

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Jens Beek, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/21122 –**

Wissenschaftliche Gutachten zum eSport

Vorbemerkung der Fragesteller

In Zeiten der Corona-Pandemie ist eSport als kontaktlose und epidemiologisch unbedenkliche Art des sportlichen Wettkampfs, menschlichen Austauschs und Zusammentreffens wichtiger denn je. Während die konventionellen Sportarten seit einigen Wochen ihren Betrieb unterbrochen haben, sind eSportler noch aktiv. eSport boomt nach wie vor und bringt nicht erst seit gestern unabhängig von Geschlecht, Alter, Entfernung und körperlicher Beeinträchtigungen Menschen zusammen. Mittlerweile ist es nach Ansicht der Fragestellenden an der Zeit, eSport offiziell als Sportart anzuerkennen.

1. Wie bewertet die Bundesregierung aktuell die Entwicklungen im eSport als kontaktlose und epidemiologisch unbedenkliche Art des sportlichen Wettkampfs, menschlichen Austauschs und Zusammentreffens, während wegen der Corona-Pandemie deutschlandweit die Sportstätten geschlossen sind?
 - a) Hat sich die Bewertung der Bundesregierung über die Bedeutung von eSport durch die Corona-Krise geändert?
 - b) Wenn ja, welche Veränderungen haben stattgefunden?
 - c) Wenn nein, warum nicht?

Die Fragen 1 bis 1c werden gemeinsam beantwortet.

Die Bewertung des eSports durch die Bundesregierung hat sich während der Coronakrise nicht geändert, weil sich durch die Kontaktbeschränkungen während der Pandemie für den eSport selbst keine Veränderungen ergeben haben.

2. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports sportwissenschaftliche Gutachten über den eSport erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
3. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports juristische Gutachten in Abgrenzung des eSports zu anderen Sportarten erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
4. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports psychologische Gutachten über die eSportler selbst und Auswirkungen des eSports auf die Psyche der Sportler erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
5. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports gesundheitswissenschaftliche Gutachten über die eSportler selbst und Auswirkungen des eSports auf die Gesundheit der Sportler erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?

6. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports sozioökonomische Gutachten über den eSport erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?

7. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports pädagogische Gutachten über den eSport erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?

Die Fragen 2 bis 7 werden gemeinsam beantwortet.

Die Bundesregierung hat keine Gutachten zum eSport in Auftrag gegeben.

Hinsichtlich der möglichen Anerkennung des eSport verfolgt die Bundesregierung die rechts- und sportwissenschaftlichen Gutachten und Publikationen, die Rechtsprechung, die Entwicklungen in anderen Staaten und die unter anderem durch die Medien transportierte gesellschaftspolitische Diskussion in Deutschland aufmerksam. Dies gilt insbesondere für Beschlüsse und Positions- und Argumentationspapiere der im Bundestag vertretenen Parteien, des Internationalen Olympischen Komitees, des Deutschen Olympischen Sportbundes, des eSport Bundes Deutschland e.V. und des Verbandes der deutschen Games-Branche e.V. (game). Für zusätzliche Gutachten der Bundesregierung besteht daher kein Anlass.

8. Gibt es darüber hinaus nach Kenntnis der Bundesregierung weitere Gutachten zum eSport?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?

Die Fragen 8 bis 8e werden gemeinsam beantwortet.

Das Bundesinstitut für Sportwissenschaft hat zu dieser Frage im September 2018 eine Bibliografie „E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext“ veröffentlicht, die u. a. Informationen zu wissenschaftlichen Studien differenziert auflistet. Sie ist als Anlage beigefügt. Als danach erschienenes Gutachten ist beispielhaft das Gutachten von Professor Dr. Peter Fischer „Rechtsfragen einer Anerkennung des eSports als gemeinnützig“ vom 10. August 2019

zu nennen. Eine vollständige Bewertung dieser Gutachten durch die Bundesregierung ist nicht erfolgt.

9. Plant die Bundesregierung, bis Dezember 2020 weitere Gutachten zum eSport zu erstellen bzw. erstellen zu lassen?
 - a) Wenn ja, welche Themengebiete werden diese Gutachten umfassen?
 - b) Wenn nein, warum nicht?

