game – Verband der deutschen Games-Branche
Friedrichstraße 165, 10117 Berlin

Bundesministerin für Forschung, Technologie und Raumfahrt
Frau Dorothee Bär
Kapelle-Ufer 1
10117 Berlin

Dieser Brief wird gleichlautend an den Bundesminister der Finanzen Lars Klingbeil verschickt.

Berlin, 08. September 2025

Umsetzung der Gemeinnützigkeit des E-Sports

Sehr geehrte Frau Bundesministerin,

als die zwei Verbände, die auf Bundesebene die Interessen des E-Sports in Deutschland vertreten sowie als einer der großen Sportverbände, der die Integration von E-Sportangeboten in Sportvereinen unterstützt und das Thema ebendort sowie im organisierten Sport in Deutschland systematisch weiterentwickelt, legen wir aus aktuellem Anlass der Diskussion um eine Anpassung des Jahressteuergesetzes hiermit nochmals unseren gemeinsamen Vorschlag aus 2024 zur Umsetzung der Gemeinnützigkeit für den E-Sport vor.

Die Zusagen für die Umsetzung der Gemeinnützigkeit für den E-Sport hören die Community, die vielen ehrenamtlich engagierten Menschen und Vereine in unserem Land seit vielen Jahren. Wir haben große Hoffnung, dass es jetzt mit der neuen Regierung gelingen kann dieses Projekt endlich umzusetzen und somit den Engagierten die verdiente Anerkennung zu schenken und mit der überfälligen Umsetzung eines lange und oft gemachten politischen Versprechens Vertrauen zurückzugewinnen.

Ziel muss es sein, E-Sport in § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO, der so genannten „Sportziffer" der Abgabenordnung so zu verankern, dass E-Sportvereine, Sportvereine und andere gemeinnützige Träger gleichermaßen von der Anerkennung der Gemeinnützigkeit des E-Sports profitieren können, ohne die Autonomie des Sportes sowie des E-Sportes einzuschränken. Die Verankerung des E-Sports als zusätzlicher, eigenständiger Katalogzweck ist dagegen nicht hilfreich, weil die vielen bestehenden Sportvereine, die ihre Arbeit um E-Sport ergänzen möchten, ihren Vereinszweck ändern müssten. Das ist in der Regel nur mit der Zustimmung aller Mitglieder möglich und damit mit sehr hohen, in der Praxis kaum zu überwindenden Hürden verbunden wäre. Um dem wachsenden Interesse – auch aufgrund der internationalen Entwicklungen um die Olympic Esports Games – Rechnung zu tragen, braucht es eine unkomplizierte Lösung, die den Vereinen eine gesicherte Position gegenüber den zuständigen Finanzämtern gibt. Zugleich müssen die Interessen der vielen in jüngerer Zeit gegründeten E-Sportvereine gewahrt werden.

Vorschlag zur Umsetzung

Daher schlagen wir konkret vor, **eine Ergänzung in § 52 Absatz 2 Ziffer 21 der AO** um „E-Sport" **in der Klammer (Ausweitung der Sportfiktion auf den E-Sport)** in der folgenden Formulierung vorzunehmen:

„die Förderung des Sports (Schach und E-Sport gelten als Sport)".

Dieser Vorschlag stellt – anders als Vorschläge, die den E-Sport nicht rechtlich unter den gemeinnützigkeitsrechtlichen Sportbegriff subsumieren, selbst wenn dieser als zusätzlicher Katalogzweck in derselben Ziffer des § 52 Absatz 2 AO aufgenommen wird – die Anschlussfähigkeit der Bundesrepublik Deutschland an die internationalen sportpolitischen Entwicklungen sicher, sofern die entsprechenden Akteure sich diesen anschließen möchten: Das Internationale Olympische Komitee hat im Juli 2025 die Durchführung eigener Olympischer E-Sport-Spiele angekündigt, die erstmals 2027 ausgetragen werden sollen; dabei schließt das IOC Games ohne Sportbezug ausdrücklich in seine Wettbewerbe ein. Zugleich trägt der Vorschlag der absehbaren weiteren Verschmelzung von Sport und E-Sport aufgrund absehbarer technologischer Entwicklungen, beispielsweise der verstärkten Nutzung von virtueller und augmentierter Realität, und schafft damit langfristige Rechtsklarheit.

