

Positionspapier eSports in Deutschland

Probleme & Lösungsvorschläge

**game – Verband der
deutschen Games-Branche**

Charlottenstraße 62
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Sebastian Broch
Referent Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-21
sebastian.broch@game.de

eSports in Deutschland – Probleme & Lösungsvorschläge

eSports boomt, der digitale Wettstreit begeistert Millionen Menschen und wächst weltweit rasant. eSports wurde international bereits in Südkorea, Schweden oder in Niederlanden, von den jeweils zuständigen Dachverbänden als Sport anerkannt. Auch haben zahlreiche Länder politisch auf die Entwicklung des eSports hin zu einem ernstzunehmenden Sport reagiert: So wurden in Frankreich gesetzliche Regelungen erlassen, mit denen die professionellen eSports-Athleten besonderen Schutz erhalten, der rechtliche Status von eSports-Wettbewerben geklärt wurde und die generelle Entwicklung des eSports gefördert wird.¹ In Deutschland existieren politische Initiativen, den Status von eSports anzupassen. Union und SPD haben sich im Koalitionsvertrag darauf verständigt, eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen. Deutschland hat damit die Chance, politisch eine Vorreiterrolle einzunehmen, was angesichts der vergleichsweise großen Rolle von eSports hierzulande überfällig ist. Nicht nur die weltweit wichtigste Liga ESL des Unternehmens Turtle Entertainment hat ihren Sitz in Köln, sondern auch zahlreiche weitere Firmen wie Freaks 4U Gaming oder Riot Games haben wichtige Standbeine in Deutschland. Diese führende Rolle könnte Deutschland allerdings verlieren, wenn die Entwicklung des eSports hierzulande im internationalen Vergleich politisch benachteiligt wird.

game · eSports, die Vereinigung der deutschen eSports-Branche, setzt sich für die Verbesserung der Situation des eSports in Deutschland ein. Es wurde 2016 gegründet, bringt alle entscheidenden Akteure zusammen. Die dort organisierten Akteure sehen zwei vorrangige Probleme, die es zu lösen gilt, um die Situation des eSports deutlich zu verbessern:

1. die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für Vereine
2. die Erleichterung der Visa-Vergabe für eSports-Athleten.

Gesellschaftlichen Einordnung von eSports

15 Prozent der Deutschen sehen eSports bereits als attraktiv oder sehr attraktiv an und nur noch 45 Prozent der Deutschen ist eSports unbekannt.² Bei den „Millennials“ (1980-2000 geboren) finden sogar 26 Prozent eSports attraktiv. In dieser Altersgruppe spielen 30 Prozent auch mindestens einmal pro Woche eSports-Titel und 23 Prozent verfolgen eSports-Ereignisse im Schnitt mehr als eine Stunde pro Woche.

Damit ist der eSports bereits in einer breiten Bevölkerungsschicht fest verankert und wird sich in der Zukunft weiter zu einer breit anerkannten Freizeitbeschäftigung entwickeln. Klassische Sportvereine wie der FC Schalke 04 oder der VfL Wolfsburg haben bereits auf die

¹ <http://www.gouvernement.fr/portage/6761-esport-en-france-on-avance> (fr), <http://bit.ly/as-esports-france> (en)

² <https://www.sponsors.de/esport-studie-so-ticken-die-deutschen>.

Entwicklung reagiert und eigene eSports-Abteilungen aufgebaut. Erwartet wird in Deutschland ein Umsatzwachstum um das 2,6-fache von 50 Mill. Euro (2016) auf 130 Mill. Euro (2020). Damit wird der Umsatz des eSports andere Sportarten wie den Handball (ca. 100 Mill. Euro) oder Eishockey (ca. 110 Mill. Euro) in naher Zukunft überholen.³

Auf Grund dieser Entwicklung ist es wichtig, dass die Entwicklung des eSports politisch gewürdigt wird und bestehende Probleme angegangen werden.

1. Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSports Vereinen

Teams im eSports organisieren sich traditionell in sogenannten Clans, deren Mitglieder nicht selten örtlich voneinander getrennt, in unterschiedlichen Städten oder Ländern leben. Grundlegende Vereinsstrukturen sind dadurch bereits in Deutschland in tausendfacher Form vorhanden, die sich allerdings von klassischen Vereinen darin unterscheiden, dass die Kommunikation hauptsächlich online erfolgt und die Teams nicht unbedingt lokal organisiert sein müssen. Um ein professionelles Umfeld zu ermöglichen, trainieren allerdings Profi-eSports-Athleten inzwischen meist gemeinsam mit einem Trainerstab an einem Ort. Und auch Amateur-eSports-Athleten organisieren sich zunehmend lokal, was sich in der Gründung lokaler Amateur-Vereine ausdrückt. In diesen Vereinen wird – wie in anderen Sportvereinen auch – gemeinsam trainiert, es werden Trainingspläne entwickelt, Nachwuchsarbeit betrieben und soziale Projekte wie Medienkompetenztrainings initiiert.