Die Fragen 9 bis 9b werden gemeinsam beantwortet.

Nein.

Im Übrigen wird auf die Antwort zu den Fragen 2 bis 7 verwiesen.

10. Wann möchte die Bundesregierung damit beginnen, eSport bei der Schaffung einer olympischen Perspektive zu unterstützen (Koalitionsvertrag der 19. Wahlperiode, S. 48)?

Auf die Antwort der Bundesregierung zu Frage 12 der Kleinen Anfrage der Fraktion der FDP auf Bundestagsdrucksache 19/4060 wird verwiesen.

11.
 - a) Hält die Bundesregierung eine Auflösung des Konfliktes hinsichtlich der Zuständigkeiten bei der Anerkennung des eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht für möglich, vor dem Hintergrund, dass die Bundesregierung in ihrer Antwort auf die Kleine Anfrage „eSport in Deutschland im Vergleich (nicht)europäischer Entwicklungen“ auf Bundestagsdrucksache 19/17705 erläutert, dass die Anerkennung von eSport als offizielle Sportart nicht der Bundesregierung obliegt, sondern der Autonomie des organisierten Sports unterfällt, der organisierte Sport wiederum sich nicht in der Verantwortung sieht, etwas zu unternehmen, wohingegen die Bundesregierung im Koalitionsvertrag der 19. Wahlperiode vom 12. März 2018 schreibt, dass „[...] wir (die Bundesregierung) E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen [werden].“?
 - b) Wenn die Bundesregierung nicht für die Anerkennung des eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht zuständig ist, wer ist es aus Sicht der Bundesregierung dann?
 - c) Sieht sich die Bundesregierung nicht mehr in der Pflicht und Verantwortung, den Ausführungen des Koalitionsvertrags vom 12. März 2018 gerecht zu werden?

Die Fragen 11a bis 11c werden gemeinsam beantwortet.

Die Anerkennung von eSport als Sportart ist keine staatliche Aufgabe. Sie erfolgt durch den autonomen Sport.

12. a) Welche Schlussfolgerungen zieht die Bundesregierung aus dem Schritt des Deutschen Fußball-Bundes (DFB), eine von ihm als größten deutschen Sportverband berufene eFootball-Nationalmannschaft zu unterhalten und zu Turnieren zu schicken, die somit auch den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) sowie die Bundesrepublik Deutschland vertritt (<https://www.dfb.de/enationalmannschaft/das-team/>)?
- b) Gab es zuletzt Gespräche zwischen Bundesregierung, DOSB und DFB diesbezüglich?
- c) Wenn nein, warum nicht?

Die Fragen 12a bis 12c werden gemeinsam beantwortet.

Der Schritt des DFB, eine eFootball-Nationalmannschaft zu unterhalten und zu Turnieren zu schicken, erfolgte im Rahmen seiner Verbandsautonomie und ohne Abstimmung mit der Bundesregierung. Diese Entscheidung hat keinen Einfluss auf die Haltung der Bundesregierung zum eSport.

13. Wie unterscheidet und definiert die Bundesregierung die Begriffe eGaming und eSport?

Auf die Antwort der Bundesregierung zu Frage 1 der Kleinen Anfrage der Fraktion der FDP auf Bundestagsdrucksache 19/4060 wird verwiesen.

14. Gibt es nach Kenntnis der Bundesregierung Einschränkungen für eSport-Gemeinschaften bei der Anerkennung und Gründung eines Vereins zum eSport?
 - a) Wenn ja, welche?
 - b) Wenn nein, warum stehen eSport-Vereinen nicht alle Möglichkeiten des Vereins- und Verbandsrechts offen?

Die Fragen 14 bis 14b werden gemeinsam beantwortet.

Eine e-Sportgemeinschaft kann unter den gleichen rechtlichen Voraussetzungen gegründet und ins Vereinsregister eingetragen werden wie andere Vereine. Bestehende e-Sportvereine können sich unter den gleichen rechtlichen Voraussetzungen wie andere Vereine zu einem Verband zusammenschließen. Sie können auch Mitglied in einem schon bestehenden Verband werden, wenn sie die Voraussetzungen für den Erwerb der Mitgliedschaft in dem Verband erfüllen.

