

Stellungnahme

Aufnahme von eSports in die Beschäftigungsverordnung

Berlin, den 04. Oktober 2019

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

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Sebastian Steinbach
Referent
Politische Kommunikation

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

Maren Schulz
Leiterin
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.schulz@game.de

Stellungnahme: Aufnahme von eSports in die Beschäftigungsverordnung

Im Referentenentwurf des Bundesministeriums für Arbeit und Soziales (BMAS) und des Bundesministeriums des Innern, für Bau und Heimat (BMI) der Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung vom 20.09.2019 wird § 22 der Beschäftigungsverordnung um die besondere Berufsgruppe „eSports“ ergänzt.¹ Der game – Verband der deutschen Games-Branche begrüßt dies ausdrücklich. Die Umsetzung wird dazu beitragen, Deutschland zu einem starken eSports-Standort auszubauen.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Unsere Games bereichern das Leben aller Menschen. Daher ist es unsere Mission, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen. „game eSports“, die Vereinigung der deutschen eSports-Branche im game, setzt sich für die Verbesserung der Rahmenbedingungen für eSports ein und bringt alle entscheidenden Akteure zusammen.

A. Allgemein: Daten und Fakten über eSports

I. Definition von eSports

Der Begriff eSports ist die englische Abkürzung für „elektronischer Sport“ und bezeichnet den professionellen Wettstreit in Computer- und Videospiele.² Bei eSports geht es um den Wettkampf beziehungsweise das Messen mit anderen in einer Disziplin. Die Basis von eSports bilden Computer- und Videospiele, die wettkampfmäßig von Einzelspielern und Teams gespielt werden können. Gaming unterscheidet sich damit genauso von eSports, wie sich das spaßorientierte, lockere Bolzen mit Freunden von einer Teilnahme mit einem Fußballverein an einer Liga unterscheidet. eSports-Titel umfassen dabei nicht nur Sportsimulationen, sondern insbesondere auch Strategiespiele sowie Taktik-Shooter. Beim digitalen Sport geht es um das soziale Moment, darum, miteinander zu spielen, sich als Team taktisch und strategisch abzustimmen und zusammenzuarbeiten. Ein eSports-Titel definiert sich dabei also nie nur

¹ Der Referentenentwurf ist abrufbar unter https://www.bmas.de/SharedDocs/Downloads/DE/PDF-Gesetze/Referentenentwuerfe/ref-beschaefigungsverordnung.pdf?__blob=publicationFile&v=1, letzter Zugriff am 02.10.2019.

² Verwiesen sei auch auf die Definition des Fachsportverbands „ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.“: <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>, letzter Zugriff am 04.10.2019.

durch die Darstellung, sondern vor allem durch die Spielmechanik, die ein kompetitives Spiel mit Teamwork und Taktik ermöglicht. Daher ist die Einteilung in „virtuelle Sportsimulationen“ und „eGaming“ des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) sachfremd. Sportsimulationen können genauso wie Strategiespiele und Shooter als eSports-Titel funktionieren. Zugleich ist nicht jede Sportsimulation als eSports-Titel geeignet. Die Teams sind selbst meist international gemischt. Es kann zu jedem Zeitpunkt mit Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden.

eSports boomt, der digitale Wettstreit begeistert Millionen Menschen und wächst weltweit rasant. Wie kaum eine andere Disziplin hat sich der digitale Wettkampf in den vergangenen Jahren aus der Nische- zu einem Massenphänomen entwickelt. War er Ende der 1990er Jahre noch vorwiegend Insidern bekannt, werden die Wettkämpfe heute von einem Millionenpublikum per Livestream und in ausverkauften Stadien verfolgt. Das Olympische Komitee Asiens (OCA) hat eSports bei den Asienspielen 2022 sogar offiziell in das Programm mit aufgenommen.³ Die eSports-Athleten genießen vielerorts einen Status, der sonst nur Film- oder Popstars vorbehalten ist.

II. Der eSports-Standort Deutschland

eSports hat also den Sprung in den Mainstream geschafft. In Deutschland kennen ihn bereits über zwei Drittel der Bundesbürger. Und auch wirtschaftlich bieten sich hier viele Potenziale. Dem weltweiten eSports-Markt wird bis 2021 ein Umsatz von weit über einer Milliarde US-Dollar vorausgesagt.⁴ Deutschland bietet sich hier die Chance, sich als Pfeiler des internationalen eSports zu positionieren: Als Heimat und Austragungsort einiger international renommierter Wettkämpfe wie der *ESL One*-Turniere in Köln und Hamburg, der *League of Legends European Championship* oder des *PUBG Global Invitational* nimmt Deutschland bereits eine relevante Rolle ein und kann diese noch ausbauen.

