

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Dr. Marcel Klinge, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/3768 –**

Anerkennung des eSports als Sport

Vorbemerkung der Fragesteller

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.

Vorbemerkung der Bundesregierung

Die in der Vorbemerkung der Fragesteller dargestellten ökonomischen Entwicklungen des eSports kann Seitens der Bundesregierung mangels Angaben von Quellen nicht nachvollzogen werden.

Nach Veröffentlichung von Markforschungsinstituten liegt der weltweite Umsatz für 2016 bei ca. 300 Mio. Euro, für Deutschland für das Jahr 2015 bei etwa 26 Mio. Euro und für 2016 bei etwa 33 Mio. Euro (Quelle: PwC (2017): Digital Trend Outlook 2017 – eSport – Der Sport, der keiner sein darf?). Nach einer Einschätzung des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU; jetzt game – Verband der deutschen Games-Branche) liegt der weltweite Umsatz in 2017 bei 661 Mio. Euro, in Deutschland wird der Umsatz im Jahr 2016 auf rund 50 Mio. Euro geschätzt (Quelle: BIU Fokus (2017): eSports. Aus der Nische ins Stadion).

1. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff eSport?

Wie unterscheidet die Bundesregierung zwischen Gaming und eSport?

Die Bundesregierung definiert weder die Bezeichnung von Sportarten noch deren Abgrenzung zu anderen Begriffen. Sie orientiert sich am Begriffsverständnis der organisierten Sportverbände.

2. Welche Bedeutung misst die Bundesregierung eSport in Hinblick auf Kultur, Sport, Wirtschaft, Forschung und Bildung zu?

Kultur: Video- und Computerspiele sind Kultur- und Wirtschaftsgüter und können an Genres, Themen und Inhalten so vielfältig sein wie z. B. Bücher, Filme oder Theaterstücke. Bei digitalen Spielen werden traditionelle kulturelle Ausdrucksformen z. B. Musik oder visuelle Ästhetik zu einer eigenen kulturellen Ausdrucksform zusammengeführt.

Sport: Hier ist vor einer Bewertung die weitere Entwicklung innerhalb des organisierten Sports abzuwarten. Die Diskussionen um die Etablierung von eSports als anerkannte Sportart werden in Deutschland seit einigen Jahren kontrovers geführt. Vertreter aus Sportverbänden, eSport, Wissenschaftler und Sportrechtler befassen sich nach Informationen des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) unter medienpädagogischen, sportwissenschaftlichen, medizinischen, wirtschaftlichen und rechtlichen Fragestellungen mit eSport. Die Bundesregierung begleitet und beobachtet diese Entwicklungen sowie die dabei vorgetragenen Positionen. Dabei sind im Rahmen der Verbandsautonomie zunächst die Institutionen des Sports gefordert, eine sportfachliche Position zu entwickeln. Nach Kenntnis der Bundesregierung haben die Mitglieder des DOSB auf ihrer Jahresversammlung im Dezember 2017 beschlossen, dass der DOSB eine Arbeitsgruppe zum Thema eSport einrichtet. Sie hat die Aufgabe, bis zur nächsten Mitgliederversammlung im Dezember 2018 eine Position zu erarbeiten, an der sich Sportvereine und -verbände orientieren können.

Wirtschaft: Bei der Sportwirtschaft allgemein handelt es sich um eine Querschnittsbranche. Sportbezogene Aktivitäten reichen in eine Vielzahl von wirtschaftlich relevanten Bereichen wie Sportartikelumsätze, Sportdienstleistungen, Werbung, Sponsoring, Medienrechte und Sportstätten, was eine statistische Erfassung der Sportwirtschaft zur Herausforderung macht. Dies trifft grundsätzlich auch auf den eSport zu. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) lässt seit 2013 in Kooperation mit dem Bundesinstitut für Sportwissenschaft (BISp) regelmäßig die wirtschaftliche Bedeutung des Sports in Deutschland wissenschaftlich im Sportsatellitenkonto (SSK) erfassen. Das SSK deckt zum jetzigen Zeitpunkt den Bereich „eSport“ jedoch nicht ab. Amtliche Daten zum Umfang oder zur wirtschaftlichen Bedeutung des eSports liegen derzeit nicht vor. Im Übrigen wird auf die Vorbemerkung der Bundesregierung verwiesen.

