

Beschlussempfehlung und Bericht

des Sportausschusses (5. Ausschuss)

zu dem Antrag der Abgeordneten Monika Lazar, Erhard Grundl, Dr. Konstantin von Notz, weiterer Abgeordneter und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN
– Drucksache 19/5545 –

Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten

A. Problem

eSport ist ein weltweites Phänomen, das Millionen Menschen als Spielerinnen und Spieler und Zuschauerinnen und Zuschauer begeistert. Unter eSport wird das kompetitive Spielen von Videospiele am Computer, der Konsole oder anderen Geräten auf Basis allgemeiner sportlicher Umgangsformen im Wettkampf subsumiert. Auch in Deutschland wächst die Bedeutung des eSports stetig und eine Professionalisierung des eSports und seiner Strukturen ist zu verzeichnen. Aufgrund der sich aus der Vereinigungsfreiheit (Artikel 9 GG) ergebenden Autonomie des Sports entscheidet in Deutschland der organisierte Sport eigenständig über die Anerkennung von Sportarten und Aufnahme von Mitgliedsorganisationen. Die Aufnahme von Verbänden in den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) ist u. a. an die Gemeinnützigkeit wegen der Förderung des Sports gemäß § 52 Absatz 2 Nummer 21 der Abgabenordnung (AO) gekoppelt. eSport ist im Gemeinnützigkeitsrecht jedoch bisher nicht anerkannt worden. Die antragstellende Fraktion bemängelt, dass der eSport auch in anderen Bereichen von der Politik bisher nicht intensiv genug begleitet und unterstützt und im Gegenzug bei diversen Fragestellungen auch nicht stark genug in die Pflicht genommen werde.

B. Lösung

Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktionen FDP und DIE LINKE.

C. Alternativen

Annahme des Antrags.

D. Kosten

Kosten wurden nicht erörtert.

Beschlussempfehlung

Der Bundestag wolle beschließen,
den Antrag auf Drucksache 19/5545 abzulehnen.

Berlin, den 19. Mai 2021

Der Sportausschuss

Dagmar Freitag
Vorsitzende

Dieter Stier
Berichterstatter

Mahmut Özdemir (Duisburg)
Berichterstatter

Jörn König
Berichterstatter

Britta Katharina Dassler
Berichterstatterin

Dr. André Hahn
Berichterstatter

Monika Lazar
Berichterstatterin

Bericht der Abgeordneten Dieter Stier, Mahmut Özdemir (Duisburg), Jörn König, Britta Katharina Dassler, Dr. André Hahn und Monika Lazar

I. Überweisung

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf der **Drucksache 19/5545** in seiner 61. Sitzung am 8. November 2018 in erster Lesung beraten und zur federführenden Beratung an den Sportausschuss und zur Mitberatung an den Finanzausschuss, den Ausschuss für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, den Ausschuss für Gesundheit, den Ausschuss für Kultur und Medien und den Ausschuss Digitale Agenda überwiesen.

