durch-professionalisierung-wachsen/>

Fischer, Peter, Gemeinnützige Daseinsvorsorge und Wettbewerbsordnung – Eine Untersuchung am Beispiel der Sportförderung, 2016

Frey, Dieter, eSports - Rechtsfragen eines komplexen Ökosystems im Überblick, Sport und Recht, 2018, 2 (Teil 1), 53 (Teil 2)

Frey, Dieter, Herausforderungen für die weitere Entwicklung des eSport - Überlegungen aus der Perspektive des Veranstalters, MMR 2018, Beilage Nr 8, 7

Ingo Froböse / Kevin Rudolf / Konstantin Wechsler / Chuck Tholl / Christopher Grieben eSport Studie 2019 – eSportler im Fokus der Wissenschaft. Ein Gemeinschaftsprojekt von BFG Institut für Betriebliche Gesundheitsförderung, AOK –Die Gesundheitskasse, Deutsche Sporthochschule Köln

Hilgert, Felix, Jugendschutz im eSport, MMR 2018, Beilage Nr 8, 16

game – Verband der deutschen Games-Branche (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche, abrufbar unter: <https://www.game.de/medien/jahresreport>

game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>

Holzhäuser, Felix /Bagger, Tim / Schenk, Maximilian, Ist E-Sport „echter“ Sport?, Sport und Recht, 2016, 94

Jagnow, Hans, Baumann Anna, eSport aus verbandlicher Perspektive, MMR 2018, Beilage Nr 8, 12

Lambertz, Paul, Kann denn «e-Sport» Sport sein?, CaS 2017, 119

Landessportbund NRW, Positionierung des Landessportbundes NRW und der Sportjugend NRW zum Thema „eSport, Mai 2018

Orth, B. Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015, Teilband Computerspiele und Internet, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA-Forschungsbericht / Februar 2017

Petersen, Kay-Uwe / Thomasius, Rainer, Universitätsklinikum Eppendorf / Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland, Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit (BMG), 31.05.2010

PricewaterhouseCoopers (2018): eSport-Studie 2018, abrufbar unter: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport.html>

PricewaterhouseCoopers (2017), Digital Trend Outlook 2017 – eSport – Der Sport, der keiner sein darf?

PricewaterhouseCoopers (20.08.2018) Digital Trend Outlook 2018: eSport – Warten auf die Revolution?

PricewaterhouseCoopers, „Video- und Computerspiele könnten das Sport-Angebot an Schulen sinnvoll ergänzen“, April 2018, <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/video-und-computerspiele-koennten-das-sport-angebot-an-schulen-sinnvoll-ergaenzen.html>

Pusch, Hendrik, Trennt „eSport und Sport nur ein Vokal?, npor 2019, 53.

Susanne Krug, Jonas D. Finger, Cornelia Lange, Almut Richter, Gert B. M. Mensink

Ritter, Lutz, Steuerliche Implikationen des E-Sports – Ein Blick in die Welt der elektronischen Spiele aus steuerlicher Sicht, NWB 2019, 1012

Robert-Koch-Institut, Journal of Health Monitoring, 2018 3(2) DOI 10.17886/RKI-GBE-2018-065, Sport- und Ernährungsverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland – Querschnittergebnisse aus KiGGS Welle 2 und Trends (Das Journal of Health Monitoring wird als Online-Zeitschrift der Gesundheitsberichterstattung vom Robert Koch-Institut (RKI) herausgegeben)Robert Koch-Institut, Berlin Abteilung für Epidemiologie und Gesundheitsmonitoring

Rumpf, Hans-Jürgen, Expertise „Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen“, Im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung, 2017, https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateiendba/Drogenbeauftragte/2_Themen/2_Suchtstoffe_und_Abhaengigkeiten/5_Onlinespiele-_und_Computersucht/Downloads/Expertise_Suchtfoerdernde_Faktoren_von_Computerund_Internetspielen_2017.pdf

Rumpf, H.-J., Meyer, C., Kreuzer, A. & John, U. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Universität zu Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, und Universitätsmedizin Greifswald, Institut für Epidemiologie und Sozialmedizin.

Schulke, H.J. / Wendeborn, Th., Aufklärung, was sonst!? Das Märchen vom E-Sport, Zeitschrift SportZeiten 2018, 7-32.

Spitzer, Manfred E-Sport – Lobbyismus versus Gemeinnützigkeit und Gesundheit, Nervenheilkunde 2019, 57.