Forschung und Bildung: Im Bereich Forschung kommt eSport keine Bedeutung zu. Im Bereich Bildung kann eSport (serious gaming) bei entsprechender medienpädagogischer Begleitung digitale Kompetenz fördern.

3. Wie beurteilt die Bundesregierung die Attraktivität Deutschland als eSport-Ausrichtungsort?

Deutschland kann allgemein aufgrund seiner Infrastruktur sowie der vorhandenen Erfahrungen und Kompetenz im Veranstaltungsmanagement als attraktiver Ausrichtungsort auch für eSport-Veranstaltungen gelten.

4. Welche Leistungen von deutschen Teams und Spielern in internationalen Turnieren sind der Bundesregierung bekannt, und wie bewertet sie diese?

Der Bundesregierung sind die durch Medien publizierten Leistungen von Spielern und Teams aus Deutschland bekannt. Deren Bewertung ist nicht Aufgabe der Bundesregierung.

5. Haben Mitglieder der Bundesregierung in ihrer offiziellen Funktion als Gäste an eSport-Veranstaltungen teilgenommen oder planen dies?

Die Mitglieder der Bundesregierung haben in ihrer offiziellen Funktion bisher nicht als Gäste an eSport-Veranstaltungen teilgenommen. Abschließende Planungen von Reisen von Mitgliedern der Bundesregierung zur Teilnahme an eSport-Veranstaltungen sind nicht bekannt.

6. Welchen Stellenwert misst die Bundesregierung dem eSport im Rahmen ihrer internationalen Aktivitäten zu, und gibt es konkrete Projekte diesbezüglich?

Die Bundesregierung beobachtet die internationale Entwicklung des eSports. Konkrete Projekte werden aktuell nicht durchgeführt.

7. Wurde das Thema eSport in der Sportministerkonferenz oder anderen Bund-Ländergremien bisher behandelt, und falls ja, wie hat sich die Bundesregierung positioniert?

In der 166. Sitzung der Sportreferentenkonferenz am 14./15. Juni 2018 in Saarlouis hielt Herr Jan Pommer, Vizepräsident des eSport Bundes Deutschland (ESBD), einen Vortrag zu eSport mit anschließender Diskussion. Der Vertreter des Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat (BMI) verwies auf die Verbandsautonomie des organisierten Sports sowie auf die Arbeitsgruppe beim DOSB, welche sich unter Einbeziehung des ESBD zurzeit mit dem Thema „eSport“ befasst (vgl. Antwort zu Frage 2, Stichwort „Sport“).

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?

Es gibt kein Anerkennungsverfahren für Sportarten durch die Bundesregierung. Ergänzend wird auf die Antwort zu Frage 2, Stichwort „Sport“, verwiesen.

9. Wie fasst die Bundesregierung den Begriff der sportartbestimmenden motorischen Aktivität, und wie bewertet sie den eSport vor diesem Hintergrund?

Der Begriff „sportartbestimmende motorische Aktivitäten“ wird vom DOSB in seiner Aufnahmeordnung unter § 3 Absatz 1 verwendet.

Dort steht:

„Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt.

Diese eigenmotorische Aktivität liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen.“

Eine sportfachliche Auslegung der Forderung „eigene, sportartbestimmenden motorischen Aktivität“ obliegt dem DOSB.

Die Bundesregierung nimmt diese zur Kenntnis.

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?

Die Fragen 10 und 11 werden gemeinsam beantwortet.

Auf die Antwort zu Frage 8 wird verwiesen.

12. Welche Maßnahmen ergreift die Bundesregierung zur Entwicklung der „olympischen Perspektive“ des eSports?

Unter Beachtung der Autonomie des organisierten Sports bleibt abzuwarten, wie sich eSport entwickelt. Speziell die Fragen zu Verbandsstrukturen und Mitgliedschaften muss der Sport klären.