Um diese Entwicklung zu fördern und eine Gleichbehandlung mit anderen Vereinen zu ermöglichen, ist es unabdingbar, diese Vereine steuerrechtlich als gemeinnützig anzuerkennen. Damit verbunden wäre:

- Befreiung von der Körperschaftssteuer, Befreiung von der Gewerbesteuer, Befreiung von der Grundsteuer, Anwendung des ermäßigten Umsatzsteuersatzes in Höhe von 7 Prozent oder eine gänzliche Befreiung.
- Möglichkeit, Spenden zu empfangen.

Rechtliche Voraussetzungen für Gemeinnützigkeit:

- Die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit wird in der Abgabenordnung (AO) geregelt (Bundesgesetz).
- Vereine, die mindestens eines der in der AO unter § 52 Absatz 2 genannten „Gemeinnützige Zwecke“ verfolgen, werden von der Finanzverwaltung als gemeinnützig angesehen. Derzeit zählen dazu 25 Ziffern, u.a. die Förderung der Jugend- und Altenhilfe, Förderung von Kunst

³ <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/de/Documents/technology-media-telecommunications/Deloitte.%20Der%20deutsche%20eSports-Markt%20in%20der%20Analyse%202016.pdf> (S. 13)

und Kultur, Förderung des Tierschutzes, Förderung der Heimatpflege oder in Ziffer 21 „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“.

Es muss daher das Ziel sein, eSports in der Abgabenordnung zu verankern. Dies kann politisch über die Anpassung der Sport-Ziffer der AO durch einen Klammerzusatz geschehen: *„Schach und eSports gelten als Sport“*.

Damit wäre auch die Erreichung eines weiteren Ziels möglich: die Aufnahme von eSports in den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB). Denn die Regularien des DOSB sehen vor, dass Mitglieder die Anerkennung der Gemeinnützigkeit wegen der Förderung des Sports gemäß der Abgabenordnung nachweisen können.⁴

2. Vereinfachung der Visa-Vergabe für eSports-Athleten und Trainer

Insbesondere professionelle eSports-Athleten sind darauf angewiesen, ohne größere Probleme bei Turnieren oder für das Training nach Deutschland einreisen zu können. Auf Grund von Antrittsgeldern und Preisgeldern benötigen EU-Drittstaatenangehörige einen Aufenthaltstitel zum Zwecke einer Erwerbstätigkeit (§ 4 Abs. 1 Aufenthaltsgesetz). Geschäfts- oder touristische Besuchsvisa reichen nicht aus. Ein entsprechender Aufenthaltstitel kann nur mit Zustimmung der Bundesagentur für Arbeit (BA) erteilt werden. Derzeit sind die Aktiven des eSports auf eine möglichst gute Zusammenarbeit mit Behörden angewiesen, denen eSports jedoch häufig unbekannt ist und die Anträge daher oft nicht einordnen können und im Zweifel ablehnen.

Derzeit bestehen Ausnahmeregelungen für Sportler und Künstler (§ 22 Beschäftigungsverordnung), wodurch keine Zustimmung der BA für die Erteilung eines Aufenthaltstitels für Sportler und Trainer nötig ist. Dies gilt jedoch noch nicht für eSports.

Folgende Lösungsmöglichkeiten bestehen:

- a.) Fachliche Weisung der BA zu § 22 Ziff. 1 der Beschäftigungsverordnung mit der Klarstellung, dass auch eSports-Veranstaltungen unter die Darbietungen sportlichen Charakters zu fassen sind und entsprechende Ausnahmeregelungen daher auch für eSports gelten.
- b.) Klarstellung des Gesetzgebers durch Ergänzung einer eigenen Ziffer für eSports in der Beschäftigungsverordnung. Zusätzliche Ziffern wurden in der Vergangenheit z.B. bei neuen IT-Berufen ergänzt.

Wenn die Bundesagentur für Arbeit der Ausdehnung des Sportbegriffs zustimmt, wäre die fachliche Weisung deutlich einfacher umzusetzen. Die Klarstellung des Gesetzgebers durch

⁴ § 2, Abs. 4 der Aufnahmeordnung des DOSB.

die Ergänzung einer eigenen Ziffer für den eSports würde allerdings ein deutliches Zeichen setzen, dass eSports ernstgenommen und politisch anerkannt wird.