



## **Schriftliche Anfrage**

der Abgeordneten **Albert Duin, Dr. Helmut Kaltenhauser FDP**  
vom 17.08.2021

### **Förderung des eSports in Bayern**

Die Bedeutung des eSports nimmt in sportlicher, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Hinsicht stetig zu. Dennoch wird der eSport in Deutschland und auch in Bayern nach Auffassung der Fragesteller in seiner Dynamik ausgebremst. Dies ergibt sich insbesondere aufgrund der fehlenden ausdrücklichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit im Sinne der Abgabenordnung. Weitere ungeklärte Sachverhalte im Kontext des eSports schließen sich an.

Wir fragen die Staatsregierung:

- 1.1 Beabsichtigt die Staatsregierung, auf eine Änderung der Abgabenordnung (AO) hinzuwirken, um eSport in § 52 Abs. 2 Satz 1 AO als eigenen, gemeinnützigen Zweck zu regeln? ..... 3
- 1.2 Wenn eine Gemeinnützigkeit des eSports trotz der Existenz eines Publishers schon jetzt über andere Zwecke möglich ist, ist dann nach Auffassung der Staatsregierung davon auszugehen, dass die Stellung des Publishers für eine Subsumtion des eSports unter die „Förderung der Allgemeinheit“ gemäß 52 Abs. 1 Satz 1 AO unschädlich ist? ..... 3
- 1.3 Hält es die Staatsregierung für möglich, dass der Publisher eines Spiels als Spitzenverband für dessen Wettbewerbe fungiert? ..... 3
  
- 2.1 Hält die Staatsregierung eine Autonomie des eSports – vergleichbar zum traditionellen Sport – für möglich? ..... 3
- 2.2 Plant die Staatsregierung, sich für Leistungen zur Spitzensportförderung im Bereich des eSports einzusetzen? ..... 3
- 2.3 Wer ist nach Ansicht der Staatsregierung der deutsche Spitzenverband im eSport? ..... 3
  
- 3.1 Teilt die Staatsregierung die Auffassung des DOSB, wonach eSport in „eGaming“ und „elektronische Sportartensimulationen“ aufzuteilen ist? ..... 4
- 3.2 Geht die Staatsregierung davon aus, dass es – analog zum traditionellen Sport – eine schützenswerte „Integrität des eSports“ gibt? ..... 4
- 3.3 Was unternimmt die Staatsregierung, um negative Klischees und Zerrbilder über den eSport abzubauen, sodass eine stärkere Sensibilisierung für dessen sportliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Implikationen vorangetrieben werden kann? ..... 4
  
- 4.1 Erkennt die Staatsregierung hinsichtlich des Dopings im eSport eine zum traditionellen Sport vergleichbare Gefahrenlage? ..... 4
- 4.2 Wie plant die Staatsregierung, mit Doping im eSport umzugehen? ..... 4
- 4.3 Sind der Staatsregierung Anti-Doping-Institutionen im eSport bekannt, wenn ja welche und steht sie mit solchen Organisationen in Kontakt? ..... 4
  
- 5.1 Hält es die Staatsregierung für möglich, dass eSport in den Bereichen Bildung und Forschung stärker implementiert wird, um Medienkompetenzen zu vermitteln und hochklassige Lehre zu gewährleisten? ..... 4

Hinweis des Landtagsamts: Zitate werden weder inhaltlich noch formal überprüft. Die korrekte Zitierweise liegt in der Verantwortung der Fragestellerin bzw. des Fragestellers sowie der Staatsregierung.

---

5.2	Wenn ja, wie möchte die Staatsregierung dies sicherstellen? .....	4
5.3	Wenn nein, warum nicht (bitte begründen)? .....	4
6.1	Welchen Änderungsbedarf sieht die Staatsregierung in Bezug auf eSport hinsichtlich der Regelungen des § 22 Beschäftigungsverordnung (BeschV)? ...	5
6.2	Welchen Änderungsbedarf sieht die Staatsregierung in Bezug auf eSport hinsichtlich der Regelungen des § 23 BeschV? .....	5
6.3	Wer könnte diesbezüglich nach Ansicht der Staatsregierung als Sachverständiger fungieren? .....	5

## Antwort

**des Staatsministeriums für Digitales unter Einbindung des Staatsministeriums des Innern, für Sport und Integration, des Staatsministeriums für Unterricht und Kultus, des Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst und des Staatsministeriums der Finanzen und für Heimat**

vom 15.11.2021

- 1.1 Beabsichtigt die Staatsregierung, auf eine Änderung der Abgabenordnung (AO) hinzuwirken, um eSport in § 52 Abs. 2 Satz 1 AO als eigenen, gemeinnützigen Zweck zu regeln?**
- 1.2 Wenn eine Gemeinnützigkeit des eSports trotz der Existenz eines Publishers schon jetzt über andere Zwecke möglich ist, ist dann nach Auffassung der Staatsregierung davon auszugehen, dass die Stellung des Publishers für eine Subsumtion des eSports unter die „Förderung der Allgemeinheit“ gemäß 52 Abs. 1 Satz 1 AO unschädlich ist?**

Aktuell ist nicht beabsichtigt, auf eine Änderung der Abgabenordnung (AO), um E-Sport in seiner Gesamtheit als eigenen, gemeinnützigen Zweck anzuerkennen, hinzuwirken. Die Gesetzgebungskompetenz liegt hier beim Bund.

