

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Dr. Marcel Klinge, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/17705 –**

eSport in Deutschland im Vergleich (nicht)europäischer Entwicklungen

Vorbemerkung der Fragesteller

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.

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?

Die Bundesregierung verfolgt die Entwicklungen des E-Sports im In- und Ausland.

Die Bundesregierung schätzt den E-Sport international als wachsenden Wirtschaftsfaktor ein, welcher ökonomisch weiterhin an Bedeutung gewinnt. Die Aufnahme des E-Sports als Teil der Asienspiele 2022 entspricht der Popularität des E-Sports in Asien und ist insofern nachvollziehbar.

2. Registriert und bemerkt die Bundesregierung die Entwicklung des eSports in Deutschland?
Wie schätzt die Bundesregierung aktuelle Entwicklungen im Inland ein?

Die Bundesregierung verfolgt aufmerksam die Entwicklungen des E-Sports in Deutschland. Die Entwicklung ist fortgeschritten, was sich u. a. an der wachsenden Anzahl von E-Sport-Veranstaltungen in Deutschland bemerkbar macht.

3. Hat die Bundesregierung Kenntnis darüber, wie andere Länder den eSport 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?

Die Bundesregierung hat Kenntnis über die Förderung des E-Sports anderer Länder. Im internationalen Vergleich wird der E-Sport sehr heterogen gefördert. Dies reicht von keiner Förderung über eine Förderung mit pädagogischem Schwerpunkt bis hin zu einer Förderung, die der eines Spitzensportverbandes gleicht. Je nach Förderschwerpunkt der Regierung hat sich auch der E-Sport in die jeweilige Richtung entwickelt. Beispielsweise fördert Frankreich aufgrund des hohen Umsatzpotentials von E-Sport diesen aus wirtschaftlichen Gründen, ohne damit die Anerkennung des E-Sports als sportliche Aktivität zu verbinden.

4. Hat die Bundesregierung Kenntnis darüber, wie andere Länder mit dem Thema Gemeinnützigkeit im Kontext des eSports umgehen?

Die Bundesregierung verfügt hierzu über Kenntnisse aus öffentlich zugänglichen Quellen.

5. Was ist nach Kenntnis der Bundesregierung mit den konventionellen Sportarten in den Ländern geschehen, die eSport offiziell anerkannt haben?

Die Bundesregierung hat keine Kenntnis über Auswirkungen der offiziellen Anerkennung von E-Sport als Sportart auf die Entwicklungen anderer Sportarten in diesen Ländern.

6. Wie beurteilt die Bundesregierung die gesamtgesellschaftliche Relevanz des eSports im Kontext der Entwicklung in Deutschland?

Die Bundesregierung erkennt die wirtschaftlichen und soziokulturellen Potentiale des E-Sports an.

7. Wie beurteilt die Bundesregierung die gesamtgesellschaftliche Relevanz des eSports im Kontext der Entwicklung in Ländern außerhalb Deutschlands, die eSport bereits anerkannt haben?

Es wird auf die Antwort zu Frage 5 verwiesen.

8. Welche Auswirkungen auf Vereine würde es nach Meinung der Bundesregierung geben, sollte eSport offiziell als Sportart mit Vereinsrecht und Verbandsrecht anerkannt werden?
9. Welche Auswirkungen auf das konventionelle Sporttreiben würde es nach Meinung der Bundesregierung geben, sollte eSport offiziell als Sportart mit Vereinsrecht und Verbandsrecht anerkannt werden?

Die Fragen 8 und 9 werden gemeinsam beantwortet.

Welche Auswirkungen eine Anerkennung auf Vereine und auf das konventionelle Sporttreiben haben könnte, ist hypothetisch und kann daher nicht von der Bundesregierung beantwortet werden.

10. Wie gedenkt die Bundesregierung weiter zu agieren, um dem Koalitionsvertrag gerecht zu werden und eSport mit Vereinsrecht und Verbandsrecht bis zum Ende der Legislaturperiode anzuerkennen?

E-Sport-Vereinen stehen alle Möglichkeiten des Vereins- und Verbandsrechts offen. Somit sieht die Bundesregierung im Vereins- und Verbandsrechts keinen gesetzlichen Handlungsbedarf.

11. Sofern die Bundesregierung sich an der Anerkennung des eSports gehindert sieht; welche Gründe gibt es dafür?

Die Anerkennung vom E-Sport als offizielle Sportart obliegt nicht der Bundesregierung, sondern unterfällt der Autonomie des organisierten Sports. Es wird zudem auf die Antwort zu Frage 10 verwiesen.

12. Anhand welcher Kriterien gibt es nach Ansicht der Bundesregierung eine Abgrenzung des eSports zum Schach?

Die Frage der Abgrenzung stellte sich bislang nicht, da sie nicht entscheidungsrelevant ist.

