

Virtuelle Sportarten und eGaming in Bayern

In Folge der steigenden Bekanntheit und Popularität von eSport in Bayern und auch in ganz Deutschland beschäftigen sich seit 2018 auch die Sportverbände und -vereine verstärkt mit der Thematik. Beschleunigt wurde diese Entwicklung zusehends durch die Aufnahme in den Koalitionsvertrag der großen Koalition von 2018. Dort steht geschrieben: „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.“

Definition von eSport

Der Begriff „eSport“ steht für eine außerordentlich breite Palette höchst unterschiedlicher virtueller Angebots- und Spielformen mit Wettkampfcharakter. Da in diesem breiten Verständnis die Bezeichnung „Sport“ nicht zielführend und in weiten Teilen irreführend sein kann, verzichten wir im Folgenden auf die Bezeichnung „eSport“ und verwenden stattdessen die Begriffe **eGaming** (Computer- und Konsolenspiele ohne jeglichen Sportartenbezug) und elektronische Sportartensimulationen (oder kurz **virtuelle Sportarten**). Zu letzterem zählen folgende Kategorien:

- Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug, z.B. die FIFA-, NBA-, Madden-Reihen.
- Bewegung im virtuellen und augmentierten Raum mit Sportartenbezug, z.B. ZWIFT, Indoor Golf.
- Bewegung im virtuellen und augmentierten Raum ohne Sportartenbezug, z.B. Wii-Spiele, Exergames.



So soll von Seiten der Sportverbände sichergestellt werden, dass eine klare Abgrenzung von den virtuellen Sportarten zu eGaming mit u.a. gewaltverherrlichenden Spielen wie Ego-Shootern zu definieren ist, die mit den Werten des organisierten Sports nicht in Einklang zu bringen sind.

Organisation des eSports in Bayern

Der BLSV-Verbandsausschuss beschloss bereits im November 2018, dass in Bayern die Sportfachverbände auch in der digitalen Welt die Gestalter ihrer Sportart bleiben. So wird die Gründung eines bayerischen eSport-Verbandes abgelehnt und die virtuellen Sportarten im jeweils verwandten Sportfachverband organisiert.

Rechtliche Situation des eSports in Sportvereinen

In einem Rechtsgutachten von Herrn Prof. Dr. Peter Fischer vom 10.08.2019, beauftragt seitens des DOSB sollte die Frage nach der Vereinbarkeit eines gemeinnützigen Sportvereins und dem Betreiben von eSport überprüft werden. Hieraus geht wie folgt hervor: „Ein Verein, der gleichwohl organisatorisch strukturiert – durch Gründung einer eigenen Abteilung, durch Veranstaltung von Spielen, sei es clubintern oder erst recht im Rahmen vereinsübergreifender Wettkämpfe – virtuelle Sportarten betreibt, läuft Gefahr, das gemeinnützigkeitsrechtliche Gebot der Ausschließlichkeit der Verfolgung ideeller Zwecke (§ 56 AO)

GF Dienstleistungsproduktion – Ressort Management, Sportbetrieb, Sportstätte

Kontakt: service@blsv.de

zu verletzen. Es dürfte zweckmäßig sein, diese Zweckverfolgung aus dem Verein auszugliedern („Outsourcing“). Hierfür dürfen aber keine ideell gebundenen Mittel der Körperschaft verwendet werden.“

Eine Aufnahme der eSport-Aktivitäten in die Vereinssatzung und in das alltägliche Vereinsleben stellen somit nach aktuellem Stand eine Gefahr für die Gemeinnützigkeit dar.

Bei großen Sportvereinen, die im Profisportbereich aktiv sind, gibt es zum Teil zwar eSport-Abteilungen, dies ist aber nur durch besondere, wirtschaftliche Konstellationen möglich, wie der Blick auf das Beispiel des Fußball-Bundesligisten FC Schalke 04 zeigt. Der FC Schalke war einer der ersten großen Vereine, die den Schritt in die Welt des eSports wagten und dafür eine eigene GmbH gründeten – die „FC Schalke 04 Esports GmbH“. Diese 100%-Tochter der „FC Schalke 04 International GmbH“ bündelt alle eSport-Tätigkeiten des Vereins, die somit nicht im e.V. organisiert werden und damit – nach aktuellem Wissensstand nicht die Gemeinnützigkeit gefährden würden.



Konzernstruktur FC Schalke 04

Handlungsempfehlung für gemeinnützige Sportvereine

Für den durchschnittlichen Sportverein in Bayern kommt eine solche Konstellation wohl nicht in Frage. So empfiehlt sich eine mögliche Herangehensweise an die Thematik, die keine Aufnahme in den Sportbetrieb erfordert. Vielmehr kann eSport eine Chance sein, die Vereinsstätte für junge Menschen zu einem Mittelpunkt der Freizeitgestaltung zu machen, indem man „eSport-Stände“ einrichtet, die ähnlich einem Kinderspielplatz oder eines Tischkickers am Vereinsheim frei genutzt werden können.

Die Schaffung eines Angebots, bei dem Vereine eine Spielekonsole für Spiele mit Sportartenbezug (z.B. der Fußballverein eine Konsole mit dem aktuellen Spiel der „FIFA“-Reihe) aufstellt und seinen Vereinsmitgliedern zugänglich macht, ist – zumindest aus steuerrechtlichen Blickwinkeln, unbedenklich.