

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Renata Alt, Nicole Bauer, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg (Südpfalz), Sandra Bubendorfer-Licht, Dr. Marco Buschmann, Carl-Julius Cronenberg, Hartmut Ebbing, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Otto Fricke, Thomas Hacker, Reginald Hanke, Peter Heidt, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Olaf in der Beek, Gyde Jensen, Pascal Kober, Carina Konrad, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Christian Sauter, Matthias Seestern-Pauly, Frank Sitta, Dr. Hermann Otto Solms, Katja Suding, Manfred Todtenhausen, Gerald Ullrich, Nicole Westig, Katharina Willkomm, und der Fraktion der FDP

Förderung des eSports in Deutschland

Die Bedeutung des eSports nimmt in sportlicher, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Hinsicht stetig zu.

Dennoch wird der eSport in Deutschland nach Auffassung der Fragesteller in seiner Dynamik ausgebremst. Dies ergibt sich insbesondere aufgrund der fehlenden ausdrücklichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit im Sinne der Abgabenordnung (AO). Weitere ungeklärte Sachverhalte im Kontext des eSports schließen sich an.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Weshalb strebt die Bundesregierung keine gesetzgeberischen Maßnahmen mehr an, um eSport in § 52 Absatz 2 Satz 1 AO als eigenen, gemeinnützigen Zweck zu regeln (vgl. Bundestagsdrucksache 19/26440, Antwort auf die Schriftliche Frage 29)?
2. Wenn eine Gemeinnützigkeit des eSports trotz der Existenz eines Publishers schon jetzt über andere Zwecke möglich ist, ist dann nach Auffassung der Bundesregierung davon auszugehen, dass die Stellung des Publishers für eine Subsumtion des eSports unter die „Förderung der Allgemeinheit“ gemäß § 52 Absatz 1 Satz 1 AO unschädlich ist (vgl. Bundestagsdrucksache 19/26440, Antwort auf die Schriftliche Frage 29)?
3. Weshalb verweist die Bundesregierung in mehreren Kleinen Anfragen zur Gemeinnützigkeit des eSports auf die Autonomie des Sports, wengleich zur Subsumtion des eSports unter gesetzliche Sportbegriffe nach Ansicht der Fragesteller nicht entscheidend sein kann, ob der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) eine Sportart anerkennt und eine Aufnahme des Sportverbandes in den DOSB erfolgt ist (dies geht für die Abgabenordnung aus dem Paintball-Urteil (vgl. 1 K 2423/11), für § 265c des Strafge-

setzbuchs (StGB) aus der Gesetzesbegründung (vgl. Bundestagsdrucksache 18/8831, S. 19) und für den Glücksspielstaatsvertrag 2021 aus dessen Erläuterungen (vgl. S. 51) hervor)?

