

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Dr. Marcel Klinge, Daniela Kluckert, Manuel Höferlin, Mario Brandenburg (Südpfalz), Nicole Bauer, Nicola Beer, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Thomas Hacker, Markus Herbrand, Reinhard Houben, Manuel Höferlin, Pascal Kober, Konstantin Kuhle, Roman Müller-Böhm, Dr. Stefan Ruppert, Dr. h. c Thomas Sattelberger, Frank Schäffler, Frank Sitta, Judith Skudelny, Dr. Hermann Otto Solms, Bettina Stark-Watzinger, Linda Teuteberg, Manfred Todtenhausen, Gerald Ullrich, Johannes Vogel (Olpe), Sandra Weeser, Nicole Westig, Katharina Willkomm und der Fraktion der FDP

Anerkennung des eSports als Sport

Spiele am Computer und an Konsolen im Mehrspielermodus haben national und international eine enorme Popularität entwickelt. eSport-Veranstaltungen füllen Stadien mit Zehntausenden Zuschauern und werden von Millionen Menschen im Internet verfolgt. 2016 schauten z. B. 43 Millionen Menschen das League of Legends World Championship Final, das entscheidende siebte Finalspiel der US-Basketball-Liga National Basketball Association dagegen nur 31 Millionen Menschen. Insgesamt zählte der internationale eSport im selben Jahr rund 323 Millionen Zuschauer.

Der weltweite Umsatz des eSports wird auf bis zu 750 Mio. US-Dollar geschätzt. Das Marktvolumen des eSports in Deutschland soll in weniger als drei Jahren 130 Mio. Euro erreichen. Diese wirtschaftliche Entwicklung und die Professionalisierung des eSports veranlassen auch Vereine der Fußballbundesliga zur Gründung von eSport-Abteilungen.

Für die weitere positive Entwicklung des eSports in Deutschland sind gesetzgeberische und sportpolitische Entscheidungen nötig.

Im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD wurde vereinbart, zukünftig eSport als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützend mitzuwirken.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff eSport?
Wie unterscheidet die Bundesregierung zwischen Gaming und eSport?
2. Welche Bedeutung misst die Bundesregierung eSport in Hinblick auf Kultur, Sport, Wirtschaft, Forschung und Bildung zu?
3. Wie beurteilt die Bundesregierung die Attraktivität Deutschland als eSport-Ausrichtungsort?

4. Welche Leistungen von deutschen Teams und Spielern in internationalen Turnieren sind der Bundesregierung bekannt, und wie bewertet sie diese?
5. Haben Mitglieder der Bundesregierung in ihrer offiziellen Funktion als Gäste an eSport-Veranstaltungen teilgenommen oder planen dies?
6. Welchen Stellenwert misst die Bundesregierung dem eSport im Rahmen ihrer internationalen Aktivitäten zu, und gibt es konkrete Projekte diesbezüglich?
7. Wurde das Thema eSport in der Sportministerkonferenz oder anderen Bund-Ländergremien bisher behandelt, und falls ja, wie hat sich die Bundesregierung positioniert?
8. Wann plant die Bundesregierung eine vollständige Anerkennung des eSports?
Was versteht die Bundesregierung unter einer „vollständigen Anerkennung“, und welches Vorgehen ist der Bundesregierung dafür bekannt?
9. Wie fasst die Bundesregierung den Begriff der sportartbestimmenden motorischen Aktivität, und wie bewertet sie den eSport vor diesem Hintergrund?
10. Welche rechtlichen und politischen Maßnahmen wird die Bundesregierung für die Anerkennung des eSports ergreifen?
11. Werden diese Maßnahmen in Abstimmung mit dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) getroffen?
12. Welche Maßnahmen ergreift die Bundesregierung zur Entwicklung der „olympischen Perspektive“ des eSports?
13. Wie bewertet die Bundesregierung die Arbeit von Vereinen mit eSport-Angebot vor dem Hintergrund der Kriterien der Gemeinnützigkeit als Sport (§ 52 Absatz 2 Nummer 21 der Abgabenordnung – AO)?
14. Welche Maßnahmen im steuerrechtlichen Bereich plant die Bundesregierung zur weiteren Entwicklung des eSport?
15. Wird die Bundesregierung in § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO neben Schach auch eSport aufnehmen?
16. Warum benennt der Anwendungserlass zur Abgabenordnung den eSport bisher noch nicht als Sport, um den Behörden die Handhabung im Rahmen der Gemeinnützigkeit aufzuzeigen?
17. Wird die Bundesregierung die Gemeinnützigkeit an die Art und den Inhalt der Spiele knüpfen?
18. Wird die Bundesregierung Abstufungen anhand der Alterseinstufung der Spiele die Erteilung der Gemeinnützigkeit an eSport-Vereine vornehmen?
Welche Rolle nimmt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle in dieser Systematik ein?
19. Wird die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen an die Art und/oder den Inhalt der Spiele geknüpft?
20. Wird die Bundesregierung anderweitige Abstufungen bezüglich der Erteilung der Gemeinnützigkeit an eSport-Vereine vornehmen?
21. Wird die Bundesregierung die aufenthaltsrechtlichen Problematiken z. B. bei der Visa-Erteilung von ausländischen eSportlern beseitigen?
Wenn ja, wann, und wie?
22. Sieht die Bundesregierung Änderungsbedarf beim Aufenthaltsgesetz, um eSportlern die Einreise zu erleichtern?

