

## **Antrag**

**der Abgeordneten Daniel Oetzel, Carl-Edgar Jarchow, Katja Suding,  
Anna-Elisabeth von Treuenfels-Frowein, Michael Kruse (FDP) und Fraktion**

### **Betr.: Sport hat viele Facetten – eSport ist eine davon!**

Unter eSport, also elektronischem Sport, versteht man den sportlichen Wettkampf zwischen Menschen mithilfe von Computerspielen in unterschiedlichen Disziplinen. Hierbei wird der Rahmen des sportlichen Wettkampfes durch das jeweilige Computerspiel und einem darauf aufbauenden Reglement gesetzt.

Die eSportler müssen, um im Wettkampf erfolgreich zu sein, verschiedene geistige und motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten beherrschen und immer wieder trainieren. Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Spielverständnis, Spielübersicht, räumliches Orientierungsvermögen, laterales Denken, taktische Ausrichtung oder körperliches Durchhaltevermögen sind nur einige der Fähigkeiten, welche zu den unabdingbaren körperlichen und geistigen Anforderungen für eSportler gehören.

Bereits im Jahre 2007 waren in Deutschland bis zu 4,5 Millionen eSportler aktiv<sup>1</sup>.

Neben den vielen Amateuren haben sich inzwischen professionelle Strukturen herausgebildet, die Turniere organisieren und wirtschaftlich erfolgreich agieren können. So hat Ende 2015 der prominente deutsche Sportclub Schalke 04 beschlossen, eine eigene eSport-Abteilung zu gründen. Während der Mitgliederversammlung 2016 stellte S04 dann ihr professionelles FIFA-Team vor. Mit der Gründung der World Esports Association (WESA) wurde zudem am 13. Mai 2016 eine weltweit agierende Organisation gegründet, die das Ziel verfolgt, eSport weiter zu professionalisieren. Hierfür sollen professionelle Strukturen etabliert und Standards eingeführt werden.

Aufgrund dieser positiven Tendenzen haben viele Länder eSport inzwischen einen deutlich höheren Stellenwert eingeräumt. In Großbritannien, den Niederlanden, Südkorea, Schweden und Bulgarien wurden bereits eSport-Verbände gegründet. Als offizielle Sportart ist der eSport bereits in China und Korea anerkannt. Insgesamt wird eSport in über 60 Nationen von etablierten Verbänden des organisierten Sports anerkannt und teilweise vom Staat gefördert<sup>2</sup>. In Deutschland wird dieser Schritt bislang vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) verweigert.

Zudem ist der eSport zum gegenwärtigen Zeitpunkt und nach derzeitiger Rechtslage nach einem Gutachten des Wissenschaftlichen Dienstes des Abgeordnetenhauses von Berlin nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen.<sup>3</sup> In seiner Einschätzung weicht der wissenschaftliche Dienst damit von der generellen Beurteilung des Bundesfinanzhofes hinsichtlich der notwendigen Kriterien für eine Sportart ab, welche dieser beispielsweise an den Motorsport anlegt.

---

<sup>1</sup> <http://www.spieleratgeber-nrw.de/site.1537.de.1.html>

<sup>2</sup> <https://web.archive.org/web/20070927233640/http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/Leben%20in%20medialen%20Welten.pdf>.

<sup>3</sup> Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart; Wissenschaftlicher Dienst des Abgeordnetenhauses von Berlin; 18.03.2016.

Der vom Bundesfinanzhof beurteilte Motorsport verlange Körperbeherrschung, zum Beispiel hinsichtlich des Wahrnehmungsvermögens, der Reaktionsgeschwindigkeit und der Feinmotorik, die in der Regel nur durch Training erlangt und aufrechterhalten werden könne. Diese Kriterien gelten vollumfänglich auch für eSports.

Im Hochleistungsbereich sind tägliche mehrstündige Einheiten zum Training von Wahrnehmungsvermögen, Reaktionsgeschwindigkeit und Feinmotorik unerlässlich.

Damit wird der eSport gegenüber traditionellen gemeinnützigen Sportvereinen benachteiligt, da steuerliche Vorteile nicht gewährt und ehrenamtliche Arbeiten nicht anerkannt werden. Diese historisch bedingte Ungleichbehandlung ist jedoch aufgrund der aktuellen Entwicklung im Bereich des eSport nicht mehr zu legitimieren. Somit ist es an der Zeit, eSport als gesetzlich anerkannte Fiktion in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern und damit den Weg zur Anerkennung als Sport zu ebnen.

Grundvoraussetzung für die weitere Verbesserung der Organisationsstrukturen (beispielsweise durch aktive Verbands- und Vereinsarbeit) im Bereich des eSport ist die Anerkennung als gemeinnütziger Sport. Hierfür muss eSport in steuerrechtlicher Hinsicht als für die Gemeinnützigkeit eines Vereins nach § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO qualifizierende Sportart anerkannt werden. Eine solche Anerkennung ist bereits Sportarten wie Schach, Billard, Darts und Motorsport zugutegekommen. Aber auch Vereinen, die sich der Tier- und Pflanzenzucht, dem Amateurfunk oder auch dem Hundesport widmen, wird nach § 52 Absatz 2 AO die Gemeinnützigkeit bescheinigt.

**Die Bürgerschaft möge daher beschließen:**

**Der Senat wird ersucht,**

1. sich auf Bundesebene für eine Änderung des Anwendungserlasses zur Abgabenordnung und/oder der Abgabenordnung einzusetzen, damit eSport als gemeinnützige Sportart im Sinne der steuerrechtlichen Förderung auf Bundesebene anerkannt wird.
2. der Bürgerschaft bis zum 31.03.2017 zu berichten.