Absolut entscheidend ist zudem für uns alle, in der **Begründung** der gesetzlichen Regelung festzuhalten, dass die Autonomie des Sportes und des E-Sport jeweils unangetastet erhalten bleiben und dass diese Formulierung keinerlei Präjudiz für

andere Rechtskreise außerhalb des Gemeinnützigkeitsrechts entfalten kann, damit Sport und E-Sport ihre zukünftige Beziehung im Rahmen der jeweiligen Autonomie auf Augenhöhe miteinander gestalten können.

Durch die Nutzung der Sportfiktion wird zugleich sichergestellt, dass die Förderung des bezahlten E-Sports kein gemeinnütziger Zweck ist (siehe dazu AEAO zu § 52 AO, Ziffer 8).

Gesetzesbegründung der Fiktionslösung

Eine Begründung der Fiktionslösung muss aus unserer Sicht daher folgendermaßen formuliert sein:

„E-Sport hat lebensweltliche Bedeutung, gehört zur Medien- und Alltagsrealität, ist unter anderem wichtiges Element der Jugend- und Alltagskultur und besitzt vielfältige Wohlfahrtsfunktionen in Staat und Gesellschaft. E-Sport bezeichnet den Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene von Games auf verschiedenen Endgeräten und ist in Deutschland zum gesellschaftlichen Massenphänomen geworden. Um den E-Sport herum ist ein Ökosystem aus Ligen und Turnieren, Athletinnen und Athleten, Teams, Vereinen, Verbänden und Veranstaltern entstanden. Dieses weist strukturelle Ähnlichkeiten, aber auch Unterschiede zum traditionellen Sport auf. Grundlage des E-Sport sind die entsprechenden Games mit ihren Rechteinhabern, deren Position mit der vorgeschlagenen Regelung keine Änderung erfährt.

E-Sport erlebt internationale Anerkennung durch das Internationale Olympische Komitee und trifft auf ein wachsendes Interesse bei vielen gemeinnützigen Organisationen, zu denen eine steigende Anzahl gemeinnütziger Sportvereine und weiterer gemeinnütziger Vereine gehören, ebenso aber auch zahlreiche E-Sportvereine, die durch ehrenamtliches Engagement getragen sind und noch keinen der in § 52 Abs. 2 AO genannten Zwecke erfüllen. Für diese Vereine, die E-Sport gemeinwohlorientiert betreiben, ist die Anerkennung als gemeinnützig essenziell. Diese unterstützt die Übernahme von Verantwortung für ihre Mitglieder und für die Gesellschaft, beispielsweise bei der Medienkompetenzvermittlung, im Jugendschutz, dem lokalen und regionalen gesellschaftlichen Engagement sowie der Vermittlung sozialer Kompetenzen und Werte.

Dieser zunehmenden Bedeutung von E-Sport trägt seine gemeinnützigkeitsrechtliche Anerkennung Rechnung. Dabei ist E-Sport aus unterschiedlichen Gründen eigenständig und nicht unmittelbar mit Sport gleichzusetzen. So fehlt es ebenso wie beim Schach beispielsweise beim E-Sport an einer über das normale Maß hinausgehenden körperlichen Bewegung. Dennoch

ist es sinnvoll und angebracht, über die Sportfiktion E-Sport in gemeinnützigkeitsrechtlicher Hinsicht mit Schach gleichzustellen. E-Sport gilt danach im gemeinnützigkeitsrechtlichen Sinne als Sport. Dies ermöglicht es klassischen Sportvereinen, E-Sport-Abteilungen ohne Änderung ihrer Satzungszwecke einzurichten unter gleichzeitiger Beibehaltung der Autonomie beider Bereiche, des Sports ebenso wie des E-Sports. Die Fiktion gilt ausschließlich für das Gemeinnützigkeitsrecht sowie Tatbestände in anderen Rechts- oder Regelungsbereichen, die an diese Gemeinnützigkeit unmittelbar anknüpfen. Eine allgemeine rechtliche Gleichsetzung von Sport und E-Sport auch in gemeinnützigkeitsfremden Rechtsbereichen (z.B. Urheberrecht, Strafrecht) ist mit der Fiktion weder verbunden noch bezweckt. Damit schließt die Fiktionslösung auch ungewollte Analogien oder Indizwirkungen auf andere Regelungsbereiche aus."

