

Positionspapier

Deutschland zum besten E-Sport- Standort machen

Probleme & Lösungsvorschläge

Berlin, den 30. Juni 2020

aktualisiert: 25. September 2024

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

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Maren Raabe
Leiterin Politische Kommunikation

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

Deutschland zum besten E-Sport-Standort machen

E-Sport ist in Deutschland ein gesellschaftliches Massenphänomen. Zwei Drittel der Deutschen haben von „digitalem Sport“ bereits gehört und rund 11 Millionen Deutsche schauen regelmäßig E-Sport-Wettkämpfe.¹ Um E-Sport herum ist in den vergangenen Jahren ein ganzes Ökosystem aus Teams mit E-Sportlerinnen und E-Sportlern, Ligen und Turnieren, aus Medien, Eventveranstaltern und Sponsoren entstanden. Hunderte Millionen Menschen weltweit verfolgen die Partien, sei es vor den heimischen Bildschirmen oder vor Ort in den größten Stadien der Welt. Deutschland ist Heimat und Austragungsort einiger international renommierter Wettkämpfe wie der *ESL-One*-Turniere in Köln und Hamburg, der *League of Legends European Championship (LEC)* oder des *PUBG Global Invitational*, nimmt damit global bereits eine relevante Rolle ein und kann diese noch ausbauen. Der Umsatz wuchs in Deutschland zwischen 2016 und 2018 jährlich um durchschnittlich 25 Prozent und wird 2020 voraussichtlich auf über 100 Millionen Euro steigen.² Für das Jahr 2023 wird ein Umsatz in Höhe von 180 Millionen Euro erwartet.³ Global wurde inzwischen die Milliarden-Dollar-Umsatzmarke geknackt.⁴

E-Sport ist ein Teil der Games-Kultur

E-Sport ist also wichtiger Teil der Games-Kultur und der Games-Branche. Im Mittelpunkt von E-Sport stehen Wettstreit, Teamgeist und Fair Play. Aber nicht jeder Gamer betreibt E-Sport, wenn ein Spiel online oder lokal gegen Mitspielerinnen und Mitspieler gespielt wird. Erst mit der Teilnahme an Ligen oder anderen Wettbewerben unter regelhaften Bedingungen wird Gaming zu E-Sport.⁵ Eine Besonderheit von E-Sport ist, dass sich potenziell alle Spielerinnen und Spieler online jederzeit miteinander messen können und E-Sport damit eine große Breitenbewegung darstellt: Sie reicht von E-Sport-Amateuren, die E-Sport als Hobby betreiben, bis hin zu E-Sport-Profis, die von einem Gehalt, Preisgeldern und Sponsoring leben können. Nur sehr wenige Spielerinnen und Spieler schaffen es, E-Sport auf einem derartigen Niveau zu betreiben. Genauso erreichen auch nur sehr wenige Games eine so große Community mit einer so langen Lebensdauer, dass sie zu erfolgreichen E-Sport-Titeln werden. Entwickler, Publisher und Veranstalter arbeiten daher eng mit der Community zusammen, um erfolgreiche E-Sport-Formate und -Titel zu erschaffen und vor allem stetig weiterentwickeln zu können. Die beliebtesten E-Sport-Titel sind Echtzeit-Strategiespiele bzw. Multiplayer-Online-Battle-Arena-Spiele (MOBA) wie *Dota 2* oder *League of Legends* und Taktik-Shooter wie *Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO)*. Beliebt sind außerdem Sportsimulationen wie *FIFA*, *PES* oder *NBA 2K* sowie Rennsimulationen (SimRacing).

¹ Repräsentative YouGov-Umfrage im Auftrag des game (Alter 16+, n = 2.000, durchgeführt 2018).

² Deloitte Insights (2019): Let's Play! The European E-Sports market. Seite 6. Online unter <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/E-Sports-studie-2019.html>

³ ebd.

⁴ Newzoo (2019): Global E-Sports Market Report. Online unter <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-E-Sports-market-report-2019-light-version>

⁵ Im E-Sport findet ein Wettbewerb zwischen zwei oder mehr Personen mithilfe von Computer- und Videospiele unter festgelegten Regeln statt. Die Computer- und Videospiele müssen kompetitiv gegen menschliche Mitspielerinnen und Mitspieler ausgetragen werden können, um sich grundsätzlich als E-Sport-Titel zu eignen. Zudem haben alle Teilnehmer dieselben Bedingungen; das Gameplay darf nicht durch vorprogrammierte, zufällige Mechaniken in das Spielgeschehen eingreifen.

