



Sachstand

E-Sport in Deutschland 2019

E-Sport in Deutschland 2019

Aktenzeichen: WD 10 - 3000 - 066/19
Abschluss der Arbeit: 1. Oktober 2019
Fachbereich: WD 10: Kultur, Medien und Sport

Die Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages unterstützen die Mitglieder des Deutschen Bundestages bei ihrer mandatsbezogenen Tätigkeit. Ihre Arbeiten geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste geben nur den zum Zeitpunkt der Erstellung des Textes aktuellen Stand wieder und stellen eine individuelle Auftragsarbeit für einen Abgeordneten des Bundestages dar. Die Arbeiten können der Geheimschutzordnung des Bundestages unterliegende, geschützte oder andere nicht zur Veröffentlichung geeignete Informationen enthalten. Eine beabsichtigte Weitergabe oder Veröffentlichung ist vorab dem jeweiligen Fachbereich anzuzeigen und nur mit Angabe der Quelle zulässig. Der Fachbereich berät über die dabei zu berücksichtigenden Fragen.

Inhaltsverzeichnis

1.	Vorbemerkung	4
2.	Wirtschaftliche Situation	4
3.	Positionen der Branchenverbände	10
4.	Anlagen	13
4.1.	Fragenkatalog zur öffentlichen Anhörung „Entwicklung des eSports in Deutschland“ des Sportausschusses des Deutschen Bundestages	13
4.2.	Prof. Dr. Carmen Borggrefe, Universität Stuttgart: Stellungnahme	13
4.3.	Jun.-Prof. Dr. Wendeborn, Universität Leipzig: Stellungnahme/Beantwortung Fragenkatalog	13
4.4.	DOSB: Stellungnahme/Beantwortung Fragenkatalog	13
4.5.	DOSB: Positionspapier	13
4.6.	ESBD: Beantwortung Fragenkatalog	13
4.7.	ESBD: Stellungnahme	13
4.8.	ESBD: Positionspapier	13
4.9.	ESL: Stellungnahme	13
4.10.	DBS: Stellungnahme	13
4.11.	DBS: Positionspapier	13
4.12.	Athleten Deutschland e.V.: Positionspapier	13

1. Vorbemerkung

Dieser Sachstand enthält einen Überblick über die aktuelle wirtschaftliche Situation der E-Sport-Branche in Deutschland. Des Weiteren werden die politischen Forderungen und Positionen von relevanten Akteuren der Branche widergegeben, die sich um die Frage der Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport drehen.

2. Wirtschaftliche Situation

Die E-Sport-Branche erfährt seit mehreren Jahren eine zunehmende Popularität und wachsende wirtschaftliche Bedeutung. Nach Angaben der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft „Deloitte“ erfreut sich E-Sport in ganz Europa zunehmender Beliebtheit. So heißt es in einem Bericht über die Studie von 2019 „Let’s Play! The European esports market“ zu aktuellen Marktentwicklungen im E-Sport-Bereich und Industrieeinblicke im Einzelnen:

„Der europäische eSports-Markt kann in der jüngsten Vergangenheit auf rasante Wachstumsraten von über 20% zurückblicken, welche auch für die nächsten fünf Jahre erwartet werden. eSports-Events ziehen Massen von Besuchern an, die – ganz so wie traditionelle Sportveranstaltungen – riesige Stadien füllen. Auch die etablierten Medien haben den Reiz der neuen digitalen Sportarten für sich entdeckt und berichten ausgiebig darüber, wie etwa zuletzt über die Fortnite-WM, auf der Gamer Millionen-Preisgelder gewinnen konnten. Und eSports zieht mittlerweile Sponsoren an, die weit über den traditionellen Kreis der IT- und Softwareunternehmen hinausreichen.“¹

Mit dieser Entwicklung korrespondiert die Verbreiterung und Vertiefung der Branchenorganisation. Als wichtigster Dachverband des E-Sports fungiert seit seiner Gründung im November 2017 der „eSport-Bund Deutschland“ (ESBD). Ziel sei es, nach eigenen Angaben „der derzeitigen eSport-Landschaft in Deutschland eine Struktur zu geben, die nicht nur entsprechend der Bedürfnisse seiner Mitglieder die sportlichen, rechtlichen und politischen Rahmenbedingungen verbessert, sondern gleichzeitig auch ein kooperatives Verhältnis zum klassischen Sport begründet.“² Dabei ist ebenfalls eine steigende Zahl von E-Sport-Vereinen zu verzeichnen: „Seit 2016 erlebt, getrieben durch die öffentliche Diskussion, das Konzept der Vereinsorganisation im eSport eine Renaissance. Insgesamt 58 eSport-Vereine, zumeist gebunden an einen regionalen Standort, und 25 Mehrspartenvereine mit eSport-Angebot zählt der ESBD in Deutschland zum aktuellen Zeitpunkt. [...] Dabei ist für das Jahr 2018 im eSport ein aktives Gründungsgeschehen festzustellen: 22 eSport-Vereine und eSport-Abteilungen befinden sich im Aufbau [...]. Damit ergibt sich ein

