

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. ·
Oberwallstraße 6 · 10117 Berlin

Landtag Nordrhein-Westfalen
Ausschuss für Kultur und Medien
Platz des Landtags 1
40221 Düsseldorf

Ansprechpartner: Hans Jagnow
Position: Präsident

Telefon: +49 (0) 30 99 404 8500
Telefax: +49 (0) 30 99 404 8501
E-Mail: hans.jagnow@esportbund.de
Internet: www.esportbund.de

Datum: 06. Februar 2019

Stellungnahme zur Drs. 17/3578

Antrag: „Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen“

Am 11. September 2018 haben die Fraktionen der CDU und der FDP den Antrag mit der Drs.-Nr. 17/3578 in den Landtag NRW eingebracht. Nachfolgend finden Sie unsere schriftliche Stellungnahme für die zu diesem Antrag stattfindende Anhörung in der 22. Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien am 7. Februar 2019.

1. Über den ESBD

Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) hat sich im November 2017 als Zusammenschluss von 22 Organisationen sowie weiteren Mitgliedern aus dem Bereich des eSports als Gründungsmitgliedern in der ehemaligen DFB-Villa in Frankfurt (Main) gegründet. Die satzungsmäßigen Aufgaben des ESBD sind die sportdemokratische Organisierung aller übergeordneten Belange im eSport, die Plattformfunktion für seine Mitgliedsorganisationen sowie die Vertretung der sportlichen Interessen gegenüber anderen Dach- und Sportverbänden, Politik und Gesellschaft. Der Verband umfasst aktuell 30 Organisationen aus dem eSport-Bereich, die einen Querschnitt durch den organisierten eSport in Deutschland bilden:

Professionelle eSport-Teams, eSport-Vereine und Mehrspartenvereine mit eSport-Abteilungen sowie Veranstalter im eSport-Bereich bilden die Basis des Verbandes. Insgesamt werden inzwischen über 900 Vereinsmitglieder sowie eine Vielzahl von professionellen eSport-Athlet/innen im ESBD repräsentiert.

2. Einführung in den eSport-Begriff

eSport ist eine Sonderform des Gaming. Gaming beschreibt dabei generell das Spielen von Video- und Computerspielen, darunter sowohl Einzelspielerspiele, Mehrspielertitel, Mobile Games, VR und AR und alle anderen Formen, die sich in der modernen Videospieldkultur herausgebildet haben.

Seite 1 von 7

Unter eSport versteht vor diesem Hintergrund die Nutzung von bestimmten Videospiele zum *sportlichen* Wettkampf. eSport bildet Teilaspekte des Gamings ab und ergänzt sie mit eigenen Anforderungen und Strukturen. Auf seiner Mitgliederversammlung vom 26. Oktober 2018 in Hamburg einigte sich der Verband auf folgende Definition:

eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.

Aus dieser Definition ergibt sich einerseits die zentrale Eingrenzung der sportlichen Leistung einerseits und andererseits die Abgrenzung von Spieltiteln, die den Anforderungen der Leistungsermittlung und der Regelsetzung des eSports entsprechen.

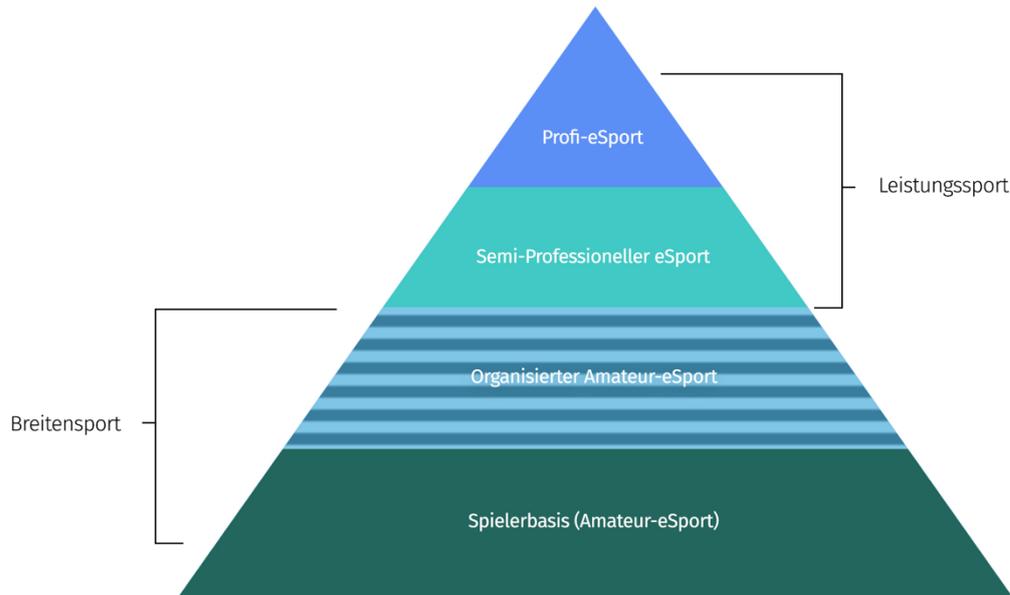
In der Praxis haben sich dabei verschiedene eSport-Kategorien herausgebildet, die ähnlich der Leichtathletik jeweils eigene Mechaniken mit sich bringen. Darunter zählen sogenannte MOBA-Strategiespiele wie League of Legends oder Dota2, Taktik-Shooter wie Counter-Strike, Sportspiele wie FIFA, PES oder NB2K sowie Echtzeitstrategiespiele wie StarCraft. Neuere Entwicklungen sind die Battle-Royale-Spiele wie Fortnite oder PUBG. Insgesamt kann man konstatieren, dass die genutzten Videospiele in Darstellung und Mechanik sehr unterschiedlich sind und eine Erfassung von eSport an nur einem Spieltitel nicht sinnvoll ist, sondern die Diversität der eSport-Angebote in ihrer Gesamtheit betrachtet werden muss.

