

Kapitel 1 Grundlagen

§ 1 Einführung

A. Von der Nische zum Mainstream	4	V. Anerkennung des eSports als eigene Sportdisziplin	31
I. Bedeutung des eSports	5	B. Wirtschaftliches Potential	39
II. Spiele	6		
III. Entwicklung des eSports	11		
IV. eSport – ein internationales Phänomen	22		

eSport ist weltweit seit vielen Jahren auf dem Vormarsch. Bei Fans und Zuschauern wird eSport immer beliebter, seine Strukturen professioneller und das Geschäft damit immer lukrativer, was Studien mit Blick auf die **wachsenden Umsatz- und Zuschauerzahlen** belegen. Weltweit wie national haben sich Meisterschaften und Ligen auf Amateur- und Profiebene in unterschiedlichen Spieledisziplinen etabliert. Neben den USA, Südkorea oder China spielt Deutschland im globalen eSport-Kontext eine bedeutende Rolle: Mit der *Electronic Sports League (ESL)* wird die älteste und führende eSport-Liga mit Sitz in Köln betrieben. Auch die Messe *Gamescom* bildet jedes Jahr im August ein riesiges und weltweit relevantes Forum für eSport. Zudem finden in Deutschland einige der weltweit zuschauerträchtigsten Turniere statt.

Trotz des in der Bezeichnung eSport zum Ausdruck kommenden Selbstverständnisses wird der eSport in Deutschland, anders als beispielsweise in China oder Korea, nach derzeitigem Stand **nicht als eigenständige Sportart anerkannt**. Bereits seit einigen Jahren wird unter Verweis auf seine gesellschaftliche Bedeutung eine Anerkennung von eSport als Sportdisziplin gefordert.

Nicht nur in Deutschland, sondern weltweit verfolgen Experten aus Sport, Wirtschaft, Wissenschaft, und Politik den Aufstieg des eSports, dessen kontinuierliches Wachstum und wirtschaftliches Potential beeindruckt. Trotz der kontroversen Diskussion um die Anerkennung und vieler offener rechtlicher Fragen, hat sich ein neuer, attraktiver Markt mit einer **Vielzahl von Akteuren** herausgebildet, die alle an den steigenden Umsätzen im eSport partizipieren wollen. Jenseits herkömmlicher Verbandsstrukturen entwickelt sich eSport unabhängig und unaufhaltsam zu einem **beachtlichen Wirtschaftsfaktor** und einer zunehmend bedeutsamen Alternative zu herkömmlichen Sportarten.

A. Von der Nische zum Mainstream

Ausverkaufte Hallen, Preisgelder in Millionenhöhe, wachsende Fangemeinden, millionenfach abgerufene Streams und vermehrte TV-Übertragungen von Events: Der eSport ist in den letzten Jahren **vom Nischenprodukt** für Hardcore-Spieler **zum Massenphänomen** herangewachsen und noch lange nicht am Ende seiner Entwicklung. Aufgrund seiner enormen Reichweite, der jungen Zielgruppe und der heute beeindruckenden kommerziellen Bedeutung hat sich ein komplexes Ökosystem von unter-

Kapitel 1 Grundlagen

schiedlichen Playern und Rechtsbeziehungen herausgebildet, welches seine Akteure vor große Herausforderungen stellt.

I. Bedeutung des eSports

- 5 eSport ist die Abkürzung für elektronischer Sport. eSportler spielen nach festgelegten Regeln im Einzel- oder Mehrspielermodus am Computer oder an der Konsole gegeneinander und messen sich in virtuellen Wettbewerben.¹ Dies erfordert sowohl das Beherrschen des Spiels (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch strategisches und taktisches Verständnis. Im eSport gibt es wie im klassischen Sport **verschiedene Disziplinen** (die unterschiedliche Spieltitel umfassen), Ligen und Teams. Die Wettkämpfe werden in den Disziplinen **Sport- und Rennsimulation, Strategiespiel und Ego-Shooter** ausgetragen. Zu den Strategiespielen werden sog. *Real-Time-Strategy-Spiele (RTS)* sowie *Multiplayer Online Battle Arena Spiele (MOBA-Spiele)* gezählt. Gespielt werden kann grundsätzlich jedes Spiel, jedoch sind manche Spiele durch ihre Komplexität besonders beliebt und geeignet. Im Profi-Bereich werden überwiegend RTS-Strategiespiele und Ego-Shooter gespielt. Sie sind in Deutschland deutlich weiterverbreitet als Sportspiele (wie zB *FIFA*).