13. Wie bewertet die Bundesregierung die die Arbeit von Vereinen mit eSport-Angebot vor dem Hintergrund der Kriterien der Gemeinnützigkeit als Sport (§ 52 Absatz 2 Nummer 21 der Abgabenordnung – AO)?

Nach § 52 Absatz 2 Satz 1 Nummer 21 der Abgabenordnung (AO) wird die Förderung des Sports steuerlich begünstigt. Wenn Vereine mit eSport-Angebot auch für diese konkrete Betätigung die Kriterien der Gemeinnützigkeit erfüllen, dann sind sie bereits nach geltendem Recht auch für diesen Bereich steuerbegünstigt.

14. Welche Maßnahmen im steuerrechtlichen Bereich plant die Bundesregierung zur weiteren Entwicklung des eSports?

Vereine, die eSport anbieten, können bereits nach geltendem Recht als gemeinnützig anerkannt und damit steuerlich gefördert werden, wenn sie die Anforderungen von Katalogzwecken des § 52 Absatz 2 der Abgabenordnung erfüllen.

15. Wird die Bundesregierung in § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO neben Schach auch eSport aufnehmen?

Die Änderung der Abgabenordnung ist Aufgabe der Gesetzgebungsorgane. Im Übrigen wird auf die Antworten zu den Fragen 13 und 14 verwiesen.

16. Warum benennt der Anwendungserlass zur Abgabenordnung den eSport bisher noch nicht als Sport, um den Behörden die Handhabung im Rahmen der Gemeinnützigkeit aufzuzeigen?

Der Anwendungserlass zur Abgabenordnung (AEAO) ist eine Verwaltungsanweisung für die Finanzämter, in der Zweifelsfragen von praktischer Bedeutung für die Finanzämter verbindlich geregelt werden. eSport hat bisher keines der für die Aufnahme in den AEAO relevanten Kriterien in vollem Umfang erfüllt.

17. Wird die Bundesregierung die Gemeinnützigkeit an die Art und den Inhalt der Spiele knüpfen?

Der Status der Gemeinnützigkeit ist für jeden steuerbegünstigten Verein auch von der sogenannten „tatsächlichen Geschäftsführung“ abhängig. Steuerbegünstigte Vereine mit eSport Angebot prüft das Finanzamt regelmäßig daraufhin, ob und wie sie die in ihrer Satzung dokumentierten gemeinnützigen Zwecke verfolgen.

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?

Der Status der Gemeinnützigkeit ist für jeden steuerbegünstigten Verein auch von der sogenannten tatsächlichen Geschäftsführung abhängig. Steuerbegünstigte Vereine mit eSport Angebot prüft das Finanzamt regelmäßig daraufhin, ob und wie sie die in ihrer Satzung dokumentierten gemeinnützigen Zwecke verfolgen. Auch außerhalb der steuerlichen Regelungen können dabei Verstöße gegen Recht und Gesetz zur Aberkennung der Gemeinnützigkeit führen.

Die Alterseinstufung von Spielen bzw. die dahinter stehende Frage einer Jugendbeeinträchtigung bzw. Jugendgefährdung sollte auch bei der Prüfung der Gemeinnützigkeit Berücksichtigung finden.

19. Wird die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen an die Art und/oder den Inhalt der Spiele geknüpft?

Der Status der Gemeinnützigkeit ist für jeden steuerbegünstigten Verein auch von der sogenannten tatsächlichen Geschäftsführung abhängig. Steuerbegünstigte Vereine mit eSport Angebot prüft das Finanzamt regelmäßig daraufhin, ob und wie sie die in ihrer Satzung dokumentierten gemeinnützigen Zwecke verfolgen.

20. Wird die Bundesregierung anderweitige Abstufungen bezüglich der Erteilung der Gemeinnützigkeit an eSport-Vereine vornehmen?

Wenn Vereine mit eSport-Angebot auch für diese Betätigung die Kriterien der Gemeinnützigkeit erfüllen, dann sind sie bereits nach geltendem Recht auch für diesen Bereich steuerbegünstigt.