1 Deloitte: Der europäische eSports-Markt 2019 in der Analyse: Let’s Play!; URL: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2019.html> (Zugriff: 30.09.2019). Die gesamte Studie (engl.) ist dort ebenfalls verfügbar.

2 eSport-Bund Deutschland: Breiten- und Leistungssport; URL: <https://esportbund.de/breiten-und-leistungssport/> (Zugriff: 30.09.2019).

Potential von über 100 Vereinen, die in Deutschland im eSport tätig sind oder tätig werden wollen.“³

Die statistischen Erhebungen, die verschiedene Institute vorgenommen haben, veranschaulichen die Zunahme wirtschaftlicher Aktivität in der E-Sport-Branche in Deutschland. Diese ist in den nachfolgenden Abbildungen zu entnehmen. So erwirtschaftete E-Sport im Jahr 2018 einen Umsatz 62,5 Millionen Euro und steigerte damit die Zahlen um über 18 Prozent. Für 2023 prognostiziert die Wirtschaftsprüfungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers (PwC) einen Umsatz von 144 Millionen Euro (Abbildung 1). Auch im internationalen Vergleich ist eine ähnliche Entwicklung festzustellen (Abbildung 2), für 2019 wird erstmals ein Umsatz von über einer Milliarde US-Dollar prognostiziert. Für die Zukunft wird überdies eine Erhöhung der Zuschauerzahlen von E-Sport-Games erwartet (Abbildung 4). Nach 395 Millionen Zuschauern im Jahr 2018, werden für 2022 bereits 644 Millionen erwartet, was einer Zunahme von über 61 Prozent entspricht.

Zwischen 2017 und 2018 ist die Anzahl der Menschen gestiegen, die bereits vom Begriff „E-Sport“ einmal etwas gehört haben oder dessen Bedeutung kennen (Abbildung 5). Für Deutschland bleibt festzuhalten, dass E-Sport nach wie vor bei jüngeren Generationen verbreitet ist. So befanden sich 2018 44 Prozent der Zuschauer, die bereits ein E-Sport-Spiel angesehen haben, im Alter von 16 bis 24 Jahren (Abbildung 6). Anteilig an der Gesamtbevölkerung haben 19 Prozent ein solches Spiel bereits verfolgt. E-Sport-Turniere können sowohl im Fernsehen (Free- und Pay-TV) als auch über Streamingportale im Internet verfolgt werden. Allerdings wird es auch immer attraktiver für die Zuschauer, die Wettkämpfe live in Stadien zu sehen. Dazu PwC in einem Bericht über seine Studie „Digital Trend Outlook 2018: eSport. Warten auf die Revolution?“ von 2018:⁴

„Große E-Sport-Wettkämpfe wie die ESL One melden ausverkaufte Stadien. Das Segment Ticketverkauf gewinnt damit zunehmend an Bedeutung: Im Jahr 2017 lagen die Einnahmen bei drei Millionen Euro und werden nach unseren Prognosen bis 2022 auf 10,4 Millionen Euro steigen; das entspricht einem durchschnittlichen jährlichen Wachstum von 28,1 Prozent und weist damit die höchste Zuwachsrate innerhalb der einzelnen Segmente auf. Der Bau neuer eSport-Arenen wie der in Hamburg, die zum Zentrum des eSports in Europa werden und voraussichtlich 2019 eröffnen soll, treiben diese Entwicklung stark voran.“⁵