II. Spiele

- 6 **MOBA-Spiele** sind in den vergangenen Jahren bei Gamern sehr beliebt geworden. In der Regel treten zwei gegeneinander spielende Teams an, wobei jedes Team aus verschiedenen Charakteren (oder Helden) besteht. Spieler steuern einen einzelnen Charakter und spielen kooperativ mit anderen Spielern in ihrem Team, um die gegnerische Basis zu zerstören. Jeder Held hat verschiedene Charakteristiken und Fähigkeiten, die während des Spiels verbessert werden können, um den Charakter effektiver zu machen. MOBA-Spiele sind unter den meistgespielten Videospiele der Welt. Besonders erfolgreich und Gegenstand vieler hochdotierter eSport-Turniere sind vor allem *Dota 2*, *League of Legends (LoL)*, *Smite*, *Heroes of the Storm*.
- 7 Bei **RTS-Spielen** müssen, basierend auf den Events oder Veränderungen, Entscheidungen in Echtzeit getroffen werden, anders als bei rundenbasierten Strategiespielen. Sie sind hochkomplex und die Spieler müssen zahlreiche kleine Prozesse parallel bewältigen. Vor allem *StarCraft* (erstmalig 1998 von Blizzard Entertainment veröffentlicht) kommt eine Hauptrolle beim Wachstum der eSport-Industrie zu. Seine Erweiterung *StarCraft: Brood War*, die noch im gleichen Jahr veröffentlicht wurde, verhalf als einer der ersten eSport-fähigen Titel dem eSport, sich zu etablieren. Seine Popularität in Südkorea seit 1999 legte den Grundstein für eSport, wie wir ihn heute kennen. Weitere RTS-Spiele, bezüglich derer professionelle eSport-Wettbewerbe ausgetragen werden, sind *Warcraft III*, *Age of Empires* oder *World in Conflict*.

1 Vgl. auch die Definition des eSport-Bund Deutschland eV unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/> oder die Definition der International Esports Federation unter: <https://www.ie-sf.org/e-sports/>: „Esports is a competitive sport performed in a virtual environment in which physical and mental abilities are exercised to create victory conditions through generally accepted rules.“

Ego-Shooter reichen bis in die siebziger Jahre zurück. Bekannt wurden Ego-Shooter 8
aber erst durch *Wolfenstein 3D* (1992) und vor allem durch *Doom* (1993), die beide
vom Entwicklerstudio *id Software* entwickelt wurden und in Sachen Grafik und
Gameplay neue Standards setzten. Die Spielwelt wird durch die Augen der Spielfigur
wahrgenommen, die in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agiert und
mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft. Die vom
Spieler gelenkte Spielfigur ist menschlich oder menschenähnlich. Diese Spiele gibt es
in verschiedenen Modi, wie zB Einzelspieler, Mehrspieler und Koop (mit Mitspielern).
Besonders verbreitet bei großen eSport-Wettbewerben sind *Counter-Strike: Global Offensive*,
Halo, *Battlefield*, *Overwatch* oder *Call of Duty*.

Sport- und Rennspiele sind ebenfalls schon seit längerem Teil der eSport-Szene. Sie 9
sind zwar nicht so weit verbreitet wie Strategie- und Ego-Shooter-Spiele, aber einige
wenige sind regelmäßig bei hochkarätigen Ligen und Turnieren vertreten. Hierzu gehören
allen voran die *FIFA*-Reihe sowie *Rocket League*. Die *FIFA*-Reihe von *Electronic Arts (EA) Sports*
ist eines der beliebtesten Sportspiele. Es basiert auf dem Originalspiel *FIFA International Soccer*,
das 1993 veröffentlicht wurde. Seitdem gab es über 20 Versionen, die jährlich neu aufgelegt
werden. *Rocket League* basiert im Gegensatz zu den meisten Sportspielen nicht auf einer
realen Sportart, sondern auf einem virtuellen Wettbewerb, bei dem raketentriebene
Fahrzeuge einen Ball hin und her bewegen. Dieses Spiel kommt bei vielen eSport-Wettbewerben
vor, einschließlich derer, die von *ESL* und *Major League Gaming* organisiert werden. Aber
nicht nur Ballspiele, sondern auch andere traditionelle Sportarten weiten ihre
Wettkämpfe auf den eSport aus, so zB der Motorsport. So richtet die Formel 1 in Kooperation
mit dem Spieleentwickler *Codemasters* und des eSport-Veranstalters *Gfinity*
seit 2017 die eSport-Serie parallel zur Formel-1-Saison aus.²

Zu den **populärsten** bzw. relevanten **eSport-Titeln** in Deutschland gehören aktuell 10
vor allem *LoL*, *DOTA 2*, *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, *StarCraft II*,
FIFA (Reihe), *Overwatch*, *Heroes of the Storm*, *NBA2KX* (Reihe), *Rocket League*,
Call of Duty (Reihe).³

III. Entwicklung des eSports

Der eSport hat sich auf der Grundlage solcher Spiele entwickelt, die besonders für 11
den Wettbewerb geeignet waren. Diese Entwicklung ist eng mit der Entwicklung der
Computertechnik verbunden und seine Ursprünge gehen auf einfache **Computerspiele**
in den 1950er zurück, als es bereits erste Umsetzungen wie *Tic-Tac-Toe* oder Schach
gab. Erst in den 1970er Jahren entwickelte sich eine Szene, die Spiele auch gegeneinander
als Wettkampf betrieb.

