



Schriftliche Anfrage

der Abgeordneten **Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Tim Pargent**
BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN
vom 25.02.2021

Finanzielle und strukturelle Förderung von eSport-Vereinen

Die Bedeutung von eSport in Deutschland nimmt seit Jahren zu. Dementsprechend wächst auch die Anzahl und Relevanz von eSport-Vereinen. Wie klassische Sportvereine spielen auch eSport-Vereine eine entscheidende Rolle im Bereich der Nachwuchsförderung.

Der potenzielle gesellschaftliche Mehrwert von eSport-Vereinen ist immens.

eSport vereint – er bringt Menschen weltweit zusammen, es bestehen keine Gründe, geschlechtergetrennte Teams aufzubauen, und auch Menschen mit körperlicher Behinderung können bei entsprechender Barrierefreiheit problemlos teilnehmen. Dadurch können eSport-Vereine eine enorme integrative Wirkung entfalten und Anlaufstelle und sozialen Austausch für breite gesellschaftliche Schichten bieten.

Auch im Bereich Hass und Extremismus im Netz können eSport-Vereine eine wichtige Rolle spielen. Durch den direkten Kontakt zu den Spielerinnen und Spielern können Vereine diesen ein diverses soziales Umfeld bieten und aktive Prävention betreiben. Gaming im Verein hilft dabei, soziale Interaktionen und Gemeinschaftsgefühl auch außerhalb des digitalen Raumes zu fördern, es kann Vereinsamung entgegenwirken und sportliche oder geistige Ausgleichstätigkeiten unterstützen.

Dennoch ist es für eSport-Vereine im Gegensatz zu klassischen Vereinen aufgrund der aktuellen Regelungen der Abgabenordnung (AO) nicht oder nur schwer möglich, sich als gemeinnützig anerkennen zu lassen. Und dies, obwohl sowohl von vielen betroffenen Akteurinnen und Akteuren als auch von großen Teilen der Politik vermehrt die Willensbekundung geäußert wird, eSport-Vereine besser zu fördern.

Neben der abgabenrechtlichen Gleichstellung von eSport-Vereinen bedarf es zudem auch einer besseren strukturellen Förderung sowie eines verstärkten politischen Engagements, um eine bessere Anerkennung und Wertschätzung für die Arbeit von eSport-Vereinen zu erreichen.

Wir fragen die Staatsregierung:

- 1.1 Sind der Staatsregierung andere bayerische eSport-Vereine neben dem Nürnberger Project Hive bekannt, welche den Status als gemeinnütziger Verein erhalten haben? 2
- 1.2 Wie viele Anträge auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit wurden in den letzten fünf Jahren von bayerischen eSport-Vereinen gestellt, aufgeschlüsselt nach Jahr? 3
- 1.3 Wie viele Anträge auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit von bayerischen eSport-Vereinen sind nach Kenntnis der Staatsregierung in den letzten fünf Jahren abgelehnt worden, aufgeschlüsselt nach Jahr? 3

- 2.1 Wie lauten die genauen Kriterien, nach denen die Finanzämter entscheiden, ob ein eSport-Verein gemeinnützig ist? 4
- 2.2 Welche Kriterien waren bei der Entscheidung des Nürnberger Finanzamtes in Bezug auf Project Hive entscheidend für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit? 4

Hinweis des Landtagsamts: Zitate werden weder inhaltlich noch formal überprüft. Die korrekte Zitierweise liegt in der Verantwortung der Fragestellerin bzw. des Fragestellers sowie der Staatsregierung.

2.3	Gibt es bestimmte Videospiele oder Videospielarten, die eine Anerkennung des jeweiligen Vereins als gemeinnützig generell ausschließen (bitte jeweils begründen)?	4
3.1	Besteht die Gefahr, dass Sportvereinen oder sonstigen als gemeinnützig anerkannten Vereinen, die zusätzlich eine eSport-Abteilung einrichten, die Gemeinnützigkeit aberkannt wird?	4
3.2	Falls ja, nach welchen Kriterien wird solch eine Entscheidung getroffen?	4
3.3	Gibt es bereits bayerische Vereine, denen aufgrund der Einrichtung einer eSport-Abteilung die Gemeinnützigkeit aberkannt wurde (bitte Vereine und die jeweilige Begründung angeben)?	4
4.1	Wie bewertet die Staatsregierung die Möglichkeiten, welche den obersten Finanzbehörden der Länder in § 52 Abs. 2 Satz 2 der Abgabenordnung gegeben sind?	4
4.2	Sieht die Staatsregierung aufgrund des in Frage 4.1 genannten Paragraphen die Möglichkeit, auf Landesebene im Bereich Anerkennung der Gemeinnützigkeit für eSport-Vereine aktiv zu werden?	4
4.3	Falls nein, wieso nicht?	4
5.1	Welche weiteren Förderungs- und Unterstützungsmöglichkeiten, jenseits der Abgabenordnung, sieht die Staatsregierung, um eSport-Vereine nachhaltig zu unterstützen?	5
5.2	Welche konkreten Maßnahmen zur strukturellen und finanziellen Unterstützung hat die Staatsregierung bereits ergriffen?	5
5.3	Welche weiteren konkreten Maßnahmen zur strukturellen und finanziellen Unterstützung erwägt die Staatsregierung in Zukunft zu ergreifen bzw. sind schon geplant?	5

