

19. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

der Abgeordneten Klara Schedlich (GRÜNE)

vom 29. September 2025 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 30. September 2025)

zum Thema:

E-Sport gemeinnützig: Jetzt wird gezockt

und **Antwort** vom 15. Oktober 2025 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 21. Okt. 2025)

Frau Abgeordnete Klara Schedlich (GRÜNE)
über
die Präsidentin des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

A n t w o r t
auf die Schriftliche Anfrage Nr. 19/23993
vom 29. September 2025
über E-Sport gemeinnützig: Jetzt wird gezockt

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

Vorbemerkung:

Die Fragen basieren zum großen Teil auf dem Gesetzentwurf der Bundesregierung für das Steueränderungsgesetz 2025, das eine Änderung von § 52 Absatz 2 Satz 1 Nr. 21 der Abgabenordnung dahingehend vorsieht, dass diese künftig wie folgt lautet: „21. die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport und E-Sport gilt für diese Regelung als Sport);“. Die parlamentarischen Beratungen zu diesem Gesetzesentwurf sind bisher nicht abgeschlossen. Die Zustimmung des Bundesrates steht noch aus. Es ist somit zum jetzigen Zeitpunkt nicht sicher, ob E-Sport ab 2026 tatsächlich gemeinnützig wird.

Unabhängig davon, dass das Steueränderungsgesetz 2025 noch nicht vom Bundestag unter Zustimmung des Bundesrates beschlossen wurde, hat eine evtl. Anerkennung von E-Sport als gemeinnützig keine Auswirkungen auf andere gemeinnützigkeitsfremde Rechtsbereiche. In der Begründung des Gesetzesentwurfes wird explizit klargestellt:

„Die hier vorgenommene rechtliche Gleichstellung von Sport und E-Sport gilt nur für das Gemeinnützigkeitsrecht sowie Tatbestände in anderen Rechts- oder Regelungsbereichen, die an diese Gemeinnützigkeit anknüpfen. Eine allgemeine rechtliche Gleichsetzung von Sport und E-Sport auch in gemeinnützigkeitsfremden Rechtsbereichen ist mit der gemeinnützigkeitsrechtlichen Gleichstellung weder verbunden noch bezweckt, Indizwirkungen auf andere Regelungsbereiche sind seitens des Gesetzgebers nicht intendiert.“

1. Welche kurzfristigen und mittelfristigen Schritte unternimmt bzw. plant der Senat konkret, um die zivilgesellschaftliche und gemeinnützige Entwicklung des E-Sports in Berlin nach der bundeseinheitlichen Einstufung als gemeinnützig ab 2026 zu unterstützen?

Zu 1.:

Unabhängig von der bundesrechtlichen Einstufung von E-Sport als gemeinnützig, plant der Senat von Berlin die Erarbeitung einer ressortübergreifenden Strategie für den E-Sport. Diese soll auf der Basis einer ressortübergreifenden Potenzial- und Bedarfsanalyse für den E-Sport erstellt werden.

2. Wurde die in der Drucksache 19/2218 geforderte ressortübergreifende Potenzial- und Bedarfsanalyse bereits beauftragt? Wenn ja: Wer ist Auftraggeber*in, welche Stelle führt die Studie durch, wie ist der Zeitplan (Auftragsvergabe, Meilensteine, Abschlussbericht) und wann ist mit der Vorlage der Ergebnisse zu rechnen? Wenn nein: Aus welchen Gründen wurde noch nicht beauftragt und bis wann ist die Beauftragung vorgesehen?

Zu 2.:

Die einzelnen fachspezifischen Themen der ressortübergreifenden Potenzial- und Bedarfsanalyse werden, unter Federführung der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe für den Gesamtprozess, von den jeweiligen Ressorts verantwortet. Die Vergabe befindet sich in der Vorbereitung; mit ersten Ergebnissen ist im ersten Quartal 2026 zu rechnen.

3. Mit welchen Berliner Sportverbänden, Schulen, Hochschulen, Bezirksämtern, Jugend- und Fachorganisationen sowie Vereinen führt der Senat bereits Gespräche bzw. hat er Kooperationsvereinbarungen geschlossen, um gemeinnützige E Sport Angebote aufzubauen und zu unterstützen?

Zu 3.:

Der Senat von Berlin steht regelmäßig mit dem Landessportbund Berlin e.V. (LSB) als Vertretung des organisierten Sports in Berlin, seinen Fachverbänden und Vereinen sowie relevanten Akteuren zu fachspezifischen Themen im Austausch. Hierzu zählen Themen wie z.B. E-Sport, Jugendschutz und Suchtprävention.

4. In welcher Form und ab wann werden Vereine und Verbände über die neuen Möglichkeiten der Gemeinnützigkeit informiert?

Zu 4.:

Auf die Vorbemerkung wird verwiesen.

Gemeinnützigen Körperschaften und bürgerschaftlich engagierten Bürgerinnen und Bürgern werden regelmäßig aktualisierte Hilfen im Bereich der Gemeinnützigkeit, wie z.B. der Ratgeber „Ihr Weg in die Gemeinnützigkeit“ von der Senatsverwaltung für Finanzen, auf der entsprechenden Internetseite angeboten.

