ThinkGameful!



POSITIONSPAPIER · E-SPORT · EHRENAMT · STEUERRECHT

E-Sport ist *gemeinnützig*: jetzt muss es auch ankommen.

Seit dem 1. Januar 2026 gilt E-Sport im Gemeinnützigkeitsrecht als Sport. Was das Gesetz regelt, wo es unklar bleibt und was Finanzverwaltung, Kommunen und Szene jetzt tun müssen.

THINKGAMEFUL! · THINK TANK FÜR GAMING, GAMIFICATION UND GESELLSCHAFT

STAND: 3. NOVEMBER 2026

LEVEL 00 · KURZFASSUNG

Auf einen Blick

Seit dem 1. Januar 2026 ist E-Sport in Deutschland gemeinnützig. ThinkGameful! begrüßt diesen überfälligen Schritt – und warnt davor, ihn an unklaren Auslegungsfragen scheitern zu lassen. Nach acht Jahren Ankündigungen in Koalitionsverträgen hat der Bundestag am 4. Dezember 2025 und der Bundesrat am 19. Dezember 2025 das Steueränderungsgesetz 2025 beschlossen. E-Sport gilt seither im Gemeinnützigkeitsrecht als Sport, ähnlich wie Schach.

Das bringt E-Sport-Vereinen Steuerbefreiungen, Spendenquittungen, steuerfreie Pauschalen für Ehrenamtliche und leichteren Zugang zu Förderung und Räumen. Erste Verbände wie E-Sport NRW sind bereits anerkannt.

Doch die Gesetzesbegründung lässt wichtige Fragen offen: Spiele mit „gewaltverherrlichenden" Inhalten sollen ausgeschlossen sein. Ob damit nur indizierte Titel gemeint sind oder auch Taktik-Shooter wie *Counter-Strike 2* mit USK-16-Freigabe, entscheiden nun die Finanzämter – im Zweifel 16 Landesfinanzverwaltungen unterschiedlich.

UNSERE KERNFORDERUNGEN

1. Ein bundeseinheitlicher Anwendungserlass, der die Gewaltklausel an die USK-Freigabe koppelt statt an Einzelfallentscheidungen von Finanzämtern.
2. Gleiche Förderzugänge für E-Sport-Vereine wie für andere gemeinnützige Sportvereine – bei Hallen, Jugendarbeit und Übungsleitern.
3. Ein Qualitätsrahmen für gemeinnützige E-Sport-Arbeit: Jugendschutz, Medienkompetenz, Bewegung und Prävention von Belästigung.

LEVEL 01 · AUSGANGSLAGE

Ein langer Weg zur Anerkennung

JAHR	EREIGNIS
2018	Koalitionsvertrag von Union und SPD kündigt an, E-Sport künftig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen. Der DOSB lehnt im Oktober eine Anerkennung ab.
2021	Auch der Koalitionsvertrag der Ampel verspricht die Gemeinnützigkeit. Umgesetzt wird sie nicht.
2025	Der Koalitionsvertrag von Union und SPD greift das Vorhaben erneut auf. Das Kabinett beschließt am 10. September den Entwurf (GamesWirtschaft).
2025	Bundestag (4. Dezember) und Bundesrat (19. Dezember) stimmen zu (GamesWirtschaft).
2026	Inkrafttreten am 1. Januar. Der Landesverband E-Sport NRW wird als einer der ersten anerkannt (GamesWirtschaft).

Was das Gesetz regelt

Die neue Regelung steht in § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 der Abgabenordnung. Sie erklärt E-Sport nicht zum Sport im sportwissenschaftlichen Sinn, sondern behandelt ihn im Gemeinnützigkeitsrecht wie Sport – vergleichbar mit Schach (E-Sportanwalt.de). Damit erhalten E-Sport-Vereine und -Abteilungen:

- Befreiung von Körperschaft- und Gewerbesteuer
- das Recht, steuerlich absetzbare Spendenquittungen auszustellen
- steuer- und abgabenfreie Übungsleiter- und Ehrenamtspauschalen
- leichteren Zugang zu Förderprogrammen und kommunalen Räumen

Bestehende gemeinnützige Sportvereine müssen ihre Satzung für E-Sport-Abteilungen nicht ändern.