Steiner, Udo, Autonomieproblem des Sports – Versuch einer Bilanz, Sport und Recht 2018, 186

Sport- und Ernährungsverhalten bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland – Querschnittergebnisse aus KiGGS Welle 2 und Trends

Streppelhoff, Robin, E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext – eine Bibliographie, hrsg. vom Bundesinstitut für Sportwissenschaft, 2018

Susanne Krug, Jonas D. Finger, Cornelia Lange, Almut Richter, Gert B. M. Mensink, Techniker Krankenkasse (Hrsg.), Beweg Dich, Deutschland! – TK-Bewegungsstudie 2016

Schörner, Christian, Zum Sportbegriff der §§ 265c und 265d StGB und deren Anwendbarkeit auf kompetitives Computerspielen, HRRS 2017, 40

Thorhauer, Yvonne / Jakob, Anne / Ratz, Maria, E-Sport – Skizze eines neuen Forschungsfeldes, in Thorhauer /Kexel (Hrsg.), Compliance im Sport - Theorie und Praxis, 2018, S. 105 ff.

Wendeborn, T. / Schulke, H.J. / Schneider, A., eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport!? German Journal of Exercise and Sport Research 2018 S. 451 ff.

Wendeborn, T., E-Sport zwischen Gewinn und Gemeinnützigkeit, https://www.deutschlandfunk.de/impulsvortrag-e-sport-zwischen-gewinn-und-gemeinnuetzigkeit.3963.de.html?dram:article_id=448484

Willimczik, Klaus, eSport zwischen „Sport“ und „Nicht-Sport“ – Wegweisung für eine sachliche Diskussion, https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/esport-zwischen-sport-und-nicht-sport/?no_cache=1&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=95b88ebb324fda5fd490c3fe28ea786c.

Parlamentaria

Antrag v. 17.06.2009 der Fraktion der SPD „Medien- und Onlinesucht als Suchtphänomen erforschen, Prävention und Therapien fördern“, BT-Drucks. 16/13382

Abgeordnetenhaus von Berlin, Wissenschaftlicher Parlamentsdienst (2016), Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart

Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland – 15. Kinder- und Jugendbericht, BT-Drucks. 18/11050 v. 01.02.2017

Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung des Deutschen Bundestages (18. Ausschuss), Bericht v. 31.05.2016 Technikfolgenabschätzung (TA) – Neue elektronische Medien und Suchtverhalten BT-Drucks. 18/8604

Deutscher Bundestag – Wissenschaftliche Dienste, Ist E-Sport Sport? – Stand der Diskussion, 2017, WD 10 - 3000 - 036/17

Antwort der Bundesregierung v. 01.08.2018 der Fraktion der FDP – Drucksache 19/3226 –, BT-Drucks. 19/3649 „Medienkompetenz“

Antwort der Bundesregierung v. 29.08.2018 auf die Kleine Anfrage der Fraktion der FDP – Drucksache 19/3768 –, BT-Drucks. 19/4060, „Anerkennung des eSports als Sport“

Antwort der Bundesregierung v. 08.11.2018 auf die Kleine Anfrage der Fraktion der FDP – Drucksache 19/5096 –, BT-Drucks. 19/5627 „Gamesstandort Deutschland“

Antrag v. 07.11.2018 der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN v.07.11.2018, BT-Drucks. 19/5545 „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“

Deutscher Bundestag, Stenografischer Bericht 61. Sitzung Berlin, Donnerstag, den 08.11.2018, Plenarprotokoll 19/61, Tagesordnungspunkt 14: Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN: Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten Drucksache 19/5545, S. 6994 ff.; Anlage 14 Zu Protokoll gegebene Reden S. 7041 ff.

Deutscher Bundestag – Sportausschuss, Wortprotokoll der 20. Sitzung des Sportausschusses, 20.02.2019, Protokoll Nr. 18/20, Öffentliche Anhörung „Entwicklung des eSports in Deutschland“

EU-Dokumente

Empfehlung des Rates v. 26.11.2013 zur sektorübergreifenden Unterstützung gesundheitsfördernder körperlicher Aktivität

EU-Parlament, Die europäische Dimension des Sports P7_TA(2012)0025 Entschließung des Europäischen Parlaments vom 02.02.2012 zu der europäischen Dimension des Sports (2011/2087(INI)) 2013/C 239 E/09, ABl. CE 239 vom 20.08.2013, S. 46

Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung der motorischen Fähigkeiten sowie der körperlichen und sportlichen Aktivitäten von Kindern (2015/C 417/09), ABl. EU v. 15.12.2015 C 417/46

Bericht der EU-Kommission v. 20.01.2017 über die Durchführung und Zweckmäßigkeit des Arbeitsplans der Europäischen Union für den Sport (2014-2017)