Wir fordern daher eine seit längerem eine Anpassung der Beschäftigungsverordnung, da insbesondere professionelle eSports-Athleten sowie deren Trainerstab darauf angewiesen sind, auch kurzfristig ohne größere Probleme bei Turnieren, der Teilnahme an einer Liga sowie für das Training nach Deutschland einreisen und für die Dauer des Trainings und der Veranstaltung in Deutschland verbleiben zu können.⁵ Für kurzfristige Aufenthalte hat das Auswärtige Amt das Problem ebenfalls erkannt und eSports in das Visumhandbuch unter dem Punkt „Darbietung sportlichen Charakters“ neu aufgenommen.⁶ Zwar erhalten eSports-Athleten weiterhin keinen Aufenthaltstitel für Berufssportler, eSports-Veranstaltungen

³ Vgl. <https://www.dw.com/de/asienspiele-2022-medailen-f%C3%BCr-den-e-sport/a-38489683>, letzter Zugriff am 31.10.2018

⁴ Vgl. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-esports-business-predictions-for-2021-a-bigger-industry-than-traditional-pro-sports/>, letzter Zugriff am 20.09.2019.

⁵ Das vollständige Positionspapier ist abrufbar unter: <https://www.game.de/positionen/esports-in-deutschland-probleme-und-loesungsvorschlaege/>, letzter Zugriff am 02.10.2019.

⁶ Vgl. <https://www.auswaertiges-amt.de/blob/207816/3aea735b3f8b1cc9ca7cabc20e1d48a8/visumhandbuch-data.pdf>, S.462, letzter Zugriff am 02.10.2019.

werden allerdings als „Veranstaltung mit sportlichem Charakter“ subsumiert. Dies vereinfacht schon jetzt die Teilnahme von eSports-Athleten aus Drittstaaten an eSports-Veranstaltungen in Deutschland. Allerdings darf dabei der Aufenthalt 90 Tage im Jahr nicht überschreiten.

B. Zur Änderung der Beschäftigungsverordnung

Im Referentenentwurf wird § 22 der Beschäftigungsverordnung (BeschV) um eine weitere Nummer ergänzt:

„5. Personen, die eSport in Form eines Wettkampfes zwischen Personen berufsmäßig ausüben und deren Einsatz in deutschen Vereinen oder vergleichbaren an Wettkämpfen teilnehmenden Einrichtungen des eSports vorgesehen ist, wenn sie

- a) das 16. Lebensjahr vollendet haben,
- b) der Verein oder die Einrichtung ein Bruttogehalt zahlt, das mindestens 50 Prozent der Beitragsbemessungsgrenze für die gesetzliche Rentenversicherung beträgt, und
- c) der für den eSport zuständige deutsche Spitzenverband die berufsmäßige Ausübung von eSport bestätigt und die ausgeübte Form des eSports von erheblicher nationaler oder internationaler Bedeutung ist.“

I. Konsequenzen der Änderung

Die Ergänzung hat zur Folge, dass die aufgeführte Personengruppen keine Zustimmung bei der Erteilung eines Aufenthaltstitels durch die Bundesagentur für Arbeit benötigt. In der Praxis führt dies zu einem erheblich geringeren Aufwand und größere Planungssicherheit bei den betroffenen Personen sowie Ligen- und Turnierveranstaltern in Deutschland. In der Kombination mit der oben aufgeführten Aufnahme von eSports in das Visumshandbuch des Auswärtigen Amtes wird die Aufnahme von eSports als besondere Berufsgruppe in der Beschäftigungsverordnung den eSports-Standort Deutschland insgesamt gestärkt.

II. Konkretisierung der Personengruppe

Damit die Anpassung ihre volle Wirkung entfaltet, bitten wir zu konkretisieren, welche Personengruppe umfasst wird. Neben Spielerinnen und Spielern muss auch der Aufenthalt des Trainerstabs möglich sein. eSports ist von einem engen Verhältnis zwischen den Spielern und dem Trainerstab geprägt. Wünschenswert wäre daher mindestens in der Begründung klarzustellen, dass der Trainerstab mit umfasst wird (analog zu § 22, Nummer 4 „Berufstrainerinnen und Berufstrainer“).

III. Für eSports zuständige deutsche Spitzenverband

Wir werden gemeinsam mit allen relevanten Akteuren und insbesondere dem „ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.“ sicherstellen, dass zum In-Kraft-Treten der Verordnung eindeutige Kriterien zur Kategorisierung von Turnieren und Ligen von „erheblicher nationaler oder internationaler Bedeutung“ vorliegen. Unser Ziel ist es, Spielerinnen und Spielern sowie den Trainerstab möglichst unkompliziert und formlos die Teilnahme an den entsprechenden Veranstaltungen zu ermöglichen.