

## Antrag

der Abgeordneten **Monika Lazar, Erhard Grundl, Dr. Konstantin von Notz, Tabea Rößner, Lisa Paus, Omid Nouripour, Margit Stumpp, Dr. Kirsten Kappert-Gonther, Dieter Janecek, Corinna Rüffer, Katja Dörner, Luise Amtsberg, Canan Bayram, Anna Christmann, Ekin Deligöz, Kai Gehring, Britta Haßelmann, Katja Keul, Sven-Christian Kindler, Dr. Irene Mihalic, Filiz Polat, Dr. Manuela Rottmann, Stefan Schmidt** und der Fraktion **BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN**

### Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten

Der Bundestag wolle beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

eSport ist ein weltweites Phänomen, das Millionen junger und zunehmend auch älterer Menschen begeistert, sowohl als Spielerinnen und Spieler, als auch als Zuschauerinnen und Zuschauer bei Turnieren vor Ort, via Streaming im Internet oder im Fernsehen. Unter eSport wird das kompetitive Spielen von Videospiele am Computer, der Konsole oder anderen Geräten subsummiert. Es findet ausschließlich unter menschlichen Opponentinnen und Opponenten statt, die sich auf der Basis allgemeiner sportlicher Umgangsformen im Wettkampf begegnen.

Auch in Deutschland wächst die Bedeutung des eSports stetig. Laut Branchenverband game schauen in Deutschland mehr als 3 Millionen Menschen mindestens einmal im Monat eSport-Matches oder sind selbst im eSport in einer Amateur-Liga aktiv. Die größten eSport-Turniere werden von zehntausenden Zuschauerinnen und Zuschauern besucht. Derzeit erleben wir eine Professionalisierung des eSports und seiner Strukturen.

Unterhalb der Ebene des professionellen eSports wächst die Zahl der Amateur-eSport-Vereine und der Sportvereine mit eSport-Abteilungen stetig an. Insbesondere an dieser Basis soll das Vereinsleben gefördert werden und Rechtssicherheit bezüglich steuerrechtlicher Fragen geschaffen werden. Auf diesem Wege sollen 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.

Aufgrund der sich aus der Vereinigungsfreiheit (Art. 9 Grundgesetz) ergebenden Autonomie des Sports entscheidet in Deutschland der organisierte Sport eigen-

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

ständig über die sportorganisationelle Anerkennung von Sportarten und Aufnahme von Mitgliedsorganisationen. Die Aufnahme von Verbänden in den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) ist an diverse Voraussetzungen gekoppelt, u.a. muss ein Bewerber die Anerkennung der Gemeinnützigkeit wegen der Förderung des Sports gem. § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO nachweisen können.

Vor diesem Hintergrund ist 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 (vgl. Beschluss der ESBD-Mitgliederversammlung vom 26. Oktober 2018) unbedingt fortgesetzt werden.

Parallel zur Aufnahme des eSports in das Gemeinnützigkeitsrecht sollte 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 müssen gleichzeitig auch dessen Risiken adressiert werden und Maßnahmen u.a. bezüglich Suchtgefahr, Prävention und Gesundheitsförderung oder Geschlechtergerechtigkeit im eSport gefördert werden. Der organisierte eSport muss außerdem ein einheitliches Anti-Doping-Regelwerk mit einem entsprechenden Dopingkontrollsystem zusammen mit der Nationalen Anti Doping Agentur (NADA) etablieren und umsetzen.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf,

- 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 II Nr. 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. HateSpeech, 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-

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

- 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 CO<sub>2</sub>-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.

Berlin, den 6. November 2018

**Katrin Göring-Eckardt, Dr. Anton Hofreiter und Fraktion**

## **Begründung**

Die Entwicklung des eSports schreitet in schnellen Schritten voran. In vielen asiatischen Ländern ist eSport schon fest etablierter Bestandteil der Jugend- und Sportkultur. Bei den Asien-Spielen 2020 wird eSport erstmals eine Medaillen-Disziplin sein. Auch in Deutschland entwickelt sich eine rege eSport-Szene.

Bundesweit gibt es mittlerweile über 100 Vereine mit eSport-Angebot, auch im Universitätssport spielt eSport eine immer größere Rolle. Rund um das gemeinschaftliche Spielen von Videospiele am Computer, der Konsole

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

oder anderen Geräten entwickelt sich so auch ein Vereinsleben mit gesellschaftlicher Funktion, das als förderungswürdig angesehen werden kann.

Anders als etwa „traditionelle“ Sportvereine profitieren eSport-Vereine bisher aber noch nicht grundsätzlich von den Privilegien der Gemeinnützigkeit. Bundesweit ist bisher nur der eSport-Verein „Leipzig eSports e.V.“ als gemeinnützig anerkannt, allerdings aufgrund der Förderung der Jugendhilfe.

Der eSport ist bisher nicht als Förderung der Allgemeinheit in § 52 II Nr. 2 AO aufgeführt. Als gemeinnützig anerkannte eSport-Vereine würden u.a. von einer vereinfachten Berichtspflicht gegenüber Behörden, der Spendenfähigkeit, der Ehrenamts- und Übungsleiterpauschale, u.v.m. profitieren.