21. Wird die Bundesregierung die aufenthaltsrechtlichen Problematiken z. B. bei der Visa-Erteilung von ausländischen eSportlern beseitigen?

Wenn ja, wann, und wie?

Der Bundesregierung sind keine spezifischen aufenthaltsrechtlichen Problematiken von ausländischen eSportlern bekannt. Soweit es sich um Drittstaatsangehörige handelt, gelten für diesen Personenkreis die allgemeinen einreise- und aufenthaltsrechtlichen Regelungen.

Eine Beschäftigung als eSportler bei eSport-Veranstaltungen ist als Darbietung sportlichen Charakters im Sinne von § 22 Nummer 1 der Beschäftigungsverordnung (BeschV) zu werten. Drittstaatsangehörige, die ihren gewöhnlichen Wohnsitz im Ausland beibehalten, können damit eine Beschäftigung als eSportler bei eSport-Veranstaltungen ausüben, wenn die Dauer der Tätigkeit im Bundesgebiet 90 Tage innerhalb eines Zeitraums von zwölf Monaten nicht übersteigt. Diese Beschäftigung gilt nach § 30 Nummer 2 BeschV auch nicht als eine Beschäftigung im Sinne des Aufenthaltsgesetzes. Staatsangehörige eines in Anhang II der Verordnung (EG) Nr. 539/2001 genannten Staates sowie Inhaber eines von einem anderen Schengen-Staat ausgestellten Aufenthaltstitels oder nationalen Visums, die für die Einreise und den Kurzaufenthalt vom Erfordernis eines Aufenthaltstitels befreit sind, können diese Beschäftigung oder eine entsprechende selbständige Tätigkeit somit nach § 17 Absatz 2 der Aufenthaltsverordnung ohne einen Aufenthaltstitel ausüben. Visumpflichtige Drittstaatsangehörige, können diese Tätigkeit mit einem Schengen-Visum ausüben; ein Aufenthaltstitel zum Zweck der Beschäftigung ist dann nicht erforderlich.

22. Sieht die Bundesregierung Änderungsbedarf beim Aufenthaltsgesetz, um eSportlern die Einreise zu erleichtern?

Nein. Der Bedarf für eine Änderung des Aufenthaltsgesetzes mit dem Ziel, eSportlern die Einreise zu erleichtern, wird nicht gesehen. Im Übrigen wird auf die Antwort zu Frage 21 verwiesen.

23. Warum hat die Bundesregierung nicht schon in den verwaltungsrechtlichen Durchführungsbestimmungen zum Aufenthaltsrecht, insbesondere die Anwendungshinweise des Bundesministeriums des Innern, für Bau und Heimat, für eSport als Sport definiert?

Das BMI gibt nur in den Fällen Anwendungshinweise heraus, wenn hierfür ein Erfordernis im Sinne eines bundeseinheitlichen Vollzuges gesehen wird. Diese Voraussetzungen werden hinsichtlich des hier in Rede stehenden Personenkreises nicht gesehen.

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?

Voraussetzung für die Zulassung einer Beschäftigung von drittstaatsangehörigen Berufssportlerinnen und Berufssportlern in Deutschland nach § 22 Nummer 4 BeschV ist u. a., dass der für die Sportart zuständige deutsche Spitzenverband im Einvernehmen mit dem DOSB die sportliche Qualifikation als Berufssportlerin oder Berufssportler bestätigt. Diese Voraussetzung liegt beim eSport bislang nicht vor, da er vom DOSB als Sportart in Deutschland nicht anerkannt ist.

Die Anerkennung einer Sportart und die Aufnahme eines Sportverbandes in den DOSB setzen u. a. voraus, dass es sich um eine Betätigung handelt, die eine eigene, die Sportart bestimmende motorische Aktivität der Sportler zum Ziel hat. Dass die von eSportlern/innen benötigten Fähigkeiten (z. B. Hand-Augen-Koordination und Reaktionsvermögen) diesem Erfordernis entsprechen, ist derzeit nicht allgemein anerkannt.