Die aktuell im Entwurf des Jahressteuergesetzes angedachte Formulierung, die noch aus der Zeit der Ampelkoalition 2024 stammt, thematisiert in der Begründung zudem einige Punkte, die zusätzliche Probleme und Debatten mit sich bringen würden und auf die wir in der Anlage weiter eingehen. Sehr geehrte Frau Bundesministerin, bitte setzen Sie sich mit dafür ein, dass das langdiskutierte Thema der Gemeinnützigkeit von E-Sport-treibenden Vereinen nicht nur endlich erfolgreich umgesetzt wird, sondern dies auch in einer Art und Weise geschieht, die sowohl rechtlich sinnvoll als auch in der Praxis anwendbar ist und zudem nicht unnötig gestrige politische Debatten zu Games wieder in Gang setzt, die das eigentlich gemeinsam erwünschte so positive Signal an die E-Sport-Community in Deutschland einschränken würden.

Mit freundlichen Grüßen

Felix Falk
Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche

Christopher Flato
Präsident ESBD E-Sport-Bund Deutschland

Jens Wortmann
Vorsitzender der Sportjugend NRW
Vizepräsident Sportjugend des Landessportbundes NRW

Anlage: Auseinandersetzung mit bestehenden Bedenken

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungs-Studios und Publishern bis hin zu E-Sport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, der game events und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt. Wir bereichern mit Games das Leben aller Menschen.

Der ESBD – E-Sport-Bund Deutschland e.V. – repräsentiert bundesweit den organisierten E-Sport und seine Sportlerinnen und Sportler in Deutschland. Als Fachsportverband ist der ESBD der zentrale Ansprechpartner für die sportliche Ausgestaltung von E-Sport und die Belange der Athleten in dem Bereich. Für seine Mitgliedsorganisationen aus Spitzen- und Breitensport des E-Sports sowie aus dem Veranstaltungswesen bildet der ESBD eine Plattform, auf der sportliche und gesellschaftliche Herausforderungen behandelt werden. Der ESBD unterhält in Nordrhein-Westfalen, Schleswig-Holstein, Bayern sowie Niedersachsen bereits Landesverbände, weitere Untergliederungen des ESBD sind in Planung.

Der Landessportbund NRW e.V. (LSB NRW) ist der sportartenübergreifende Zusammenschluss der Sportfachverbände, der Stadt- und Kreissportbünde sowie der sonstigen Sportverbände aus Nordrhein-Westfalen. Als größte Personenvereinigung in Nordrhein-Westfalen vertritt der LSB NRW mit seinen insgesamt 132 Mitgliedsorganisationen die Interessen von über 5,5 Millionen Sporttreibenden in den landesweit rund 17.200 Sportvereinen. Bezogen auf den E-Sport versteht sich der Landessportbund gemeinsam mit seiner Sportjugend als Vordenker innerhalb des Deutschen Sports. Im Rahmen eines vierjährigen, durch das Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen geförderten Modellprojektes hat die Sportjugend NRW systematisch die Integration von E-Sportangeboten in Sportvereine erprobt und evaluiert und darauf aufbauend Handlungsempfehlungen entwickelt. Ferner wurden Beratungs- und Schulungsangebote zum E-Sport für Sportvereine geschaffen.

Anlage

Auseinandersetzung mit bestehenden Bedenken

In diesem Zuge möchten wir uns außerdem zu Vorbehalten äußern, die die Gemeinnützigkeit in den letzten Legislaturperioden verzögert und damit verhindert haben.

