Antrag

der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Mario Brandenburg, Stephan Thoma, Reginald Hanke, Dr. Marcel Klinge, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Nicole Bauer, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Dr. Marco Buschmann, Carl-Julius Cronenberg, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Otto Fricke, Dr. Christopher Gohl, Thomas Hacker, Torsten Herbst, Dr. Gero Hocker, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Olaf in der Beek, Gyde Jensen, Dr. Lukas Köhler, Carina Konrad, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Michael Georg Link, Dr. Jürgen Martens, Alexander Müller, Dr. Martin Neumann, Matthias Nölke, Matthias Seestern-Pauly, Judith Skudelny, Hermann Otto Solms, Benjamin Strasser, Katja Suding, Manfred Todtenhausen, Gerald Ullrich, Sandra Weeser, Nicole Westig und der Fraktion der FDP

Förderung des eSports in Deutschland

Der Bundestag wolle beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

eSport ist längst in der Breite der Gesellschaft angekommen. Die Verbindung aus sportlicher Betätigung, technischer Innovation und Digitalisierung eröffnet neue Möglichkeiten für viele Menschen unterschiedlicher Altersklassen. Mit der Olympic Virtual Series werden erstmalig digitale Wettbewerbe ausgetragen, die im Vorfeld der Olympischen Spiele in Tokio stattfinden werden (vgl. <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>).

Trotz alledem lässt sich in Deutschland auf der Bundesebene bislang keine einheitliche, in sich schlüssige Regelungsstrategie zur Förderung des eSports erkennen (vgl. *Nothelfer/Petschinka*, *SpoPrax* 2021, 26).

Stattdessen erklärt die Bundesregierung, eSport könne derzeit bereits auf Basis der Förderung von Jugendhilfe sowie der Förderung von Bildung als gemeinnützig anerkannt werden (vgl. Kleine Anfrage der Fraktion der FDP; BT-Drucksache 19/28730 – Antwort auf Frage 1). Damit verkennt die Bundesregierung jedoch die Hürden vieler lokaler eSport-Vereine, die jene Kategorien nicht erfüllen. Um größtmögliche Rechtssicherheit für eSport-Vereine herzustellen, bedarf es einer eigenständigen eSport-Regelung in der Abgabenordnung. Eine gesetzliche Unterscheidung zwischen traditionellem Sport und eSport würde demnach Rechtsklarheit schaffen und die autonome Entwicklung beider Branchen befördern; dies ist nur möglich, wenn man den Bereich der Computerspiele aus der Definition des traditionellen Sports exkludiert (vgl. *Nothelfer*, *SpoPrax* 2021, 124, 127).

Angesichts der zunehmenden Professionalisierung der internationalen eSport-Landschaft, darf sich die Bundesregierung dem Spitzensport im eSport nicht länger verschließen (vgl. Kleine Anfrage der Fraktion der FDP; BT-Drucksache 19/28730 – Antwort auf Frage 5). Die Bundesregierung sollte sich daher öffnen für eine neue Dimension des sportlichen Wettkampfes und eine Spitzensportförderung im eSport durch den Bund ermöglichen.

Die Antragsteller erkennen den Bedarf von weiterer wissenschaftlicher Expertise an, um die eSport-Entwicklung in Deutschland nachhaltig zu stärken. Durch neutrale Forschung kann zur Klärung von strittigen Rechtsfragen, insbesondere im Bereich des Straf-, Arbeits-, und Steuerrechts ein wichtiger Beitrag geleistet werden.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf,

1. die Gemeinnützigkeit des eSports explizit in § 52 II 1 Abgabenordnung aufzunehmen; etwa als Ergänzung von § 52 II 1 Nr. 21 AO oder durch Hinzufügung von § 52 II 1 Nr. 27 AO;
2. Leistungen oder Mittel zur Spitzensportförderung im Bereich des eSports einzusetzen;
3. ein neutrales, wissenschaftliches Expertengremium einzurichten, das die Bundesregierung hinsichtlich einer einheitlichen Strategie zur eSport-Entwicklung in Deutschland berät;
4. zu prüfen, inwiefern - vergleichbar zu bestehenden, gesetzlichen Sportprivilegierungen - auch für den eSport gesetzlicher Anpassungsbedarf besteht; juristische Gutachten neutraler Forschung in Auftrag zu geben, mit besonderem Fokus auf eine prüfende Einbeziehung von eSport auf folgende Regelungsgebiete und Normen:
 - das Anti-Doping-Gesetz;
 - Sportwettbetrug und Spielmanipulation gem. §§ 265c, d, e StGB;
 - arbeitszeitliche Regelungen für Sportler (insb. § 10 I Nr. 7, 8 ArbZG; §§ 16 II 1 Nr. 9, 17 II 1 Nr. 6, 18 II JArbSchG; § 2 Nr. 4 KindArbSchV);
 - internationale Sportveranstaltungen im Rahmen der Beschäftigungsverordnung gem. § 23 BeschV;
 - sonderurlaubsgesetzliche Vorschriften für sportliche Zwecke und Jugendsportveranstaltungen (insb. § 17 SuRIV);
 - Vergütung im Rahmen der Vermittlung als Berufssportler gem. § 1 Vermittler-Vergütungsverordnung;
 - die Haushaltsordnung sowie der Haushaltsplan auf Bundesebene;
5. ein unabhängiges Rechtsgutachten anfertigen zu lassen, um die Fragestellung zu klären, auf welche Weise ein Fehlverhalten wie z. B. Cheating oder Exploiting bei Wettbewerben im eSport kontrolliert und sanktioniert werden kann (auch unter Berücksichtigung der §§ 202a und §§ 303a ff. StGB);

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

6. notwendige Anpassungen an § 22 Nr. 5 BeschV vorzunehmen, die abzielen auf die Einführung einer tragfähigen eSport-Definition, einer Regelung für Trainerinnen und Trainer sowie einer realistischen Bruttogehaltsgrenze.

Berlin, den 8. Juni 2021

Christian Lindner und Fraktion

Begründung

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, wurden von der Bundesregierung bislang nur partiell eingehalten (vgl. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD; 19. Legislaturperiode – Zeile 2169 – 2171). Die lediglich rudimentär erfolgte Umsetzung führt gegenwärtig mitunter zu erheblicher Rechtsunsicherheit für eSport-Vereine und blockiert die vielfältigen Potenziale des eSports im Allgemeinen. Deshalb ist es dringend notwendig, die Vereinsstruktur des eSports zu stärken, die Vernetzung mit dem organisierten Sport zu fördern und die Innovationswirkung der Games-Branche voranzutreiben.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.