Der erste organisierte Wettkampf wurde im Oktober 1972 an der Stanford Universität 12
in *Spacewar!* ausgetragen, ein Deathmatch-Spiel, in dem es darum ging, mit dem
eigenen Raumschiff das Gefährt des Gegners zu zerstören. Der Sieger erhielt ein
Jahresabonnement des *Rolling Stone* Magazins. *Spacewar!* wurde bereits Ende der

2 Überblick über Genre und Titel unter <https://www.gamblingsites.com/de/esports-wetten/spiele/>.

3 So der eSport-Bund Deutschland eV (ESBD), <https://esportbund.de/esport/>.

§ 5 Voraussetzungen zur Aufnahme in Vereins- und Verbandsstrukturen des Sports

A. Allgemeines	1	III. Organisatorische Voraussetzungen ...	13
B. Aufnahme des ESBd in den DOSB	4	C. Verbände und Vereine	19
I. Verband mit besonderer Aufgabenstellung	6	I. Aufnahme in Landessportbünde	19
II. Spitzenverband oder Verband ohne internationale Anbindung	7	II. Aufnahme in Sportfachverbände	21
		D. Ausblick	22

A. Allgemeines

- Der organisierte Sport ist in Stufen aufgebaut. Eingliedrige Vereine sind regelmäßig unmittelbare Mitglieder in Landesfachverbänden der jeweiligen Sportart(en) oder in Untergliederungen wie Kreis-, Bezirks- oder Gaufachverbänden und in diesem Fall wiederum mittelbare Mitglieder in den Landesfachverbänden. Die Landesfachverbände sind Mitglieder der Bundesfachverbände (Spitzenverbände), diese wiederum in Weltverbänden der jeweiligen Sportarten. Parallel dazu existieren als nicht fachverbandsspezifische Organisationen die eher verwaltend tätigen Sportbünde auf Stadt-, Kreis-, Bezirks- und Landesebene. Die Spitze bildet auf bundesdeutscher Ebene der DOSB. International werden die olympischen Sportarten durch die Nationalen Olympischen Komitees, deren Aufgabe in Deutschland der DOSB ausübt, im IOC gebündelt. Für Mehrspartenvereine sind auf fachverbandlicher Ebene in der Regel Mitgliedschaften in allen Verbandsstrukturen der betriebenen Sportarten vorhanden. Das führt zu einer beachtlichen Anzahl an strukturellen Mitgliedschaften für die Vereine.



Abb.: Beispiel der Mitgliedschaften eines klassischen Fußballvereins

- Während die Mitgliedschaften in den Fachverbänden beispielsweise für die Teilnahme an Ligabetrieben oder Trainer- und Schiedsrichterausbildungen erforderlich ist, wird durch die Mitgliedschaft im organisierten Sport der Sportbünde die Bereitstellung von Sportstätten auf kommunaler Ebene, Zuwendungen durch die öffentliche Hand und die Partizipation an Rahmenverträgen mit Versicherungen, Berufsgenossenschaften oder der GEMA sichergestellt.

§ 5 Voraussetzungen zur Aufnahme in Vereins- und Verbandsstrukturen des Sports

Der ESDB hat bisher als selbsternannter Spitzenverband des eSports keine regionalen oder lokalen Untergliederungen. Er ist Mitglied im Weltverband der *International e-Sports Federation (IeSF)*. 3

B. Aufnahme des ESDB in den DOSB

Im DOSB sind die Vereine nur mittelbare Mitglieder. Ihre Interessen werden in der Regel durch die direkten Mitgliedschaften der Sportbünde und Spitzenfachverbände und in Ausnahmefällen durch sog. Verbände mit besonderen Aufgaben oder Sportverbände ohne internationale Anbindung als juristische Personen wahrgenommen (§ 7 der Satzung des DOSB¹). Ob der ESDB als Spitzenfachverband eSport die Aufnahme in den DOSB erstreben wird oder nicht, bleibt abzuwarten. Bisher hat er keinen Aufnahmeantrag gestellt. Sollte das der Fall sein, sind die Aufnahmevoraussetzungen des DOSB zu erfüllen, um die Grundlage für ein positives Votum der Mitgliederversammlung zu legen. 4