Antwort

des Staatsministeriums der Finanzen und für Heimat nach Abstimmung mit dem Staatsministerium des Innern, für Sport und Integration und dem Staatsministerium für Digitales
vom 22.03.2021

1.1 Sind der Staatsregierung andere bayerische eSport-Vereine neben dem Nürnberger Project Hive bekannt, welche den Status als gemeinnütziger Verein erhalten haben?

Aufgrund des in § 30 AO normierten Steuergeheimnisses sind Auskünfte der Steuerverwaltung zu steuerlichen Verhältnissen in Einzelfällen (hier: Nürnberger Project Hive bzw. andere bayerische eSport-Vereine), welchen das Recht auf informationelle Selbstbestimmung zusteht, grundsätzlich nicht zulässig. Dies gilt insbesondere auch für die Fragen nach dem Gemeinnützigkeitsstatus und dessen Tatbestandsvoraussetzungen im konkreten Einzelfall. Vorliegend ist ein klar überwiegendes zwingendes öffentliches Interesse im Hinblick auf den unmittelbar betroffenen inneren Kern des informationellen Selbstbestimmungsrechts nicht gegeben.

Unabhängig von konkreten Einzelfällen kann jedoch allgemein mitgeteilt werden, dass eine mit steuerlichen Vergünstigungen verbundene Anerkennung der Gemeinnützigkeit nach geltender bundesrechtlicher Rechtslage für reine eSport-Vereine nicht möglich ist.

Eine Körperschaft verfolgt gemeinnützige Zwecke, wenn ihre Tätigkeit unmittelbar und ausschließlich darauf gerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nrn. 1 bis 26 AO enthält hierzu einen Katalog gemeinnütziger Zwecke (u. a. „Förderung des Sports“ gem. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO).

Auch bei einem weiten Begriffsverständnis fällt der eSport in seiner Gesamtheit (zum eSport zählen neben Sportsimulationsspielen auch Strategiespiele und sog. Egoshooter-Spiele) nicht unter den gemeinnützigkeitsrechtlichen Sportbegriff. Nach der höchstrichterlichen Rechtsprechung des Bundesfinanzhofs umfasst der gemeinnützigkeitsrechtliche Begriff „Sport“ solche Betätigungen, die die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der körperlichen Ertüchtigung dienen (Urteil des BFH vom 17.02.2000, I R 108, 109/98, BFH/NV 2000, 1071). Vorausgesetzt wird eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet ist (Urteil des BFH vom 29.10.1997, I R 13/97, BStBl II 1998, 9). Gerade rundenbasierte Strategiespiele an der Konsole erfüllen nicht die Anforderungen, die der gemeinnützigkeitsrechtliche Sportbegriff im Hinblick auf Bewegung und körperliche Leistung aufstellt, denn bei derartigen Spielen liegen wegen des fehlenden Zeitdrucks keine erhöhten Anforderungen an das Wahrnehmungsvermögen, die Reaktionsgeschwindigkeit sowie die Feinmotorik vor. Darüber hinaus besteht keine Vergleichbarkeit des eSports mit weiteren gemeinnützigen Zwecken im Sinne des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO.