II. Wesentlicher Inhalt der Vorlage

Die Fraktion BÜNDNIS90/DIE GRÜNEN stellt fest, dass unterhalb der Ebene des professionellen eSports die Zahl der Amateur-eSport-Vereine und der Sportvereine mit eSport-Abteilungen stetig anwachse. Insbesondere an dieser Basis sollten das Vereinsleben gefördert und die Rechtssicherheit bezüglich steuerrechtlicher Fragen geschaffen werden. So sollten die Gemeinwohlorientierung befördert, die vielfältigen Chancen des eSports, vor allem für unter Mitgliederschwund leidende Sportvereine, stärker nutzbar gemacht und einer Tendenz der zunehmenden Kommerzialisierung, vor allem im professionellen Bereich, entgegengewirkt werden. Vor diesem Hintergrund sei die Gründung des eSport-Bund Deutschland e. V. (ESBD) im November 2017 als Fachverband des deutschen eSports ebenso zu begrüßen wie die Einrichtung einer Arbeitsgruppe zum Thema eSport beim DOSB und der fachliche Austausch der beiden Verbände untereinander. Der Austausch der beiden Verbände sollte auch nach der Positionierung zum eSport von DOSB-Präsidium und -Vorstand vom 29. Oktober 2018 und vor dem Hintergrund des erneuerten Dialogangebots des ESBD unbedingt fortgesetzt werden. Parallel zur Aufnahme des eSports in das Gemeinnützigkeitsrecht solle die Entwicklung der im Vergleich zu traditionellen Sportarten noch recht jungen Disziplin eSport unter Wahrung der Autonomie des Sports von der Politik insgesamt intensiver begleitet und unterstützt und der organisierte eSport im Gegenzug bei diversen Fragestellungen stärker in die Pflicht genommen werden. Mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports müssten gleichzeitig auch dessen Risiken adressiert werden und Maßnahmen u. a. bezüglich Suchtgefahr, Prävention und Gesundheitsförderung oder Geschlechtergerechtigkeit im eSport gefördert werden. Der organisierte eSport müsse außerdem ein einheitliches Anti-Doping-Regelwerk mit einem entsprechenden Dopingkontrollsystem zusammen mit der Nationalen Anti Doping Agentur (NADA) etablieren und umsetzen.

Mit dem Antrag auf Drucksache 19/5545 soll die Bundesregierung daher aufgefordert werden,

- die ehrenamtliche Arbeit in Vereinen mit eSport-Angebot anzuerkennen, den eSport in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit unter besonderer Berücksichtigung des Jugendschutzes zu verankern und einen Gesetzentwurf vorzulegen, der die Förderung des eSports als gemeinnützigen Zweck im Rahmen des § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO erfasst und eine Gleichstellung zum traditionellen Sport schafft;
- Deutschland zu einem attraktiven Ausrichterland für eSport-Veranstaltungen zu machen und dafür zu sorgen, die Vergabe von Visa für eSportlerinnen und eSportler zu erleichtern, um sicherzustellen, dass sie zu eSport-Events in Deutschland problemlos einreisen und auch am längerfristigen Liga- und Trainingsbetrieb teilnehmen können;
- die großen Möglichkeiten des eSports im internationalen Sport- und Kulturaustausch und zur Förderung der internationalen Freundschaft zu nutzen und zu unterstützen;
- die Potentiale des eSports als Sport, den Menschen mit und ohne Behinderungen vergleichsweise leicht gemeinsam ausüben können, zur Förderung der gesellschaftlichen Teilhabe, anzuerkennen und diese gemeinsam mit dem Deutschen Behindertensportverband (DBS), dem DOSB, Special Olympics Deutschland und dem ESBD weiter zu fördern;

