

## Beschlussempfehlung und Bericht

### des Sportausschusses (5. Ausschuss)

zu dem Antrag der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Mario Brandenburg (Südpfalz), Stephan Thomae, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP – Drucksache 19/30392 –

### Förderung des eSports in Deutschland

#### A. Problem

Die antragstellende Fraktion der FDP stellt fest, dass Zusagen aus dem Koalitionsvertrag der 19. Wahlperiode des Deutschen Bundestages zwischen CDU, CSU und SPD, eSport als Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive zu unterstützen, bislang nur teilweise eingehalten worden seien. Dies führe zu erheblicher Rechtsunsicherheit und blockiere die Potenziale des eSports. Deshalb sei es dringend notwendig, die eSport-Vereinsstruktur zu stärken, die Vernetzung mit dem organisierten Sport zu fördern und die Innovationswirkung der Games-Branche voranzutreiben.

#### B. Lösung

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

#### C. Alternativen

Annahme des Antrags.

#### D. Kosten

Kosten wurden nicht erörtert.

**Beschlussempfehlung**

Der Bundestag wolle beschließen,  
den Antrag auf Drucksache 19/30392 abzulehnen.

Berlin, den 23. Juni 2021

**Der Sportausschuss**

**Dagmar Freitag**  
Vorsitzende

**Frank Steffel**  
Berichterstatter

**Mahmut Özdemir (Duisburg)**  
Berichterstatter

**Jörn König**  
Berichterstatter

**Britta Katharina Dassler**  
Berichterstatterin

**Dr. André Hahn**  
Berichterstatter

**Monika Lazar**  
Berichterstatterin

## **Bericht der Abgeordneten Frank Steffel, Mahmut Özdemir (Duisburg), Jörn König, Britta Katharina Dassler, Dr. André Hahn und Monika Lazar**

### **I. Überweisung**

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf **Drucksache 19/30392** in seiner 233. Sitzung am 10. Juni 2021 zur federführenden Beratung an den Sportausschuss und zur Mitberatung an den Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz, den Finanzausschuss und den Ausschuss Digitale Agenda überwiesen.

### **II. Wesentlicher Inhalt der Vorlage**

Mit dem Antrag der Fraktion der FDP auf Drucksache 19/30392 soll die Bundesregierung aufgefordert werden, festzustellen, dass eSport längst in der Breite der Gesellschaft angekommen sei. Die Verbindung aus sportlicher Betätigung, technischer Innovation und Digitalisierung eröffne für viele Menschen unterschiedlicher Altersklassen neue Möglichkeiten und mit der Olympic Virtual Series würden im Vorfeld der Olympischen Spiele in Tokio erstmalig digitale Wettbewerbe ausgetragen. Dennoch lasse sich auf Bundesebene in Deutschland bislang keine einheitliche Regelungsstrategie zur Förderung des eSports erkennen. Mit dem Hinweis der Bundesregierung, eSport könne auf Basis der Förderung von Jugendhilfe sowie der Förderung von Bildung bereits als gemeinnützig anerkannt werden, verkenne sie jedoch die Hürden vieler lokaler eSport-Vereine, die jene Kategorien nicht erfüllten. Zur Herstellung größtmöglicher Rechtssicherheit für solche Vereine bedürfe es einer eigenständigen eSport-Regelung in der Abgabenordnung mit einer Differenzierung zwischen traditionellem Sport und eSport. Dadurch könnten Rechtsklarheit geschaffen und die autonome Entwicklung beider Branchen befördert werden – allerdings sei das nur dann möglich, wenn der Bereich der Computerspiele aus der Definition des traditionellen Sports exkludiert werde. Die Bundesregierung müsse sich angesichts der zunehmenden Professionalisierung dem Spitzensport im eSport öffnen und eine Spitzensportförderung durch den Bund ermöglichen. Schlussendlich könne unabhängige Forschung und wissenschaftliche Expertise strittige Rechtsfragen klären und die eSport-Entwicklung in Deutschland nachhaltig stärken.