Weiteres Tatbestandsmerkmal für die Anerkennung des Gemeinnützigkeitsstatus ist außerdem die Förderung der „Allgemeinheit“ gem. § 52 Abs. 1 AO. Dabei handelt es sich um einen unbestimmten Rechtsbegriff, dessen Gehalt wesentlich geprägt wird durch die objektive Wertordnung, wie sie insbesondere im Grundrechtskatalog der Art. 1 bis 19 Grundgesetz (GG) zum Ausdruck kommt. Eine Tätigkeit, die mit diesen Wertvorstellungen nicht vereinbar ist, ist nach der ständigen BFH-Rechtsprechung (vgl. zuletzt BFH-Urteil vom 17.05.2017, V R 52/15, BStBl II 2018, 218, Rz. 21) keine Förderung der Allgemeinheit. Eine steuerliche Begünstigung von Computerspielen, bei denen in einer realitätsnahen Darstellung mit Waffen Menschen verletzt oder getötet werden und das Töten dieser Menschen Mittel zum Spielgewinn ist, wäre nicht mit der Wertordnung des Grundgesetzes vereinbar.

1.2 Wie viele Anträge auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit wurden in den letzten fünf Jahren von bayerischen eSport-Vereinen gestellt, aufgeschlüsselt nach Jahr?

Im Zeitraum 2016 bis 2021 wurden zehn Anträge von Vereinen gestellt, die (zumindest auch) den eSport als Tätigkeitsbereich aufgeführt haben. Diese Anträge verteilen sich wie folgt auf die einzelnen Jahre:

2016	2017	2018	2019	2020	2021	Gesamt
0	1	2	5	2	0	10

1.3 Wie viele Anträge auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit von bayerischen eSport-Vereinen sind nach Kenntnis der Staatsregierung in den letzten fünf Jahren abgelehnt worden, aufgeschlüsselt nach Jahr?

Im Zeitraum 2016 bis 2021 wurden acht Anträge auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit von Vereinen abgelehnt, die (zumindest auch) den eSport als Tätigkeitsbereich aufgeführt haben. Die ablehnenden Bescheide verteilen sich wie folgt auf die einzelnen Jahre:

2016	2017	2018	2019	2020	2021	Gesamt
0	0	3	4	1	0	8

- 2.1 Wie lauten die genauen Kriterien, nach denen die Finanzämter entscheiden, ob ein eSport-Verein gemeinnützig ist?**
- 2.2 Welche Kriterien waren bei der Entscheidung des Nürnberger Finanzamtes in Bezug auf Project Hive entscheidend für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit?**
- 2.3 Gibt es bestimmte Videospiele oder Videospielarten, die eine Anerkennung des jeweiligen Vereins als gemeinnützig generell ausschließen (bitte jeweils begründen)?**

Hinsichtlich der Beantwortung der Fragen 2.1, 2.2 und 2.3 wird auf die Antwort zur Frage 1.1 verwiesen.

- 3.1 Besteht die Gefahr, dass Sportvereinen oder sonstigen als gemeinnützig anerkannten Vereinen, die zusätzlich eine eSport-Abteilung einrichten, die Gemeinnützigkeit aberkannt wird?**
- 3.2 Falls ja, nach welchen Kriterien wird solch eine Entscheidung getroffen?**

Der Gemeinnützigkeitsstatus von Vereinen kann unter Umständen gefährdet sein, wenn sie sich mit Vereinstätigkeiten, die in der Gesamtschau zum Selbstzweck werden und in diesem Sinne neben die Verfolgung der in ihrer Satzung verankerten steuerbegünstigten Zwecke treten, nicht satzungsgemäß betätigen.

Die Erträge aus zulässigen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieben von gemeinnützigen Vereinen unterliegen aus Wettbewerbsgründen grundsätzlich voll der Besteuerung (vgl. § 64 AO). Typische Beispiele für derartige steuerpflichtige wirtschaftliche Geschäftsbetriebe sind gesellige Veranstaltungen, Werbung oder Sponsoring. All diese Tätigkeiten sind für einen gemeinnützigen Verein durchaus zulässig; sie können einen wertvollen Beitrag zur Finanzierung der Vereinsaufgabe leisten. Diese Tätigkeiten sind allerdings grundsätzlich steuerpflichtig und dürfen nicht zum Haupt- bzw. Selbstzweck des Vereins werden.

Das gemeinnützigkeitsrechtliche Gebot der Ausschließlichkeit (§ 56 AO) schreibt den gemeinnützigen Vereinen eine ausschließliche Betätigung zur Verfolgung ihrer satzungsgemäßen gemeinnützigen Zwecke vor. Eine Aufnahme von eSport-Aktivitäten in die Vereinssatzung und in das alltägliche Vereinsleben kann somit den Gemeinnützigkeitsstatus nach geltendem Recht ggf. gefährden.

Zudem dürfen nach dem Selbstlosigkeitsgebot (§ 55 AO) grundsätzlich keine Mittel aus dem steuerbegünstigten Bereich des Vereins für Tätigkeiten außerhalb der satzungsgemäßen Zwecke verwendet werden. Dies wäre im Regelfall gemeinnützigkeitsschädlich.

