

Stellungnahme

Bericht zum E-Sport in Schleswig-Holstein

Bericht der Landesregierung - Drucksache 20/3028

Berlin, den 20. November 2025

Adressat:

Jan Kürschner
Vorsitzender des Innen- und Rechtsausschusses
Landtag Schleswig-Holstein

**game - Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechperson

Maren Raabe
Leiterin Politische
Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

Partner

Tom Schweiger
Junior Referent Politische
Kommunikation und E-
Sport
T +49 30 2408779-204
tom.schweiger@game.de

Stellungnahme: Bericht zum E-Sport in Schleswig-Holstein

Der Schleswig-Holsteinische Landtag hat mit Antrag der SSW-Fraktion vom 8.10.2024 – Drucksache 20/2571 – die Landesregierung aufgefordert, einen schriftlichen Bericht zur Situation des E-Sports in Schleswig-Holstein vorzulegen. Der game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. begrüßt die Initiativen der Landesregierung Schleswig-Holstein zur Förderung des E-Sports. Wir bedanken uns für die Möglichkeit und nehmen gerne die Gelegenheit zur Stellungnahme wahr.

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.

Die Vereinigung „game esports“ der game-Mitglieder beschäftigt sich aktiv mit allen Themen, die den E-Sport betreffen. Hierzu gehören vielfältige Akteure des E-Sport-Ökosystems wie Entwickler, Publisher, Veranstalter oder Agenturen.

A) Einleitung

Heute spielen rund die Hälfte aller Menschen in Deutschland Computer- und Videospiele – ganz unabhängig von Alter und Geschlecht. Spielerinnen machen dabei rund die Hälfte (48 Prozent) aus, der Altersschnitt beträgt 39,5 Jahre. Games werden von allen Teilen der Gesellschaft gespielt.

E-Sport ist ein wichtiger Teil der Games-Kultur, gleichzeitig ist wichtig zu wissen, dass nicht jedes Videospiel auch im E-Sport eingesetzt werden kann. Beim E-Sport geht es darum, dass Einzelspieler oder Teams in einem Videospiel im Wettkampf zueinanderstehen. Im Mittelpunkt des E-Sport stehen dabei Wettstreit, Teamgeist und Fair Play. Eine Besonderheit von E-Sport ist, dass sich potenziell alle Spielerinnen und Spieler online und weltweit jederzeit miteinander messen können und E-Sport damit eine große Breitenbewegung darstellt: Sie reicht von E-Sport-Amateurinnen und Amateuren, die E-Sport als Hobby betreiben und sich vor Ort für

ihre Leidenschaft engagieren wollen, bis hin zu E-Sport-Profis, die von einem Gehalt, Preisgeldern und Sponsoring leben können.

Neben der Profiszene hat sich eine professionell organisierte Amateur-Ebene entwickelt. Es gibt heute zahlreiche ehrenamtliche Vereine oder Hochschulgruppen, in denen sich E-Sport-begeisterte Hobby-Spielerinnen und -Spieler lokal und regional organisieren. In den Gruppen gibt es die Möglichkeit zum Austausch und gemeinsamen Training. Die Vereine und Gruppen bilden die Basis für die Stärkung der lokalen Amateur-Liga und Nachwuchsförderung – und damit für die deutschen E-Sportlerinnen und E-Sportlern von morgen. Damit bietet der E-Sport die Möglichkeit an der Basis vor Ort Jugendliche und junge Erwachsene zu erreichen und im angeleiteten Rahmen Fähigkeiten und Werte wie zum Beispiel Medienkompetenz, Zusammenarbeit und Fairness zu vermitteln.

Um den Vereinen die Möglichkeit zu geben, E-Sport in ihr Angebot aufzunehmen ist die Gemeinnützigkeit für den E-Sport unumgänglich. Zur Umsetzung der Gemeinnützigkeit mehr in Kapitel D.

B) Ziele der Landesregierung zur Förderung des E-Sports: Talentförderung

Wir begrüßen die Initiative der Landesregierung, den E-Sport durch das Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport (MIKWS) strukturiert zu fördern und landesweit Angebote aufzubauen. Die vorgestellten Maßnahmen zeigen einen langfristigen politischen Willen, E-Sport in Schleswig-Holstein zu verankern. Die klare Schwerpunktsetzung auf Prävention, Chancengerechtigkeit und die Verankerung von Angeboten in Vereinen, Schulen und kommunalen Einrichtungen zeigt, wie ernst das Land die Förderung junger Menschen und die Stärkung ihrer digitalen Kompetenzen nimmt. Diese Zielstellung passt gut zu den Werten einer modernen Games- und E-Sport-Kultur, die Vielfalt, Fairness, Respekt und ein diskriminierungsfreies Miteinander selbstverständlich voraussetzt.