Die Aufnahmevoraussetzungen sind in der **Aufnahmerichtlinie** des DOSB² geregelt, die Satzungsbestandteil ist. Für Spitzenfachverbände und Sportverbände ohne internationale Anbindung gelten sportliche Voraussetzungen (§ 3 der Aufnahmerichtlinie) neben den organisatorischen Voraussetzungen, die zudem auch für Verbände mit besonderen Aufgaben gelten. 5

I. Verband mit besonderer Aufgabenstellung

Als **Verband mit besonderer Aufgabenstellung** müsste der ESDB 6

- eine besondere, von der sportlichen Betätigung unabhängige, Gruppenzugehörigkeit formulieren, die in der Satzung erläutert wird,
- im Bereich von Wissenschaft und Bildung aktiv sein oder
- ein Förderverein sein,

ohne dass die ausschließenden Regelungen des § 4 Abs. 3 Satz 2 der Aufnahmerichtlinie des DOSB für ihn gelten. Den ESDB unter eine dieser Fallgruppen subsumieren zu können, ist eher fernliegend. Auch nach seinem Selbstverständnis dürfte er sich eher als **Sportverband** begreifen, der eSport als Sportart repräsentiert. Aktuell sind folgende Akteure Verbände mit besonderer Aufgabenstellung im DOSB:

- Allgemeiner Deutscher Hochschulsportverband
- Bundesverband staatl. anerk. Berufsfachschulen für Gymnastik und Sport
- CVJM-Sport
- Deutsche Gesellschaft für Sportmedizin und Prävention (Deutscher Sportärztebund)
- Deutsche Olympische Gesellschaft
- Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft
- Deutscher Aikido-Bund

1 Deutscher Olympischer Sportbund eV, Satzung des DOSB, abrufbar unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Satzung_2018_.pdf.

2 Deutscher Olympischer Sportbund eV, Aufnahmeordnung des DOSB, abrufbar unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Aufnahmeordnung_2018_.pdf.

§ 12 Veranstalter von eSport-Events

A. Geflecht von Verträgen	5	C. Rechte des eSport-Veranstalters	11
I. Lizenzverträge zur Durchführung von eSport-Wettbewerben	6	I. Kein originäres Schutzrecht für die Leistung des eSport-Veranstalters	12
II. Verträge mit eSport-Organisationen und/oder eSportlern zur Teilnahme an eSport-Wettbewerben	9	II. Leistungsschutzrecht des Herstellers des Basissignals gem. 94 UrhG	16
B. Reglement und faire Wettkampfbedingungen	10	III. Entwicklung gewerblicher Schutzrechte	17

Sofern ein **Publisher** nicht selbst als Veranstalter eines eSport-Events auftritt, haben **1** **unabhängige Ligen- bzw. Turnierveranstalter** eine bedeutende Mittlerposition für die Umsetzung von eSport-Wettbewerben. Bei ihnen laufen eine Reihe von Rechtsbeziehungen der beteiligten Akteure wie dem Publisher, den antretenden eSport-Organisationen und Spieler, der Zuschauer oder weiterer, auf der Wertschöpfungskette nachgelagerter Akteure, zusammen (siehe hierzu auch die Ausführungen in → § 20 Rn. 2 ff.).

Dieses Geflecht aus unterschiedlichen Rechtsbeziehungen muss von dem Veranstalter **2** möglichst konfliktfrei vertraglich gemanagt werden. Dabei kann er entweder einen eSport-Wettbewerb im eigenen Namen ausrichten und vermarkten oder mit seinem Know-how und seinem Equipment als Dienstleister im Hintergrund zB für einen Publisher oder Markeninhaber agieren.¹ Als Beispiel für das Tätigkeitsspektrum eines **unabhängigen Veranstalters** kann die *Electronic Sports League (ESL)* angeführt werden. Sie tritt als originärer Veranstalter eigener Ligen und Formate (zB die *Intel Extreme Masters, ESL One*) auf, wird aber auch als Dienstleister tätig, der zB vom Publisher mit der Durchführung von Events beauftragt worden ist.² Insgesamt hängt der **Erfolg eines eSport-Events** und seiner Vermarktung maßgeblich vom Geschick eines Veranstalters ab.