Eine Körperschaft verfolgt gemeinnützige Zwecke, wenn ihre Tätigkeit unmittelbar und ausschließlich darauf gerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern. § 52 Abgabenordnung (AO) enthält hierzu einen Katalog gemeinnütziger Zwecke (u. a. „Förderung des Sports“ gemäß § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO). Auch bei einem weiten Begriffsverständnis fällt der E-Sport in seiner Gesamtheit (zum E-Sport zählen neben Sportsimulationsspielen auch Strategiespiele und sog. Ego-Shooter-Spiele) nicht unter den gemeinnützigkeitsrechtlichen Sportbegriff. Weiteres Tatbestandsmerkmal für die Anerkennung des Gemeinnützigkeitsstatus ist außerdem – unabhängig von der Stellung des Publishers – die Förderung der „Allgemeinheit“ gemäß § 52 Abs. 1 AO. Dabei handelt es sich um einen unbestimmten Rechtsbegriff, dessen Gehalt wesentlich geprägt wird durch die objektive Wertordnung, wie sie insbesondere im Grundrechtskatalog der Art. 1 bis 19 des Grundgesetzes (GG) zum Ausdruck kommt.

- 1.3 Hält es die Staatsregierung für möglich, dass der Publisher eines Spiels als Spitzenverband für dessen Wettbewerbe fungiert?**

Hierzu ist eine Einschätzung seitens der Staatsregierung mangels Zuständigkeit nicht möglich.

- 2.1 Hält die Staatsregierung eine Autonomie des eSports – vergleichbar zum traditionellen Sport – für möglich?**
- 2.2 Plant die Staatsregierung, sich für Leistungen zur Spitzensportförderung im Bereich des eSports einzusetzen?**

Der organisierte Sport entscheidet selbst darüber, ob der E-Sport in den Katalog der anerkannten (Breiten-)Sportarten aufgenommen werden soll. Das ist sowohl von Seiten des bundesweiten Sportdachverbands – des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) – als auch von Seiten des größten bayerischen Sportdachverbands – des Bayerischen Landes-Sportverbands (BLSV) – ausdrücklich abgelehnt worden. Eine staatliche Förderung und Betreuung des E-Sports bzw. E-Gaming-Sektors kann – auch vor dem Hintergrund der zunehmenden Inaktivitätsproblematik – nur außerhalb der staatlichen Sportförderung erfolgen, also z. B. unter Digitalisierungsaspekten und/oder unter unternehmerischen/wirtschaftlichen Aspekten bzw. unter Aspekten der Kinder-/Jugendhilfe o. Ä.

- 2.3 Wer ist nach Ansicht der Staatsregierung der deutsche Spitzenverband im eSport?**

Ob es neben dem sog. eSport-Bund Deutschland (ESBD) sowie dem Verband der deutschen Games-Branche (game) weitere Bundesverbände oder einschlägige Ansprechpartner für Politik, Medien, Gesellschaft und Wirtschaft zum Thema E-Sport gibt, ist der Staatsregierung nicht bekannt. Das Staatsministerium für Digitales (StMD) steht bei Bedarf sowohl mit ESBD als auch mit game in engem fachlichen Austausch.

**3.1 Teilt die Staatsregierung die Auffassung des DOSB, wonach eSport in „eGaming“ und „elektronische Sportartensimulationen“ aufzuteilen ist?**

Gemäß Kenntnisstand der Staatsregierung gilt die in der Frage aufgegriffene Positionierung des DOSB hinsichtlich des sog. E-Sports als überholt. Siehe außerdem Antworten zu den Fragen 2.1. und 2.2.

**3.2 Geht die Staatsregierung davon aus, dass es – analog zum traditionellen Sport – eine schützenswerte „Integrität des eSports“ gibt?**

Siehe Antwort zu Frage 2.1.

**3.3 Was unternimmt die Staatsregierung, um negative Klischees und Zerrbilder über den eSport abzubauen, sodass eine stärkere Sensibilisierung für dessen sportliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Implikationen vorangetrieben werden kann?**

Die Staatsregierung sieht die wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung des E-Sports in Deutschland und hat deshalb einen Runden Tisch E-Sport mit verschiedenen Experten etabliert. Ziel ist es, das Wissen der Experten und Interessengruppen in die Planungen zur Unterstützung des E-Sports einzubeziehen. Für weitere Informationen zum Runden Tisch wird auf die Antwort des StMD vom 27.01.2021 auf die Anfrage zum Plenum des Abgeordneten Benjamin Adjei (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN) verwiesen (Drs. 18/13025).