Jugendschutz im E-Sport

Eine Verpflichtung sich an die Jugendschutzgesetzgebung zu halten und Spiele ohne USK-Alterskennzeichnung nicht zuzulassen, ist selbstverständlicher und rechtlich bereits verbindlicher Standard. Grundsätzlich gilt für alle in Deutschland vertriebenen Spiele der Jugendschutz. Gewaltverherrlichende oder gewaltverharmlosende Darstellungen in Spielen sind gemäß §131 StGB verboten. In Deutschland verkaufte Spiele haben eine Alterskennzeichnung als hoheitlichen Verwaltungsakt der Obersten Landesjugendbehörden, was auch für alle E-Sport-Titel gilt. Spiele, die die Würde des Menschen verletzten, würden auf Grundlage §14 JuSchG und §1 JMStV sowie nach den Grundsätzen der USK gar nicht gekennzeichnet und kämen nicht in den Handel bzw. würden indiziert. Ein Missachten des Jugendschutzes ist mit dem Gebot der Förderung der Allgemeinheit nicht vereinbart und dürfte daher regelmäßig ein Grund für die Aberkennung der Gemeinnützigkeit sein.

Exklusion einzelner E-Sport-Titel

Die Idee, bestimmte **Action-Spiele** (darunter sogar Spiele mit einem Alterskennzeichen ab 12 Jahren) von der Gemeinnützigkeit auszuschließen, ist ein Logikbruch in der Anerkennung des E-Sports. Diese Titel gehören zu den **größten und meistgespielten Titeln im E-Sport** und selbstverständlich gilt auch für diese Titel der weitreichende deutsche Jugendschutz sowie der Schutz der Menschenwürde. Eine politische Trennung von E-Sport in "gute" sowie „schlechte" Spiele ist nicht sinnvoll und würde ein fehlendes Verständnis des Phänomens E-Sport vermitteln. Erfolgsfaktoren und Funktionsweisen aller Titel gleichen sich unabhängig von Altersbewertung oder Spieldesign: Es geht im Wettbewerb um Teamplay, athletisches Können und Training. Besonders bei Action-Spielen stehen die Spieltaktik, schnelle Absprachen und Zusammenarbeit im Team im Vordergrund. Die physische und mentale Leistung von E-Sport-Athlet*innen ist nicht abhängig davon, ob ein Spiel klassische Sport-Inhalte simuliert oder ob es sich beispielsweise um ein taktisch-strategisches Spiel in Phantasiewelten handelt, das im Team gespielt wird. So schließt auch das Internationale Olympische Komitee (IOC) bei den „Olympic E-Sports Games" eine Vielzahl an Spielen ohne Sportbezug ausdrücklich in seine Wettbewerbe ein und hatte

beispielsweise zuletzt 2023 mit „Fortnite" ein solches Action-Spiel in sein Angebot integriert. Auch ohne Einschränkungen steht es allen Vereinen selbstverständlich frei, welche Titel sie in ihr Angebot integrieren und es wird zahlreiche geben, die keine Spiele mit höheren Altersfreigaben einsetzen. Diese Entscheidung sollte im Rahmen der gesetzlich garantieren Vereinsautonomie bei den Sportvereinen und -verbänden liegen – einzelne Verbände haben dazu bereits Empfehlungen für ihre Mitglieder ausgesprochen – und keine politische Vorgabe sein.

Einsatz von Geld in E-Sport-Titeln

Eine Einschränkung der Gemeinnützigkeit bei Spielen mit **Einsatz von Geld** ist nicht sinnvoll. Insbesondere E-Sport-Titel werden heute längst als **‚Games-as-a-Service'** betrieben und daher nicht mehr über den klassischen Kauf refinanziert. Die Finanzierung über Microtransaktionen ist nicht nur im Games-Bereich längst Marktrealität und im geltenden Rechtsrahmen völlig unproblematisch, sie werden von Spielenden auch so verlangt. Die Frage, welche Angebote möglicherweise wettbewerbsrelevante Vorteile verschaffen könnten, ist dabei überaus komplex. Auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes ist dies jedoch längst Teil der Abwägung im USK-Verfahren, so dass problematische Angebote bereits heute zu höheren Alterskennzeichen führen (bspw. EA Sports FC heute mit USK ab 12 Jahren gekennzeichnet). Auch in diesem Bereich greift daher wirksam der gesetzliche Jugendschutz und eine Berücksichtigung bei der Frage der Gemeinnützigkeit ist als Doppelregulierung weder sinnvoll noch notwendig. Ferner verweisen wir hier erneut auf die gesetzlich garantierte Vereinsautonomie, die es Vereinen und Verbänden ermöglicht, eigenständig über die Integration wie Nicht-Integration entsprechender Spieletitel zu entscheiden.