Unbeschadet von der konkreten Rolle des eSport-Veranstalters als **eigenständig agierender Anbieter** oder als **Dienstleister**, sind seine Aufgaben mannigfaltig rund um die **3** Planung, Organisation, Durchführung und Vermarktung des Events. Neben dem komplexen vertraglichen Management mit Wettkampfbeteiligten und weiteren Dritten gehören hierzu insbesondere die Organisation eines sportlich fairen und unverzerrten Spielbetriebes. Hinzukommen die Einhaltung und Umsetzung der gesetzlichen Anforderungen wie zB mit Blick auf Sicherheitsvorkehrungen. Da primäres Ziel des nach außen auftretenden Veranstalters in der Regel die **Refinanzierung** der eSport-Veranstaltung ist, sind passende Strategien zu Ticketing, Sponsoring und Werbung, zu Merchandising, zur medialen Vermarktung oder ggf. zur Einbindung von Wettanboten von besonderer wirtschaftlicher Relevanz.

Die Rechtsposition des Veranstalters im Hinblick auf seine vielfältigen Aufgabenstellungen definiert sich zunächst anhand des Geflechts von **Verträgen mit anderen Ak-** **4**

1 Der Umfang der Rechte und Pflichten des Veranstalters bestimmt sich dann weitestgehend aus dem zugrundeliegenden Vertrag mit dem Auftraggeber, der nach außen als Promoter eines eSport-Wettkampfes auftritt.

2 Vgl. auch *Eberhardt*, eSport: So funktioniert das Ecosystem, Sponsors vom 14.5.2019, abrufbar unter <https://www.sponsors.de/news/magazin/esport-so-funktioniert-das-ecosystem>.

Kapitel 4 Rechtliche Positionen der Akteure

teuren des eSports. Daneben sind allgemeine Wettkampfregele von Bedeutung, die der Veranstalter mangels allgemeingültiger Verbandsreglements selbst aufstellt und vertraglich in seine Beziehung mit eSport-Organisationen und/oder eSportlern einbezieht. Außerdem schafft er eigene gewerbliche Schutzrechte und mediale Angebote, die er im Rahmen der veranstalteten eSport-Events entwickeln und vermarkten kann.

A. Geflecht von Verträgen

- 5 Ein zentrales Asset unabhängiger Veranstalter sind **Lizenzverträge mit Publishern** zur Durchführung von eSport-Wettbewerben. Aber auch die vertragliche Bindung attraktiver eSport-Organisationen bzw. ihrer Teams und bekannter eSportler sind wichtige Erfolgsfaktoren.

I. Lizenzverträge zur Durchführung von eSport-Wettbewerben

- 6 Für die Veranstaltung von eSport-Turnieren ist die **Lizenzierung** des jeweils zugrundeliegenden Videospieles durch den Rechteinhaber (den Publisher) Voraussetzung. Im Unterschied zu den „klassischen Sportarten“, für die ein urheberrechtlicher Schutz aufgrund des Fehlens einer persönlichen geistigen Schöpfung gem. § 2 Abs. 2 UrhG abgelehnt wird,³ ist anerkannt, dass das einem Videospiele zugrundeliegende Computerprogramm gem. § 2 Abs. 1 Nr. 1, Abs. 2 iVm 69 a ff. UrhG urheberrechtlich geschützt ist.⁴ Neben dem Programmcode sind weitere gestalterische Elemente, wie Grafiken (als Werke der bildenden Kunst, § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG), Textinhalte (als Sprachwerke gem. § 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG) oder die Untermalungsmusik (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG) urheberrechtlich relevant (vgl. zu den Immaterialgüterrechten des Publishers insgesamt auch → § 9 Rn. 1 ff.).
- 7 Vereinbarungen, mit denen sich unabhängige Veranstalter entsprechende urheberrechtliche Nutzungsrechte von Publishern einräumen lassen, sind daher für die Realisierung von eSport-Wettbewerben von **zentraler Bedeutung**. Neben dem Vervielfältigungsrecht stehen weitere Verwertungsrechte im Fokus. Hierzu gehören unter anderen die Wahrnehmbarmachung des Videospieles für anwesendes Publikum, welche dem Vorführungsrecht unterfällt (§ 19 Abs. 4 UrhG), wie auch das Senderecht (§ 20 UrhG) für die lineare Übertragung an die Öffentlichkeit zB durch Live-Streams. Für die Verbreitung über Video-on-Demand-Plattformen ist das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung gem. § 19 a UrhG erforderlich. Daneben können insbesondere mit Blick auf die Platzierung von Werbung oder etwaige andere Änderungen, die die Integrität des Videospieles betreffen können, das Bearbeitungsrecht im Sinne von § 23 Satz 1 UrhG oder § 39 Abs. 1 UrhG relevant sein. Auch hierzu sind gesonderte Einwilligungen einzuholen. Hierbei handelt es sich in der Regel um inhaltlich **komplexe eSport-Lizenzverträge**.⁵

3 OLG Köln GRUR-RR 2007, 263 (264); *Loewenheim/Leistner* in: Schricker/Loewenheim UrhG § 2 Rn. 154; *Schulze* in: Dreier/Schulze UrhG § 2 Rn. 146.