E-Sport steht – ebenso wie die Games-Branche insgesamt – für ein gesellschaftliches Umfeld, das individuelle Identität respektiert und Vielfalt aktiv fördert. Beispielhaft für diese Grundhaltung steht die esports player foundation (epf). Die epf agiert seit 2020 als weltweit erste Exzellenz-Förderinstitution für den E-Sport und arbeitet nach einem Konzept, das sich an der Deutschen Sporthilfe orientiert. Die dort geförderten Athletinnen und Athleten erhalten nicht nur sportbezogene Unterstützung, sondern entwickeln sich in einem Umfeld, das Aspekte wie mentale Stärke, körperliche Fitness, gesunde Ernährung sowie schulische und berufliche Perspektiven ausdrücklich mitdenkt. Bereits 2022 hat

die epf gemeinsam mit dem Land Schleswig-Holstein ein landesweites Förderprojekt umgesetzt: das "Esports Team Schleswig-Holstein". Mit Unterstützung des Wirtschaftspartners Edeka Nord wurden 10 ausgewählte Talente aus den Titeln League of Legends und EA FC (ehemals FIFA) ein Jahr lang ganzheitlich begleitet und gefördert. Das LEZ.SH diente als Ankerpunkt für regelmäßige Bootcamps (Trainingslager).

Spitzenförderung mit dem "Esports Team Schleswig-Holstein" fortsetzen

Dieses Projekt zeigt beispielhaft, wie professionelle Talentförderung auf Landesebene funktionieren kann und wie regionale Infrastruktur, wirtschaftliche Partner und eine global einzigartige Förderinstitution erfolgreich ineinander greifen.

Die Werte Leistung, Respekt und Fairplay prägen die Arbeit der epf ebenso wie das Ziel, E-Sportlerinnen und E-Sportler als positive Vorbilder für eine junge, digitale Generation zu etablieren.

Ebenso kann der E-Sport ein Gewinn als Standort- und Wirtschaftsfaktor sein. Internationale Beispiele zeigen, dass Städte und Regionen erheblich von der Austragung großer Ligen und Turniere profitieren können. Veranstaltungen wie die LEC Summer Finals in Madrid oder die Intel Extreme Masters in Köln haben touristische Effekte und internationale Sichtbarkeit geschaffen. Diese Erfahrungen verdeutlichen, dass sich E-Sport sehr gut in städtische Entwicklungsstrategien integrieren lässt, etwa durch Kooperationen mit Veranstaltern, durch die Bereitstellung geeigneter multifunktionaler Hallen oder durch die Einbindung lokaler Wirtschaftsförderungen.

Der Bericht der Landesregierung legt einen Schwerpunkt auf Jugendangebote, Prävention und die Verbindung von E-Sport mit klassischen Sportstrukturen. Diese Ausrichtung lässt sich sehr gut durch den Blick auf professionelle Strukturen und Talente ergänzen. E-Sportlerinnen und E-Sportler, die auf höchstem Niveau agieren, repräsentieren ihre Herkunftsregionen im internationalen Umfeld, ähnlich wie Athletinnen und Athleten anderer Sportarten. Durch geeignete Fördermechanismen, wie sie etwa die esports player foundation etablieren konnte, lassen sich ganzheitliche Karrierewege unterstützen, die sowohl schulische und berufliche Anforderungen berücksichtigen als auch die gesundheitliche und persönliche Entwicklung der Talente fördern. Der Aufbau solcher Rahmenbedingungen stärkt nicht nur die Athletinnen und Athleten selbst, sondern trägt zugleich dazu bei, E-Sport in der Mitte der Gesellschaft zu verankern.

Olympic Esports Games schaffen neue Möglichkeiten

Die Ankündigung des Internationalen Olympischen Komitees, ab 2027 erstmals Olympic Esports Games auszurichten, kann für den E-Sport eine neue Phase der internationalen Professionalisierung und Sichtbarkeit bedeuten. Dabei entsteht für Bund und Länder die strategische Aufgabe, nationale Talente nicht nur im Amateurbereich zu erreichen, sondern sie gezielt auf internationale Spitzenwettbewerbe vorzubereiten.

Schleswig-Holstein verfügt hierfür über besonders günstige Voraussetzungen. Mit dem Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung (LEZ.SH), den regionalen E-Sport-Zentren sowie der aktiven Vereins- und Hochschullandschaft bestehen bereits heute tragfähige Strukturen für Ausbildung, Medienkompetenzvermittlung und Nachwuchsförderung. Darüber hinaus ist in diesem Zusammenhang auch das Projekt "Esports Team Schleswig-Holstein" zu erwähnen. Vor dem Hintergrund der kommenden Olympic Esports Games bietet sich für Schleswig-Holstein die Chance, erneut eine Vorreiterrolle einzunehmen: durch den Aufbau eines strukturierten Landeskaders sowie spezieller Förderprogramme für Talente, die perspektivisch an den Olympic Esports Games teilnehmen können. Eine enge Kooperation zwischen Land, epf, LEZ.SH und lokalen Vereinen kann dabei sicherstellen, dass die Verbindung von Amateurstrukturen, Talententwicklung und Spitzensförderung nahtlos erfolgt. Damit würde Schleswig-Holstein nicht nur junge Menschen auf ihrem Weg in internationale Wettbewerbe unterstützen, sondern zugleich seine Position als führendes Bundesland im digitalen Sport nachhaltig stärken.