4. Hält die Bundesregierung eine Autonomie des eSports – vergleichbar zum traditionellen Sport – für möglich?
5. Plant die Bundesregierung, Leistungen des Bundes zur Spitzensportförderung im Bereich des eSports einzusetzen?
6. Wer ist nach Ansicht der Bundesregierung der deutsche Spitzenverband im eSport?
7. Hält es die Bundesregierung für möglich, dass der Publisher eines Spiels als Spitzenverband für dessen Wettbewerbe fungiert?
8. Teilt die Bundesregierung die Auffassung des DOSB, wonach eSport in „eGaming“ und „elektronische Sportartensimulationen“ aufzuteilen ist?
9. Geht die Bundesregierung davon aus, dass es – analog zum traditionellen Sport – eine schützenswerte „Integrität des eSports“ gibt?
10. Hat die Bundesregierung strafrechtliche Schutzlücken im Zusammenhang mit eSport identifiziert?
 - a) Wenn ja, welche Maßnahmen wird die Bundesregierung ergreifen?
 - b) Wenn nein, warum nicht?
11. Erkennt die Bundesregierung hinsichtlich des Dopings im eSport eine zum traditionellen Sport vergleichbare Gefahrenlage?
 - a) Wie plant die Bundesregierung mit Doping im eSport umzugehen?
 - b) Sollte aus Sicht der Bundesregierung eine Studie in Auftrag gegeben werden, die evaluiert, inwiefern das Anti-Doping-Gesetz mit eSport kompatibel ist?
 - c) Sind der Bundesregierung Anti-Doping-Institutionen im eSport bekannt, wenn ja, welche, und steht sie mit solchen Organisationen in Kontakt?
12. Hat die Bundesregierung geprüft, ob Doping im eSport unter die strafrechtlichen Regelungen des Ausspähens von Daten gemäß § 202a StGB, Abfangen von Daten gemäß § 202b StGB oder das Vorbereiten des Ausspähens und Abfangens von Daten gemäß § 202c StGB, Datenveränderung gemäß § 303a StGB oder unter Computersabotage nach § 303b StGB fallen kann, und wenn ja, mit welchem Ergebnis (bitte begründen)?
13. Hat die Bundesregierung geprüft, ob Wettbetrug im eSport unter die strafrechtlichen Regelungen zum Wettbetrug im Sport gemäß § 265c StGB oder unter Betrug nach § 263 StGB fällt, und wenn ja, mit welchem Ergebnis (bitte begründen)?
14. Sollte nach Meinung der Bundesregierung aufgrund der nach Ansicht der Fragesteller bestehenden Unklarheiten im Glücksspielstaatsvertrag bezogen auf den rechtlichen Umgang mit Lootboxen in Videospielen eine europäische Lösung angestrebt werden?
15. Plant die Bundesregierung eine Gleichstellung von Handreichungen beim eSport, so wie es § 2 Nummer 4 der Kinderarbeitsschutzverordnung (KindArbSchV für den traditionellen Sport vorsieht)?
16. Weshalb erfasst die Regelung des § 22 Nummer 5 der Beschäftigungsverordnung (BeschV) keine Berufstrainerinnen und Berufstrainer?

17. Geht die Bundesregierung davon aus, dass es im eSport keine professionellen Trainerinnen und Trainer gibt?
18. Weshalb wurde für den eSport in § 22 Nummer 5 BeschV dieselbe Bruttogehalt-Grenze gewählt wie für den traditionellen Sport in § 22 Nummer 4 BeschV, obgleich sich nur mit den wenigsten eSport-Titeln ein solches Gehalt erzielen lässt?
19. Plant die Bundesregierung, eine Studie in Auftrag zu geben, um die Lohngrenze im eSport auf ein taugliches Niveau zu setzen?
20. Inwiefern ist nach Ansicht der Bundesregierung zwischen dem traditionellen Sport und dem eSport ein Unterschied zu erkennen, der den abweichenden Tatbestand rechtfertigt, dass – im Gegensatz zu § 22 Nummer 4 BeschV – in § 22 Nummer 5 BeschV als Voraussetzung eingeführt wurde, der ausgeübte eSport müsse von erheblicher nationaler oder internationaler Bedeutung sein?
21. Woraus ergibt sich nach Auffassung der Bundesregierung eine „geringe praktische Relevanz“, die dazu führte, dass – im Gegensatz zu § 22 Nummer 4 BeschV – § 23 BeschV keine Parallelregelung für den eSport erfahren hat (vgl. Bundesratsdrucksache 572/19, S. 40)?
22. Weshalb machten Ligen wie die europäische League-of-Legends-Liga (LEC) aus Sicht der Bundesregierung eine Anpassung des § 22 BeschV erforderlich, ohne dabei jedoch § 23 BeschV zu berücksichtigen?
23. Warum hat die Bundesregierung in Anbetracht der komplexen Regelungsmaterie eSport bislang kein Gutachten einer neutralen, wissenschaftlichen Stelle in Auftrag gegeben?
24. Hält es die Bundesregierung für möglich, dass eSport in den Bereichen Bildung und Forschung stärker implementiert wird, um Medienkompetenzen zu vermitteln und hochklassige Lehre zu gewährleisten?
 - a) Wenn ja, wie möchte die Bundesregierung dies sicherstellen?
 - b) Wenn nein, warum nicht (bitte begründen)?
25. Was unternimmt die Bundesregierung, um negative Klischees und Zerrbilder über den eSport abzubauen, sodass eine stärkere Sensibilisierung für dessen sportliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Implikationen vorangetrieben werden kann?

Berlin, den 14. April 2021

Christian Lindner und Fraktion