Eine Aufnahme von eSport in § 52 II Nr. 21 AO würde außerdem eines der Kriterien für eine Aufnahme des ESB in den DOSB erfüllen, denn Beitrittsbedingung ist, dass entsprechende Verbände „im Sinne von § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO wegen Förderung des gemeinnützigen Zweckes Sport steuerbegünstigt sind“ (vgl. § 3 Aufnahmeordnung des DOSB vom 20. Mai 2006, zuletzt geändert am 6. Februar 2014).

Wegen der verfassungsrechtlich garantierten Autonomie des verbands- und vereinsorganisierten Sports (Art. 9 GG) entscheidet in Deutschland der Sport eigenständig über die sportorganisationelle Anerkennung von Sportarten. Die Aufnahme eines Sportverbandes in den DOSB kann als Teil einer gesellschaftlichen Anerkennung einer Sportart verstanden werden. Der Gesetzgeber kann dementsprechend und anders als der Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD zur 19. Legislaturperiode dies suggeriert keine Sportarten anerkennen, wohl aber gesetzgeberisch im Gemeinnützigkeitsrecht tätig werden.

Der Gesetzgeber in Frankreich hat bereits 2016 eine Kommission eingesetzt, die konkrete Vorschläge zur Weiterentwicklung der rechtlichen Rahmenbedingungen zum Thema eSports vorgelegt hat, welche daraufhin im Rahmen des Digitalgesetzes 2017 aufgegriffen und verabschiedet wurden. Eine solche Kommission könnte auch Vorbild für Deutschland sein.

Begleitend zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit für den eSport müssen auch die mit ihm verbundenen Risiken adressiert werden und der organisierte eSport u.a. bei der Etablierung von Präventionsmaßnahmen unterstützt werden. In einem Ethik- und Verhaltenskodex hat der ESB bereits vielfältige Maßnahmen angekündigt (vgl. Ethik- und Verhaltenskodex des ESB, Fassung vom 26. Oktober 2018). Diese sollten dort, wo es zielführend ist, von DOSB, DBS, NADA und weiteren Organisationen des Sports, sowie auch von der Politik bei der Implementierung unterstützt werden.

Im eSport gibt es bisher noch keine Umsetzung eines einheitlichen Anti-Doping-Regelwerks nach der Vorgabe der Welt-Anti-Doping-Agentur (WADA) mit einem entsprechenden Dopingkontrollsystem. Hier ist der organisierte eSport in die Pflicht zu nehmen. Erste Kooperationen der NADA mit dem eSport im Bereich präventiver Maßnahmen sind zu begrüßen und weiter auszubauen (vgl. <https://www.nada.de/nada/aktuelles/news/newsdetail/news/detail/News/nada-unterstuetzt-esl-bei-der-dopingpraevention/>). Eine vollständige Anerkennung und glaubwürdige Umsetzung der internationalen und nationalen Anti-Doping-Regeln wäre darüber hinaus eine unabdingbare Voraussetzung für eine Spitzensportförderung durch den Bund.

Unter den im eSport beliebten Titeln befinden sich auch Spiele, deren Inhalte nicht für alle Altersstufen geeignet sind. Die USK als unabhängige und teilstaatliche Stelle zur Einstufung der Spielinhalte nach Jugendschutzgesichtspunkten leistet professionelle Arbeit. Nach geltenden Vorgaben des Jugendschutzgesetzes ist die Einstufung der USK für die Zugänglichmachung von Spielen verpflichtend, selbstverständlich auch im eSport. Im Rahmen von eSport-Veranstaltungen sollten für eine Teilnahme im Publikum jedoch andere Altersbewertungen geltend gemacht werden, da für die Zuschauer, anders als bei den Spielern, nicht die Interaktion und das Selbstwirksamkeitserleben der Spiele im Vordergrund stehen, welche für eine Altersbewertung der Spiele ausschlaggebende Faktoren sind.

Jugendliche sind besonders gefährdet, die Kontrolle über die Nutzung von Computerspielen zu verlieren. Doch auch in jedem zweiten Unternehmen sind Internet- und Spielsucht unter den Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ein Thema ([https://www.aerztezeitung.de/politik\\_gesellschaft/article/969668/onlinesucht-computerspiele-sor](https://www.aerztezeitung.de/politik_gesellschaft/article/969668/onlinesucht-computerspiele-sor)

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

gen-jede-zweite-firma.html?sh=1&h=2145975172). Folge des pathologischen Computerspielens sind die Vernachlässigung sozialer Kontakte, der Schule oder Arbeit, Schlafstörungen und die Unfähigkeit trotz erklärten Willens mit dem Spielen aufzuhören. "Gaming Disorder" oder Online-Spielsucht wurde bereits in den neuen WHO-Katalog der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen. Die Politik muss dementsprechend geeignete Präventionsmaßnahmen und Beratungsstellen fördern.

Die eSport-Szene ist bisher eine vor allem männlich dominierte Szene. Hier gilt es Konzepte gegen Sexismus, Hate Speech und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit im Allgemeinen zu entwickeln. Gleichzeitig spielt beim eSport, anders als bei den meisten „traditionellen Sportarten“ das Geschlecht theoretisch keine Rolle, wenn es um die Einteilung der Wettbewerbe geht. Eine Aufteilung in eSport-Wettbewerbe der Männer und der Frauen ist schlicht nicht notwendig. Auch viele Behinderungen spielen im eSport keine Rolle. Sofern Software, Geräte und Räume barrierefrei sind, kann er einen Beitrag zur Schaffung einer inklusiven Gesellschaft leisten.

*Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.*