25. Wie wird die Bundesregierung dafür sorgen, dass zukünftig keine aufenthaltsrechtlichen Probleme mehr auftauchen?

Die Bundesregierung sieht keine aufenthaltsrechtlichen Probleme. Auf die Antwort zu Frage 21 wird hingewiesen.

26. Wird die Bundesregierung den eSport an der Leistungssportförderung partizipieren lassen?

Zuwendungen sind gemäß § 23 der Bundeshaushaltsordnung möglich, wenn der Bund an der Erfüllung bestimmter Zwecke durch eine Stelle außerhalb der Bundesverwaltung ein erhebliches Interesse hat, das ohne die Zuwendungen nicht oder nicht im notwendigen Umfang befriedigt werden kann. Bislang wurde seitens des eSports kein entsprechender Antrag gestellt, so dass keine Aussage zu einer konkreten Förderfähigkeit oder einem konkreten Förderumfang getroffen werden kann.

27. Wie und in welcher Höhe wird die Bundesregierung den eSport partizipieren lassen?

Auf die Antwort zu Frage 26 wird verwiesen.

28. Wird die Bundesregierung den Etat im Bereich Sportförderung aufgrund der Aufnahme von eSport erhöhen?

Auf die Antwort zu Frage 26 wird verwiesen.

29. Wird die Bundesregierung § 33i Absatz 1 Satz 1 der Gewerbeordnung (GewO) ändern, um das Spielen von eSport-Titeln in der Öffentlichkeit zu vereinfachen?

Die Bundesregierung weist darauf hin, dass mit der am 1. September 2006 in Kraft getretenen Föderalismusreform die Gesetzgebungskompetenz für das Recht der Spielhallen und damit für § 33i der Gewerbeordnung (GewO) auf die Länder übergegangen ist.

30. Können nach Planung der Bundesregierung auch eSport-Trainer § 3 Nummer 26 des Einkommensteuergesetzes (EStG) in Anspruch nehmen?

Wenn die Betätigung als eSport-Trainer die Voraussetzungen des § 3 Nummer 26 Einkommensteuergesetzes (EStG) erfüllt, dann kann auch der „Übungsleiterfreibetrag“ in Anspruch genommen werden.

31. Können nach Planung der Bundesregierung auch Ehrenamtliche in eSport-Vereinen § 3 Nummer 26a EStG in Anspruch nehmen?

Wenn die ehrenamtliche Betätigung die Voraussetzungen des § 3 Nummer 26a EStG erfüllt, dann kann auch der sogenannte „Ehrenamtsfreibetrag“ in Anspruch genommen werden.

32. Wird es nach Planung der Bundesregierung begleitende Maßnahmen zur eSport-Anerkennung über die erfragten hinaus geben?

Auf die Antwort zu Frage 8 wird verwiesen.

33. Welche positiven wirtschaftlichen und fiskalischen Effekte könnten eine Anerkennung des eSportes aus Sicht der Bundesregierung haben?

Hierzu liegen der Bundesregierung keine Erkenntnisse vor.

34. Welche Steuereinnahmen würden dem Fiskus nach Kenntnis der Bundesregierung aufgrund der Anerkennung entgehen?

Hierzu liegen der Bundesregierung keine Erkenntnisse vor.

35. Wie viele Menschen betreiben nach Kenntnis der Bundesregierung aktuell in Deutschland eSport (bitte nach Geschlecht und Alter aufteilen)?

Die Bundesregierung hat keine gesicherten Zahlen über die Anzahl der Menschen in Deutschland, die den eSport betreiben. Nach einer Umfrage von PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft (PwC) spielen ca. 80 Prozent der 1001 befragten Konsumenten Computer- und Videospiele (Alter der Befragten zwischen 14 und 35 Jahre). 74 Prozent (n=740) der 1001 Befragten gaben an, bereits von eSport gehört zu haben. Von den 740 bezeichneten sich 3 Prozent als professionelle Spieler und 29 Prozent gaben an, eSport lediglich zu betreiben. Eine Aufteilung nach Geschlecht kann der folgenden Tabelle entnommen werden.

