

Stellungnahme des Hamburger Sportbundes e.V. (HSB) zum Vorhaben der Bundesregierung im Rahmen des Steueränderungsgesetzes 2025, E-Sports in die Abgabenordnung aufzunehmen und damit als gemeinnützigen Zweck anzuerkennen

I. Sachverhalt:

Die Bundesregierung plant im Rahmen des Steueränderungsgesetzes 2025, den E-Sports als Sportfiktion in die Abgabenordnung aufzunehmen und ihn damit für Zwecke des Gemeinnützigkeitsrechts (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO-E) steuerrechtlich dem Sport gleichzustellen. **Das Präsidium und der Vorstand des Hamburger Sportbundes e.V. (HSB) sowie seine Sportjugend begrüßen diese Regelung ausdrücklich.** Diese Regelung stellt E-Sports für Zwecke des Gemeinnützigkeitsrechts dem Sport gleich. Die Begründung betont ausdrücklich, dass keine allgemeine Gleichsetzung in anderen Rechtsbereichen intendiert ist (Die Verbandsautonomie bleibt unangetastet).

Regierungsfassung: § 52 Abs. 2 S. 1 Nr. 21 AO: „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport und E-Sport gilt für diese Regelung als Sport)“

II. Kurzfassung (aus Sicht der Sportverbände)

- E-Sport wird im Gemeinnützigkeitsrecht ausdrücklich dem Sport gleichgestellt – allerdings nur für Zwecke der AO.
- Sportvereine mit Satzungszweck „Förderung des Sports“ können künftig ohne Satzungsänderung auch E-Sports gemeinnützig betreiben.
- Verbände bleiben in ihrer sportpolitischen Programmatik autonom, stehen aber unter wachsendem Erwartungsdruck zur Integration.
- Chancen:
 - ✓ Die Umsetzung der Steuergesetzesänderung schafft eine rechtssichere Grundlage für die Erweiterung der fachverbandlichen Strukturen des E-Sports im Bund (DOSB) und in den Ländern (LSB).
 - ✓ Des Weiteren eine Angebotserweiterung, neue Mitgliedergruppen (E-Sports-affine [junge] Menschen), Übungsleiter-/Ehrenamtszuschläge auch für E-Sports-Tätigkeiten, Bürokratieabbau.
 - ✓ Potenzielle Gewinnung von ehrenamtlich Engagierten.
- Herausforderungen:
 - × Jugendschutz, Gesundheitsschutz, Anti-Sucht und Fair Play,
 - × Ausschluss gewaltverherrlichender Inhalte,
 - × Glücksspiel, Pay-to-Win,
 - × Notwendigkeit klarer Standards zu Training.

III. Inhalt und Reichweite der geplanten Änderung

Die Änderung stellt klar: Für Zwecke der Abgabenordnung gilt E-Sports als Sport. Damit wird E-Sports ausdrücklich als gemeinnütziger Zweck anerkannt. Die Wirkung beschränkt sich auf das Gemeinnützigkeitsrecht. Andere Rechtsbereiche (z. B. Sportförderungsgesetze, Verbandsrecht) bleiben unberührt.

Inhaltliche Kriterien: Es muss ein messbarer Wettbewerb zwischen Personen bestehen, motorische und strategische Fähigkeiten müssen den Erfolg bestimmen, Zufall darf nicht überwiegen. Ausgeschlossen sind Spiele ohne USK-Kennzeichnung, gewaltverherrlichende Inhalte, Online-Glücksspiel sowie Pay-to-Win-Mechanismen.

IV. Auswirkungen auf Sportvereine und -verbände

- Sportvereine mit Satzungszweck „Förderung des Sports“ können E-Sports ohne Satzungsänderung gemeinnützig betreiben.
- Sportverbände müssen E-Sports nicht automatisch aufnehmen, können aber eigene Rahmenbedingungen setzen.
- Finanzierung: Nutzung der Übungsleiter- und Ehrenamtszuschale möglich; Vereinfachungen durch höhere Freigrenzen (§ 55 AO, § 64 AO).
- Erforderlich sind Schutz- und Qualitätskonzepte: Jugendschutz, Anti-Sucht, Anti-Cheat, Gesundheitsschutz.

V. Vergleich mit früher diskutierter HSB-Formulierung

Die neue Fassung („E-Sports gilt für diese Regelung als Sport“) entspricht weitgehend der HSB-Position, E-Sports unmittelbar als Sportfiktion einzustufen. Sie wahrt jedoch die Beschränkung auf die Abgabenordnung und vermeidet damit eine allgemeine Sportdefinition. Dies reduziert Konflikte mit der sportpolitischen Positionierung der Sportverbände, erlaubt aber gleichzeitig den Sportvereinen die unkomplizierte Angebotserweiterung.

VI. E-Sports als Angebotserweiterung – strategische Argumente

- Öffnung für neue Mitglieder (E-Sports-affine [junge] Menschen).
- Brücken zu analogen Sportarten durch Reaktions- und Konzentrationstraining.
- Niedrigschwellige Angebote im Verein statt unregulierter kommerzieller Anbieter.
- Kooperationen mit Schulen und Kommunen zu Medienkompetenz und Prävention.
- Diversifizierung von Einnahmen (Beiträge, Sponsoring, Fördermittel).

VII. Handlungsempfehlungen für Vereine

- ✓ Satzung prüfen (Zweck ‚Förderung des Sports‘ vorhanden?).
- ✓ Abteilungs-/E-Sports-Ordnung mit Jugendschutz- und Präventionsregeln erlassen.
- ✓ Spiele-Positivliste (nur USK-konform, ohne Gewalt, Glücksspiel, Pay-to-Win).
- ✓ Übungsleiter-/Ehrenamtszuschale für Trainer*innen/Betreuer*innen nutzen.
- ✓ Förderprogramme prüfen (Gemeinnützigkeit im Sport umfasst nun E-Sports).
- ✓ Risikomanagement: Datenschutz, Lizenzen, Aufsicht, Haftung.

Hinweis: Inkrafttreten der Änderung voraussichtlich zum 01.01.2026; bis dahin gilt die bisherige Rechtslage.