

Bundesminister der Finanzen
und Stellvertreter des Bundeskanzlers
Herrn Lars Klingbeil
Wilhelmstraße 97
10117 Berlin

Berlin, 19. Dezember 2025

Umsetzung der Gemeinnützigkeit des E-Sports – Präzisierungen im Anwendungserlass

Sehr geehrter Herr Bundesminister,

die Änderung der Abgabenordnung mit dem Steueränderungsgesetz 2025 setzt ein wichtiges Zeichen für die gesellschaftliche Anerkennung des E-Sports und die Stärkung des Ehrenamts in ganz Deutschland. Für Ihren persönlichen Einsatz für eine praxistaugliche Lösung danken wir sehr.

Jetzt ist es wichtig, über Konkretisierungen im Anwendungserlass eine praxisnahe und einheitliche Umsetzung sicherzustellen.

In der Gesetzesbegründung heißt es: „Die Körperschaften sind verpflichtet, sich an die Vorgaben des Jugendschutzes zu halten. Spiele ohne Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sowie Computerspiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten sind mit dem Grundsatz der Förderung der Allgemeinheit nicht vereinbar. Dies gilt auch für Spiele, die in anderer Weise die Würde des Menschen verletzen.“

Die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK ist die Voraussetzung dafür, dass digitale Spiele in Deutschland in den Handel kommen können. Dazu werden die Spiele bereits vor der Veröffentlichung von geschulten Sichterinnen und Sichtern vollständig durchgespielt und anschließend in einem Prüfungsgremium aus unabhängigen Jugendschutzsachverständigen bewertet. Die vom Gremium empfohlene Alterseinstufung wird von den Ständigen Vertretern der Obersten

Landesjugendbehörden per Verwaltungsakt beschlossen. Im Rahmen der Prüfung werden unter anderem auch die Merkmale Gewaltverherrlichung und Verletzung der Menschenwürde geprüft. Titel, die gewaltverherrlichend sind oder die Würde des Menschen verletzen, sind nicht kennzeichnungsfähig und damit de facto verboten. Ein von der USK gekennzeichnetes Spiel ist daher per Definition frei von Gewaltverherrlichung und frei von menschenwürdeverletzenden Inhalten. Das Vorliegen dieser sowie weiterer strafrechtlich relevanter Tatbestände, etwa der Darstellung von Gewalt gemäß § 131 StGB, wird im Prüfverfahren der USK systematisch überprüft. Trägermedien, die aufgrund solcher Inhalte als jugendgefährdend eingestuft werden, erhalten gemäß § 14 Abs. 3 JuSchG i. V. m. § 15 Abs. 2 JuSchG kein Kennzeichen. Für digitale Spiele, die als Telemedien über das Internet verbreitet werden, greift analog der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, der absolute Unzulässigkeitsstatbestände iSd. § 4 JMStV vorsieht und damit sicherstellt, dass jugendgefährdende Inhalte auch in online abrufbaren Spielen nicht freigegeben werden.

Die USK-Prüfung stellt folglich sicher, dass Gewaltverherrlichung und andere Verletzungen der Menschenwürde in legal zugänglichen Games nicht stattfinden.

Wir empfehlen daher, im Anwendungserlass klarzustellen, dass die Prüfung der Förderung der Allgemeinheit durch die USK-Kennzeichnung bereits durchgeführt wurde. Eine von diesen Kriterien abweichende eigenständige Prüfung der Finanzämter im Einzelfall ist weder notwendig noch im Sinne der Einheit der Rechtsordnung und Handhabbarkeit der Regelung durch gemeinnützige Körperschaften wie Finanzbehörden vor Ort sinnvoll, noch für die Finanzämter vor Ort mit vertretbarem Aufwand leistbar. Mit dem Vorliegen eines USK-Kennzeichens ist sichergestellt, dass das Spiel keine gewaltverherrlichenden Inhalte enthält und die Würde des Menschen gewahrt wird, sodass die Gemeinnützigkeitsvoraussetzungen erfüllt sind. Sollte im Umkehrschluss kein Alterskennzeichen der USK vorliegen, so sollten die Gemeinnützigkeitsvoraussetzungen als nicht erfüllt gewertet werden.