4 Vgl. BGH MMR 2015, 460 mAnm Roth – Videospielekonsolen II.

5 Vgl. *Hentsch* MMR – Beilage 2018, 3.

Kapitel 8 eSport und Steuern

Literatur:

Fischer, Rechtsfragen einer Anerkennung des eSports als gemeinnützig, Gutachten v. 10.8.2019; *Hüttemann*, Gemeinnützigkeits- und Spendenrecht, 4. Aufl. 2018; *Schauhoff*, Handbuch der Gemeinnützigkeit, 3. Aufl. 2010; *Steiner*, Steuerrecht im Sport, 2009; *Streck*, KStG, 9. Aufl. 2018.

§ 27 Besteuerungssystematik im eSport

A. Überblick	1	III. Personengesellschaften	21
B. Steuersubjekte	7	IV. Kapitalgesellschaften	31
I. Vereine	7	V. eSportler	39
II. Verbände	18		

A. Überblick

eSport ist nicht nur gesellschaftlich und wirtschaftlich, sondern auch **steuerlich relevant**. Vereine, Verbände, Sponsoren, Veranstalter, Sportler und Medien bewegen inzwischen Milliarden. Wo Geld fließt, ist das Finanzamt nicht weit. Die rechtliche Beratung im eSport erfordert daher auch einen ständigen Seitenblick ins Steuerrecht. Die Darstellung in diesem Kapitel beginnt mit einem Überblick über die im eSport vorhandenen Steuersubjekte und die – je nach Rechtsform unterschiedliche – Besteuerungssystematik (→ Rn. 7 ff.).

Eine wesentliche, hoch umstrittene Ausgangsfrage für die Besteuerung ist sodann, ob der eSport die Steuerprivilegien der **Gemeinnützigkeit** für sich in Anspruch nehmen kann (→ § 28 Rn. 1 ff.). Unabhängig hiervon wird eSport aber auch zunehmend (zB als eSport-Abteilung) im klassischen gemeinnützigen Breitensportverein betrieben. Die Besteuerungsfragen in gemeinnützigen Organisationen werden daher entsprechend ausführlich dargestellt (→ § 28 Rn. 1 ff.). Außerhalb gemeinnütziger Organisationen sind die Besteuerungsregeln im eSport je nach Rechtsform – nicht gemeinnütziger eSport-Verein (→ Rn. 7 ff.), eSport-Verband (Rn. 18 ff.), eSport-Kapitalgesellschaft (→ Rn. 31 ff.), eSport-Personengesellschaft (→ Rn. 21 ff.) – unterschiedlich.

Die Bereiche **Lohnsteuer** (→ § 29 Rn. 99 ff.) und **Umsatzsteuer** (→ § 29 Rn. 111 ff.) sind für sämtliche im eSport tätigen Unternehmen relevant. Diese beiden Steuerarten haben sich in den vergangenen Jahren zum Brennpunkt von steuerlichen Überprüfungen im eSport entwickelt, mit zT existenzgefährdenden Steuernachforderungen.

Bei **eSport-Veranstaltungen** (→ 30 Rn. 1 ff.) stellen sich verschiedene Besteuerungsfragen, so zB bei grenzüberschreitenden Veranstaltungen (§ 30 Rn. 26 ff.), Sponsoring (→ § 30 Rn. 1 ff.), Hospitality (→ § 30 Rn. 18 ff.), dem Steuerabzug bei ausländischen Sportlern (→ § 30 Rn. 29 ff.).

Kapitel 8 eSport und Steuern

- 5 Die Besteuerung der **eSportler** selbst (→ § 31 Rn. 1 ff.) hat sowohl Einkommen- als auch umsatzsteuerliche Aspekte. Je nach Betätigungsform (Einzelsportler, Mannschaftssportler, Profi oder Amateur) können sich unterschiedliche Einkunftsarten und Besteuerungsformen ergeben. Im Hinblick auf die vielen grenzüberschreitenden Sportaktivitäten muss zudem ein besonderes Augenmerk auf die Steuerfolgen bei Auslandssachverhalten gerichtet werden (→ § 31 Rn. 18 ff.).
- 6 Das Steuerrecht folgt dem Geld. Ausgangspunkt aller steuerlichen Überlegungen ist daher zunächst die Frage, wer im eSport welche Einkünfte und Umsätze erzielt. Da die Organisations- und Veranstaltungsformen im eSport (vgl. dazu auch → Rn. 7 ff.) vielfältig und fließend sind, ist zunächst eine Klärung der Steuersubjekte erforderlich: Wer ist wirtschaftlich Berechtigter der Einkünfte, in welcher Rechtsform wird die jeweilige eSporttätigkeit betrieben – je nach Person und Rechtsform der Akteure ergeben sich unterschiedliche Besteuerungsfolgen:

B. Steuersubjekte

I. Vereine

- 7 Vereine sind grundsätzlich körperschaftsteuerpflichtig nach § 1 Abs. 1 Nr. 4 bzw. Nr. 5 KStG. Die **Körperschaftsteuerpflicht** besteht für die positiven Einkünfte des Vereins, sofern sie einer Einkunftsart des Einkommensteuergesetzes zugeordnet werden können, §§ 8 Abs. 1 KStG, 2 EStG. Steuersubjekt ist dann der Verein, unabhängig von seiner Rechtsfähigkeit (§ 1 Abs. 1 Nr. 4 und 5 KStG).
- 8 Rechtsfähige wie nicht rechtsfähige Vereine können nach § 5 KStG von der Körperschaftsteuer befreit sein. Für den eSport kommt hierbei insbesondere die **Ertragsteuerbefreiung der Gemeinnützigkeit** in Betracht (§ 5 Abs. 1 Nr. 9 KStG, hierzu eingehend → § 28 Rn. 1 ff.). Für eSport im Verein ist daher ertragsteuerlich insbesondere zu prüfen, ob der betreibende Verein gemeinnützig ist. Dies kann – was umstritten ist, dazu → § 28 Rn. 8 ff. – als gemeinnütziger eSport-Verein oder als Nebentätigkeit (zB eSport-Abteilung) innerhalb eines gemeinnützigen, „klassischen“ Sportvereins erfolgen. Zu den Einzelheiten der Ertragsbesteuerung des eSports in gemeinnützigen Vereinen → § 29 Rn. 1 ff., zur Besteuerung bei nicht gemeinnützigen Vereinen → § 29 Rn. 75 ff.
- 9 Die **Gewerbsteuer** folgt der Körperschaftsteuerpflicht. Auch hier gilt die Befreiung gemeinnütziger Vereine (§ 3 Nr. 6 GewStG).
- 10 Ist der (eSport-)Verein – zB als Turnierveranstalter, im Sponsoring, in der Gastronomie – unternehmerisch tätig, können seine Einnahmen der **Umsatzsteuer** unterliegen, → § 29 Rn. 111 ff.
- 11 Beschäftigt der (eSport-)Verein Arbeitnehmer, hat er im Regelfall auf deren Einkünfte **Lohnsteuer** abzuführen, → § 29 Rn. 99 ff.
- 12 Schließen sich eSportler nicht in einem eingetragenen, rechtsfähigen Verein zusammen, kann die **Abgrenzung des nicht rechtsfähigen Vereins zur GbR** Probleme bereiten. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Mitglieder von vornherein auf einen be-

Stichwortverzeichnis

Fette Zahlen bezeichnen die Paragraphen, magere die Randnummern.

- „50+1“-Regel **14** 12 f.
- Ablösezahlung
 - Steuern **29** 95
- Abwehrrechte, wettbewerbsrechtliche
 - 22** 15, **24** 28 f.
 - verbotene Leistungsübernahme **24** 29 f.
- Adderall
 - Amphetamin **7** 11 f.
- Alkoholverkauf **23** 35
- Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) **21** 5, **22** 7
 - AGB-Kontrolle **7** 37
 - AGB-Kontrolle Arbeitsvertrag **16** 10
 - Ticketkauf **23** 2
 - Ticket-Vertrag **23** 7
- Allgemeines Persönlichkeitsrecht **10** 19, **22** 14
 - Arbeitsvertrag **16** 13
 - Sponsor/Werbetreibender **13** 21
- Altersbeschränkung **26** 39
- Altersfreigaben **26** 46 ff.
- Amateur
 - Amateurbereich **19** 20
 - Steuern **29** 102
- Anerkennung der Gemeinnützigkeit **4** 24 ff., **28** 1 ff.
- Anerkennung eSport
 - Deutscher Fußball Bund (DFB) **1** 37
 - Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) **1** 34 f.
 - Deutscher Turner Bund (DTB) **1** 36
 - durch IOC **1** 32
 - International eSport Federation **1** 33
 - internationale Anerkennung **1** 31 ff.
 - Koalitionsvertrag **1** 34 f.
 - Kritik **1** 38
 - politischer Diskurs **1** 34 f.
- Anfänge des eSports
 - Arcade-Spiele **1** 12
 - Konsolen **1** 12
 - Local Area Network-Partys **1** 12
- Anti-Cheat **7** 25 ff.
- Anti-Korruption **7** 18 ff.
- Anti-Korruptions-Code **6** 37, **7** 20 f.
- Arbeitnehmer **9** 24, **15** 2, **27** 41
 - Begriff **29** 101
 - Datenschutz **16** 15 ff.
 - Steuern **29** 101, **31** 10, 15 ff.
 - Weisungsrecht **15** 10 ff.
- Arbeits- oder Dienstfähigkeit **17** 8
- Arbeitslohn
 - Steuern **29** 100
- Arbeitsrecht
 - Leistungsstörungen **17** 1 ff.
 - Vertragsparteien und Pflichten **16** 1 ff.
- Arbeitsvertrag **15** 2 ff.
 - AGB-Kontrolle **16** 10
 - allgemeines Persönlichkeitsrecht **16** 13
 - Arbeit im Rechtssinne **15** 3 ff.
 - Arbeitszeit Minderjähriger **16** 20 ff.
 - außerordentliche Kündigung **19** 23 ff.
 - Beendigung **19** 1 ff.
 - Befristung **19** 3 ff.
 - Betriebsgeheimnis **16** 7
 - Code of Conduct **16** 4
 - Datenschutz **16** 14, 19
 - fachliches Weisungsrecht **15** 15
 - Geschäftsgeheimnis **16** 7
 - Hauptleistungspflichten **16** 2 ff.
 - Jugendarbeitsschutz **15** 23 ff.
 - Konkurrenzklausel **16** 6
 - Kündigung **19** 21 ff.
 - Nebenleistungspflichten **16** 11