3. Situation des eSport in Deutschland

eSport in Deutschland erreicht in Deutschland über 3 Millionen eSport-begeisterte Menschen.¹ Grundlegend dafür ist die tiefe gesellschaftliche Verwurzelung von Computer- und Videospiele in der deutschen Gesellschaft und der Aufbau von langjährigen Strukturen, die das Rückgrat der aktuellen Entwicklung darstellen, sowie neue Distributionswege über Streaming-Plattformen wie Twitch und YouTube, die Interessierten einen sofortigen und kostenfreien Zugriff auf eSport-Übertragungen bietet. Dabei hat sich eSport lange Zeit als generisch digitale Sportbewegung fast ausschließlich über Online-Strukturen entwickelt.

¹ game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, S. 14; abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>

Wie aus dem traditionellen Sport bekannt, besteht auch im eSport eine pyramidenhafte Organisation.



In den letzten Jahren haben sich zunehmend professionelle eSport- Organisationen herausgebildet. Die sogenannten Pro-Teams sind mit über 30 Organisationen in Deutschland zu veranschlagen und werden durch eine Vielzahl von semi-professionellen Teams ergänzt. Nicht zuletzt wird die Situation in Deutschland aktuell durch das zunehmende Interesse von Fußball- und Basketballclubs, und weiteren Akteuren aus dem traditionellen Sport geprägt, die mit unterschiedlichen Angeboten und Schwerpunkten den Einstieg in den eSport suchen. Insgesamt zählt der ESDB aktuell 16 dieser traditionellen Sportstrukturen mit eSport-Engagement.

Seit 2016 erlebt, getrieben durch die öffentliche Diskussion, das Konzept der Vereinsorganisation im eSport eine Renaissance. Insgesamt 58 eSport-Vereine, zumeist gebunden an einen regionalen Standort, und 25 Mehrspartenvereine mit eSport-Angebot zählt der ESDB in Deutschland zum aktuellen Zeitpunkt. Etablierte Vereine erhoffen sich hier die Gewinnung jüngerer Mitglieder und die Sicherung der Attraktivität des Vereinslebens auch im Rahmen der Digitalisierung sowie die Stärkung ihres sportlichen Kerns. Dabei ist für das Jahr 2018 im eSport ein aktives Gründungsgeschehen festzustellen: 22 eSport-Vereine und eSport- Abteilungen befinden sich im Aufbau und werden dabei in vielen Fällen vom ESDB beraten. Damit ergibt sich ein Potential von über 100 Vereinen, die in Deutschland im eSport tätig sind oder tätig werden wollen.²

Auch die Zuschauer/innen-Zahlen sprechen eine deutliche Sprache. International wird bis 2020 mit 600 Mio. Zuschauer/innen im eSport gerechnet. Insgesamt kennen 16,5 Millionen Deutsche die Bedeutung von eSport. Mehr als 3 Millionen Menschen in Deutschland schauen mindestens einmal im Monat eSport-

² ESDB (2018): eSport in Deutschland 2018, S. 8; abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf

Matches oder sind selbst im eSport in einer Amateur-Liga aktiv. 75% dieser Menschen sind dabei unter 35. Und 23% der Gamer/innen in Deutschland können sich vorstellen, im eSport auch vereinsmäßig aktiv zu sein.³

