

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Dr. Marcel Klinge, Reginald Hanke, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Christine Aschenberg-Dugnus, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg (Südpfalz), Dr. Marco Buschmann, Carl-Julius Cronenberg, Dr. Marcus Faber, Otto Fricke, Thomas Hacker, Peter Heidt, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Katja Hessel, Manuel Höferlin, Dr. Christoph Hoffmann, Reinhard Houben, Ulla Ihnen, Olaf in der Beek, Daniela Kluckert, Pascal Kober, Carina Konrad, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Roman Müller-Böhm, Dr. Wieland Schinnenburg, Matthias Seestern-Pauly, Frank Sitta, Judith Skudelny, Dr. Hermann Otto Solms, Bettina Stark-Watzinger, Benjamin Strasser, Katja Suding, Michael Theurer, Dr. Florian Toncar, Nicole Westig, Katharina Willkomm und der Fraktion der FDP

eSport in Deutschland im Vergleich (nicht)europäischer Entwicklungen

Die eSport-Branche boomt nach wie vor. Nicht nur in Deutschland, sondern in ganz Europa kommen immer mehr Menschen über Turnierformen im eSport zusammen. Die Große Koalition hat sich im aktuellen Koalitionsvertrag dieser Legislaturperiode dazu entschlossen, „[...]die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an[zuerkennen]“. Dazu wolle sie „[...] E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“. Bis dato wurden mehrere Gutachten erstellt, und es werden verschiedene Diskurse geführt:

Prof. Dr. Peter Fischer beschäftigt sich in einem vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) im Sommer 2019 in Auftrag gegebenen Gutachten mit „Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig“ (Quelle: „Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig“ [Prof. Dr. Peter Fischer] https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf) Daraufhin schreibt der DOSB lediglich, dass das von ihm in Auftrag gegebene Rechtsgutachten „[...] eine sehr gute Grundlage für intensive weitere Diskussionen in Sport und Politik [liefert]“. Entgegen dazu steht vor allem die Abgrenzung von eSport zum Oberbegriff Sport unter sportwissenschaftlichen Aspekten im „Positionspapier zum eSport in Deutschland“ von Steffen C. E. Schmidt, Reinhard Heil, Torsten Fleischer & Alexander Woll. In Anbetracht der verschiedenen Diskurse hält sich die Bundesregierung mit einer Stellungnahme zum eSport zurück

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Registriert und bemerkt die Bundesregierung die Entwicklung des eSports außerhalb Deutschlands?
 - a) Wie schätzt die Bundesregierung aktuelle Entwicklungen im Ausland ein?
 - b) Wie bewertet die Bundesregierung die Aufnahme des eSports als offizielle Sportart bei den Asienspielen 2022?
2. Registriert und bemerkt die Bundesregierung die Entwicklung des eSports in Deutschland?

Wie schätzt die Bundesregierung aktuelle Entwicklungen im Inland ein?
3. Hat die Bundesregierung Kenntnis darüber, wie andere Länder den eSports fördern?
 - a) Wenn ja, wie bewertet sie diese Förderungen hinsichtlich deren Einfluss auf die Entwicklung des eSports?
 - b) Wenn nein, nimmt die Bundesregierung keine Kenntnis von internationalen Entwicklungen des eSports?

Warum nicht?
4. Hat die Bundesregierung Kenntnis darüber, wie andere Länder mit dem Thema Gemeinnützigkeit im Kontext des eSports umgehen?
5. Was ist nach Kenntnis der Bundesregierung mit den konventionellen Sportarten in den Ländern geschehen, die eSports offiziell anerkannt haben?
6. Wie beurteilt die Bundesregierung die gesamtgesellschaftliche Relevanz des eSports im Kontext der Entwicklung in Deutschland?
7. Wie beurteilt die Bundesregierung die gesamtgesellschaftliche Relevanz des eSports im Kontext der Entwicklung in Ländern außerhalb Deutschlands, die eSports bereits anerkannt haben?
8. Welche Auswirkungen auf Vereine würde es nach Meinung der Bundesregierung geben, sollte eSports offiziell als Sportart mit Vereinsrecht und Verbandsrecht anerkannt werden?
9. Welche Auswirkungen auf das konventionelle Sporttreiben würde es nach Meinung der Bundesregierung geben, sollte eSports offiziell als Sportart mit Vereinsrecht und Verbandsrecht anerkannt werden?
10. Wie gedenkt die Bundesregierung weiter zu agieren, um dem Koalitionsvertrag gerecht zu werden und eSports mit Vereinsrecht und Verbandsrecht bis zum Ende der Legislaturperiode anzuerkennen?
11. Sofern die Bundesregierung sich an der Anerkennung des eSports behindert sieht; welche Gründe gibt es dafür?
12. Anhand welcher Kriterien gibt es nach Ansicht der Bundesregierung eine Abgrenzung des eSports zum Schach?
13. Gibt es nach Ansicht der Bundesregierung durch eSports ein höheres Potential zur Weiterentwicklung digitaler Strukturen in Vereinen und Verbänden?
14. Gibt es nach Ansicht der Bundesregierung durch eSports ein höheres Potential zur Inklusion von Menschen mit Handicap in Vereinen und Verbänden?

15. Ist der Bundesregierung bewusst, dass einige Vereine, die eSport betreiben und anbieten, die Anerkennung der Gemeinnützigkeit über Jugendhilfe und Nachwuchsarbeit zugestanden bekommen haben?
 - a) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diesen Anerkennungsprozess?
 - b) Wenn nein, warum hat die Bundesregierung davon noch keine Kenntnis?
16. Ist die Bundesregierung der Meinung, dass eSport durch eigenmotorische, die Sportart eSport bestimmende Bewegungen charakterisiert ist?
Wenn nein, warum nicht?
17. Ist die Bundesregierung der Meinung, dass eSport organisierte Organisationsstrukturen aufweist?
Wenn nein, warum nicht?
18. Welche Voraussetzungen müssen Verbände nach Kenntnis der Bundesregierung erfüllen, um als Dachverband durch den DOSB anerkannt zu werden?
19. Ist der Bundesregierung bekannt, dass sich bundesweit bereits mehrere überregionale Trainingszentren für eSport etablieren?
 - a) Wenn ja, wie beurteilt die Bundesregierung diese Entwicklungen?
 - b) Wenn ja, wird es nach Meinung der Bundesregierung zukünftig weitere – föderale – Entwicklungen im eSport geben?
 - c) Wenn nein, warum nicht?
20. Wie bewertet die Bundesregierung die Entwicklungen in Schleswig-Holstein, dass dort, trotz Nichtanerkennung auf Bundesebene, problemlos eine allgemeine Förderrichtlinie des Landes Schleswig-Holstein erlassen wurde und auch die Stadt Kiel sich mit Fördermaßnahmen an der Umsetzung beteiligt?
 - a) Plant die Bundesregierung eine vergleichbare Richtlinie, und wenn nein, warum nicht (bitte begründen)?
 - b) Plant die Bundesregierung oder hat sie bereits ähnliche Projekte wie das Land Schleswig-Holstein und die Stadt Kiel mit dem eSport-Zentrum in Kiel gefördert und umgesetzt?
 - c) Wenn nein, warum nicht?
21. Liegen der Bundesregierung Angaben zur Mitgliederentwicklung des eSport-Bund Deutschland e. V. im Vergleich der letzten fünf Jahre vor?

Berlin, den 4. März 2020

Christian Lindner und Fraktion