Stichwortverzeichnis

- Nebenpflichten 17 10 ff.
- Nichterbringung der Arbeitspflicht 17 3 ff.
- ordentliche Kündigung 19 22
- örtliches Weisungsrecht 15 12 f.
- persönliche Abhängigkeit 15 10 ff.
- Pflichtverletzungen Arbeitgeber 17 18
- Pflichtverletzungen eSportler 17 3 ff.
- Positionswechselklausel 16 5
- sachgrundlose Befristung 19 19
- schriftlicher 7 29
- Umfang der Weisungsbindung 15 11 ff.
- Vergütung 16 8
- Verletzung Vergütungspflicht 17 18 f.
- Vertragsstrafe 16 7, 17 15 ff.
- Weisungsrecht 15 10 ff.
- Wettbewerbsverbot 16 6, 17 14
- zeitliches und inhaltliches Weisungsrecht 15 14
- Arbeitszeit
 - Jugendschutz 16 20 ff.
- Audiovisuelle Mediendienste auf Abruf 26 16
- Auffangklausel 4 30
- Auflösungsvertrag 18 9 ff.
- Aufnahmespende 29 17
- Aufnahmevoraussetzungen der Landes-sportbünde 5 19
- Aufnahmevoraussetzungen DOSB 5 13 ff.
- Aufwendungsersatz
 - Steuern 29 104
- Augmented Reality 5 22
- Ausbleiben des sportlichen Erfolges
 - Sponsoring-/Marketingvertrag 25 62 ff.
- Ausfallregelungen
 - Lizenzvertrag Veranstaltung 20 36
- Ausgliederung 29 69
 - Erscheinungsformen 29 35
 - Tochtergesellschaft 29 34 ff.
- Ausland
 - Steuern 31 18 ff., 36
- Ausschreibung
 - eSport-Wettkampf 22 8
- Ausstiegsklausel 18 10
- Ausstrahlungsgarantie 24 45
- AVMD-Richtlinie 26 5
- Balancing 9 40, 20 17, 21 8
 - Buffering 21 9
 - Nerfing 21 9
- Barter-Deal
 - Steuern 30 15 ff.
- Basissignal
 - Berücksichtigung Publisher 24 34
 - urheberrechtlicher Schutz 24 33
- Bearbeitung
 - Urheberrecht 9 16, 38 ff.
- Bearbeitungsrechte
 - Lizenzvertrag Veranstaltung 20 16 ff.
- Bedeutung des eSports 1 5 ff.
- Beendigung des Vertragsverhältnisses 19 1 ff.
- Befristung
 - Arbeitsvertrag 19 3 ff., 11 ff.
 - sachgrundlose 19 19
 - Spielervertrag 19 3 ff.
- Begriff eSport 4 1 ff.
- Benutzeroberfläche 26 9
- Beraterprovision 18 21
- Beratervertrag 18 20 ff.
- Berufsverband 27 19, 29 88
- Beschränkte Steuerpflicht 31 24 ff., 32 ff.
- Besteuerung 27 1 ff.
- Beteiligung
 - Steuern 29 36, 38
- Betriebsaufspaltung 29 32