Schritte zum besten E-Sport-Standort

Angesichts der hohen gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Relevanz von E-Sport muss allen politischen Entscheidern daran gelegen sein, die Rahmenbedingungen für alle E-Sport-Akteure bestmöglich auszugestalten. Dabei ist die Frage, ob E-Sport Sport ist, nicht entscheidend. Trotz zahlreicher Parallelen zum klassischen Sport ist E-Sport einzigartig, etwa bei seiner Ausübung oder auch der Organisation. In diesem Positionspapier zeigen wir daher auf, welche Schritte zum besten E-Sport-Standort bereits unternommen wurden und welche noch nötig sind.

A. Status Quo

Die große Relevanz von E-Sport wird auch von der Politik wahrgenommen: In Deutschland erkennt die Bundesregierung mit dem Koalitionsvertrag von 2018 „die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an“ und will die Entwicklung fördern. Einfacher wurden seitdem die Einreise und der Aufenthalt für E-Sportlerinnen und E-Sportler aus Drittstaaten: Das Auswärtige Amt hat im August 2018 die Einreisebestimmungen für E-Sportlerinnen und E-Sportlern aus Nicht-EU-Ländern erleichtert und mit der neuen Beschäftigungsverordnung sind seit März 2020 die Zugangshürden für E-Sportlerinnen und E-Sportler bei der Einreise nach Deutschland niedriger.

Auch in vielen Bundesländern wurden erste Schritte zur Förderung von E-Sport unternommen: So unterstützt das Land Schleswig-Holstein die Einrichtung kommunaler E-Sport-Häuser und hat ein Landeszentrum für E-Sport eingerichtet. In Sachsen-Anhalt existiert eine Förderung für E-Sport-Vereine und das Land Nordrhein-Westfalen ist Mit-Initiator und Unterstützer der esports player foundation.

B. Politische Forderungen

Um Deutschland zum besten E-Sport-Standort zu machen, sind also bereits wichtige Weichen gestellt. Nichtsdestoweniger existieren weiterhin Vorbehalte gegenüber E-Sport und Hürden, die bei der weiteren Entwicklung von E-Sport hinderlich sind. Vorrangig existieren aber folgende Probleme, die es zu lösen gilt, um die Situation von E-Sport weiter zu verbessern:

- Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für Vereine mit E-Sport-Angebot
- Die Schaffung besserer Voraussetzungen in Ländern und Kommunen
- Die Förderung von Talenten

I. Anerkennung der Gemeinnützigkeit für Vereine mit E-Sport-Angebot

Für die ganzheitliche Stärkung des E-Sports fehlt weiterhin die im Koalitionsvertrag versprochene Anerkennung der Gemeinnützigkeit für E-Sport-Vereine. Während es bei Visafragen um die Profi-E-Sportlerinnen und

-E-Sportler geht, brauchen vor allem diejenigen Vereine die Gemeinnützigkeit, die E-Sport ehrenamtlich als Hobby oder semiprofessionell betreiben. Denn immer mehr Spielerinnen und Spieler wünschen sich den Anschluss an einen klassischen Verein und organisieren sich zunehmend lokal. Diesen Vereinen geht es vor allem um den Gemeinschaftssinn: Es wird gemeinsam trainiert, es werden ganzheitliche Trainingspläne entwickelt, Nachwuchsarbeit wird betrieben und soziale Projekte wie Medienkompetenztrainings werden initiiert. Die Vereine bieten damit ein Gemeinschaftserlebnis und sind Anlaufstelle sowohl für Jugendliche als auch für Eltern, aber auch für ältere Spielerinnen und Spieler. Die Vereine übernehmen Verantwortung für ihre Mitglieder und für die Gesellschaft, beispielsweise bei der Medienkompetenzvermittlung sowie der Vermittlung sozialer Kompetenzen. Damit unterscheiden sie sich nicht von anderen Vereinen, die einen als gemeinnützig anerkannten Zweck verfolgen. Um die wertvolle Arbeit der Vereine mit E-Sport-Angebot zu fördern und eine Gleichbehandlung mit anderen Vereinen zu ermöglichen, müssen diese E-Sport-Vereine ebenfalls als gemeinnützig anerkannt werden.