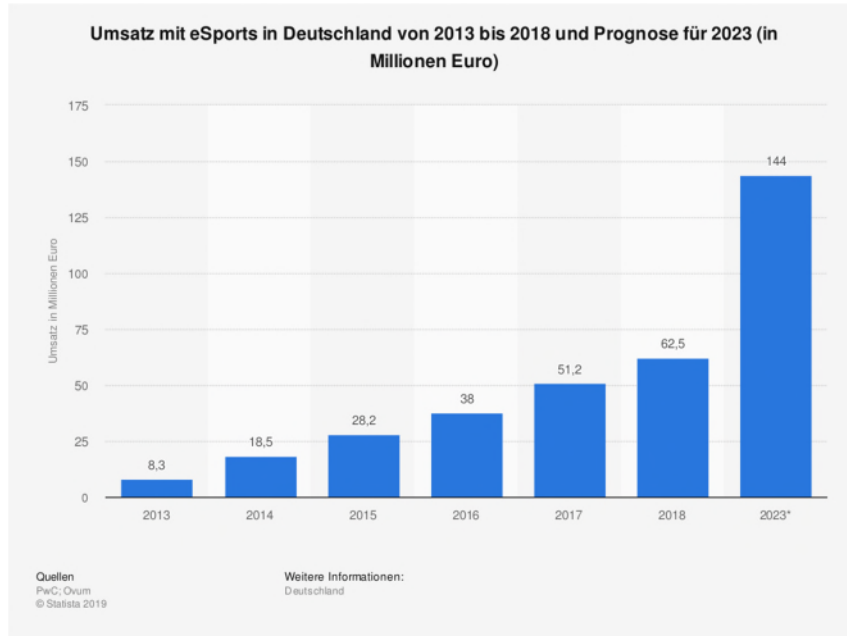
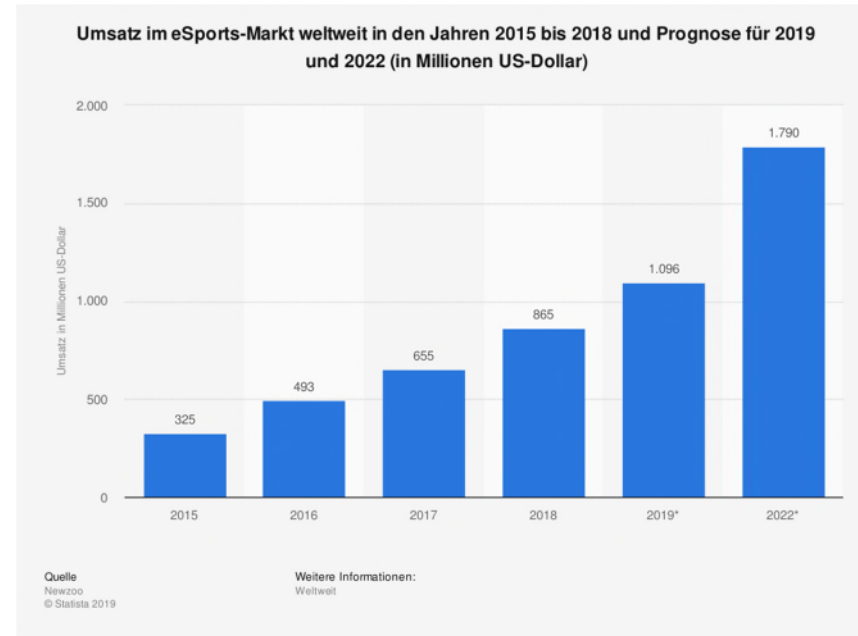
Bei der Verteilung der Umsätze im E-Sport-Markt sind Nordamerika und China die größten Absatzmärkte (Abbildung 3). Sie machen mit rund 56 Prozent die Mehrheit am Weltmarkt aus. In

3 Ebenda.

4 PricewaterhouseCoopers: Digital Trend Outlook 2018: eSport. Warten auf die Revolution?; URL: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studentext-digital-trend-outlook-2018-esport.pdf> (Zugriff: 30.09.2019).

