



Detailansicht des Regelungsvorhabens

Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport

Stand vom 03.11.2025 14:22:51 bis 19.12.2025 18:26:39

Angegeben von:

game - Verband der deutschen Games-Branche (R002096) am 26.09.2024

Beschreibung:

Wir setzen uns für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des Esports ein. Ziel muss es daher sein, E-Sport in § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO, der „Sportziffer“ der Abgabenordnung zu verankern, ohne die Autonomie des Sportes sowie des E-Sportes einzuschränken.

Betroffene Interessenbereiche (1)

Öffentliche Finanzen, Steuern und Abgaben [alle RV hierzu]

Betroffene Bundesgesetze (1)

AO 1977 [alle RV hierzu]

Zu diesem RV abgegebene grundlegende Stellungnahmen/Gutachten (3)

1. SG2409260020 (PDF - 4 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 23.09.2024 an:

Bundestag

Mitglieder des Bundestages [alle SG dorthin]

Bundesregierung

Bundesministerium der Finanzen (BMF) [alle SG dorthin]

Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI) (20. WP) [alle SG dorthin]

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (20. WP)
[alle SG dorthin]

2. SG2510210003 (PDF - 6 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 15.10.2025 an:

Bundestag

Mitglieder des Bundestages [alle SG dorthin]

3. SG2511030006 (PDF - 7 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 08.09.2025 an:

Bundesregierung

Bundesministerium der Finanzen (BMF) [alle SG dorthin]

Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR)
[alle SG dorthin]