

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.
Charlottenstr. 62
10117 Berlin
Telefon: 030 2408779-0
Fax: 030 2408779-11
E-Mail: office@biu-online.de
www.biu-online.de

Stellungnahme

**zum Antrag der Fraktion der Piraten im Abgeordnetenhaus
Berlin „Anerkennung von eSport – Initiative des Landes
Berlin auf Bundesebene“ (17/2910)**

26. Mai 2016

Als Verband der deutschen Computer- und Videospielebranche begrüßen wir, dass sich das Berliner Abgeordnetenhaus auf Antrag der Piratenfraktion mit der Anerkennung von eSports als gemeinnützige Sportart auseinandersetzt. Wichtige Weichenstellungen müssen jetzt vorgenommen werden, um den eSports in Berlin und in Deutschland weiter voranzubringen. Gerne kommen wir daher der Aufforderung nach und nehmen schriftlich zum Thema der Anhörung Stellung.

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospielebranche. Seine 25 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen, die über 85 Prozent des deutschen Marktes sowie rund 55 Prozent der Beschäftigten der deutschen Games-Branche repräsentieren. Der BIU ist Träger der gamescom. Darüber hinaus ist der BIU Gesellschafter der USK – Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Mitausrichter des Deutschen Computerspielpreises. Als Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.

1. Die Computer- und Videospielebranche in Deutschland

Die Computer- und Videospielebranche ist seit Jahren die Medienbranche mit dem dynamischsten Wachstum: Der Gesamtmarkt ist 2015 um 4,5 Prozent auf 2,81 Milliarden Euro gewachsen, womit Deutschland zu den weltweit größten Absatzmärkten für digitale Spiele zählt. Hierzulande zählen rund 1.400 Unternehmen mit 12.700 Beschäftigten zur Computer- und Videospielebranche. Insgesamt sichert die Branche rund 30.200 Jobs. Insbesondere im sehr dynamischen Marktsegment der Mobile- und Onlinespiele sind einige deutsche Unternehmen weltweit erfolgreich. Manche von ihnen zählen zu den am schnellsten wachsenden Unternehmen der Digitalwirtschaft in ganz Europa. Als Produktionsstandort spielt Deutschland mit einem Anteil deutscher Spielentwicklungen am Gesamtumsatz von 7 Prozent im Jahr 2014 dennoch nur eine untergeordnete Rolle. Die Ursachen für diese schwierige Lage sind vielfältig. Eine wichtige Rolle ist das Fehlen einer strategischen und nachhaltigen Förderungsstrategie auf Bundesebene. Andere Länder, die sehr frühzeitig die Potentiale der Computer- und Videospielebranche erkannt und entsprechend gefördert haben, ernten dagegen heute die Früchte ihres Engagements.

2. Die aktuelle Rolle von eSports in Deutschland

Beim eSports bietet sich Deutschland die Möglichkeit, eine im internationalen Vergleich sowohl auf Konsumenten- als auch auf Vermarkterseite große Rolle einzunehmen. Der Markt wächst stetig, weltweit wird der Gesamtumsatz mit eSports auf 750 Millionen Dollar geschätzt.¹ Inzwischen ist der eSports zu einem Massenphänomen geworden, bei dem auch traditionelle Sportvereine wie der VfL Wolfsburg oder der FC Schalke 04 und TV-Sender wie Sky, Pro7 oder sport1 mitmischen. Die Preisgelder für erfolgreiche Teams haben bei den

¹ <http://superdata-research.myshopify.com/products/esports-market-brief-2015>, abgerufen am 26.5.2016.

größten Turnieren längst Millionenhöhe erreicht. Wichtige Partien werden auch in Deutschland vor einem Millionenpublikum ausgetragen: Beispielsweise für 2015 zu nennen sind ESL One Cologne 2015, ESL One Frankfurt 2015 und das WM-Finale des Computer-Spiels „League of Legends“ 2015 in Berlin. Hier haben zwischen 12.000 (Köln)² und 30.000 (Frankfurt)³ Fans vor Ort die Partien verfolgt; online haben bei dem Livestream aus der Berliner Mercedes-Benz Arena weltweit sogar 14 Millionen Fans zugeschaut.⁴ Insgesamt haben sich 7 Millionen Deutsche bereits eSports-Partien angesehen.⁵ Zudem ist mit dem Betreiber der Electronic Sports League (ESL), eine der weltweit wichtigsten Institutionen des eSports, ein globaler Player in Deutschland angesiedelt. Im Mai 2016 hat die ESL gemeinsam mit acht Teams den internationalen Dachverband „World Esports Association“, kurz Wesa, im Stile traditioneller Sportverbände gegründet, was ein wichtiger Schritt für die Professionalisierung der Spieler und Teams des eSports darstellt.