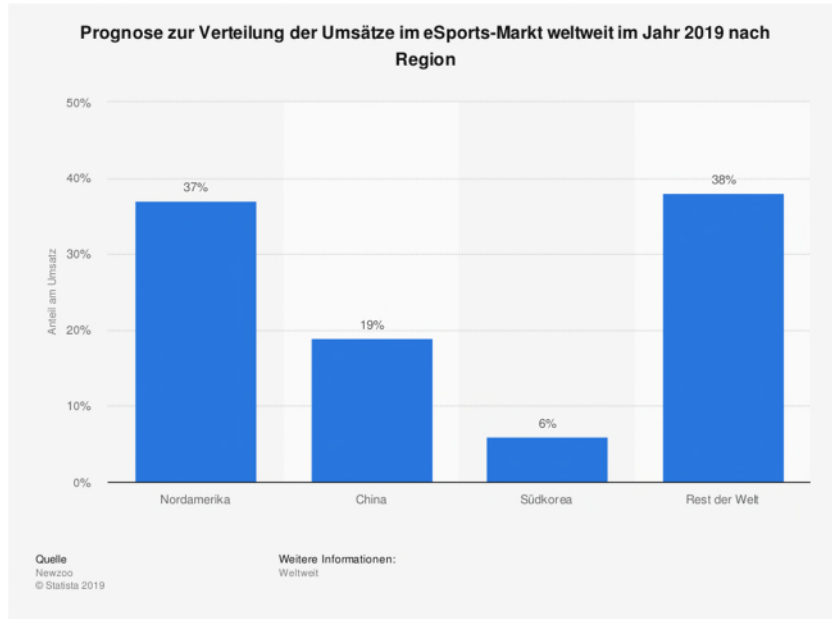
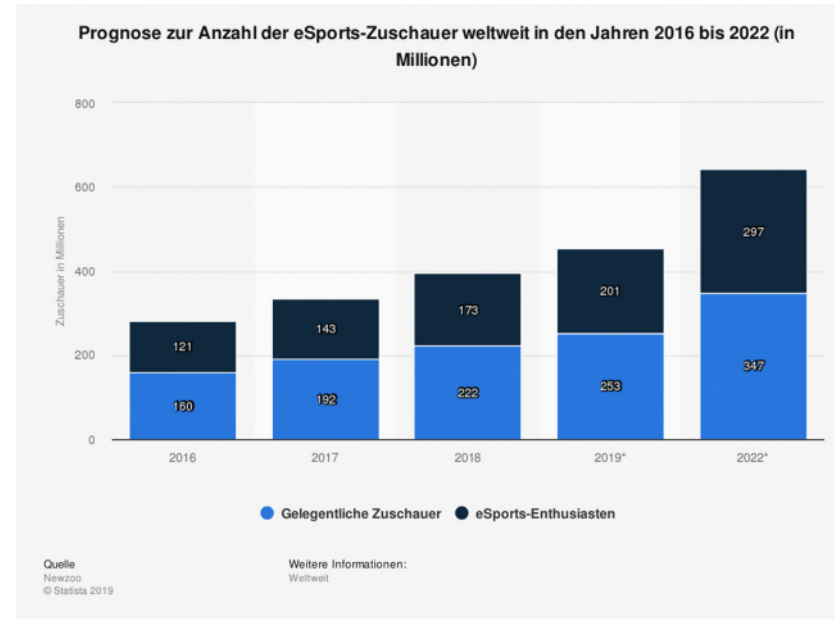
5 PricewaterhouseCoopers: Erlöse im eSport-Markt. Das Umsatzwachstum hält an; URL: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport/erleose-im-esport-markt.html> (Zugriff: 30.09.2019). Hier befinden sich weitere aussagekräftige Zahlen und Analysen zum Thema E-Sport.

Deutschland nahm die Branche 2017 51,2 Millionen Euro ein; das entspricht gegenüber dem Vorjahr einer Steigerung um fast 35 Prozent (2016: 38 Millionen Euro). „Damit lässt der deutsche E-Sport-Markt andere europäische Länder wie Großbritannien (21 Millionen Euro), Frankreich (15 Millionen Euro) und Spanien (fünf Millionen Euro) weit hinter sich.“⁶