- in jeweils geeigneter Weise gegenüber Games-Industrie, Veranstaltern und Vereinen die Barrierefreiheit von Software, Bediengeräten, Trainings- und Veranstaltungsräumen einzufordern und insbesondere Vereine und kleinere Veranstalter beim Abbau von Barrieren zu unterstützen;
- Kooperationen des organisierten „traditionellen“ Sports mit dem organisierten eSport zu ermutigen und die möglichen wechselseitigen Profite, etwa im Bereich des Ausgleichssports für eSportlerinnen und eSportler, der Prävention und Gesundheitsförderung, der Gewinnung neuer Vereinsmitglieder oder der Wissensvermittlung im IT-Bereich, anzuerkennen und weiter zu fördern;
- den organisierten eSport aufzufordern, die Kooperation mit der Nationalen Anti Doping Agentur (NADA) zu intensivieren, mit dieser Anti-Doping-Regeln für den eSport zu etablieren und umzusetzen, sowie Dopingpräventionsmaßnahmen für den eSport zu entwickeln;
- bei den Bundesländern auf eine Reform des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags hinzuwirken und gleichermaßen das Jugendschutzgesetz zu modernisieren, um einen effektiven und konsistenten Jugendschutz auch im Bereich eSport zu gewährleisten. Für den Publikumsverkehr bei eSport-Events ist im Sinne eines stringenten Jugendschutzes eine eigene Altersbewertung unabhängig von der USK-Freigabe für die Spiele vorzunehmen;
- umfassende Programme für ein zielgruppen- und altersgerechtes Medienkompetenztraining für Kinder und Jugendliche, Erwachsene sowie Eltern, pädagogisches Personal, Lehrkräfte und eSport-Trainerinnen und -Trainer für einen souveränen Umgang mit eSport zu fördern;
- den organisierten eSport in die Pflicht zu nehmen, um die bestehenden Defizite bei der Geschlechtergerechtigkeit im eSport zu bekämpfen und um Konzepte gegen Sexismus, Hate Speech und sexualisierte Gewalt im eSport zu entwickeln und entsprechende Bemühungen durch die Politik zu unterstützen;
- unabhängige, kostenfreie und altersgerechte Informations- und Beratungsstellen zum Umgang mit Diskriminierungen im eSport (bspw. Hate Speech, Cybermobbing, Cyberstalking, Cybergrooming) zu fördern und dabei eine (Teil-)Finanzierung eines unabhängigen durch eine verpflichtende Abgabe von Diensteanbietern einer festzulegenden Größenordnung zu prüfen;
- die finanzielle Absicherung von Beratungsangeboten für Betroffene von „Gaming Disorder“ sowie deren Angehörigen insbesondere im Fall von betroffenen Kindern und Jugendlichen sicherzustellen sowie die Beratung insgesamt auszuweiten und niedrigschwellige Angebote wie Online-Beratung oder Selbsttests zu entwickeln;
- durch Aufklärungskampagnen auf die Suchtgefahr des Gaming insbesondere bei gefährdeten Gruppen (z. B. Minderjährigen) und Präventionsmöglichkeiten wie die Beschränkung von Häufigkeit und Dauer der Sessions hinzuweisen;
- den organisierten eSport und die Games-Industrie in die Pflicht zu nehmen, Sensibilität und Prävention hinsichtlich der Suchtgefahr zu entwickeln, dazu zählen Informations- und Präventionsangebote auf eSport-Events ebenso wie technische Lösungen innerhalb der Spiele wie beispielsweise automatische Verlangsamungen bei langer Spieldauer, die Belohnung von Pausen und der Verzicht auf Lootboxen, die durch Ingame-Währungen freigeschaltet werden können;
- Prävention von „Gaming Disorder“ in Programme des betrieblichen Gesundheitsmanagements mit aufzunehmen;
- im Rahmen einer Gesamtstrategie für Sportgroßveranstaltungen in Deutschland immer auch den eSport mitzudenken, hierbei Geschlechtergerechtigkeit und Barrierefreiheit sicherzustellen und spezielle Nachhaltigkeitskonzepte für die stromintensiven eSport-Veranstaltungen auf den Weg zu bringen, die sich an den Zielen der CO₂-Neutralität orientieren;
- die Chancen des eSports für Bildungseinrichtungen, Pädagogik und Jugendarbeit, u. a. durch die Förderung der Entwicklung entsprechender, medienpädagogisch sinnvoller Spiele und Konzepte, stärker nutzbar zu machen;