C) Anerkennung des E-Sports als Sport

Keine unmittelbare Gleichsetzung mit dem Sport

E-Sport ist 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 gemeinnütziger Hinsicht mit Schach gleichzustellen. E-Sport muss danach im gemeinnützigen Sinne als Sport gelten, da nur dies klassischen Sportvereinen ermöglicht, E-Sport-Abteilungen ohne Änderung ihrer Satzungszwecke einzurichten unter gleichzeitiger Beibehaltung der Autonomie beider Bereiche, des Sports ebenso wie des E-Sports.

Rechteinhaber haben wichtige Schlüsselfunktion

Im Gegensatz zum traditionellen Sport, in dem die Regeln und Strukturen in der Regel von Verbänden festgelegt und verwaltet werden, spielt im Bereich des E-Sports die Rolle der sogenannten IP-Holder, also der Rechteinhaber der Spiele, eine zentrale und einzigartige Rolle. Diese Funktion existiert im klassischen Sport in dieser Form nicht, ist jedoch für das E-Sport-Ökosystem von essenzieller Bedeutung und daher immer zu berücksichtigen. Die Publisher und Entwickler sind nicht nur die Schöpfer der Spiele, sondern übernehmen zugleich deren Finanzierung, Vermarktung, Vertrieb und kontinuierliche Pflege. Durch regelmäßige Updates, Balancing-Anpassungen und technische Weiterentwicklungen stellen sie sicher, dass die jeweiligen Titel langfristig wettbewerbsfähig und attraktiv bleiben.

Damit nehmen die IP-Holder eine Schlüsselfunktion im E-Sport ein: Ihr umfassender kreativer, technischer, kommerzieller und rechtlicher Einfluss prägt die Spiel- und Wettbewerbslandschaft in einer Weise, für die es im traditionellen Sport keine Entsprechung gibt. Ohne ihr aktives Mitwirken und ihre Steuerung wäre der organisierte E-Sport in seiner heutigen Form nicht denkbar.

D)Aufnahme des E-Sports in die Regelungen zur Gemeinnützigkeit und Initiativen der Landesregierung hierzu

Aktuell ist die Umsetzung der Gemeinnützigkeit für den E-Sport im Steueränderungsgesetz 2025 des Bundes (siehe Bundestagsdrucksache 21/1974 und Entgegnung des Bundesrates 21/2470) vorgesehen. Die Diskussion um die Anerkennung des E-Sports im Gemeinnützigeitsrecht begleitet die engagierten Menschen in der Bundesrepublik und auch in Schleswig-Holstein schon viele Jahre. Viele der Aktiven verbinden mit der angekündigten bundesweiten Regelung die Hoffnung, dass das langjährige Engagement für Medienkompetenz, Bildungsarbeit, Jugendarbeit und gesellschaftlichen Zusammenhalt im E-Sport endlich auch im Steuerrecht sichtbar wird. Die vom Bund vorgeschlagene Umsetzung hätte das Potenzial, Vertrauen zu stärken und den vielfach ausgesprochenen politischen Ankündigungen nun endlich Substanz zu verleihen.

Gemeinnützigkeit in §52 II Nr. 21 AO

Der E-Sport wird darin im § 52 Absatz 2 Nummer 21 Abgabenordnung (AO), der sogenannten „Sportziffer“, zu verankert. Dadurch könnten sowohl klassische Sportvereine, die E-Sport in ihre Angebote integrieren, als auch eigenständige E-Sportvereine gleichermaßen von der Anerkennung der Gemeinnützigkeit profitieren, ohne dass die Autonomie des Sports oder des E-Sports eingeschränkt würde. Die Aufnahme als zusätzlicher, eigenständiger Katalogzweck würde hingegen bestehende Vereine vor organisatorische Hürden stellen, da Satzungsänderungen in der Regel die Zustimmung aller Mitglieder erfordern. Eine klare Verankerung innerhalb der Sportfiktion ermöglicht dagegen eine unkomplizierte Rechtsklarheit und stellt sicher, dass sich die Vereine gegenüber den Finanzbehörden auf eine einheitliche Grundlage berufen können, wie auch der renommierte Sportrechtswissenschaftler Prof. Dr. Martin Nolte in einer Stellungnahme gegenüber dem game und Partnern bestätigte¹.