Trotz des großen und stetig wachsenden öffentlichen Interesses und der stark gestiegenen Professionalisierung der Akteure hat die Branche mit zahlreichen Problemen zu kämpfen, die sie im Wachstum behindern. Hauptursache hierfür ist die fehlende Anerkennung von eSports in unterschiedlichsten sportpolitischen Belangen. Um die Branche bestmöglich zu fördern und nicht die Fehler der Vergangenheit bei der fehlenden Förderung und Akzeptanz der Computer- und Videospielbranche zu wiederholen, sollte Deutschland jetzt mutig die Rahmenbedingungen für den eSports verbessern.

3. Die Anerkennung von eSports als Sport

Ziel sollte die Anerkennung des eSports als Sport in allen relevanten Dimensionen sein. Dazu zählt die gesellschaftliche Akzeptanz genauso wie die Anerkennung durch staatliche sowie nichtstaatliche Institutionen wie dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB).

Zentral für die Stärkung des eSports in dieser Hinsicht ist die steuerrechtliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit entsprechend § 52 Abs. 2 Nr. 21 Abgabenordnung (AO) und § 67a AO dar. Dies hätte unter anderem und unter bestimmten Voraussetzungen die Befreiung von der Körperschaftsteuer gemäß § 5 Abs. 1 Nr. 9 Körperschaftsteuergesetz (KStG)⁶, der Gewerbesteuer nach § 3 Nr. 6 Gewerbesteuergesetz (GewStG)⁷ sowie der Grundsteuer bei Nutzung für gemeinnützige Zwecke nach § 3 Abs. 1 Nr. 3b Grundsteuergesetz (GrStG)⁸ zur Folge. Durch die Anerkennung als gemeinnützig würden eSports-Teams motiviert, sich als Verein einzutragen und freiwerdendes Kapital in die Stärkung des eSports zu investieren.

² <http://www.heise.de/newsticker/meldung/E-Sport-in-Koeln-ESL-One-lockt-12-000-Zuschauer-an-2788325.html>, abgerufen am 25.5.2016.

³ <http://www.sport1.de/mehr-sport/2015/07/esport-electronic-sports-league-esl-gastiert-in-frankfurt-wm-in-seattle>, abgerufen am 25.5.2016.

⁴ <http://euw.leagueoflegends.com/de/news/esports/esports-editorial/zuschauerzahlen-weltmeisterschaft-2015>, abgerufen am 25.5.2016.

⁵ <http://esport-marketing-blog.de/esport-marketing-juli-2015>, abgerufen am 25.5.2016.

⁶ In der Fassung der Bekanntmachung vom 15.10.2002 (BGBl. I S. 4144), zuletzt geändert durch Art. 4 Steueränderungsgesetz 2015 vom 2.11.2015 (BGBl. I S. 1834).

⁷ In der Fassung der Bekanntmachung vom 15.10.2002 (BGBl. I S. 4167), zuletzt geändert durch Art. 5 Steueränderungsgesetz 2015 vom 2.11.2015 (BGBl. I S. 1834).

⁸ In der Fassung der Bekanntmachung vom 7.8.1973 (BGBl. I S. 965), zuletzt geändert durch Art. 38 Jahressteuergesetz 2009 (JStG 2009) vom 19. 12.2008 (BGBl. I S. 2794).

Das für die steuerrechtliche Förderungswürdigkeit entscheidende Kriterium ist nach derzeitiger Rechtsprechung die Eignung zur körperlichen Ertüchtigung. Hier hat es einer vergangenen höchstrichterlichen Entscheidung bereits eine Aufweichung des Kriteriums durch die Anerkennung von Motorsport als Sport gegeben. Dieser verlange laut Bundesfinanzhof (BFH) Körperbeherrschung hinsichtlich des Wahrnehmungsvermögens, der Reaktionsgeschwindigkeit und der Feinmotorik, die in der Regel nur durch Training erlangt und aufrechterhalten werden könne, was letztlich den Sportcharakter ausmache.⁹ In dem Urteil geht der erkennende Senat auf Zweifel hinsichtlich der Körperlichkeit des Motorsports ein, die von Laien häufig auch hinsichtlich des eSports geäußert werden. Demnach kann „[d]em Motorsport [...] eine Eignung zur körperlichen Ertüchtigung nicht grundsätzlich abgesprochen werden. Es trifft zwar zu, daß [sic!] die körperliche Ertüchtigung durch Ausübung des Motorsports nicht immer augenfällig ist, [... was aber] der steuerlichen Förderung des Motorsports [...] nach der AO 1977 nicht mehr entgegen [stehe]“.¹⁰ Unter den Sportbegriff falle „eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet ist“.¹¹