- Forschungsexpertise im Bereich eSport aufzubauen und entsprechend die Haushaltsmittel für die Sportwissenschaft zu erhöhen, um eSport-spezifische Studien und Konferenzen insbesondere in den Themenfeldern Prävention und Gesundheitsförderung, Geschlechtergerechtigkeit und Sexismus, Barrierefreiheit und Inklusion, Dopingbekämpfung, Medienkompetenz etc. zu fördern;
- sich im Rahmen der Verhandlungen zum Medienstaatsvertrag gegenüber den zuständigen Bundesländern für eine Bagatellregelung einzusetzen, die Liveübertragungen im Internet (wie unter anderem eSport-Veranstaltungen), die aufgrund einer geringen zu bestimmenden Nutzeranzahl oder aus anderen vergleichbaren Gründen nur geringe Bedeutung für die individuelle und öffentliche Meinungsbildung entfalten, ohne den Erwerb von Sendelizenzen ermöglicht, beispielsweise indem aufwendige Zulassungen durch eine qualifizierte Anzeigenpflicht ersetzt werden;
- sicherzustellen, dass sowohl in ländlichen als auch urbanen Räumen Internetanschlüsse mit ausreichend hohen Bandbreiten zum Spielen zur Verfügung stehen, um die gleichberechtigte Teilhabe am gesellschaftlichen und kulturellen Leben zu gewährleisten.

Zur Begründung der Forderungen wird auf die Drucksache 19/5545 verwiesen.

III. Stellungnahmen der mitberatenden Ausschüsse

Der **Finanzausschuss** hat den Antrag auf Drucksache 19/5545 in seiner 143. Sitzung am 19. Mai 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktionen FDP und DIE LINKE., den Antrag auf Drucksache 19/5545 abzulehnen.

Der **Ausschuss für Familie, Senioren, Frauen und Jugend** hat den Antrag auf Drucksache 19/5545 in seiner 97. Sitzung am 19. Mai 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktionen FDP und DIE LINKE., den Antrag auf Drucksache 19/5545 abzulehnen.

Der **Ausschuss für Gesundheit** hat den Antrag auf Drucksache 19/5545 in seiner 168. Sitzung am 19. Mai 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktionen FDP und DIE LINKE., den Antrag auf Drucksache 19/5545 abzulehnen.

Der **Ausschuss für Kultur und Medien** hat den Antrag auf Drucksache 19/5545 in seiner 74. Sitzung am 19. Mai 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktionen FDP und DIE LINKE., den Antrag auf Drucksache 19/5545 abzulehnen.

Der **Ausschuss Digitale Agenda** hat den Antrag auf Drucksache 19/5545 in seiner 81. Sitzung am 19. Mai 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktionen FDP und DIE LINKE., den Antrag auf Drucksache 19/5545 abzulehnen.

IV. Beratungsverlauf und Beratungsergebnisse im federführenden Ausschuss

Der Sportausschuss hat den Antrag auf Drucksache 19/5545 in seiner 75. Sitzung am 19. Mai 2021 beraten.

Die **Fraktion der CDU/CSU** betonte, der Antrag der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN verkenne die weitgreifenden Fördermaßnahmen der Bundesregierung im Bereich eSport wie auch die bereits bestehenden Möglichkeiten der Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Bei der Aufnahme und Anerkennung des eSports als „Sport“ missachte BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN jedoch vollständig die in Deutschland verankerte Autonomie und Selbstverwaltung des Sports. Deshalb lehne die CDU/CSU-Bundestagsfraktion den Antrag ab. Grundsätzlich sei zu begrüßen, dass Deutschland weltweit beim eGaming- und eSport-Umsatz die Nummer vier sei und Austragungsort vieler international renommierter Wettkämpfe darstelle. Viele Sportvereine in Deutschland wollten sich dem

sportrelevanten Trend gegenüber öffnen und Sportsimulationen einbeziehen. Auf Grundlage der in Deutschland verankerten Selbstverwaltung und Autonomie des Sports obliege es letztlich den Vereinen und Verbänden, eigene eSport-Abteilungen innerhalb der klassischen Sportstrukturen aufzubauen oder originäre eSportvereine neu zu gründen. Die CDU/CSU-Bundestagsfraktion habe sich am 16. Juni 2020 dafür ausgesprochen, eine Konkretisierung zur Schaffung eines Gemeinwohlstatbestands zu unterstützen. Im Positionspapier sei festgelegt worden, die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit von solchen Vereinen zu fördern, die eSport betrieben, soweit es sich um Sportsimulationen handele. Bei der Weiterentwicklung von eSport solle demnach ein eigener Gemeinnützigkeitstatbestand im Anwendungserlass zu § 52 der Abgabenordnung geschaffen werden, sofern es sich ausschließlich um elektronische Sportsimulationen handele. Eindeutig gewaltbetonte Spielinhalte würden hingegen als pädagogisch nicht unterstützenswert im Sinne der Abgabenordnung erachtet.