E-Sport-Autonomie gilt

Zentral ist zudem, dass die Autonomie des Sports und des E-Sports unangetastet bleibt. Die derzeit im Bundestag beratene Lösung berührt ausschließlich die Anerkennung der Gemeinnützigkeit im Sinne des § 52 AO und entfaltet keine Auswirkungen auf andere Rechtsbereiche. Gleichzeitig wird durch die Nutzung der Sportfiktion klargestellt, dass die Förderung des professionellen E-Sports im Rahmen bezahlter Tätigkeiten kein gemeinnütziger Zweck ist. Damit bleiben die grundsätzlichen Rahmenbedingungen zwischen Amateur- und Profibereich klar voneinander getrennt.

Kinder- und Jugendschutz ist selbstverständlich

Bei der Gemeinnützigkeit für den E-Sport sind teilweise auch Jugendschutzrechtliche Aspekte diskutiert worden: Grundsätzlich gilt für alle in Deutschland vertriebenen Spiele der Jugendschutz. In Deutschland regelt das Jugendschutzgesetz die Alterskennzeichnung durch die USK. Spiele ohne USK-Alterskennzeichnung dürfen nicht für den Markt zugelassen werden, dies ist selbstverständlicher und rechtlich bereits verbindlicher Standard.

Gewaltverherrlichende oder gewaltverharmlosende Darstellungen in Spielen sind gemäß §131 StGB verboten. In Deutschland verkauft Spiele haben eine Alterskennzeichnung als hoheitlichen Verwaltungsakt der Obersten

¹ Unser Schreiben an die Mitglieder des Bundestages inklusive der Einschätzung von Prof. Dr. Nolte finden Sie hier: https://www.game.de/wp-content/uploads/2025/10/game-ESBD-LSB-DSB_Umsetzung-Gemeinnuetzigkeit-E-Sport.pdf

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.

Damit steht ein klarer Schutzmechanismus bereit, der sicherstellt, dass nur solche Titel Teil gemeinnütziger Angebote werden können, die rechtlich zulässig und gesellschaftlich vertretbar sind. Ein Verstoß gegen diese Regeln würde ohnehin die Voraussetzungen für Gemeinnützigkeit unterlaufen, sodass sich aus diesem Bereich keine zusätzlichen Unsicherheiten ergeben.

Keine künstliche Trennung in „gute“ und „schlechte“ E-Sport Titel

Vor diesem Hintergrund erscheint es sinnvoll, auf politische Vorschläge zu verzichten, die bestimmte E-Sport-Titel von vornherein ausschließen würden. Eine künstliche Trennung zwischen vermeintlich „guten“ und „schlechten“ Spielen würde der Realität des E-Sports nicht gerecht und würde auch viele der erfolgreichsten Formate ausblenden, die im Training Teamfähigkeit, taktisches Verständnis, schnelle Kommunikation und geistige Flexibilität fördern. Die Entscheidung, welche Titel ein Verein anbietet, sollte – wie bei allen sportlichen Aktivitäten – in der Verantwortung der Vereine und Verbände selbst liegen. Viele Organisationen treffen hier bereits heute klare Entscheidungen, die zu ihrem Profil und ihrem Auftrag passen. Eine gesetzliche Vorgabe wäre daher nicht nur unpraktisch, sondern auch unnötig.

Für die Weiterentwicklung des E-Sports in Schleswig-Holstein ist die Umsetzung der Gemeinnützigkeit für den E-Sport auf Bundesebene ein wichtiger Schritt. Sie gibt Vereinen Planungssicherheit, stärkt bestehende Initiativen und ermöglicht eine aktive Rolle in der deutschen E-Sport-Landschaft einzunehmen. Eine Ergänzung der Sportziffer um den E-Sport schafft dafür die passende Grundlage – rechtlich klar, organisatorisch praktikabel und politisch anschlussfähig an nationale wie internationale Entwicklungen.

E) Entwicklung und Förderung des „Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung“ LEZ.SH und vier regionaler E-Sport-Zentren

Das Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung Schleswig-Holstein (LEZ.SH) in Kiel sowie die vier Regionalen E-Sport-Zentren haben sich seit ihrer Gründung als Anlaufstellen für E-Sport und Digitalisierung etabliert. Sie demonstrieren, wie

medienpädagogische Angebote, Nachwuchsförderung sowie regionale Kooperationen miteinander verzahnt werden können. Diese Initiativen können Trainingsangebote mit der Vermittlung von Medienkompetenz, Jugendkultur und gemeinwohlorientierten Projekten kombinieren und dabei Wissen, Fachkräfte und nachhaltige Netzwerke schaffen, die sowohl vor Ort als auch über Schleswig-Holstein hinauswirken.

Mit freundlichen Grüßen

Maren Raabe

Leiterin Politische Kommunikation

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.