

Gunter Neumer

Ist eSport wirklich Sport?



Diplomica Verlag

Neumer, Gunter: Ist eSport wirklich Sport?, Hamburg, Diplomica Verlag 2021

Buch-ISBN: 978-3-96146-812-6

PDF-eBook-ISBN: 978-3-96146-312-1

Druck/Herstellung: Diplomica Verlag, Hamburg, 2021

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Bedey Media GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag, Imprint der Bedey Media GmbH
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg
<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2021
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Definitionen des Begriffes Sport.....	4
2.1 Kann Sport definiert werden?	5
2.1.1 Sprachgebrauch Sport.....	6
2.1.2 Die „Nicht-Definition“	6
2.1.3 Die „Nicht-Theorie“	7
2.1.4 Sport und Kultur	8
2.1.5 Definition eines Sportwissenschaftlers.....	9
2.2 Deutscher Olympischer Sportbund e. V.....	10
2.2.1 Organisation und Kompetenz des DOSB	10
2.2.2 Aufnahmekriterien des DOSB.....	12
2.2.2.1 Sportliche Voraussetzungen.....	12
2.2.2.2 Organisatorische Voraussetzungen.....	13
2.3 Rechtsprechung zur Thematik Sport.....	14
2.4 Zwischenfazit	16
3. Gemeinnützigkeit.....	18
3.1 Bedeutung der Gemeinnützigkeit.....	18
3.2 Satzung.....	19
3.2.1 Selbstlosigkeit.....	20
3.2.2 Ausschließlichkeit	21
3.2.3 Unmittelbarkeit.....	21
3.2.4 Zusammenfassung	22
3.3 Geschäftsführung	24
3.4 Exkurs: Gewaltverherrlichende Spiele.....	24

3.5	Zwischenfazit	29
4.	eSport.....	29
4.1	Definition	29
4.2	Geschichte	31
4.3	Ligen und Clan System	33
4.4	Technische Grundlagen.....	35
4.5	eSport in Deutschland	37
4.5.1	Deutscher eSport-Bund	37
4.5.2	eSport Verband Deutschland.....	38
4.5.3	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.....	38
4.6	Pionierland Südkorea	39
4.6.1	Entstehung	39
4.6.2	Aufgaben und Ziele	40
4.6.3	Struktur und Aufbau	41
4.7	Zwischenfazit	41
5.	Vergleich Sport und eSport.....	41
5.1	Physiologie.....	42
5.2	Psychologie	43
5.3	Strukturen.....	43
5.4	Wettkampfsysteme	44
5.5	Gesellschaft	44
5.6	Medialisierung.....	45
5.7	Technisierung.....	46
5.8	Ökonomie.....	46
5.9	Sportrecht	47
5.10	Wissenschaftssystem.....	47
5.11	Zwischenfazit	48
6.	Expertenbefragung zum Thema eSport	49
6.1	Christopher Flato, PR Manager ESL Germany.....	49

6.2	Johannes Neuschmid, Gründer eSport Verband Deutschland	51
6.3	Michael Schirp, Ressortleiter Medien/Öffentlichkeitsarbeit DOSB	52
6.4	Schüler Interview Vincent Thieme	52
6.5	Zwischenfazit	53
7.	Fazit und Ausblick.....	54
	Literaturverzeichnis.....	57
	Anhang	63

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Voraussetzungen und Ausnahmen der Mittelverwendung.....	23
Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an <i>Neumer</i> , <i>Stiftungshandeln in der Krise: Kapitalerhalt vor Zweckerfüllung?</i> , S. 25	

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Zusammenfassung der Definitionsansätze	17
Quelle: Eigene Darstellung	
Tabelle 2: Vergleichsübersicht eSport und Sport	48
Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an <i>Müller-Lietzkow</i> , <i>Computerspiele und Politik</i> , 221 (233 ff.)	
Tabelle 3: Ergebnisse der Experten Befragung	54
Quelle: Eigene Darstellung	

Abkürzungsverzeichnis

AEAO	Anwendungserlass zur Abgabenordnung
AO	Abgabenordnung
BFH	Bundesfinanzhof
BIU	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
CPL	Cyberathlete Professional League
DeSpV	Deutscher eSport Verband
DeSV	Deutscher eSport Verband e. V.
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
EGAO	Einführungsgesetz zur Abgabenordnung
esb	Deutscher eSport Bund
ESL	Electronic Sports League
eSport	elektronischer Sport
eSVD	eSport Verband Deutschland
FG	Finanzgericht
GG	Grundgesetz
KeSPA	Korean e-Sports Association
KStG	Körperschaftsteuergesetz
LAN	Local Area Network
merz	Zeitschrift für medienpädagogik
MLG	Major League Gaming
OVG	Oberverwaltungsgericht
SpuRt	Zeitschrift für Sport und Recht
US-\$	amerikanischer Dollar
VG	Verwaltungsgericht
WESA	World Esports Association

1. Einleitung

Für viele Menschen ist Computerspielen immer noch ein reines Freizeitvergnügen. Die Wenigsten wissen, dass mittlerweile elektronischer Sport – kurz „eSport“ – weltweit verbreitet und in etlichen Ländern bereits als Sport anerkannt ist. Dazu gehören Südkorea, Schweden, Russland, Großbritannien und Brasilien. Dort und in den Vereinigten Staaten erhalten alle professionellen Spieler, genannt eSportler¹, ein Athletenvisum.² Das russische Sportministerium ging sogar einen Schritt weiter und hat mit Erlass vom 29. April 2016 eSport offiziell in den Kanon der Sportarten aufgenommen.³

Die weltweit steigende Akzeptanz führte zur Entwicklung großer eSports-Ligen, die global Turniere ausrichten. Zu einer der größten Ligen gehört die europäische Electronic Sports League (ESL). Diese wurde von Turtle Entertainment im Jahr 2000 in Köln gegründet. Bereits 2012 verzeichnete die ESL Mitgliederzahlen in Höhe von 4 Millionen.⁴ Doch nicht nur international steigt die Bekanntheit des elektronischen Sports, auch in Deutschland ist vielen der Begriff eSport geläufig.