Die Bedingungen

Nach dem Entwurf und der Gesetzesbegründung gilt als E-Sport ein Wettkampf zwischen Menschen, bei dem körperliche, taktische oder strategische Fähigkeiten den Erfolg maßgeblich bestimmen (ZDFheute, 09.10.2025). Ausgeschlossen sein sollen Spiele ohne USK-Kennzeichnung, Spiele, die überwiegend vom Zufall abhängen, sowie Titel mit gewaltverherrlichenden oder die Menschenwürde verletzenden Inhalten.

LEVEL 02 · DEBATTE

Argumente dafür und dagegen

Die Position des organisierten Sports

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) lehnte 2018 eine Anerkennung von E-Sport ab. Er unterschied zwischen „elektronischen Sportartensimulationen“ wie Fußball- oder Basketballspielen, für die er Potenzial sah und die er den jeweiligen Fachverbänden zuordnete, und allen anderen Wettkampfformaten, die er als „eGaming“ bezeichnete. Seine Gründe: Diese Formate erfüllten die Aufnahmekriterien des organisierten Sports nicht, ihre Werte passten nicht zum gemeinschaftsorientierten Sport, und das Feld sei vor allem kommerziell getrieben. Eine Änderung des Gemeinnützigkeitsrechts lehnte er deshalb ab (SPORT1, 29.10.2018).

Die Argumente der Befürworter

Der eSport-Bund Deutschland (ESBD), der Branchenverband game und viele Landessportbünde argumentierten dagegen:

- **Ehrenamt und Vereinsleben:** E-Sport-Vereine leisten Jugendarbeit, organisieren Trainings und Turniere und bieten Gemeinschaft – genau wie andere Sportvereine.
- **Gleichbehandlung:** Schach, Skat oder Modellflug sind gemeinnützig, obwohl körperliche Leistung dort eine geringe Rolle spielt.
- **Medienkompetenz und Prävention:** In Vereinen spielen junge Menschen angeleitet, mit Regeln und Pausen, statt allein und unbegleitet.
- **Kommerz ist kein Gegenargument:** Auch Fußball hat einen hochkommerziellen Profibereich. Gemeinnützig ist der Breitensport, nicht die Profiliga.

Die Kritik am Gesetzentwurf

Bemerkenswert: Auch Befürworter kritisierten den ersten Entwurf scharf. ESBD, game und der Landessportbund NRW nannten ihn „nicht zielführend“, er schaffe mehr Probleme, als er löse. Der Entwurf verlangte etwa, dass motorische Fähigkeiten maßgeblich sein müssten, und betonte Teamspiel – das hätte rundenbasierte Strategie- und viele Einzelspiele ausgeschlossen. Die Kabinettsfassung wurde daraufhin nachgebessert und lässt nun auch taktische und strategische Fähigkeiten gelten (GamesWirtschaft). ESBD-Präsident Christopher Flato zeigte sich am Ende „zu 85 Prozent zufrieden“ (ZDFheute).

LEVEL 03 · INTERNATIONAL

Wie andere Länder E-Sport behandeln

Ein unmittelbarer Vergleich mit dem deutschen Gemeinnützigkeitsrecht ist schwierig, weil kaum ein anderes Land ein vergleichbares System hat. Die Richtung ist aber eindeutig: E-Sport wird weltweit zunehmend als Teil des organisierten Wettkampfwesens behandelt.

LAND ODER ORGANISATION	ANSATZ
Südkorea	Der nationale E-Sport-Verband KeSPA ist seit Jahren staatlich anerkannt und eng mit dem Kulturministerium verbunden.
Frankreich	Das „Gesetz für eine digitale Republik“ von 2016 schuf einen Rechtsrahmen für E-Sport-Wettbewerbe und Verträge von Profispielerinnen und -spielern.
Asienspiele	E-Sport war bei den Asienspielen 2023 in Hangzhou erstmals mit Medaillenwettbewerben vertreten.
IOC	Das Internationale Olympische Komitee plant eigene Olympic Esports Games; die Partnerschaft mit Saudi-Arabien endete 2025 vorzeitig (siehe unser Papier „E-Sport in Saudi-Arabien“).

Deutschland ist mit der Gemeinnützigkeit spät, aber nicht zu spät. Entscheidend ist jetzt, dass die Regelung im Breitensport tatsächlich ankommt.

LEVEL 04 · BEWERTUNG

Ein guter Anfang mit offenen Flanken

Der Grundsatz ist richtig. ThinkGameful! hat die Gemeinnützigkeit von E-Sport immer unterstützt. E-Sport-Vereine sind Orte der Gemeinschaft, der angeleiteten Mediennutzung und des Ehrenamts. Dass sie steuerlich wie Schachvereine behandelt werden, ist ein Gebot der Gleichbehandlung.