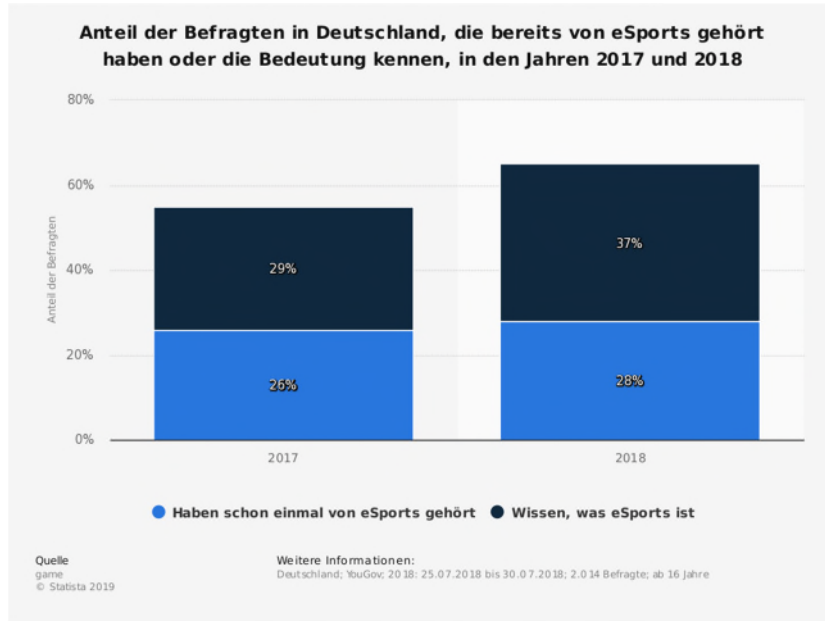
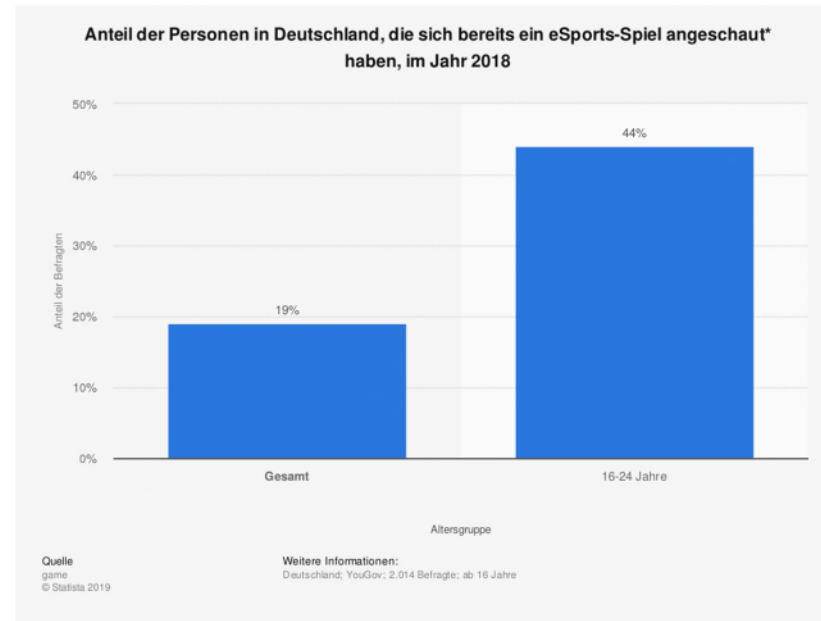
Abbildung 1⁷Abbildung 2⁸

7 PricewaterhouseCoopers: Umsatz mit eSports in Deutschland von 2013 bis 2018 und Prognose für 2023 (in Millionen Euro); in: Statista; URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/737326/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-in-deutschland/> (Zugriff: 27.09.2019).

8 Newzoo: Umsatz im eSports-Markt weltweit in den Jahren 2015 bis 2018 und Prognose für 2019 und 2022 (in Millionen US-Dollar); in: Statista; URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit/> (Zugriff: 27.09.2019).

Abbildung 3⁹Abbildung 4¹⁰

- 9 Newzoo: Prognose zur Verteilung der Umsätze im eSports-Markt weltweit im Jahr 2019 nach Region; in: Statista; URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/586888/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit-nach-region/> (Zugriff: 27.09.2019).
- 10 Newzoo: Prognose zur Anzahl der eSports-Zuschauer weltweit in den Jahren 2016 bis 2022 (in Millionen); in: Statista; URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/586871/umfrage/prognose-zur-anzahl-der-esports-zuschauer-weltweit/> (Zugriff: 27.09.2019).