Damit verbunden wäre Folgendes:

- Befreiung von der Körperschaftsteuer, 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
- Berechtigung zur Antragstellung 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 Gemeinnützigkeit:

- Die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit wird in der Abgabenordnung (AO) geregelt (Bundesgesetz).
- Vereine, die mindestens einen der in der AO unter § 52 Absatz 2 genannten „Gemeinnützigen Zwecke“ verfolgen, werden von der Finanzverwaltung als gemeinnützig angesehen. Derzeit zählen dazu 25 Zwecke, u. a. die Förderung der Jugend- und Altenhilfe, Förderung von Kunst und Kultur, Förderung des Tierschutzes, Förderung der Heimatpflege oder in Ziffer 21 „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“.

Unsere Forderung:

E-Sport sollte so in der Abgabenordnung (AO) verankert werden, dass die Autonomie des Sportes sowie des E-Sports nicht eingeschränkt wird. Um dem wachsenden Interesse von klassischen Sportvereinen, die E-Sport in ihr Angebot aufnehmen, Rechnung zu tragen, braucht es eine unkomplizierte Lösung, die den Vereinen eine gesicherte Position gegenüber den zuständigen Finanzämtern gibt. Zugleich müssen die Interessen der vielen in jüngerer Zeit gegründeten E-Sportvereine gewahrt werden.

Daher sollte „E-Sport“ in **§ 52 Absatz 2 Ziffer 21 der AO** in der Klammer (Ausweitung der Sportfiktion auf den E-Sport) ergänzt werden: **„die Förderung des Sports (Schach und E-Sport gelten als Sport)“**.

So bleibt die Autonomie des Sportes und des E-Sports jeweils unangetastet erhalten. Die Lösung innerhalb der Klammer darf keinerlei Präjudizwirkung für andere Rechtsbereiche außerhalb des Gemeinnützigkeitsrechts entfalten können, damit Sport und E-Sport ihre zukünftige Beziehung im Rahmen der jeweiligen Autonomie auf Augenhöhe miteinander gestalten können.

Die Verankerung des E-Sports als eigener Katalogzweck in einer anderen oder eigenen Ziffer ist nicht empfehlenswert, weil die vielen bestehenden Sportvereine, die ihre Arbeit um E-Sport ergänzen möchten, ihren Vereinszweck ändern müssten, was in der Regel nur mit der Zustimmung aller Mitglieder möglich und damit mit sehr hohen, in der Praxis kaum überwindbaren Hürden verbunden wäre.

II. Voraussetzungen in den Ländern und Kommunen schaffen

Kommunen und die lokale Wirtschaft profitieren davon, wenn Ligen oder Turniere in den Städten stattfinden. Bereits existierende Events wie die *ESL One* in Köln und Hamburg oder der Ligabetrieb der *LEC* in Berlin zeigen, dass sie dazu beitragen, nachhaltige E-Sport-Strukturen über die Events hinaus zu schaffen. Besonders interessant für die Kommunen sind E-Sport-Turniere von großer europäischer Bedeutung oder von Weltrang, die große Effekte für den Einzelhandel und die Hotellerie – wie bei anderen Großevents auch – nach sich ziehen. Die *Summer Finals* der *LEC* 2019 in Rotterdam haben der Stadt laut einer gemeinsamen Studie von *Riot Games* und der Stadt Rotterdam rund 2,3 Millionen Euro eingebracht.⁶ 83 Prozent der Zuschauer vor Ort kamen nicht aus Rotterdam, einige sogar aus dem asiatischen Raum. Durchschnittlich haben Besucher 52 Euro pro Tag in Rotterdam ausgegeben. Für das Stadtmarketing ist außerdem die hohe internationale Sichtbarkeit über das Event hinaus relevant: Die *Summer Finals* der *LEC* 2019 hatten einen Rekord von 864.337 gleichzeitigen Zuschauern (Concurrent Viewers), wodurch die Stadt eine hohe Sichtbarkeit bei einer andernfalls schwer zu erreichenden Zielgruppe erlangt hat. Städte mit vielen Turnieren und Ligen bieten sich darüber hinaus dafür an, dass sich Profiteams dort langfristig ansiedeln. Da die Teams inzwischen die Größe mittelständischer Unternehmen erreichen, hat auch dies einen nicht zu unterschätzenden Effekt auf die lokale Wirtschaft und die Attraktivität der Stadt insgesamt.