Die Gewaltklausel ist zu unbestimmt. Die Gesetzesbegründung schließt Spiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten aus. Laut ESBD sind damit nur Spiele gemeint, die in Deutschland ohnehin verboten oder indiziert sind (ZDFheute). Fachanwälte halten es aber für möglich, dass ein Finanzamt *Counter-Strike* trotz USK-16-Freigabe anders bewertet (E-Sportanwalt.de). Damit entscheiden Steuerbeamte über eine Jugendschutzfrage, für die es mit der USK längst eine fachlich zuständige Stelle gibt.

Die Pay-to-Win-Frage ist richtig gestellt. Dass Spiele ausgeschlossen werden können, in denen zusätzliche Ausgaben Wettbewerbsvorteile verschaffen, ist aus unserer Sicht konsequent – gemeinnütziger Sport darf nicht von der Zahlungsbereitschaft abhängen. Diese Abgrenzung muss aber transparent und nachvollziehbar erfolgen.

Das Spannungsfeld Publisher

Anders als Fußball gehört jedes E-Sport-Spiel einem Unternehmen. Publisher können Regeln ändern, Turniere lizenzieren oder ein Spiel einstellen. Gemeinnützige Vereine sind dadurch von privaten Rechteinhabern abhängig. Dieses strukturelle Problem löst das Steuerrecht nicht. Es braucht deshalb faire Lizenzbedingungen für den Breitensport.

Was jetzt zählt

Gemeinnützigkeit ist ein Mittel, kein Ziel. Ihr Wert zeigt sich daran, ob E-Sport-Vereine in den kommenden Jahren Räume, Übungsleitende und Fördermittel bekommen – und ob sie Qualität in Jugendschutz, Medienkompetenz und Bewegung liefern.

LEVEL 05

Empfehlungen

An das Bundesfinanzministerium und die Länder

1. **Bundeseinheitlicher Anwendungserlass:** Die Gewaltklausel wird an die USK-Freigabe gekoppelt. Spiele mit Freigabe bis einschließlich 16 Jahren gelten nicht als gewaltverherrlichend.
2. **Positivliste als Orientierung:** Die Finanzverwaltung veröffentlicht gemeinsam mit Fachverbänden eine nicht abschließende Liste anerkannter Disziplinen, um Rechtssicherheit zu schaffen.
3. **Evaluation nach zwei Jahren:** Wie viele Vereine wurden anerkannt, wie viele abgelehnt, und mit welcher Begründung?

An Länder, Kommunen und Sportbünde

1. E-Sport-Vereine bei der Vergabe von Räumen und Fördermitteln gleich behandeln.
2. Übungsleiter-Ausbildungen für E-Sport mit Modulen zu Jugendschutz, Medienkompetenz und Gesundheit entwickeln.
3. Den Dialog zwischen DOSB und E-Sport-Verbänden neu aufnehmen – gemeinsame Abteilungen in Mehrspartenvereinen bieten große Chancen.

An die E-Sport-Szene

1. Ein Qualitätssiegel für gemeinnützige E-Sport-Arbeit: Schutzkonzepte gegen Belästigung, Bewegungsangebote, Spielzeit-Begleitung.
2. Transparenz über Finanzen und Sponsoring – gerade bei Geldern aus staatsnahen Quellen.

An Publisher

1. Kostenfreie Lizenzen für gemeinnützige Breitensportturniere.

2. Verlässlicher Support für Spiele, die im Vereinssport etabliert sind.

LEVEL 06 · QUELLEN

Quellenverzeichnis

- ZDFheute (09.10.2025): Ab 2026 gemeinnützig: Deutscher E-Sport auf nächstem Level
- GamesWirtschaft (11.09.2025): E-Sport-Gemeinnützigkeit: Grünes Licht vom Bundeskabinett
- GamesWirtschaft (19.12.2025): Steueränderungsgesetz: Auch Bundesrat stimmt für Gemeinnützigkeit von E-Sport
- GamesWirtschaft (21.01.2026): E-Sport NRW: Landesverband als gemeinnützig anerkannt
- E-Sportanwalt.de: Aktuelles zur Gemeinnützigkeit im E-Sport
- SPORT1 (29.10.2018): DOSB erteilt Anerkennungsbestrebungen eine Absage
- Deutscher Bundestag: Bundestag verabschiedet das Steueränderungsgesetz 2025