Im eSport finden Sportveranstaltungen in jeder erdenklichen Größe statt: von kleineren Schulturnieren bis hin zu mehrmals im Jahr stattfindenden „ESL One“ mit zehntausenden, internationalen Besucher/innen in großen deutschen Städten – darunter Köln – oder des deutschen Ablegers der Dreamhack in Leipzig.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eSport eine starke Basis mit einer Vielzahl von Amateur- und Breiten-eSport-Athlet/innen in Deutschland hat. In dieser Situation muss eine teilweise von externen Betrachter/innen als unübersichtlich empfundene Szene in Zukunft geordnet werden, um nachvollziehbare und transparente Strukturen zwischen den einzelnen Bereichen schaffen, die den dynamischen Charakter des eSport-Bereichs bewahren. Mit der deutlichen Zunahme von Vereinsorganisationen als neuer Mittelbau der eSport-Bewegung zeigen sich dabei erste positive Ergebnisse.

4. Situation des eSport in Nordrhein-Westfalen

NRW ist eine Schwerpunktregion für den eSport im Bundesgebiet, mit vielen wichtigen Trägern von regionaler, bundesweiter und internationaler Strahlkraft.

Herausragende Bedeutung für den deutschen und internationalen eSport-Bereich hat das Kölner Unternehmen Turtle Entertainment, das unter dem Markennamen ESL auch international große eSport-Turniere und Ligen veranstaltet und überträgt. Mit insgesamt über 550 Angestellten ist das Unternehmen ein Ankerpunkt für die eSport-Bewegung. Mehr als die Hälfte der Belegschaft operiert von dem Hauptsitz in Köln-Mülheim. Die ESL ist Mitglied im ESD.

Auch zwei eSport-Teams, Planetkey Dynamics und Final Gaming, sind Mitglied im ESD. Damit sind drei große eSport-Organisationen aus NRW im ESD vertreten.

Darüber hinaus finden sich in Nordrhein-Westfalen eSport-Vereine wie beispielsweise den JECK e.V. (Jugend E-Sport Club Köln) und Dortmund eSports e.V., außerdem hat das Profi-eSport-Team SK Gaming, das international und national sportliche Erfolge feiert, seinen Sitz in Köln.

Eine Vielzahl von eSport-Events prägt das Bundesland: die ESL One in Köln, zuletzt 2018 mit 15.000 Besucher/innen – davon ca. 30% international –, ist auch für dieses Jahr zum 6.-8. Juli als internationale eSport-Großveranstaltung angekündigt. Daneben finden auch zur jährlich stattfindenden Fach- und Besuchermesse gamescom jedes Jahr viele eSport-Turniere statt und Athlet/innen aus aller Welt reisen zur Messe, auch um den authentischen Kontakt zu den Besucher/innen und ihren Fans zu pflegen. Nicht zuletzt gibt es darüber hinaus eine Vielzahl von Veranstaltungen, z.B. die kommende Veranstaltung der

³ game, a.a.O.

League of Legends Premier Tour in Bonn am 24.02.19 oder dem schon ausgerichteten Finale der deutschen ESL Meisterschaft am 7./8. April 2018 in Düsseldorf.

eSport-Aktive und Fans profitieren in Nordrhein-Westfalen also von einem reichhaltigen Angebot von internationalen Topveranstaltungen, nationalen Großturnieren und vielen regionalen Anknüpfungspunkten sowie einer lebendigen Vereins- und Teamkultur im eSport.

5. Stellungnahme zum Antrag

Der ESDB begrüßt den vorgelegten Antrag in seiner Zielrichtung, die Rahmenbedingungen für eSport zu stärken. In der weiteren Bewertung konzentrieren wir uns ausschließlich auf die im Antrag benannten Maßnahmen mit Bezug auf das Themenfeld eSport.

Zu den einzelnen Punkten des Antrags nehmen wir wie folgt Stellung:

5.1. Gemeinnützigkeit des eSport

Die steuerrechtlichen Vorschriften über die Gemeinnützigkeit stellen das zentrale staatliche Instrument zur Privilegierung von zivilgesellschaftlichem Zusammenwirken mit gesamtgesellschaftlichem Nutzen dar. eSport-Vereine und Vereine mit eSport-Angebot leisten bisher weitestgehend eine solche Arbeit im Ehrenamt, ohne die gesetzliche Privilegierungen in Anspruch nehmen zu können. Für die Integration des eSports in die gesellschaftliche Funktion insbesondere des Breitensports eröffnet sich der politische Handlungsrahmen in der Gestaltung des § 52 II AO. Die zunehmende Anzahl an eSport-Vereinen oder Sportvereinen mit eSport-Abteilungen ist bisher nicht den traditionellen Sportarten gleichgestellt und muss auf die Privilegierung der Gemeinnützigkeit verzichten bzw. agiert in der Unsicherheit über den Verlust der bisher zugesprochenen Gemeinnützigkeit (bei Mehrspartenvereinen)⁴.