Die Bundesregierung soll daher u. a. aufgefordert werden, die Gemeinnützigkeit des eSports explizit in die Abgabenordnung aufzunehmen, Spitzensportfördermittel auch im Bereich des eSports einzusetzen und ein unabhängiges wissenschaftliches Expertengremium zur Beratung der Bundesregierung hinsichtlich einer einheitlichen Strategie zur eSport-Entwicklung in Deutschland einzurichten. Darüber hinaus soll geprüft werden, inwiefern zu bestehenden gesetzlichen Sportprivilegierungen vergleichbare Maßnahmen auch für den eSport eingeführt werden könnten. Neutrale Forschung und juristische Gutachten und Forschung sollten in Bezug auf den eSport in diversen Regelungsgebieten (u. a. Anti-Doping-Gesetz, Sportwettbetrug und Spielmanipulation, arbeitszeitliche Regelungen für Sportler, internationale Sportveranstaltungen im Rahmen der Beschäftigungsverordnung, sonderurlaubsgesetzliche Vorschriften für sportliche Zwecke und Jugendsportveranstaltungen, Vergütung im Rahmen der Vermittlung als Berufssportler und Haushaltsordnung sowie der Haushaltsplan auf Bundesebene) in Auftrag gegeben werden. Ein unabhängiges Rechtsgutachten soll die Frage klären, auf welche Weise ein Fehlverhalten wie z. B. Cheating oder Exploiting bei Wettbewerben im eSport kontrolliert und sanktioniert werden könne. Schlussendlich sollen Anpassungen der Verordnung über die Beschäftigung von Ausländerinnen und Ausländern vorgenommen werden.

### **III. Stellungnahmen der mitberatenden Ausschüsse**

Der **Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz** hat den Antrag auf Drucksache 19/30392 in seiner 162. Sitzung am 23. Juni 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und bei Stimmenthaltung der Fraktion DIE LINKE., den Antrag abzulehnen.

Der **Finanzausschuss** hat den Antrag auf Drucksache 19/30392 in seiner 147. Sitzung am 23. Juni 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und bei Stimmenthaltung der Fraktion DIE LINKE., den Antrag abzulehnen.

Der **Ausschuss Digitale Agenda** hat den Antrag auf Drucksache 19/30392 in seiner 84. Sitzung am 23. Juni 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen der CDU/CSU, SPD und AfD gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und bei Stimmenthaltung der Fraktion DIE LINKE., den Antrag abzulehnen.

#### IV. Beratungsverlauf und Beratungsergebnisse im federführenden Ausschuss

Der Sportausschuss hat den Antrag auf Drucksache 19/30392 in seiner 77. Sitzung am 23. Juni 2021 beraten.

Die **Fraktion der CDU/CSU** erklärte, der Antrag der FDP-Fraktion verkenne die bestehenden Fördermaßnahmen der Bundesregierung im Bereich eSport, wie auch der vorherrschenden Möglichkeit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Bei der Anerkennung des eSports als Sport werde wiederum die in Deutschland verankerte Autonomie und Selbstverwaltung des Sports ignoriert. Deshalb lehne die CDU/CSU-Bundestagsfraktion den Antrag ab. Grundsätzlich begrüße die CDU/CSU-Bundestagsfraktion, dass Deutschland weltweit beim eGaming- und eSport-Umsatz die Nummer vier sei und Austragungsort vieler international renommierter Wettkämpfe darstelle. Viele Sportvereine in Deutschland öffneten sich dem sportrelevanten Trend gegenüber und bezögen Sportsimulationen ein. Auf Grundlage der in Deutschland verankerten Selbstverwaltung und Autonomie des Sports obliege es letztlich aber den Vereinen und Verbänden selbst, eigene eSport-Abteilungen innerhalb der klassischen Sportstrukturen aufzubauen oder originäre eSportvereine neu zu gründen.

Die **Fraktion der SPD** erklärte, der Antrag der FDP verkenne die bestehenden Fördermaßnahmen der Bundesregierung im Bereich eSport ebenso wie die bereits bestehenden Möglichkeiten der Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Bei der Aufnahme und Anerkennung des eSports als Sport missachte die FDP zudem die in Deutschland verankerte Autonomie des Sports, die es dem organisierten Sport überlasse zu entscheiden, ob der eSport als eigenständige Sportart anzuerkennen sei. Daher könne die SPD-Fraktion dem Antrag nicht zustimmen. Sie würdige grundsätzlich die Potenziale des eSports als Innovations- und Wirtschaftsmotor und dessen gesellschaftliche Perspektiven und begrüße, dass Deutschland häufig Austragungsort vieler international renommierter Wettkämpfe im eSport sei. Die Risiken des eSports im Hinblick auf Suchtgefahren, Sexismus, Gewaltverherrlichung u. Ä. dürften jedoch im Zusammenhang mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit und der grundsätzlichen Förderungswürdigkeit nicht außer Acht gelassen werden. Die Forderung nach weiteren wissenschaftlichen Untersuchungen zur Klärung strittiger Rechtsfragen z. B. im Bereich Strafrecht unterstütze die SPD-Fraktion daher ausdrücklich.

