game
Verband der deutschen Games-Branche

Stellungnahme
zur Anhörung im Finanzausschuss zum Thema Gemeinnützigkeit von Vereinen und Verbänden

Berlin, den 8. Februar 2019

game – Verband der deutschen Games-Branche

Charlottenstraße 62
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Maren Schulz
Leiterin
Politische Kommunikation

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

Sebastian Broch
Referent
Politische Kommunikation

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

game
Verband der deutschen Games-Branche

Stellungnahme zur Anhörung im Finanzausschuss zum Thema Gemeinnützigkeit von Vereinen und Verbänden

Der Finanzausschuss im Deutschen Bundestag führt am 13. Februar 2019 eine öffentliche Anhörung zum Thema Gemeinnützigkeit von Vereinen und Verbänden durch. Anlass sind Anträge der FDP-Bundestagsfraktion sowie der Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen.[1] Der game – Verband der deutschen Games-Branche nimmt angesichts der politischen Diskussion um eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit für eSports-Vereine Stellung zu diesem Thema.

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.

Über eSports

eSports bezeichnet den Wettstreit in Computer- und Videospielen zwischen menschlichen Spielern. Wie bei anderen, klassischen Sportarten geht es bei eSports um den Wettkampf beziehungsweise den Wettbewerb mit anderen in einer Disziplin. Von Profispielern werden enorme körperliche und psychische Leistungen verlangt. eSports-Athleten machen bis zu 300 Bewegungen pro Minute, die Herzfrequenz von 140 bis 150 Schlägen pro Minute entspricht der eines Rallyefahrers. Zusätzlich müssen technische und taktische Fähigkeiten trainiert werden. Für Sportwissenschaftler wie Professor Ingo Froböse von der Sporthochschule Köln ist damit eSports Sport.[2] Gaming unterscheidet sich also 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

[1] Antrag der FDP-Bundestagsfraktion „Straftaten und Gemeinnützigkeit schließen sich aus", Drucksache 19/2580, online unter http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/025/1902580.pdf und Antrag der Bündnis 90/Die Grünen-Bundestagsfraktion „Gemeinnützigkeit braucht Rechtssicherheit statt politischer Willkür", Drucksacke 19/7434, online unter http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/074/1907434.pdf, letzter Zugriff am 07.02.2019.

[2] https://www.volksfreund.de/sport/sportmix/regional/der-sportwissenschaftler-ingo-froboese-forscht-ueber-esport-erste-ergebnisse-schildert-er-im-tv-gespraech_aid-7101231, letzter Zugriff am 31.01.2019.

abzustimmen und zusammenzuarbeiten. Dabei sind die Teams selbst meist international gemischt. Es kann zu jedem Zeitpunkt mit Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden.

Der eSports-Standort Deutschland

„Dota 2", „League of Legends", „FIFA" und andere Spiele gehören für immer mehr Menschen zur Freizeitgestaltung. Studien zum deutschen eSports-Markt belegen: Nur jeder vierte Deutsche hat 2018 noch nie etwas von eSports gehört.[3] Der Anteil dieser Personen ist damit innerhalb eines Jahres um 22 Prozentpunkte zurückgegangen. Jeder Zweite kennt den Begriff und seine Bedeutung. Für den deutschen Markt werden bis 2020 Umsätze von etwa 130 Millionen Euro und somit ca. 10 Prozent Marktanteil am weltweiten Geschäft erwartet. Der Umsatz von eSports in Deutschland würde damit beispielsweise den Gesamtumsatz der Handball Bundesliga übertreffen.[4]

Deutschland hat angesichts der vergleichsweisen großen Rolle von eSports hierzulande die Chance, Vorreiter zu werden. Neben der ESL, dem in Köln beheimateten weltweit größten eSports-Veranstalter, gibt es in Deutschland zahlreiche weitere eSports-Stakeholder wie Freaks 4U Gaming oder Riot Games. Daneben wird der ehrenamtliche Breiten-eSports immer wichtiger. eSports-Vereine werden überall im Land gegründet und viele etablierte Sportvereine schaffen eigene eSports-Abteilungen, sowohl im Amateur- und Breitensport als auch im Profibereich.[5]

Amateur-eSports in Vereinen

Teams im eSports organisieren sich traditionell in sogenannten Clans, die eine eher lockere Struktur haben. Ihre Mitglieder leben oft örtlich voneinander getrennt, in unterschiedlichen Orten oder Ländern. Die Entfernung zu den Mitspielern ist unproblematisch, da die Kommunikation miteinander überwiegend online und in englischer Sprache erfolgt. Um ein professionelles Umfeld zu ermöglichen, trainieren professionelle eSports-Athleten inzwischen jedoch meist gemeinsam mit einem Trainerstab an einem Ort. Tatsächlich wünschen sich die Spieler immer häufiger auch den Anschluss an einen klassischen Verein und auch Amateur-eSports-Athleten organisieren sich zunehmend lokal, was in der Gründung zahlreicher lokaler Amateur-Vereine mündet.[6] In diesen Vereinen wird – wie in anderen Sportvereinen auch – gemeinsam trainiert, es werden Trainingspläne entwickelt, Nachwuchsarbeit betrieben und soziale Projekte wie Medienkompetenztrainings initiiert. Sie bieten damit ein Gemeinschaftserlebnis und sind Anlaufstelle sowohl für Jugendliche als auch für Eltern, aber auch für ältere Spieler. Die Vereine übernehmen Verantwortung füreinander und für die

---

[3] Esser, Ralf; Lachmann, Kim; Wintgens, Gregory; Rödelbronn, Nils; Credico, Letizia; Grunewald, Matthias (2018): Continue to Play. Der deutsche eSports-Markt in der Analyse, August 2018, https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html, letzter Zugriff am 29.10.2018, S. 4.
[4] Ebd.
[5] Beispielhaft genannt für den Amateur-Bereich sind TSV Hamelspringe e.V. oder TSG Niederrodenbach e.V. und für den Profibereich Fraport Skyliners, https://esportbund.de/mitglieder/, letzter Zugriff am 29.10.2018.
[6] Beispielhaft genannt für originäre eSports-Vereine sind der 1. Berliner eSport-Club e.V., Leipzig eSports e.V. oder Magdeburg eSports e.V., https://esportbund.de/mitglieder/, letzter Zugriff am 29.10.2018.