Sofern E-Sport künftig gemeinnützigkeitsrechtlich gefördert werden kann, wird die Senatsverwaltung für Finanzen diesen Ratgeber zeitnah aktualisieren.

5. Welche landesrechtlichen Förderrichtlinien und Programme in den Bereichen Sport, Jugend und Bildung werden bis zum 1. Januar 2026 für E Sport explizit geöffnet oder angepasst (bitte mit Programmnamen, zuständigem Ressort, Fristen und ggf. geplanten Förderbudgets nennen)? Falls Änderungen nicht geplant sind, bitte begründen.
6. Welche Haushaltsmittel (Kapitel/Titel und Höhe) sieht der Entwurf des Doppelhaushalts 2026/27 für E Sport Infrastruktur, Vereinsförderung und Qualifizierungsmaßnahmen vor? Bitte differenzieren nach laufenden und einmaligen Mitteln sowie nach Zuständigkeitsbereichen.

Zu 5. und 6:

Auf die Vorbemerkung wird verwiesen.

Sofern E-Sport durch eine entsprechende Änderung von § 52 Absatz 1 Nr. 21 AO tatsächlich als gemeinnützig anerkannt werden sollte, hat dies keine Auswirkungen auf andere gemeinnützigkeitsfremde Rechtsgebiete.

Die Ergebnisse und Schlussfolgerungen aus der unter 1. erwähnten ressortübergreifenden Potenzial- und Bedarfsanalyse und der sich an diese anschließende Erarbeitung einer Strategie für den E-Sport bleiben abzuwarten.

7. Plant der Senat die Einrichtung einer zentralen Anlauf- und Beratungsstelle für gemeinnützigen E- Sport in Berlin? Wenn ja, wo ist diese organisatorisch angesiedelt, mit wie vielen Personalstellen ist diese geplant und ab wann soll sie arbeitsfähig sein? Wenn nein, welche Strukturen sind wie und wann vorgesehen?

Zu 7.:

Nein. Auf die Vorbemerkung wird verwiesen.

8. Wie stellt der Senat sicher, dass in durch ihn geförderten Angeboten Jugendschutzstandards, USK Kennzeichnungen und das Verbot gewaltverherrlichender Inhalte eingehalten werden (z.B. Vergabekriterien, Förderbedingungen, Monitorings, Bildungs- und Aufklärungsangebote)?

Zu 8.:

Die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH fördert audiovisuelle Inhalte im Auftrag der Länder Berlin und Brandenburg. Dazu gehört die Herstellung von Games. Eine spezifische E-Sport-Förderung gehört nicht in das Aufgabenportfolio der Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH.

In seiner Gamesförderrichtlinie regelt die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH, dass keine Projekte gefördert werden, die ein Werk erwarten lassen, dessen Inhalt pornografisch, gewaltverherrlichend oder jugendgefährdend i.S.d. §§ 131, 184 StGB ist. Antragstellerinnen und Antragsteller müssen erklären, dass ihr Vorhaben dieser Regelung entspricht. Die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH überprüft die Anträge auf Einhaltung dieser Bestimmung. Zudem werden die eingereichten Anträge von den Sichterinnen und Sichtern der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) lektoriert und hinsichtlich zu erwartender Altersfreigaben eingeschätzt.

9. Unter welchen Bedingungen werden landeseigene Räume, Hallen und digitale Infrastruktur für E-Sport-Trainings, Treffen und Veranstaltungen nutzbar gemacht, einschließlich Zugangsregeln, Entgelten und IT-Sicherheitsvorgaben? Gibt es bereits Richtlinien oder Pilotverträge – bitte benennen?

Zu 9.:

Auf die Vorbemerkung wird verwiesen.

Eine etwaige Änderung des § 52 Absatz 2 Satz 1 Nr. 21 AO zugunsten des E-Sports führt nicht automatisch dazu, dass E-Sport im Land Berlin unter die Sportförderung nach dem Sportförderungsgesetz (SportFG) fällt.

10. Welche Anwendungshinweise, Schulungen und Serviceangebote werden den Berliner Finanzämtern und Vereinen zur Umsetzung der gemeinnützigkeitsrechtlichen Neuregelung zur Verfügung gestellt und ab wann?

Zu 10.:

Siehe Antwort zu Frage 4.

11. Welche Maßnahmen plant der Senat, um sicherzustellen, dass E-Sport-Förderung inklusiv ausgestaltet ist und speziell Mädchen und Frauen, Menschen mit Behinderungen sowie sozial benachteiligte Jugendliche niedrigschwellige Zugang zu Angeboten erhalten?

Zu 11.:

Keine. Auf die Vorbemerkung und die Antwort zu den Fragen 5. und 6. wird verwiesen.

12. Plant der Senat ein Monitoringsystem oder Evaluationskriterien zur Wirkungsabschätzung der E-Sport-Förderung? Wenn ja, welche Indikatoren und welches Reporting-Intervall sind vorgesehen?

Zu 12.:

Nein.

Berlin, den 15. Oktober 2025

In Vertretung

Franziska Becker
Senatsverwaltung für Inneres und Sport