Die **Fraktion der AfD** erklärte, sie lehne den Antrag ab, da es sich beim Thema des sogenannten eSports zum weit überwiegenden Teil mehr um den Begriff E-Gaming und kaum tatsächlich um „eSport“ (virtuelle Sportsimulationen) handele. Der Deutsche Olympische Sportbund unterscheide deutlich zwischen elektronischen Sportsimulationen (virtuelle Sportarten) und E-Gaming. Er verzichte dabei ganz bewusst auf den Begriff „eSport“. Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) lehne diese Trennung in Sportarten simulierende und andere Spiele ausdrücklich ab. Diese Ablehnung sei aus Sicht des ESBD 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. Der Antrag der Fraktion der FDP widerspreche sich dabei auch noch selbst. Einmal fordere er klare Definitionen zur Trennung von traditionellem Sport und sogenanntem „eSport“. Auf der anderen Seite fordere der Antrag deren Gleichstellung. Die Forderungen, Leistungen der Spitzensportförderung für den hier sogenannten eSport einzusetzen und diesem Bereich Gemeinnützigkeit zuzuerkennen, seien klar abzulehnen. Die im Antrag geforderte neuerliche wissenschaftliche Expertise gebe es bereits in ausreichendem Maße. Erwähnt seien unter anderem nur die Arbeiten von Frau Professor Carmen Borggrefe aus Stuttgart oder Herrn Professor Hans-Jürgen Schulke aus Hamburg. Dieses Thema erneut aufzurufen, entspreche dem Vergleich mit dem toten Pferd, das man nicht mehr versuchen sollte, irgendwie doch noch reiten zu können. 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 in ihrem Antrag enthaltenen Forderungen ab sofort umzusetzen seien, da die Zusagen aus dem Koalitionsvertrag, eSport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive zu unterstützen, von der Bundesregierung bis dato nicht umgesetzt worden seien. Nach Ansicht der Fraktion der FDP sei das nötig, um dem wachsenden Interesse am eSport gerecht zu werden und Kindern und Jugendlichen den Zugang zu gemeinnützigen Vereinen zu erleichtern, in denen sie ihrem Hobby mit einem professionellen Teammanagement sowie einem sehr engagierten Vereinsmanagement nachgehen könnten. Dazu werde deren sportliche Entwicklung und „Bildschirmzeit“ professionell überwacht, gleichzeitig seien sie in organisierten nationalen und internationalen Ligen vertreten. Zu guter Letzt sei das geforderte unabhängige Rechtsgutachten nötig, um die Fragestellung zu klären, auf welche Weise ein Fehlverhalten wie z. B. Cheating oder Exploiting bei Wettbewerben im eSport kontrolliert und sanktioniert werden könne (auch unter Berücksichtigung der §§ 202a und 303a ff. StGB).

Die **Fraktion DIE LINKE.** erklärte, dass die FDP mit dem Antrag ihr Bekenntnis zur Anerkennung und Förderung des eSports durch den Bund demonstrierte, wie es in der Koalitionsvereinbarung von CDU/CSU und SPD angekündigt, aber nicht umgesetzt worden sei. Der erst am 8. Juni 2021 eingebrachte Antrag der FDP komme aber zur falschen Zeit – viel zu spät, um ihn noch ernsthaft vor dem Ende der 19. Wahlperiode zu diskutieren, und zu früh, um ihn nach der Bundestagswahl in der 20. Wahlperiode im Bundestag zu beraten. Die Mehrzahl der Forderungen in dem Antrag seien Prüfaufträge, die die Fraktion DIE LINKE. unterstütze. Skeptisch sei sie hinsichtlich der Forderung zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports in der Abgabenordnung sowie der Forderung, Mittel des Bundes für die Spitzensportförderung künftig auch für den eSport zu verwenden. Deshalb habe sich die Fraktion DIE LINKE. der Stimme enthalten.

Die **Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN** erklärte, dass sie als erste Bundestagsfraktion einen umfassenden Antrag zur Förderung des eSports in den Bundestag eingebracht hatte (Drucksache 19/5545). Anders als die Fraktion der FDP weise die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN in ihrem Antrag auch auf Fehlentwicklungen im eSport hin. So 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 einzufordern. Die Hauptforderung des FDP-Antrags, die Gemeinnützigkeit des eSports in die Abgabenordnung aufzunehmen, sei aber richtig und zentral, um die ehrenamtliche Arbeit in Vereinen mit eSport-Angebot anzuerkennen, weshalb man in Summe dem Antrag zustimmen könne.

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

Berlin, den 23. Juni 2021

**Frank Steffel**  
Berichterstatte

**Mahmut Özdemir (Duisburg)**  
Berichterstatte

**Jörn König**  
Berichterstatte

**Britta Katharina Dassler**  
Berichterstatte

**Dr. André Hahn**  
Berichterstatte

**Monika Lazar**  
Berichterstatte