Für den professionellen eSports treffen diese Voraussetzungen genauso wie beim Motorsport zu. Das Training sowie die Partien stellen hohe körperliche Ansprüche an einen professionellen eSports-Athleten. Der typische und ursprüngliche Zweck des Spiels, Zerstreuung zu bereiten, ist beim eSports nebensächlich. Im Vordergrund stehen die Bekräftigung von Fertigkeiten, die stetige Verbesserung und Optimierung der Leistung im Spiel und die Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeiten, insbesondere hinsichtlich des visuomotorischen Zusammenspiels. Eine erfolgreiche Partie im eSports erfordert spielübergreifend eine vorausschauende Strategie, Planung, Reaktionsstärke, präzises Timing und geschickte Ausführung.¹² Das typische Training im eSports umfasst pro Tag mindestens zehn Stunden, die allerdings nicht ausschließlich vor dem Bildschirm verbracht werden: Ein ganzheitliches Training ist wie beim klassischen Sport wichtig, weshalb professionelle Teams Bewegungssport fest und in großem Umfang in ihren Trainingsplan eingebaut haben.¹³ Zudem werden die Spieler psychologisch und – je nach Alter – pädagogisch betreut.¹⁴ In sportwissenschaftlichen Untersuchungen wurden während der Partien zudem körperliche Werte gemessen, die denen traditioneller Sportarten entspricht. So liegt der Cortisolspiegel ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern und die Herzfrequenz von 160 bis 180 Schlägen pro Minute entspricht fast dem Puls eines Marathonläufers.¹⁵ Der Sportwissenschaftler Prof. Dr. Ingo Froböse der Deutschen Sporthochschule in Köln kommt daher zu dem Schluss, dass

⁹ BFH, Urteil vom 29.10.1997, Az. I R 13/97.

¹⁰ BFH, Urteil vom 29.10.1997, Az. I R 13/97, Rn 13.

¹¹ BFH, Urteil vom 29.10.1997, Az. I R 13/97, Rn 10.

¹² <http://www.aljazeera.com/indepth/opinion/2014/07/esports-can-now-drop-e-2014724112549724248.html>, abgerufen am 25.5.2016.

¹³ <http://www.golem.de/news/e-sport-der-wechsel-zum-profi-ist-radikal-1604-120396.html>, abgerufen am 25.5.2016.

¹⁴ ebd.

¹⁵ <http://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profis-sind-wahre-athleten/a-19011581>, abgerufen am 25.5.2016.

die hohen motorischen Ansprüche des eSports „anderen Sportarten mindestens ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen [ist]“.¹⁶

Der Argumentation des BFH folgend ist also der professionell durchgeführte eSports als Sportart anzuerkennen. Im Ergebnis ist daher eindeutig dafür zu plädieren, dass eSports durch die Finanzbehörden, wie andere Sportarten auch, als gemeinnützig anzuerkennen ist. Eine politische Anerkennung wäre zudem für eine langfristig anzustrebende Aufnahme in den DOSB förderlich.

4. Kurzfristig umzusetzende Maßnahmen

Neben der wichtigsten Herausforderung, der Anerkennung des eSports als Sportart, besteht auch darüber hinaus dringender Handlungsbedarf, der sich aus der rechtlichen Diskriminierung von eSport im Vergleich zu anderen Sportarten ergibt. Der Gesetzgeber hat dem Sport eine Reihe von rechtlichen Privilegierungen zuerkannt, um Sportler zu fördern, sowie die Durchführung von internationalen Turnieren und Partien zu ermöglichen. Auf Grund der fehlenden Anerkennung des eSports unterliegt dieser unsachgemäßen Einschränkungen. Im Folgenden werden diesbezüglich einige Maßnahmen aufgeführt, die kurzfristig ergriffen werden müssen.

4.1. Lösung der VISA-Problematik

EU-Drittstaatenangehörige benötigen für die Einreise und den Aufenthalt nach bzw. in Deutschland einen Aufenthaltstitel nach § 4 Abs. 1 des Gesetzes über den Aufenthalt, die Erwerbstätigkeit und die Integration von Ausländern im Bundesgebiet (AufenthG).¹⁷ Auf Grund der fehlenden Anerkennung als professionelle Sportler haben eSportler aus EU-Drittstaaten immer wieder massive Schwierigkeiten bei der Einreise, um an internationalen Turnieren in Deutschland teilzunehmen. Dies stellt die ESL als Turnierausrichter vor große Probleme. Problematisch ist dies aber auch für Studios wie Riot Games, dem in Berlin ansässigen Entwickler und Turnierausrichter des mit 70 Millionen Spielern weltweit beliebtesten eSports Titels League of Legends. Nach § 22 und § 23 der Beschäftigungsverordnung (BeschV)¹⁸ existieren für die Beschäftigung von Sportlern und Trainer sowie akkreditierte Personen, die zur Vorbereitung, Teilnahme, Durchführung und Nachbereitung internationaler Sportveranstaltungen einreisen, besondere Regelungen. So bedarf es nach § 22 Nr. 4 BeschV unter Einhaltung bestimmter Kriterien keiner Zustimmung der Bundesagentur für Arbeit bei der Erteilung eines Aufenthaltstitels, wenn Berufssportler oder Berufstrainer, deren Einsatz in deutschen Sportvereinen oder vergleichbaren am Wettkampfsport teilnehmenden sportlichen Einrichtungen vorgesehen ist. Dieser Status des Berufssportlers muss auch eSportlern zuteilwerden, um Deutschland zu einem attraktiven Standort für professionelle eSportler und Teams weiterzuentwickeln.