Der Anteil deutscher Internetnutzer, die die Bedeutung von eSport kennen, betrug 2016 schon 24 %. Jeder vierte Internetnutzer kennt demnach bereits eSport. Die Zahl der Internetnutzer 2016, die zudem auch noch aktiv eSports-Events verfolgten, betrug 16 %. Somit verfolgte fast jeder sechste Nutzer in Deutschland ein eSports-Event.⁵ Die wachsende Präsenz in Deutschland schlägt sich nicht nur in den Internetnutzerzahlen wieder, eSport entwickelt sich zu einer Massenbewegung.

Die Weltmeisterschaft des Spiels League of Legends wurde 2015 in der Mercedes-Benz Arena in Berlin ausgetragen.⁶ Dabei schauten 36 Millionen Zuschauer live zu.⁷ Die ESL füllte mit der ESL ONE in Frankfurt 2014 das erste Mal mit einem eSport-Event ein Fußballstadion.⁸ Auch die ESL ONE Cologne 2015 verfolgten rund 27 Millionen Zuschauer über Streaming Portale und 22.000 eSport-Enthusiasten waren live

¹ Aus Gründen einer praktikableren Übersichtlichkeit und größeren Lesefreundlichkeit des Textes wird in Fällen, in denen geschlechtsneutrale Personenbezeichnungen nicht möglich sind, generische Maskulina angewandt. Personenbezeichnungen im männlichen Singular oder Plural beziehen sich dementsprechend sowohl auf Männer als auch auf Frauen und sind daher als geschlechtsübergreifend zu verstehen.

² *Reuter*, Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl?

³ *Russisches Sportministerium*, Erlass vom 29.04.2016.

⁴ *Turtle Entertainment*, The eSport Company.

⁵ *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.*, eSport Überblick 2016.

⁶ Ebd.

⁷ *LoL eSports*, Worlds 2015 Viewership.

⁸ *Turtle Entertainment*, The eSport Company.

im Stadion.⁹ Die Intel Extreme Masters, ein eSport-Turnier über drei Tage, verzeichnete 2016 sogar 104.000 Zuschauer. Im Vergleich dazu wurden für Rock am Ring 2016 nur 92.500 Tickets verkauft.¹⁰

Allein im Jahr 2015 verfolgten rund 56 Millionen Zuschauer regelmäßig eSport-Events.¹¹ In Deutschland gab es 2016 fast 34,3 Millionen Computer- und Videospiele.¹² Diese Zahlen verdeutlichen das Wachstum des eSports und lassen eine stetige Weiterentwicklung nicht ausgeschlossen erscheinen. Vor allem die verstärkte Präsenz in Deutschland ist anhand dieser Daten deutlich zu erkennen. Zusätzlich wird eSport mittlerweile auch im Deutschen Fernsehen übertragen. Der Sender sport1 hat nun eine eSport-Abteilung und übertrug das Finale der League of Legends-Weltmeisterschaft 2016 live im FreeTV.¹³

So positiv die wachsende Präsenz und steigende Verbreitung auch ist, besteht ein häufiger Kritikpunkt von eSports in der mangelnden Gesellschaftsfähigkeit. Die Problematik gewaltdarstellender Spiele ist ein oft diskutiertes und überlagerndes Thema. Da diese Thematik einen zu großen Bereich in der Betrachtung in dieser Arbeit einnehmen und den Schwerpunkt der Arbeit verlagern würde, wird nur in einem Exkurs darauf eingegangen.

Schwerpunktmäßig soll die durch die voranschreitende Professionalisierung des eSports aufgeworfene Debatte betrachtet werden, ob wenigstens professionelles Computerspielen als Sport angesehen werden sollte. Bevor allerdings darauf eingegangen wird, muss zunächst geklärt werden, was Sport ist und ab wann von professionellem Computerspielen gesprochen werden kann.

Ziel dieser Arbeit ist die Klärung, ob eSport wirklich Sport ist. Zudem werden die Anforderungen für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit geprüft, weil zumindest in Deutschland Sport in der Regel im Rahmen der Gemeinnützigkeit ausgeübt wird.

Fraglich ist zunächst, ob Sport überhaupt definiert werden kann. In Kapitel 2 werden einige Definitionsansätze genauer beleuchtet und zur Herausarbeitung eines Kriterienkatalogs genutzt. Damit eine möglichst genaue und nachvollziehbare Antwort gefunden werden kann, werden verneinende Definitionsansätze den bejahenden gegenübergestellt. Da besonders die Anerkennung von eSport in Deutschland untersucht wird, muss unweigerlich die Auffassung des Deutschen Olympischen Sportbunds

⁹ *McConnell*, ESL One Cologne 2015.

¹⁰ *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.*, eSport Überblick 2016.

¹¹ *Kresse*, eSport-Marketing: 15 Zahlen und Fakten, die Sie kennen sollten.

¹² *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.*, Nutzer digitaler Spiele in Deutschland.

¹³ *Sport1*, Das WM-Finale in „League of Legends“.