Gesellschaft, beispielsweise vermitteln sie aktiv Medien- und andere soziale Kompetenzen. Um diese Entwicklung zu befördern und eine Gleichbehandlung mit anderen klassischen (Sport-)Vereinen zu ermöglichen, müssen auch diese Vereine als gemeinnützig anerkannt werden.

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) hat sich trotz dieser bemerkenswerten Fakten und Entwicklung von eSports distanziert.[7] Damit vergibt der DOSB eine große Chance für den klassischen Sport in Deutschland. Klassischer und digitaler Sport ergänzen sich und es bestehen große Potenziale gerade für die Jugendarbeit lokaler Sportvereine.

Politische Debatte um eSports

Unabhängig von der Entscheidung des DOSB existieren politische Initiativen, um den Status von eSports anzupassen. Union und SPD haben sich beispielsweise im Koalitionsvertrag darauf verständigt, eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen:

> „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen."[8]

Eine Zustimmung des DOSB ist hierfür nicht in jedem Fall notwendig. Die Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen hat im November 2018 einen Antrag zum Thema „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten" gestellt, in dem ebenfalls gefordert wird, eSports als gemeinnützigen Zweck in die Abgabenordnung aufzunehmen.[9] Auch auf Landesebene existieren vergleichbare Initiativen, u.a. in Schleswig-Holstein durch die Landtagsfraktionen CDU, Grüne und FDP sowie den Abgeordneten des SSW, in Sachsen-Anhalt durch die Landtagsfraktionen CDU, SPD und Bündnis 90/Die Grünen oder in Nordrhein-Westfalen durch die Landtagsfraktionen CDU und FDP.[10]

---

[7] Vgl. https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/, letzter Zugriff am 31.10.2018.
[8] Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD für die 19. Legislaturperiode, Seite 48, https://www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/847984/5b8bc23590d4cb2892b31c987ad672b7/2018-03-14-koalitionsvertrag-data.pdf?download=1, letzter Zugriff am 07.02.2018.
[9] Antrag der Bündnis 90/Die Grünen-Bundestagsfraktion „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten", Drucksacke 19/5545, online unter http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf, letzter Zugriff am 07.02.2019.
[10] Antrag der Landtagsfraktionen der CDU, Bündnis 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des SSW im Landtag Schleswig-Holstein, Drucksache 19/896, online unter http://www.landtag.ltsh.de/infothek/wahl19/drucks/00800/drucksache-19-00896.pdf; Antrag der Landtagsfraktionen der CDU, SPD und Bündnis 90/Die Grünen im Landtag von Sachsen-Anhalt, Drucksache 7/3015, online unter https://www.landtag.sachsen-anhalt.de/fileadmin/files/drs/wp7/drs/d3015ran.pdf und Antrag der Landtagsfraktionen CDU und FDP im Landtag Nordrhein-Westfalen, Drucksache 17/3578, online unter https://www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/MMD17-3578.pdf, letzter Zugriff am 07.02.2019.

Gemeinnützigkeit für eSports-Vereine

Mit einer Anerkennung der Gemeinnützigkeit für eSports-Vereine wären verbunden:

- 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.
- Reduzierung des Nachweisaufwandes: Die Prüfung der Berechtigung zur Steuerbefreiung ist i.d.R. alle 3 Jahre anstehend; ohne Steuerbefreiung ist jährlich eine umfangreiche Steuererklärung einzureichen.
- Antragsberechtigung für Projektmittel aus EU- und Bundesförderung, beispielsweise für Projektanträge aus Sport, Jugend oder Kultur, die sich an gemeinnützige Organisationen richten.
- Möglichkeit, Spenden zu empfangen.

Rechtliche Voraussetzungen für die 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, unter anderem die Förderung der Jugend- und Altenhilfe, Förderung von Kunst und Kultur, Förderung des Tierschutzes, Förderung der Fürsorge für Strafgefangene und ehemalige Strafgefangene, Förderung der Heimatpflege oder in Ziffer 21 „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)".

Auf Grund der oben aufgeführten Situation von Amateur-eSports-Vereinen und den dem Gemeinwohl dienenden Tätigkeiten dieser Vereine (u.a. Vermittlung von Medien- und anderer sozialer Kompetenzen) fordern wir, eSports in die Abgabenordnung zu verankern. Konkret erscheint es empfehlenswert, eSports als gemeinnützigen Zweck in der AO unter § 52 Absatz 2 Ziffer 21 zu erfassen:

- Anpassung des § 52 Absatz 2 Ziffer 21 AO in „Förderung des Sports (Schach und eSports gilt als Sport)",

beziehungsweise durch eine Gleichstellung mit dem Sport:

- Anpassung des § 52 Absatz 2 Ziffer 21 AO in „Förderung des Sports (Schach gilt als Sport) und eSports".

Alternativ ist die Ergänzung einer separaten Ziffer in der AO denkbar:

- Ergänzung von § 52 Absatz 2 AO um eine weitere Ziffer „Förderung des eSports".