Betreiben Sie selbst eSport?

(n=740)	männlich [%]	weiblich [%]
Ja, ich betreibe eSport professionell.	3,3	2,5
Ja, ich betreibe eSport, aber nicht professionell.	32,0	26,8
Nein, ich betreibe eSport nicht.	64,7	70,7

(Quelle: PwC 2017: Digital Trend Outlook 2017: eSport – Sport, der keiner sein darf?)

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?

Der Bundesregierung liegt keine gesicherte Information zum Verhältnis zwischen Sport und eSport hinsichtlich der gesellschaftlichen Legitimation vor. Nach der in der Antwort zu Frage 35 erwähnten Umfrage von PwC (2017) sahen zu jener Zeit lediglich 16,2 Prozent den eSport gleichwertig zum Sport. Die Bundesregierung sieht keine Veranlassung, sich hier in einem öffentlichen Diskurs zu beteiligen.

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?

Auf die Antwort zu Frage 2 Stichwort „Sport“, wird verwiesen. Ergänzend dazu ist anzumerken, dass der DOSB den Sportvereinen bereits empfiehlt, zu prüfen, ob die Gründung von eSport-Abteilungen eine sinnvolle Ergänzung ihrer Vereinsarbeit darstellt. Insofern wird sich die Bewertung der Bundesregierung zu den im Zusammenhang mit eSports stehenden Chancen und Herausforderungen von Vereinen im Breitensport an diesen Prozess anschließen, sobald der Bundesregierung belastbare Ergebnisse und Informationen hierzu vorliegen.

38. Wie bewertet die Bundesregierung, dass zahlreiche Inhalte von eSport-Titeln nicht durch den ESD oder Spieler, sondern durch die Games-Unternehmen als Rechteinhaber geprägt sind?

Der in der Frage geschilderte Umstand erklärt sich daraus, dass die Games-Unternehmen durch ihre Angebote die Grundlage für den eSport liefern. Dies ist von der Bundesregierung nicht zu bewerten.

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?

Die verfassungsrechtlich garantierte Privatautonomie erlaubt vielfältigste Vertragsgestaltungen. Die ertragsteuerliche Einordnung richtet sich nach dem konkret im Einzelfall verwirklichten Sachverhalt. Für die Besteuerung gelten insoweit die allgemeinen Grundsätze.

Die Umsatzbesteuerung von Leistungen im Rahmen von eSport wird nach den durch die Mehrwertsteuersystemrichtlinie harmonisierten umsatzsteuerlichen Regelungen (UStG, UStDV) im Einzelfall durch die zuständigen Landesfinanzbehörden durchgeführt. Erkenntnisse zur Besteuerung im Einzelfall liegen der Bundesregierung nicht vor.

40. Wie sind die Preisgelder von deutschen Spielern im Ausland zu versteuern?

Abhängig vom jeweiligen innerstaatlichen Steuerrecht des ausländischen Staates in Verbindung mit dessen Auslegung eines gegebenenfalls anwendbaren Doppelbesteuerungsabkommens (DBA) kann sich auch eine Besteuerung im Ausland ergeben. In diesem Fall wird eine etwaige Doppelbesteuerung nach den Vorschriften des DBA, ansonsten nach § 34c EStG vermieden.

Die Umsatzbesteuerung von Leistungen im Rahmen von eSport wird nach den durch die Mehrwertsteuersystemrichtlinie harmonisierten umsatzsteuerlichen Regelungen (UStG, UStDV) im Einzelfall durch die zuständigen Landesfinanzbehörden durchgeführt. Erkenntnisse zur Besteuerung im Einzelfall liegen der Bundesregierung nicht vor.

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?

Die Bundesregierung sieht derzeit keinen Handlungsbedarf für Änderungen.