23. Warum hat die Bundesregierung nicht schon in den verwaltungsrechtlichen Durchführungsbestimmungen zum Aufenthaltsrecht, insbesondere die Anwendungshinweise des Bundesministeriums des Innern, für Bau und Heimat, eSport als Sport definiert?
24. Ist der ESBD (eSport-Bund Deutschland) als „Spitzensportverband“ i. S. d. § 22 Nummer 4 Buchstabe c der Beschäftigungsverordnung zu fassen, um die Qualifikationen hinsichtlich des Aufenthalts von eSportlern als Berufssportler zu bestätigen?
25. Wie wird die Bundesregierung dafür sorgen, dass zukünftig keine aufenthaltsrechtlichen Probleme mehr auftauchen?
26. Wird die Bundesregierung den eSport an der Leistungssportförderung partizipieren lassen?
27. Wie und in welcher Höhe wird die Bundesregierung den eSport partizipieren lassen?
28. Wird die Bundesregierung den Etat im Bereich Sportförderung aufgrund der Aufnahme von eSport erhöhen?
29. Wird die Bundesregierung § 33i Absatz 1 Satz 1 der Gewerbeordnung (GewO) ändern, um das Spielen von eSport-Titeln in der Öffentlichkeit zu vereinfachen?
30. Können nach Planung der Bundesregierung auch eSport-Trainer § 3 Nummer 26 des Einkommensteuergesetzes (EStG) in Anspruch nehmen?
31. Können nach Planung der Bundesregierung auch Ehrenamtliche in eSport-Vereinen § 3 Nummer 26a EStG in Anspruch nehmen?
32. Wird es nach Planung der Bundesregierung begleitende Maßnahmen zur eSport-Anerkennung über die erfragten hinaus geben?
33. Welche positiven wirtschaftlichen und fiskalischen Effekte könnten eine Anerkennung des eSportes aus Sicht der Bundesregierung haben?
34. Welche Steuereinnahmen würden dem Fiskus nach Kenntnis der Bundesregierung aufgrund der Anerkennung entgehen?
35. Wie viele Menschen betreiben nach Kenntnis der Bundesregierung aktuell in Deutschland eSport (bitte nach Geschlecht und Alter aufteilen)?
36. Welches Verhältnis sieht die Bundesregierung zwischen eSport und Sport hinsichtlich der gesellschaftlichen Legitimation?
Wie plant die Bundesregierung, die Legitimation von eSport als Sport auch im öffentlichen Diskurs bzw. der öffentlichen Wahrnehmung zu fördern?
37. Wie bewertet die Bundesregierung die Chancen und Herausforderungen, die auf die vielen, von Ehrenamtlichen getragenen Vereine im Breitensport zukommen, falls eSport als Sportart anerkannt wird?
38. Wie bewertet die Bundesregierung, dass zahlreiche Inhalte von eSport-Titeln nicht durch den ESBD oder Spieler, sondern durch die Games-Unternehmen als Rechteinhaber geprägt sind?
39. Wie ist die bisherige steuerrechtliche Praxis bei der Besteuerung von Spielern, Teams und Veranstaltern?
Wie sieht diese im Vergleich zu anderen Sportarten aus?
Wie werden diese Regelungen künftig gestaltet?
40. Wie sind die Preisgelder von deutschen Spielern im Ausland zu versteuern?

41. Müssen dazu bestehende steuerrechtliche Regelungen angepasst und/oder geändert werden?
Wenn ja, welche Regeln müssen in welcher Form angepasst werden?
Wann werden diese Regelungen angepasst?
Welche steuerrechtlichen Regelungen wird die Bundesregierung treffen, um Einnahmen von deutschen Spielern im Ausland (z. B. Preisgelder, Prämien, Werbeeinnahmen, Sponsorenvergütungen) zu besteuern?
42. Welches Land hat das Besteuerungsrecht für die jeweiligen Einkünfte?
43. Sind die Einkünfte in dem jeweiligen Veranstaltungsort zu besteuern, und wenn ja, in welcher Höhe und von wem (Veranstalter bzw. Sponsor oder Empfänger)?
44. Muss der Spieler die Einkünfte im Inland versteuern, und wenn ja, in welchem Umfang kann er im Ausland gezahlte Steuern auf die inländische Steuer anrechnen?
45. Setzt sich die Bundesregierung auch auf europäischer Ebene bzw. im Rat der Europäischen Union dafür ein, eSport als förderfähigen Sport im Rahmen von Erasmus zu definieren?
Falls nicht, warum setzt sich die Bundesregierung dafür nicht ein?
46. Welche Chancen sieht die Bundesregierung bei eSport für die gesellschaftliche Teilhabe von Menschen mit Behinderung?
47. Welche Chancen sieht die Bundesregierung bei eSport zur Integration?
48. Werden vom Bund schon heute eSport-Angebote gefördert, etwa über Projekte in den Bereichen Bildung, Kultur oder Sport?
Wenn ja, in welchem Umfang und in welchen konkreten Projekten?
49. Wann wird eine Internetinfrastruktur gewährleistet sein, die flächendeckend eine Nutzung von eSport in Deutschland ermöglichen wird, ohne den ländlichen Raum abzuhängen?

Berlin, den 8. August 2018

Christian Lindner und Fraktion