Stellungnahme des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses zu „Sport und europäische Werte“ (Initiativstellungnahme) v. 02.07.2014 (2015/C 383/03)), ABl. C 383 vom 17.11.2015, S. 14

Entschließung des Europäischen Parlaments v. 02.02.2017 zu dem Gesamtkonzept für die Sportpolitik: verantwortungsvolle Verwaltung, Zugänglichkeit und Integrität (2016/2143(INI)) (2018/C 252/01) P8_TA(2017)0012, ABl. EU v. 18.07.2018 C 252/2

Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zu Sport als Plattform für soziale Inklusion durch Freiwilligentätigkeit (2017/C 189/09) v. 15.06.2017 ABl. EU v. 15.06.2017 C 189/40

Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zum Arbeitsplan der Europäischen Union für den Sport (1. Juli 2017-31. Dezember 2020) (2017/C 189/02), ABl. EU v. 15.06.2017 C 189/5

Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur Weiterentwicklung des strukturierten Dialogs über Sport auf EU-Ebene v. 12.12.2017 (2017/C 425/01), ABl. EU v. 12.12.2017 C 425/1

Entschließung des Europäischen Parlaments v. 02.02.2017 zu dem Gesamtkonzept für die Sportpolitik: verantwortungsvolle Verwaltung, Zugänglichkeit und Integrität (2016/2143(INI))

Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur Förderung der gemeinsamen Werte der EU durch Sport v. 08.06.2018 (2018/C 196/06), ABl. EU v. 08.06.2018 C 196/23

Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur wirtschaftlichen Dimension des Sports und seinen sozioökonomischen Vorteilen v. 13.12.2018 (2018/C 449/01), ABl. EU v. 13.12.2018 C 449/1

Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zur Einrichtung von Erasmus+, dem Programm der Union für allgemeine und berufliche Bil-

dung, Jugend und Sport, und zur Aufhebung der Verordnung (EU) Nr. 1288/2013, v. 28.11.2018, Interinstitutionelles Dossier: 2018/0191(COD)

Stellungnahme des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses zu dem „Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zur Einrichtung von Erasmus, dem Programm der Union für allgemeine und berufliche Bildung, Jugend und Sport, und zur Aufhebung der Verordnung (EU) Nr. 1288/2013“ (COM(2018) 367 final — 2018/0191 (COD), ABl. EU v. 15.02.2019 C 62/194

Stellungnahme des Europäischen Ausschusses der Regionen — Sport in der Agenda der EU nach 2020(2018/C 461/06 ABl. EU v. 21.12.2018 C 461/37

Stellungnahme des Europäischen Ausschusses der Regionen zum Thema „Erasmus— Programm für allgemeine und berufliche Bildung, Jugend und Sport“. ABl. EU v. 16.05.2019 C 168 /4

Schlussfolgerungen des Rates der Europäischen Union und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten über den Zugang von Menschen mit Behinderungen zum Sport (2019/C 192/06, ABl. EU v. 07.06.2019 C 192/18

Über den Autor

Nach seinem Studium in Saarbrücken, Berlin, Paris und Bonn war Prof. Dr. Fischer von 1971 in der Finanzverwaltung des Landes NRW tätig. 1975 wechselte er als Richter zum Finanzgericht Düsseldorf. 1986 wurde er Vorsitzender Richter am Finanzgericht Köln.

1987 wurde er als Richter zum Bundesfinanzhof gewählt. Von 1990 bis 2004 war er Mitglied des zunächst für Umsatzsteuer, ab 1991 insbesondere für Einkommensteuer und Gewerbesteuer von Einzelgewerbetreibenden zuständigen X. Senats und Mitglied des Großen Senats. Von 2001 bis zu seinem gesetzlichen Ruhestand war er Vorsitzender Richter am Bundesfinanzhof. Seit 2008 ist er als Rechtsanwalt tätig (BKL Fischer Kühne + Partner, Bonn / München). Er ist Mitautor von Standardkommentaren u.a. zum Einkommensteuer- und Gemeinnützigkeitsrecht sowie Autor zahlreicher Veröffentlichungen zur Verknüpfung von Steuerrecht mit Verfassungs- und Europarecht und mit der juristischen Methodenlehre. Er ist Mitherausgeber des JURIS-Praxis-Reports.

Seit dem Wintersemester 1995/96 ist Prof. Dr. Fischer als Lehrbeauftragter an der Universität Bielefeld tätig. Im Jahr 2000 wurde er dort zum Honorarprofessor ernannt.