a) Konkurrenzfähige Unterstützung sicherstellen

Aufgrund dieser positiven Effekte von E-Sport muss der lokalen Wirtschaftsförderung daran gelegen sein, aktiv um die Austragung von E-Sport-Veranstaltungen zu werben. Die Städte befinden sich – je nach Turnierformat – in einem globalen Wettbewerb mit anderen Städten. Das Beispiel der Stadt Kattowitz zeigt, wie eine enge und erfolgreiche Partnerschaft funktionieren kann: Seit 2014 veranstaltet die *ESL* die *Intel Extreme Masters* in der polnischen Stadt. Seitdem hat sich das Turnier zum weltweit größten E-Sport-Event mit über 170.000 Besuchern aus aller Welt entwickelt. Die Stadt Kattowitz stellt dafür innerhalb von fünf Jahren 12,5 Millionen PLN (3,38 Millionen USD) für das zweiwöchige Event bereit, um gemeinsam mit den Ausrichtern für die Zuschauerinnen

⁶ Bericht im *The E-Sports Observer* vom 11. Juli 2019. Online unter <https://E-Sportsobserver.com/riot-tourism-lec-spring-rotterdam>

und Zuschauer beste Bedingungen bieten zu können.⁷ Für andere Turniere werden – wie bei anderen Veranstaltungen in diesen Größenordnungen auch – vergleichbare Einigungen getroffen und es wird beispielsweise städtische Infrastruktur (z. B. Hallen) kostenfrei zur Verfügung gestellt oder Marketing-Maßnahmen werden in erheblichem Rahmen unterstützt. Die hohe inhaltliche Attraktivität solcher Events sowie deren wirtschaftliche Hebeleffekte zeigen, wie sinnvoll ein stärkeres Engagement von Kommunen und Ländern ist.

b) Offenheit für alle E-Sport-Turniere

Ein erfolgreicher E-Sport-Standort ist offen für alle E-Sport-Turniere, unabhängig vom Genre der gespielten Games. Vorbehalte, die häufig Jugendschutzaspekte betreffen, bestehen zu Unrecht. Spiele, die sich aufgrund von Gewaltdarstellungen primär an Erwachsene richten, eignen sich genauso für Großevents wie Spiele, die sich auch an Kinder und Jugendliche richten. Die *ESL One Cologne* in der Kölner LANXESS arena zeigt als eines der größten *Counter-Strike*-Turniere seit Jahren, dass viele Vorbehalte gegenüber Shootern unbegründet sind: Die Zuschauer sind – wie bei allen anderen E-Sport-Turnieren auch – sehr friedliebend. Die Atmosphäre ist im E-Sport-Events über alle Fan-Gruppierungen hinweg friedlich und die Erfolge von konkurrierenden Teams werden honoriert und von allen Fans gefeiert. Selbstverständlich gilt der Jugendschutz für alle E-Sport-Titel. In der Regel orientieren sich die Veranstalter und die lokalen Jugendschutzbehörden an der Altersfreigabe der gezeigten Computer- und Videospiele. Bei der Bewertung wird das Gesamtkonzept der Veranstaltung berücksichtigt, die USK-Alterskennzeichen müssen dabei allerdings nicht auf Altersfreigaben von E-Sport-Veranstaltungen übertragen werden.⁸ Gewaltverherrlichende oder gewaltverharmlosende Darstellungen in Spielen sind grundsätzlich gemäß § 131 StGB verboten. Alle relevanten E-Sport-Titel haben eine Altersfreigabe der USK.

c) Verfügbarkeit von Eventhallen und Stadien

Die Finalrunden von Ligen und Turnieren finden häufig in Eventhallen oder Stadien statt. Je nach Spiel, Reichweite und Zielgruppe sind unterschiedliche Hallengrößen nötig: Der Bedarf reicht von mehreren hundert bis zu zehntausenden Plätzen. Um Veranstaltungen mit globaler Relevanz abzuhalten, werden Multifunktionsarenen für mindestens 20.000 Zuschauer benötigt. Die Finalspiele der *League of Legends World Championship* wurden beispielsweise vor 40.000 Fans im Nationalstadion in Peking abgehalten, in Paris fand 2019 das Finale vor über 20.000 Zuschauern in der AccorHotels Arena statt. Für kleinere Formate eignen sich auch Veranstaltungshallen, die sich oft in kommunaler Hand befinden. Auch diese Hallen müssen – wie bei anderen Veranstaltungen der Größenordnung und Relevanz auch – für sämtliche E-Sport-Turniere genutzt werden können.

d) Verkehrsanbindung und digitale Infrastruktur

⁷ Bericht im *The E-Sports Observer* vom 1. Oktober 2018. Online unter <https://E-Sportsobserver.com/iem-katowice-city-council>

⁸ Die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ist Ansprechpartner zu Jugendschutzfragen und berät zur Altersfreigabe von Veranstaltungen individuell unter Einbezug unterschiedlicher Faktoren.