Abbildung 5¹¹Abbildung 6¹²

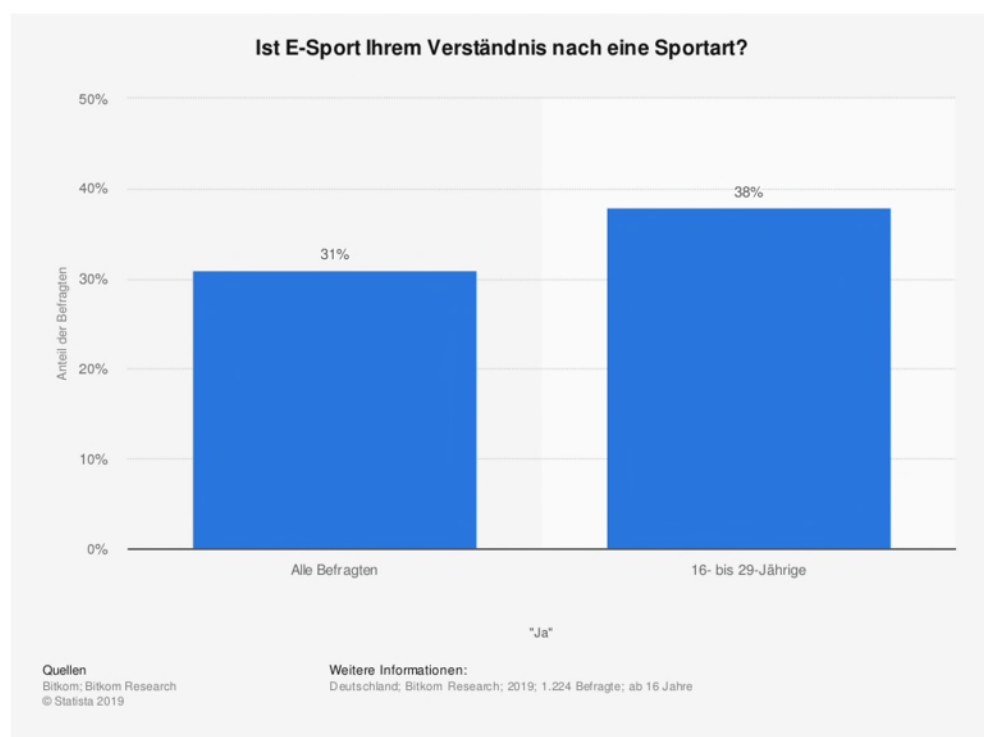
11 game: Anteil der Befragten in Deutschland, die bereits von eSports gehört haben oder die Bedeutung kennen, in den Jahren 2017 und 2018; in: Statista; URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/983959/umfrage/umfrage-zur-bekanntheit-von-esports-in-deutschland/> (Zugriff: 27.09.2019).

12 game: Anteil der Personen in Deutschland, die sich bereits ein eSports-Spiel angeschaut haben, im Jahr 2018; in: Statista; URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/589661/umfrage/anteil-der-esports-zuschauer-in-deutschland-nach-alter/> (Zugriff: 27.09.2019).

3. Positionen der Branchenverbände

Inwieweit E-Sport als Sport bzw. als gemeinnützig im Sinne der Abgabenordnung (AO¹³) anerkannt werden sollte, ist in der Fachwelt zwischen den (Sport-)Verbänden umstritten. Auch die Öffentlichkeit in Deutschland betrachtet E-Sport mehrheitlich nicht als Sport, wie eine Bitkom-Erhebung von 2019 zeigt (Abbildung 7).

Abbildung 7¹⁴



Zur Rechtslage: Den Begriff des „Sports“ im Sinne des Gemeinnützigkeitsrechts der Abgabenordnung hat der Bundesfinanzhof (BFH) in seinem Urteil vom 29. Oktober 1997 näher umschrieben. Im Wesentlichen sei es Kennzeichen sportlicher Aktivität, dass sie auf „körperliche Ertüchtigung“ gerichtet sei, bei der nicht vorausgesetzt werde, dass dies durch Leibesübungen erfolge.¹⁵ Erforderlich sei jedoch eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Betätigung, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen

13 Abgabenordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 1. Oktober 2002 (BGBl. I S. 3866; 2003 I S. 61), die zuletzt durch Artikel 10 des Gesetzes vom 11. Juli 2019 (BGBl. I S. 1066) geändert worden ist.

14 Bitkom: Ist E-Sport Ihrem Verständnis nach eine Sportart?; in: Statista; URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/738967/umfrage/umfrage-zum-thema-esports-als-sportart-in-deutschland/> (Zugriff: 27.09.2019).

15 BFH-Urteil vom 29. Oktober 1997 – I R 13/97, BStBl II 1998, 9 ff.

Können zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet sei.¹⁶ Von der Finanzverwaltung wird die Auffassung vertreten, dass E-Sport den damit geforderten Voraussetzungen für die Anerkennung als Sport im Sinne des § 51 Abs. 2 Nr. 21 AO nicht entspreche. Bisher erfülle der E-Sport keines der für die Aufnahme in den Anwendungserlass der Abgabenordnung relevanten Kriterien in vollem Umfang.¹⁷ Höchststrichterliche Rechtsprechung zu dieser Frage liegt nicht vor.¹⁸

Der Koalitionsvertrag von SPD, CDU und CSU enthält das Vorhaben, E-Sport als Sport anzuerkennen.¹⁹ Eine entsprechende Gesetzesinitiative ist derzeit jedoch nicht absehbar. Diese Problematik ist also bis auf weiteres eine Frage, die im politischen Bereich zu klären ist. Der Sportausschuss des Deutschen Bundestages hat vor diesem Hintergrund im Februar 2019 eine öffentliche Anhörung mit Sachverständigen und Vertretern der E-Sport-Branche durchgeführt. Hierbei wurde klar, dass die Meinungen stark differieren.