- 3.3 Gibt es bereits bayerische Vereine, denen aufgrund der Einrichtung einer eSport-Abteilung die Gemeinnützigkeit aberkannt wurde (bitte Vereine und die jeweilige Begründung angeben)?**

Nein. Bisher wurde keinem bayerischen Verein die Gemeinnützigkeit aufgrund der Einrichtung einer eSport-Abteilung aberkannt.

- 4.1 Wie bewertet die Staatsregierung die Möglichkeiten, welche den obersten Finanzbehörden der Länder in § 52 Abs. 2 Satz 2 der Abgabenordnung gegeben sind?**
- 4.2 Sieht die Staatsregierung aufgrund des in Frage 4.1 genannten Paragraphen die Möglichkeit, auf Landesebene im Bereich Anerkennung der Gemeinnützigkeit für eSport-Vereine aktiv zu werden?**
- 4.3 Falls nein, wieso nicht?**

Nach § 52 Abs. 2 Satz 2 AO kann ein Zweck, der im bisherigen Gemeinnützigkeitskatalog (siehe § 52 Abs. 2 Satz 1 AO) nicht aufgeführt ist, aber die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet entsprechend selbstlos fördert, für gemeinnützig erklärt werden. Eine „entsprechende“ Förderung i. S. des § 52 Abs. 2 Satz 2 AO verlangt, dass der Zweck die Allgemeinheit in vergleichbarer Weise fördert wie die in § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 1 bis Nr. 25 AO ausdrücklich gesetzlich normierten Zwecke.

Das Gesetz verlangt hier keine Zweckidentität, sondern eine Gleichartigkeit (Vergleichbarkeit) der Zwecke. Die Entscheidung über die Gemeinnützigkeit dieses Zwecks ist damit auf der Grundlage der Wertungen des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO zu treffen. Dabei muss sich die Entscheidung an Art. 3 Abs. 1 Grundgesetz (GG) messen lassen.

Eine Vergleichbarkeit der „Förderung des eSports“ mit einem gemeinnützigen Katalogzweck des § 52 Abs. 2 Satz 1 AO liegt nicht vor. Zudem ist das Tatbestandsmerkmal „Förderung der Allgemeinheit“ bei eSport in seiner Gesamtheit nicht gegeben (vgl. Antwort zu Frage 1.1).

- 5.1 Welche weiteren Förderungs- und Unterstützungsmöglichkeiten, jenseits der Abgabenordnung, sieht die Staatsregierung, um eSport-Vereine nachhaltig zu unterstützen?**
- 5.2 Welche konkreten Maßnahmen zur strukturellen und finanziellen Unterstützung hat die Staatsregierung bereits ergriffen?**
- 5.3 Welche weiteren konkreten Maßnahmen zur strukturellen und finanziellen Unterstützung erwägt die Staatsregierung in Zukunft zu ergreifen bzw. sind schon geplant?**

Die Sportförderung des Freistaates Bayern erfolgt nach den Richtlinien über die Gewährung von Zuwendungen des Freistaates Bayern zur Förderung des außerschulischen Sports (Sportförderrichtlinien – SportFöR) vom 30.12.2016 (AllMBl. 2017 S. 14), zuletzt geändert durch Bekanntmachung vom 07.12.2020 (BayMBl. Nr. 809). Eine Unterstützung des „E-Sport“ aus Mitteln der Sportförderung ist danach bislang nicht vorgesehen und steht aktuell auch künftig nicht in Aussicht. Nach dem Autonomiegrundsatz des organisierten Sports, den die Staatsregierung achtet, obliegt es dem organisierten Sport selbst, darüber zu befinden, ob der sog. E-Sport in den Katalog der anerkannten (Breiten-) Sportarten aufgenommen werden soll bzw. im Bereich des Breitensports anzusiedeln ist. Das ist bisher sowohl vonseiten des bundesweiten Sportdachverbands – des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) – als auch vonseiten des größten bayerischen Sportdachverbands – des Bayerischen Landes-Sportverbands (BLSV) – ausdrücklich abgelehnt worden.

Darüber hinaus wird auf die Antwort des Staatsministeriums für Digitales vom 27.01.2021 zur Anfrage zum Plenum des Abgeordneten Benjamin Adjei (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN) verwiesen (Drs. 18/13025). Weitere Termine zum Runden Tisch „eSport“ sind aktuell geplant.