Die **Fraktion der SPD** würdigte die Potenziale des eSports als Innovations- und Wirtschaftsmotor und dessen gesellschaftliche Perspektiven. Die Bedeutung des eSports in Deutschland wachse stetig und die Professionalisierung des eSports schreite voran. Daher habe die Bundesregierung in dieser Legislaturperiode die Computerspiel-Förderung bzw. den Deutschen Games-Fonds eingerichtet, um Deutschland international konkurrenzfähig zu machen. Außerdem seien für Training und Wettkämpfe in Deutschland die Einreisebestimmungen für ausländische Personen erleichtert worden. Mindestens gleichermaßen wichtig sei es aber, im Hinblick auf Suchtgefahren („Gaming Disorder“) und Defizite bei der Geschlechtergerechtigkeit tragfähige Konzepte gegen Sexismus, Hate Speech, Cybermobbing, Cyberstalking und -grooming zu entwickeln und die bestehenden Informations- und Präventionsangebote hierzu kontinuierlich auszubauen. Die Förderung von eSport sei hingegen nur da sinnvoll, wo er die allgemeinen Kriterien für Sport (Fairplay, Toleranz, Förderung des sozialen Miteinanders) erfülle. Das könne allerdings nur für einen kleinen Teil des eSports gelten, weshalb die Anerkennung des eSports als eigenständige Sportart nach der grundgesetzlichen Kompetenzordnung richtigerweise dem organisierten Sport vorbehalten sei.

Die **Fraktion der AfD** erklärte, sie lehne den Antrag ab, da es sich beim Thema des sogenannten eSport zum weit überwiegenden Teil mehr um den Begriff eGaming und kaum tatsächlich um eSport“ (virtuelle Sportsimulationen) handele. Der Deutsche Olympische Sportbund unterscheide deutlich zwischen elektronischen Sportsimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming. Er verzichte dabei ganz bewusst auf den Begriff eSport. Der eSport-Bund Deutschland lehne diese Trennung in Sportarten simulierende und andere Spiele ausdrücklich ab. Diese Ablehnung sei aus Sicht des ESDB auch nachvollziehbar, da es sich bei den Spielen, die laut verschiedener Rang- und Verkaufslisten gespielt würden, zu über 90 Prozent um Shooter- und ähnliche Spiele handele. Weitere Gründe für die Ablehnung aufzuzählen, würde Seiten füllen. Nur ein weiterer sei erwähnt: Die Regeln würden nicht durch den Sportverband, sondern durch die Spiele-Hersteller bestimmt. Personelle Verflechtungen, vor allem von Seiten der Spiele-Industrie, in die Verbände und Lobby-Organisationen, seien an der Tagesordnung. Letztendlich gehe es den Beteiligten in Deutschland um die Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Das sei abzulehnen, da nicht nachvollziehbar sei, einer millionenschweren Industriebranche diese Gemeinnützigkeit zu gewähren.