Um hier eine Angleichung zu schaffen, sind folgende Varianten einer Gesetzesinitiative im Bundesrat denkbar:

- Änderung des gesetzlichen Sportbegriffs: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach *und* eSport gilt als Sport)“;

Alternativ:

- Gleichstellung mit dem Sport: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach gilt als Sport) *und* eSports“;

⁴ vgl. Mitteilung des FA Nord an den Hamburger Sportbund: <https://www.hamburger-sportbund.de/artikel/4645/das-finanzamt-informiert-zum-thema-e-sport>

oder

- Schaffung eines eigenen Regelbeispiels: Einfügung eines § 52 II S.1 Nr. 21a AO: „Förderung des eSports“.

Der ESDB sieht eSport als Sportart an; und empfiehlt die Änderung des staatlichen Sportbegriffes als logische Folge dieser Grundannahme. Diese Variante bedeutet auch klare Positionierung des Gesetzgebers in der Frage, ob eSport als Sport zu betrachten sei. Ungeachtet dessen führen auch die weiteren aufgeführten Varianten zu einer praktischen Entlastung der Vereine und Ehrenamtler/innen.

Zu den konkreten Folgen einer solchen Regelung:

- 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.
- Berechtigung zur Annahme von Spenden und Quittierung der Zuwendung als Spenden: Das ermöglicht es, auch Mittel aus der lokalen Wirtschaft für die gesellschaftlichen und sportliche Arbeit der Vereine zu akquirieren und stärkt durch die Möglichkeit der Absetzung durch den Sponsor die Attraktivität eines solchen Engagements.
- Antragsberechtigung für Projektmittel aus EU- und Bundesförderung: Projektanträge aus Sport, Jugend, Kultur etc. sind zunehmend nur für gemeinnützige Organisationen zugänglich. Eine entsprechende Einstufung von eSport würde es Vereinen erlauben, national und international an solchen Projekten zu partizipieren, ihre gesellschaftliche Wirkung für die eSport-Bewegung zu nutzen und ihre Umsetzung zu finanzieren.

Wirtschaftliche Tätigkeit mit Gewinnerzielungsabsicht kann – entgegen einiger vorgebrachten Bedenken – über die Gemeinnützigkeit nicht privilegiert werden und profitiert von einer Änderung der Abgabenordnung nicht. Im Gegenteil stärkt es die Verfassung des ehrenamtlichen Amateurbereichs und ermöglicht Gestaltungsoptionen neben dem sportökonomischen Bereich. Neben Aufgaben wie Sportorganisation, Sportartentwicklung und Nachwuchsförderung kann ein so gestärkter Amateur-eSport auch Aufgaben vermehrt übernehmen, die für gewinnorientierte Unternehmen wirtschaftlich unattraktiv sind.

5.2. eSport und Wissenschaft

Seite 6 von 7

Während im Bereich „Gaming“ inzwischen eine umfangreiche Forschungs- und Publikationstätigkeit zu konstatieren ist, ist die wissenschaftliche Erschließung des eSports aktuell im Entstehen. Umfangreichere Ergebnisse sind vor diesem Hintergrund erst in den kommenden Monaten und Jahren zu erwarten. Um so wichtiger ist es nach unserem Dafürhalten, Entwicklungen in der eSport-Bewegung, Maßnahmen der öffentlichen Hand und der zivilgesellschaftlichen Institutionen nach Möglichkeit wissenschaftlich begleiten zu lassen und an den akademischen Institutionen des Landes eine freie Forschungstätigkeit zur Erfassung des eSports zu ermöglichen. Wir empfehlen die Verankerung eines entsprechenden Mittelansatzes für diesen Bereich im Landeshaushalt. Ein früher Einstieg durch ein Bundesland in die Forschung zu eSport begünstigt die Herausbildung von akademischen Schwerpunktgebieten im Bundesgebiet. Durch eine solche wissenschaftliche Profilierung kann nicht nur die Region profitieren, sondern auch der gesamte deutsche eSport-Standort im weltweiten Vergleich.

6. Weiterführende Literatur

- ESD (2018): eSport in Deutschland 2018, abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESD.pdf
- Deloitte / game.eSports (2018): Continue To Play, abrufbar unter: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche, abrufbar unter: <https://www.game.de/medien/jahresreport/>
- PricewaterhouseCoopers (2018): eSport-Studie 2018, abrufbar unter: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>