Bei größeren Turnieren ist eine gute Erreichbarkeit per Zug und Auto unabdingbar. Relevant für Weltfinalrunden sind zudem direkte Flugverbindungen nach Asien und an die US-amerikanische Ost- und Westküste. Um die Übertragung der Turniere per Stream zu ermöglichen, ist außerdem ein Glasfaseranschluss nötig. Auch Veranstalter wie *Freaks 4U Gaming* oder Teams sind abhängig von schnellen Internetanbindungen. Die flächendeckende Verbreitung schnellen Internets bestimmt maßgeblich die Zukunft des gesamten Games-Standortes Deutschland.⁹

III. Förderung von Talenten

E-Sport lebt von den Talenten, die auf Weltklasse-Niveau spielen und eine hohe Bekanntheit erlangen. Diese E-Sportlerinnen und E-Sportler dienen als Vorbilder und haben eine repräsentative internationale Strahlkraft, vergleichbar mit Talenten in anderen Bereichen wie Kultur oder Sport.

a) Deutschland im Ausland repräsentieren

Erfolgreiche E-Sportlerinnen und E-Sportler sowie Teams sind auch Botschafter Ihrer Heimat. Trotz der starken internationalen Ausrichtung im E-Sport, identifizieren sich viele Zuschauerinnen und Zuschauer mit den Stars und Teams aus ihren Heimatländern. Diese Effekte lassen sich derzeit insbesondere in Asien oder Nordamerika beobachten. Deutschland muss daher daran gelegen sein, bestmögliche Bedingungen für die Entwicklung von E-Sports-Talenten zu schaffen, um auch im Bereich E-Sport einen Spitzenrang einzunehmen und die Bundesrepublik als attraktiven E-Sport-Standort zu präsentieren.

b) Vorbilder schaffen

Ein weiteres Ziel der Förderung von Talenten ist es, Vorbilder für Millionen Gamer zu schaffen. Durch ganzheitliches, professionelles und werteorientiertes Training, eine gesunde Lebensweise und einen verantwortungsvollen Umgang mit Gaming transportieren diese Talente wichtige Kompetenzen und Verhaltensweisen in die Zielgruppe der Millionen Fans, insbesondere der computerspielenden Heranwachsenden.

Dafür bedarf es professioneller Trainingsbedingungen, einer Förderung von physischer Fitness und gesunder Ernährung, einer dualen Karriereplanung (Ausübung von E-Sport und Beruf) und eines Medien- und Social-Media-Trainings. Entsprechende Initiativen – wie beispielsweise die esports player foundation – sollten daher in Deutschland unterstützt werden. Die esports player foundation baut Förderprogramme auf und unterstützt Spielerinnen und Spieler mit Weltklasse-Potenzial. Dabei übernimmt sie als „Not for Profit“-Institution Verantwortung für die Entwicklung der individuellen Leistung, der Persönlichkeit und der schulischen und beruflichen Perspektive. Vorbild für eine Förderung dieser Initiative kann die Unterstützung der Stiftung Deutsche Sporthilfe durch den Bund sein.

⁹ Mehr zur Forderung nach flächendeckender Versorgung mit schnellem Internet in den „10 Forderungen der Games-Branche“. Online unter: <https://www.game.de/positionen/10-forderungen-der-games-branche>

Über game esports

Der game ist als Verband der deutschen Games-Branche zentraler Ansprechpartner für Politik, Medien, Gesellschaft und Wirtschaft auch zum Thema E-Sport. *game esports* ist die Vereinigung der game-Mitglieder, die sich aktiv mit E-Sport beschäftigen. Hierzu gehören vielfältige Akteure des E-Sport-Ökosystems wie Spiele-Entwickler, Publisher, Veranstalter oder Agenturen. Der game ist zudem Gesellschafter der esports player foundation (epf). Die epf bringt das Know-how aus der traditionellen Sportförderung in den E-Sport. Sie fördert junge und etablierte Talente durch finanzielle Unterstützung, Professionalisierung des Trainings und umfassende Beratung in rechtlichen Belangen und gesundheitlichen Fragen. Ferner unterstützt die Foundation bei der Sicherung eines erfolgreichen Berufslebens nach der E-Sport-Karriere. Finanziert wird die esports player foundation durch das Engagement von Wirtschaftspartnern. Auf nationaler Ebene arbeitet game esports eng mit dem eSport-Bund Deutschland (ESBD) zusammen. Als Fachsportverband repräsentiert der ESBD bundesweit sowohl professionelle E-Sport-Teams als auch Breitensportvereine, Veranstalter sowie E-Sportlerinnen und E-Sportler.