Die nachfolgende Zusammenfassung der Anhörung gibt weitgehend die entsprechende Pressemitteilung des Bundestages²⁰ wider, die vollständige Fassung findet sich im Wortprotokoll²¹. Die ausführlichen Stellungnahmen und Positionspapiere der Sachverständigen und Verbände finden sich in den Anlagen in Abschnitt 4.

So plädierte Hans Jagnow, Präsident des ESD, für eine Gleichbehandlung. E-Sport sei eine „junge, dynamische, digitale“ Sportbewegung, für die sich Millionen von Menschen begeistern würden. Diese „Athleten“ würden „motorische, reaktive, strategische und kommunikative Leistungen“ zeigen. Drei bis vier Millionen Spieler würden in Deutschland E-Sport betreiben. Unter diesen Bereich fielen sowohl Strategie- und Sportspiele sowieso Shooter. Jagnow schlug vor, die Regierung solle gemäß der Vereinbarung in ihrem Koalitionsvertrag die Rahmenbedingungen schaffen: Dazu gehöre etwa eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit und eine Anerkennung der E-Sportler als Berufssportler. Dem schloss sich Ralf Reichert, Gründer des E-Sport-Unternehmens Electronic Sports League (ESL), an. Er betonte in seinem Statement, dass er als Jugendlicher mit dem Vorwurf konfrontiert worden sei, Computer- und Videospiele seien Zeitverschwendung. Daher sei es heute sein Ziel, Kindern und Jugendlichen „ein Zuhause“ und einen Ort zu geben, an dem sie „Anerkennung“ erfahren könnten. Die Politik solle die „Stigmatisierung“ des E-Sports beenden.

16 BFH-Urteil vom 29. Oktober 1997, a.a.O.

17 Vgl. BT-Drs. 19/4060, S. 5 (Antwort zu Frage 16).

18 Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages: Sachstand. Auswirkung von eSport-Angeboten auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit; WD 4-3000-012/19; 01.02.2019.

19 CDU/CSU/SPD: Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD. 19. Legislaturperiode; Berlin 2018; S. 48; URL: https://www.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1 (Zugriff: 01.10.2019).

20 Deutscher Bundestag: E-Sport unter Experten umstritten. Sport/Anhörung - 20.02.2019 (hib 194/2019); URL: <https://www.bundestag.de/presse/hib/594888-594888> (Zugriff: 01.10.2019).

21 Deutscher Bundestag, Sportausschuss: Wortprotokoll der 20. Sitzung; 20.02.2019; URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).

Für den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) erklärte dessen Vorstandsvorsitzende Veronika Rücker, der Verband und seine Mitglieder hätten lange um die Frage gerungen, ob E-Sport „eigentlich Sport“ sei und wie man mit dem Phänomen umgehen solle. Beim E-Sport stehe der „unmittelbare Wettkampf“ im Mittelpunkt. Es gehe bei einer Bewertung nicht nur um die Frage, ob beim E-Sport motorische Aktivitäten ausgeübt würden, sondern auch um dessen Organisation, die Geschäftsmodelle und seinen Beitrag zum Gemeinwohl. Der DOSB habe sich daher in eine Unterscheidung zwischen „virtuellen Sportarten“ und „eGaming“ entschieden; letzteres sei kein Sport „im eigentlichen Sinne“. Rückert unterstrich, man sehe im E-Sport vor allem eine Möglichkeit, junge Menschen für Sport zu begeistern und in Vereine zu holen.

Der Vizepräsident des Deutschen Behindertensportverbands (DBS), Lars Pickardt, führte aus, man sehe im E-Sport große Chancen insbesondere für die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen. Man sehe auch Anwendungsmöglichkeiten für den Rehasport und den Bereich der Prävention. Dennoch gebe es auch große Risiken wie etwa das Cybergrooming: So würden Chatfunktionen von Spielen von Erwachsenen genutzt, Kontakt zu Minderjährigen aufzunehmen. Gleichzeitig bestehe die Gefahr, dass junge Menschen sich über versteckte Kosten in den Spielen verschuldeten. Was grundsätzlich überhaupt nicht zu „den Werten des Sports“ passe, seien das Verletzen oder Töten von Menschen, wie es bestimmte Shooter-Spiele beinhalteten.