Eine abweichende Definition zulässiger Games im Anwendungserlass zur Abgabenordnung widerspräche der Intention des Gesetzgebers, E-Sport in seiner Breite zu fördern und der Einheit der Rechtsordnung. Wenn die bestehenden jugendschutzrechtlichen Prüfverfahren bereits abschließend regeln, welche Inhalte gewaltverherrlichend oder menschenwürdeverletzend sind, sollten Finanzbehörden nicht zu einer eigenen materiellen Prüfung veranlasst werden. Ohne eine Klarstellung im Anwendungserlass könnte dies zu uneinheitlichen Vollzugspraxen, vermeidbaren Unsicherheiten und potenziellen Rechtsunsicherheiten und -streitigkeiten führen – obwohl das USK-System auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes exakt die Kriterien abbildet, die im Rahmen der Gemeinnützigkeit genannt sind.

Vor diesem Hintergrund bitten wir darum, im Anwendungserlass unmissverständlich klarzustellen, dass USK-gekennzeichnete Spiele ohne weitere inhaltliche Prüfung für gemeinnützige E-Sport-Angebote geeignet sind. Eine solche Formulierung würde die Intention des Gesetzgebers widerspiegeln, den bestehenden Jugendschutz als maßgeblichen Referenzrahmen zu nutzen, und gleichzeitig eine bundesweit einheitliche Verwaltungspraxis

sichern. Dies erleichtert nicht nur die Arbeit der Finanzbehörden, sondern bietet vor allem den zahlreichen ehrenamtlich getragenen E-Sport- und Sportvereinen die notwendige Planungssicherheit.

Verstöße gegen jugendschutzrechtliche Vorgaben lassen sich in gleicher Weise entlang der Vorgaben des Jugendschutzgesetzes klar erkennen. Dieses definiert u.a. den Zugang zu Medien und Veranstaltungen in Abhängigkeit von Altersgrenzen. Vereine, die die Vorgaben des Jugendschutzgesetzes nicht einhalten, verstoßen damit nicht nur gegen diese rechtlichen Vorgaben, sondern auch gegen das Gebot der Förderung der Allgemeinheit. Eine diesbezügliche Klarstellung im Anwendungserlass wäre sinnvoll und würde auch diesbezüglichen Unsicherheiten vorbeugen.

Gerne stehen wir Ihnen und Ihrem Haus für einen vertiefenden Austausch zur Verfügung, um die technische und jugendschutzrechtliche Systematik weiter auszuführen. Wir danken Ihnen nochmals für die enge und sehr konstruktive Zusammenarbeit und freuen uns darauf, gemeinsam eine klare und praktikable Umsetzung des neuen Gemeinnützigkeitszwecks zu unterstützen.

Mit freundlichen Grüßen

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

Christopher Flato
Präsident
E-Sport-Bund
Deutschland e.V.

Jens Wortmann
Vorsitzender der
Sportjugend NRW,
Vizepräsident
Sportjugend des
Landessportbundes
NRW

Leon Ries, Vorstand
Jugendsport
Deutscher
Olympischer
Sportbund

Julian Lagemann,
Vorstandsmitglied
Deutsche Sportjugend

game: 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.

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.

Der DOSB ist die regierungsunabhängige Dachorganisation des deutschen Sports. Der DOSB vertritt die Interessen von 103 Mitgliedsorganisationen und zählt rund 29,3 Millionen Mitgliedschaften in mehr als 86.000 Vereinen. Der DOSB wurde am 20. Mai 2006 durch den Zusammenschluss des Deutschen Sportbundes und des Nationalen Olympischen Komitees für Deutschland gegründet. Der DOSB steht für Leistung, Gesundheit, Lebensfreude und Wertevermittlung. Schirmherr des DOSB ist der deutsche Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier.

Die Deutsche Sportjugend (dsj) ist die Jugendorganisation im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB). Sie koordiniert vor allem bei gemeinsamen Aufgaben die Arbeit der Mitgliedsorganisationen. In Zusammenarbeit mit ihnen und weiteren gesellschaftlichen Kräften will sie die Formen sportlicher und allgemeiner Jugendarbeit weiterentwickeln. Weiterhin will

sie Bildung, Betreuung und Erziehung durch Kinder- und Jugendarbeit im Sport fördern und damit einen Beitrag zur Bewältigung gesellschaftlicher und jugendpolitischer Aufgaben leisten.

Die Deutsche Sportjugend bündelt die Interessen von:

über 10 Millionen Kindern, Jugendlichen und jungen Menschen im Alter bis 26 Jahren, die in rund 86.000 Sportvereinen in 16 Landessportjugenden, 64 Jugendorganisationen der Spitzenverbände und 10 Jugendorganisationen der Sportverbände mit besonderen Aufgaben organisiert sind.

Damit ist die dsj der größte Träger der freien Kinder- und Jugendhilfe in der Bundesrepublik Deutschland.