42. Welches Land hat das Besteuerungsrecht für die jeweiligen Einkünfte?

Grundsätzlich hat der Ansässigkeitsstaat das Besteuerungsrecht für die Welteinkünfte des Steuerpflichtigen. In der Regel nach den deutschen DBA unter Progressionsvorbehalt freizustellen sind bei Vorliegen von Einkünften aus gewerblicher oder freiberuflicher Tätigkeit die Einkünfte, die einer in einem ausländischen DBA-Staat belegenden Betriebsstätte oder festen Einrichtung zuzurechnen sind. Diese Einkünfte darf der Betriebsstättenstaat besteuern. Soweit die Einkünfte aus sportlicher oder künstlerischer Tätigkeit stammen, wozu dann auch die Preisgelder gehören, darf der Tätigkeitsstaat nach den deutschen DBA regelmäßig auch bei Nichtvorliegen einer Betriebsstätte oder festen Einrichtung besteuern; nach den deutschen DBA rechnet Deutschland als Ansässigkeitsstaat dann regelmäßig die ausländische Steuer nach den Vorschriften des deutschen Steuerrechts an. Besteht kein DBA mit dem Tätigkeitsstaat, ist dessen Besteuerungsrecht nicht beschränkt und es erfolgt Anrechnung oder Abzug der ausländischen Steuer im Rahmen des § 34c EStG.

43. Sind die Einkünfte in dem jeweiligen Veranstaltungsort zu besteuern, und wenn ja, in welcher Höhe und von wem (Veranstalter bzw. Sponsor oder Empfänger)?

Auf die Antwort zu Frage 42 wird verwiesen.

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?

Zur Frage der Vermeidung der Doppelbesteuerung wird auf die Antworten zu den Fragen 40 und 42 verwiesen.

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?

Mit Verweis auf die Antwort zu Frage 12 wird die Bundesregierung erst nach der möglichen Etablierung der Aktivitäten, die unter eSport subsumiert werden, auf europäischer Ebene aktiv werden.

46. Welche Chancen sieht die Bundesregierung bei eSport für die gesellschaftliche Teilhabe von Menschen mit Behinderung?

Eine endgültige Einschätzung ist noch nicht möglich. eSports kann aber nach Auffassung der Bundesregierung einen wichtigen Beitrag leisten, um Menschen mit Behinderungen gesellschaftliche Teilhabe und individuelle Anerkennung zu ermöglichen. Insbesondere für Menschen mit körperlichen Einschränkungen, die nicht an „klassischen“ Sportwettkämpfen teilnehmen können, könnten eSports alternative Angebote darstellen. eSports können darüber hinaus dazu beitragen, die sonst bestehenden Differenzierungen und damit verbundenen Barrieren zwischen Behinderten- und Nicht-Behindertensport aufzuheben und Sportlern mit Behinderungen eine vollständige Gleichberechtigung und Teilhabe zu ermöglichen.

47. Welche Chancen sieht die Bundesregierung bei eSport zur Integration?

Zur Förderung der Integration von Zugewanderten in das wirtschaftliche, kulturelle und gesellschaftliche Leben in der Bundesrepublik Deutschland durch eSports liegen der Bundesregierung keine Erkenntnisse vor. Sofern eSports Menschen unterschiedlicher sozialer, kultureller und ethnischer Hintergründe zusammenbringen und Begegnungen sowie gemeinsame Erlebnisse schaffen, können eSports – wie andere Aktivitäten, die den Austausch fördern – die Integration ggf. unterstützen.

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?

Es werden keine Projekte und/oder Maßnahmen im Bereich des eSports gefördert.

49. Wann wird eine Internetinfrastruktur gewährleistet sein, die flächendeckend eine Nutzung von eSport in Deutschland ermöglichen wird, ohne den ländlichen Raum abzuhängen?

Der flächendeckende Ausbau gigabitfähiger Breitbandinfrastrukturen in Deutschland soll bis 2025 abgeschlossen sein. Die Bundesregierung setzt zur Erreichung des Gigabit-Ziels primär auf den privatwirtschaftlichen Ausbau. Dabei können eSport und Gaming wichtige Treiber des privaten Glasfaserausbaus sein. Die Bundesregierung wird den eigenwirtschaftlichen Ausbau in solchen, überwiegend ländlich geprägten, Gebieten ergänzen, in denen die Wirtschaftlichkeit nicht gegeben ist.