Für die Athleten innerhalb des DOSB betonte Marc Zwiebler, es gebe noch keine eindeutige Haltung: Aus seiner Sicht seien zwischen traditionellem und E-Sport die „Gemeinsamkeiten größer als die Unterschiede“. Athleten aus beiden Welten stünden unter großem Wettkampfdruck und hätten ein Berufsrisiko.

Kritisch äußerte sich dagegen die Sportwissenschaftlerin Carmen Borggreve von der Universität Stuttgart. Sie konstatierte erhebliche Unterschiede zwischen traditionellem und E-Sport: E-Sport sei „in dem Sinne kein Sport“. So seien die körperbezogenen Handlungen beim Bedienen eines Controllers nicht sportartbestimmende motorische Aktivitäten – diese Handlungen – wie etwa das Klicken einer Taste – erhielten ihren Sinn erst im virtuellen Geschehen. Es sei „kontraproduktiv“, die Digitalisierung des Sports zu befördern – auch und gerade angesichts der Probleme, dass Jugendliche häufig übergewichtig seien und sich zu wenig bewegten. Der herkömmliche Sport solle sich, so Borggreve, vom E-Sport „konsequent abgrenzen“.

Der Leipziger Sportpsychologe Thomas Wendeborn kam zu dem Schluss, E-Sport sei „eher dem Spiel als dem Sport zuzuordnen“. Grundsätzlich habe die Festlegung im Koalitionsvertrag²² Fakten geschaffen, denen man sich jetzt stellen müsse. Nichts habe den organisierten Sport in den letzten Jahren so „irritiert“ wie die Diskussion um den E-Sport. Die Unterscheidung des DOSB in virtuellen Sport und eGaming sei gut. Grundsätzlich müsse sich der E-Sport unter Federführung des ESD auch Fragen stellen, welche Impulse für einen aktiven und bewegungsreichen Lebensstil gesetzt werden könnten.

4. Anlagen

- 4.1. Fragenkatalog zur öffentlichen Anhörung „Entwicklung des eSports in Deutschland“ des Sportausschusses des Deutschen Bundestages²³
- 4.2. Prof. Dr. Carmen Borggrefe, Universität Stuttgart: Stellungnahme²⁴
- 4.3. Jun.-Prof. Dr. Wendeborn, Universität Leipzig: Stellungnahme/Beantwortung Fragenkatalog²⁵
- 4.4. DOSB: Stellungnahme/Beantwortung Fragenkatalog²⁶
- 4.5. DOSB: Positionspapier²⁷
- 4.6. ESBD: Beantwortung Fragenkatalog²⁸
- 4.7. ESBD: Stellungnahme²⁹
- 4.8. ESBD: Positionspapier³⁰
- 4.9. ESL: Stellungnahme³¹
- 4.10. DBS: Stellungnahme³²
- 4.11. DBS: Positionspapier³³
- 4.12. Athleten Deutschland e.V.: Positionspapier³⁴

-
- 23 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/591812/c0043246a8574c5419a8be8abed12f5a/Fragenkatalog-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 24 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/579326/844c46010b4a81e61edb1cb18f39c808/Stellungnahme-Borggrefe-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 25 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/580952/5bbf71670805edc62518993ae9cf42/Stellungnahme-Wendeborn-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 26 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/580600/ff565b9364388e65e02418c932604d00/Stellungnahme-DOSB-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 27 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/591874/b4af3af748e30e3bc3c36d3ec6e2d02c/Positionspapier-DOSB-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 28 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/580598/cf71bd051613885ab59ce514b83a2b09/Beantwortung-Fragenkatalog-esbd-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 29 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/580596/72778d4a4bd2aba60ffb1d05539d6da0/Stellungnahme-ESPORT-Bund-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 30 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/580592/c8c0ca518db52e6e716176b4314fcaaf/esport-in-Deutschland-2018-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 31 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/580612/162486f4e897637806f57bf4ea51e08e/Stellungnahme-ESL-Pommer-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 32 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/593438/ec164e7db54cd5b857285b7db2f03b98/Stellungnahme-DBS-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 33 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/593436/b414aea046b0194d11eb33a43d2089ea/Positionspapier-DBS-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).
 - 34 URL: <https://www.bundestag.de/resource/blob/580038/97c09a48863b6a36097564672f918295/Stellungnahme-Athleten-data.pdf> (Zugriff: 01.10.2019).