**4.1 Erkennt die Staatsregierung hinsichtlich des Dopings im eSport eine zum traditionellen Sport vergleichbare Gefahrenlage?**

Siehe Antwort zu Frage 2.1. Im Übrigen liegen der Staatsregierung hierzu keine Kenntnisse vor.

**4.2 Wie plant die Staatsregierung, mit Doping im eSport umzugehen?**

Siehe Antwort zu Frage 4.1.

**4.3 Sind der Staatsregierung Anti-Doping-Institutionen im eSport bekannt, wenn ja welche und steht sie mit solchen Organisationen in Kontakt?**

Nein.

**5.1 Hält es die Staatsregierung für möglich, dass eSport in den Bereichen Bildung und Forschung stärker implementiert wird, um Medienkompetenzen zu gewährleisten?**

**5.2 Wenn ja, wie möchte die Staatsregierung dies sicherstellen?**

**5.3 Wenn nein, warum nicht (bitte begründen)?**

Aus Sicht des StMD könnte erwogen werden, statt E-Sport (E-Sport ist ein kompetitiver und wettbewerbsorientierter Teilbereich des Gaming, das Gamerinnen und Gamer in ihrer Freizeit oder professionell betreiben) digitale Games nicht nur als Unterhaltungsmedium, sondern mit entsprechenden Bildungsinhalten oder auf Spielmechaniken basierenden digitalen Lerntools (Serious Games) zukünftig eine stärkere Rolle im Schul-

alltag einzuräumen. Die Konzepte der sog. Serious Games bieten aus Sicht des StMD durchaus das Potenzial, die pädagogischen Möglichkeiten dieser Spiele auch in den regulären Schulalltag zu integrieren. Einzelne Lehrkräfte sammeln hier auf eigene Initiative erste Erfahrungen. Der Großteil der Schülerschaft – und damit der heranwachsenden Generation – dürfte Games-basierten Lerntools gegenüber sehr offen sein und diese als Bereicherung des Schulalltags sehen. Über allgemeine Anwenderkenntnisse und Medienkompetenz hinaus müssen zukünftige Generationen in der Breite auch Basis-kompetenzen in Informationstechnologien erwerben. Hier können Games-basierte Lern-tools (z. B. im Bereich Programmierung) aus Sicht des StMD einen wichtigen Beitrag leisten. Es gilt deswegen, künftige Generationen gemäß dem staatlichen Bildungsauftrag hierauf vorzubereiten.

Den Hochschulen bzw. ihren Mitgliedern steht es im Lichte der verfassungsrechtlichen Freiheit von Forschung und Lehre (Art. 5 Abs. 3 Grundgesetz – GG) frei, im Bereich der Forschung insbesondere über die Fragestellung, die Grundsätze der Methodik sowie die Bewertung des Forschungsergebnisses und seine Verbreitung zu entscheiden und im Bereich der Lehre im Rahmen der zu erfüllenden Lehraufgaben insbesondere die Abhaltung von Lehrveranstaltungen und deren inhaltliche und methodische Gestaltung festzulegen sowie das Recht auf Äußerung von wissenschaftlichen und künstlerischen Lehrmeinungen auszuüben (vgl. auch Art. 3 Abs. 1 bis 3 Bayerisches Hochschulgesetz – BayHSchG). Der Staatsregierung ist es hier verwehrt, allgemeine Vorgaben insbesondere auch zur inhaltlichen Gestaltung von Studiengängen zu machen.

- 6.1 Welchen Änderungsbedarf sieht die Staatsregierung in Bezug auf eSport hinsichtlich der Regelungen des § 22 Beschäftigungsverordnung (BeschV)?**  
**6.2 Welchen Änderungsbedarf sieht die Staatsregierung in Bezug auf eSport hinsichtlich der Regelungen des § 23 BeschV?**

Die Staatsregierung hat keine eigenen Erkenntnisse, die einen Änderungsbedarf begründen.

- 6.3 Wer könnte diesbezüglich nach Ansicht der Staatsregierung als Sachverständiger fungieren?**

Es wird davon ausgegangen, dass die Frage auf eine Anhörung von Sachverständigen im Rahmen von parlamentarischen Ausschusssitzungen abzielt. Da es sich bei der Beschäftigungsverordnung um eine Bundesvorschrift handelt, würde die Anhörung entsprechend in einem Ausschuss des Bundestags stattfinden. Die zu hörenden Sachverständigen werden von den im Ausschuss vertretenen Fraktionen und nicht von der Staatsregierung benannt (vgl. § 70 Geschäftsordnung des Deutschen Bundestages). Üblicherweise werden Experten in diesem Bereich aus Wissenschaft und Praxis, wie z. B. Hochschullehrer, Rechtsanwälte oder Verbandsvertreter, angehört.