Die **Fraktion der FDP** erklärte, dass die im vorliegenden Antrag enthaltenen Forderungen zur Förderung und Entwicklung des eSports in Deutschland weitestgehend den Forderungen der FDP-Bundestagsfraktion entsprächen. Jedoch ergäben sich mehrere Kritikpunkte, die die Fraktion der FDP nicht mittrage. Sie seien nicht der Überzeugung, den organisierten eSport und die Games-Industrie in die Pflicht zu nehmen, um Aufklärung hinsichtlich der Suchtgefahr zu betreiben. Des Weiteren sei die finanzielle Absicherung von Beratungsangeboten für Betroffene von „Gaming Disorder“ nur umzusetzen, wenn eine Gegenfinanzierung dafür sichergestellt sei, denn Politik solle rechnen können. Zu guter Letzt sei die automatische Verlangsamung bei langer Spieldauer beispielsweise bei entscheidenden Wettkampfsituationen und Platzierungsspielen während kommerzieller Turniere und Veranstaltungen des eSports nicht förderlich und entspreche nicht der Fairness im Sport. Die FDP-Bundestagsfraktion enthalte sich daher bei diesem Antrag.

Die **Fraktion DIE LINKE**. betonte, sie teile beim Thema eSport grundsätzlich die Position des DOSB, sehe aber noch weiteren Diskussionsbedarf über die Entwicklung und den Umgang mit dem eSport auch innerhalb des organisierten Sports. Dabei sollten andere Bereiche wie die Bildungs- und Gesundheitspolitik stärker einbezogen werden. Diskussionsbedarf sehe sie auch zur Frage, inwieweit und in welchem Umfang der eSport finanzielle Förderung von Bund und Ländern benötige. Für die Fraktion DIE LINKE. stünden aktuell eher die verstärkte Förderung der Sanierung und Schaffung von Sportstätten sowie Schwimmbädern für den Schul- und Breitensport sowie von Maßnahmen zur Unterstützung der Sportvereine und -verbände in Folge der Corona-Pandemie im Mittelpunkt. Da der vorliegende Antrag eine Reihe von zustimmungsfähigen Forderungen enthalte, andererseits

eine Reihe von Fragen noch vertieft erörtert werden müssten, habe sich die Fraktion DIE LINKE. der Stimme enthalten.

Die **Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN** stellte fest, dass eSport ein weltweites Phänomen sei, dem sich Politik und Sportpolitik nicht länger verschließen dürften, wie dies beispielweise die Koalitionsfraktionen von CDU/CSU und SPD trotz der Ankündigungen des Koalitionsvertrages täten. Unabhängig von der Frage, ob es sich bei eSport um Sport handelt, sollten Rahmenbedingungen für eine nachhaltige Entwicklung des eSports geschaffen werden. Zentral sei hierbei, die Förderung des eSports als gemeinnützigen Zweck im Rahmen des § 52 Abs. 2 der Abgabenordnung zu erfassen, um die ehrenamtliche Arbeit in Vereinen mit eSport-Angebot anzuerkennen, weiter zu fördern und Rechtssicherheit zu schaffen. Gleichwohl gelte es auch, den organisierten eSport in die Pflicht zu nehmen und beispielsweise ein einheitliches Anti-Doping-Regelwerk mit einem entsprechenden Dopingkontrollsystem, sowie wirksame Maßnahmen gegen Sexismus und Hate Speech oder Maßnahmen zur Gesundheitsprävention und gegen die Suchtgefahr vom eSport einzufordern. Hierfür sei besonders der Rahmen gemeinnütziger Vereine geeignet. Die vielfältigen Potentiale des eSports für Inklusion, Integration oder die Bildungsarbeit gelte es, stärker als bisher zu nutzen und zu fördern. Im Rahmen der Gesamtstrategie für Sportgroßveranstaltungen in Deutschland solle auch der eSport mit berücksichtigt werden.

Als Ergebnis der Beratung empfiehlt der **Sportausschuss** mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN bei Stimmenthaltung der Fraktionen FDP und DIE LINKE., den Antrag auf Drucksache 19/5545 abzulehnen.

Berlin, den 19. Mai 2021

Dieter Stier
Berichterstatter

Mahmut Özdemir (Duisburg)
Berichterstatter

Jörn König
Berichterstatter

Britta Katharina Dassler
Berichterstatterin

Dr. André Hahn
Berichterstatter

Monika Lazar
Berichterstatterin