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?

Die Fragen 13 und 14 werden gemeinsam beantwortet.

Zu diesen Fragen liegen der Bundesregierung keine belastbaren Erkenntnisse vor.

15. Ist der Bundesregierung bewusst, dass einige Vereine, die eSports 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?

Der Bundesregierung ist bekannt, dass Vereine, die E-Sport betreiben und anbieten, bereits nach bestehendem Recht nach § 52 Absatz 2 Satz 1 Nummer 4 und Nummer 7 der Abgabenordnung gemeinnützig sein können. Diese Vereine eröffnen gerade für Jugendliche Lernpotenziale durch Transfermöglichkeiten. So können mit den interaktiven Spiel- und Wettkampfformen Sozialkompetenz, Kommunikationsfähigkeit und digitale Arbeitsorganisationsformen erlernt werden, wobei das Grundmotiv des Wettkampfes bzw. des Leistungsvergleichs die Lernbereitschaft signifikant erhöht. Jugendliche können damit spielerisch das Handwerkszeug für künftige digitale Arbeitswelten erlernen.

16. Ist die Bundesregierung der Meinung, dass eSports durch eigenmotorische, die Sportart eSports bestimmende Bewegungen charakterisiert ist?
Wenn nein, warum nicht?

E-Sport ist in Deutschland nicht als Sportart anerkannt. Die Beurteilung, ob E-Sport durch eine eigenmotorische Bewegung charakterisiert werden kann, ist Aufgabe des organisierten Sports und der Sportwissenschaft.

17. Ist die Bundesregierung der Meinung, dass eSports organisierte Organisationsstrukturen aufweist?
Wenn nein, warum nicht?

Mit Gründung des eSports-Bundes Deutschlands (ESBD) in 2017 wurde ein erster Schritt zu einer organisierten Organisationsstruktur vollzogen. Inzwischen sind nach öffentlich zugänglichen Informationen ca. 40 Sport- und E-Sport-Vereine sowie fünf E-Sport-Veranstalter im ESBD Mitglied.

18. Welche Voraussetzungen müssen Verbände nach Kenntnis der Bundesregierung erfüllen, um als Dachverband durch den DOSB anerkannt zu werden?

Die Voraussetzungen für eine Anerkennung durch den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) werden vom DOSB definiert und über die Mitgliedsorganisationen beschlossen. Diese sind u. a. auf der Homepage des DOSB in der Aufnahmeordnung des DOSB aufgeführt. Es werden in der Aufnahmeordnung sportliche sowie organisatorische Voraussetzungen festgeschrieben.

19. Ist der Bundesregierung bekannt, dass sich bundesweit bereits mehrere überregionale Trainingszentren für eSport etablieren?
- Wenn ja, wie beurteilt die Bundesregierung diese Entwicklungen?
 - Wenn ja, wird es nach Meinung der Bundesregierung zukünftig weitere – föderale – Entwicklungen im eSport geben?
 - Wenn nein, warum nicht?

Der Bundesregierung sind sogenannte Trainingszentren für den E-Sport bekannt. Die Entwicklung dieser Trainingszentren ist abzuwarten. Die Bundesregierung geht davon aus, dass es weitere, auch föderale Entwicklung im E-Sports geben wird.

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?
- Plant die Bundesregierung eine vergleichbare Richtlinie, und wenn nein, warum nicht (bitte begründen)?
 - 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?
 - Wenn nein, warum nicht?

Die Fragen 20 bis 20c werden gemeinsam beantwortet.

Die Bundesregierung befürwortet diese Entwicklung und sieht die Förderrichtlinie zur „Vergabe der Zuwendungsmittel zur Förderung des eSports in Verbindung mit der Erlangung digitaler Kompetenzen im Sport als Teilziel der Sportentwicklung in Schleswig-Holstein“ (Quelle: Erlass des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume und Integration vom 3. April 2019 – IV PSL) und deren Umsetzung als ein regionales Pilotprojekt, welches bis zum 31. Dezember 2021 datiert ist. Aktuell plant die Bundesregierung keine vergleichbare Richtlinie. Es werden die Entwicklungen in Schleswig-Holstein abgewartet, analysiert und dann entsprechende Ableitungen getroffen. Bisher hat die Bundesregierung keine ähnlichen Projekte gefördert und umgesetzt.

21. Liegen der Bundesregierung Angaben zur Mitgliederentwicklung des eSport-Bund Deutschland e. V. im Vergleich der letzten fünf Jahre vor?

Der ESBDD wurde nach Kenntnis der Bundesregierung im Jahre 2017 gegründet. Der Bundesregierung liegen daher die öffentlich zugänglichen Informationen vom ESBDD der letzten drei Jahre vor.