¹⁶ ebd.

¹⁷ In der Fassung der Bekanntmachung vom 25.2.2008 (BGBl. I S. 162), zuletzt geändert durch Art. 2 Abs. 1 Vergaberechtsmodernisierungsgesetz vom 17.2.2016 (BGBl. I S. 203).

¹⁸ Beschäftigungsverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 6.6.2013 (BGBl. I S. 1499), zuletzt geändert durch Artikel 1 der Verordnung vom 24.10.2015 (BGBl. I S. 1789).

4.2. Partizipation an den Fördermechanismen und Sonderregelungen für den Sport

Neben der fehlenden steuerrechtlichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit und den entsprechenden finanziellen Nachteilen haben eSports-Teams keinen Zugriff auf die Sportförderung der Länder, was die Ungleichbehandlung im Vergleich zu klassischen Sportarten verstärkt. Eine gezielte Sportförderung ist nötig, damit der eSports sich weiterentwickeln und stärker professionalisieren kann. Derzeit findet das Training vieler eSportler noch im privaten Umfeld statt. Nur erfolgreiche Teams, die über entsprechendes Kapital verfügen, können sich eigene Vereinshäuser leisten, in denen die eSportler gemeinsam trainieren. Die Förderung der Einrichtung von Trainingsräumen würde insbesondere aufstrebende Teams unterstützen und zugleich das soziale Miteinander der Spieler stärken. Gleiches gilt für die Entwicklung von Trainingsplänen auf wissenschaftlicher Grundlage, die durch eine öffentliche Förderung der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden könnten. eSports sollte daher als Sport nach § 3 Abs. 1 des Berliner Sportförderungsgesetzes (SportFG) anerkannt werden, sofern die steuerrechtlichen und anderen Bedingungen nach § 3 Abs. 2 SportFG erfüllt sind. Förderwürdig wäre bezogen auf das SportFG beispielsweise die Entwicklung von Trainingsplänen auf wissenschaftlicher Grundlage im Sinne von § 15 Abs. 1 SportFG sowie die Einrichtung von Sportanlagen im Sinne von § 2 Abs. 2 SportFG zum Training.

4.3. Gewerbliches Spielrecht

Nach derzeitiger Rechtsprechung benötigen Gewerbetreibende, die das Spielen von eSports Titeln ermöglichen, eine Spielhallenerlaubnis gemäß § 33i Abs. 1 Satz 1 Gewerbeordnung (GewO)¹⁹. Dies führt dazu, dass, anders als in anderen Ländern üblich, das Spielen von eSports-Titeln selten in öffentlichen Räumlichkeiten angeboten wird und dadurch der soziale Aspekt des Sports eingeschränkt wird. Denn eine Spielhallenerlaubnis ist mit Einschränkungen (Zugang erst ab 18 Jahren) und bürokratischen Auflagen, wie dem Ausschluss von Spielhallen in bestimmten Gebieten durch den Bebauungsplan, verbunden. Bei klassischen Spielhallen, in denen Glücksspiel betrieben wird, ist diese Einschränkung sinnvoll. Allerdings ist diese für Örtlichkeiten, in denen eSports betrieben wird, gänzlich unsachgerecht. In dem entsprechenden Urteil des Bundesverwaltungsgerichtes heißt es in der Begründung, dass eSports nicht als Sport einzustufen sei und nur durch eine Anerkennung als Sportart das gewerbliche Spielrecht unabhängig von der Entgeltlichkeit keine Anwendung mehr fände.²⁰ Wie oben aufgeführt, ist diese Einstufung überholt. Bis zur Anerkennung von eSports als Sport sollte daher die Gewerbeordnung angepasst werden, um die derzeitigen Einschränkungen zu verringern und dadurch eSports stärker in der gesellschaftlichen Mitte zu verankern.

¹⁹ In der Fassung der Bekanntmachung vom 22.2.1999 (BGBl. I S. 202), zuletzt geändert durch Art. 2 Abs. 7 Vergaberechtsmodernisierungsgesetz vom 17.2.2016 (BGBl. I S. 203).

²⁰ BVerwG, Urteil vom 9.3.2005, 6 C 11.04.