



Thema: Bernhard Campara-Kopeinig

Autor: Bernhard Campara-Kopeinig

# Ist Computerspielen ein Sport?

Die Frage der Gemeinnützigkeit scheidet beim Thema eSports die Geister.

## Gastkommentar

Von Bernhard  
Campara-Kopeinig

Egal ob eSport Summit, GameCity, pLANet One oder Vienna Challenger Arena – im Herbst ging es rund in Sachen eSports in Österreich. Der weltweite Rummel hat auch die heimische Community in Aufbruchstimmung versetzt. An der Frage der Gemeinnützigkeit könnten jedoch viele Vereine schon vorab scheitern. Ist eSports ein Sport? Diese Frage entscheidet über Steuerprivilegien und Existenzen.

International haben Pro-Gamer (jemand, der ein Computer- beziehungsweise Konsolenspiel gut beherrscht, Anm.) bereits Starstatus, und auch die Preisgelder bei eSports-Turnieren sind mittlerweile beachtlich: Beim Dota-2-Turnier „The International“ liegen diese bei insgesamt 25 Millionen US-Dollar. Dieser Hype weckt auch in Österreich Begehrlichkeiten, unter anderem vom Finanzamt, das die Gemeinnützigkeit von eSports-Vereinen – und damit verbundene Steuerbegünstigungen – in Frage stellt. Die Meinungsverschiedenheit mit dem Finanzamt hat jedoch existenzielle Bedeutung für die in Österreich noch junge eSports-Szene.

Die österreichische eSports-Community hat sich, ähnlich wie in anderen Sportarten, über Vereine und den eSport Verband Österreich (ESVÖ) organisiert. Die eSports-Vereine haben sich als gemeinnützig angesehen und dadurch bestimmte Steuerprivilegien genossen. Das Finanzamt steht der Gemeinnützigkeit von eSports-Vereinen jedoch kritisch gegenüber.

### Argumente für Gemeinnützigkeit

Wenn man sich die Rechtsprechung zur Gemeinnützigkeit näher ansieht, entdeckt man erhebliche Argumente für die Position der eSports-Vereine: Gemeinnützig sind gemäß Bundesabgabenordnung (BAO) solche (Vereins-)Zwecke, durch deren Erfüllung die Allgemeinheit gefördert wird. Eine Förderung der Allgemeinheit liegt nur vor, wenn die Tätigkeit dem Gemeinwohl auf geistigem,

kulturellem, sittlichem oder materiellem Gebiet nützt. Dies gilt unter anderem für die Förderung der Kunst und Wissenschaft, der Kinder-, Jugend- und Familienfürsorge, der Fürsorge für alte, kranke oder mit körperlichen Gebrechen behaftete Personen, des Körpersports, der Schulbildung, der Erziehung und der Berufsausbildung.

eSports sieht sich als Körpersport im Sinn der BAO: Der Europäische Gerichtshof hat Sport als eine Tätigkeit definiert, die durch eine nicht unbedeutende körperliche Komponente gekennzeichnet ist. Freilich denkt dabei jeder an Sportarten wie Fußball, Eishockey oder Basketball.

Allerdings sind unter anderem Billard, Bowling, Curling, Darts, Frisbee, (Mini-)Golf und auch Denksportarten (etwa Schach, Skat oder Bridge) anerkannte Sportarten in einzelnen Bundesländern in Österreich. Die körperliche Komponente ist in diesen Sportarten unterschiedlich stark ausgeprägt, jedoch deutlich geringer als bei körperintensiven Sportarten. eSports ist mit diesen Sportarten zumindest auf gleichem Level stehend anzusehen.

Körperliche Komponenten wie Fingerfertigkeit, Reaktionsgeschwindigkeit und Hand-Auge-Koordination sind auch beim eSport essenzielle Erfolgsvoraussetzungen. Nachdem viele eSports-Matches über einen längeren Zeitraum und mehrere Runden ausge-

tragen werden, spielt die körperliche Fitness zur Aufrechterhaltung der Konzentrationsfähigkeit eine entscheidende Rolle. Hinzu kommt, dass eSport auch einem Vergleich mit klassischen Denksportarten wie zum Beispiel Schach ohne weiteres standhält. Wie bei diesen geht es nämlich auch bei vielen eSports-Disziplinen, wie vor allem etwa LoL, Dota 2 oder Hearthstone, zentral um den Wettbewerb der Konzentrations- und Kombinationsfähigkeit.

### In Deutschland einen Schritt weiter

Auch ein Blick nach Deutschland lohnt sich. Dort wurde Anfang 2018 der erste reine eSports-Verein, Leipzig eSport e.V., als gemeinnützig anerkannt. Der Verein bietet in seinem Vereinsheim nicht nur regelmäßiges Training in verschiedenen eSports-Titeln, sondern auch Streaming- und Viewingmöglichkeiten an. Der Verein konnte sich durch seine vorbildliche Jugendarbeit mithilfe von eSport die

Anerkennung der Gemeinnützigkeit durch „Förderung der Jugendhilfe“ sichern, fällt somit gar nicht in der Kategorie Körpersport. Allerdings weht dem eSport auch in Deutschland rauer Wind entgegen, weil der Deutsche Olympische Sportbund nur jene Spiele als anerkennungstauglich ansieht, die ein Pendant im klassischen Sport haben, wie Fußball, Eishockey oder Ähnliches. Am Ende wird es schwierig, sich dem Trend zu widersetzen, und somit sollte regulativ sinnvoll vorgegangen werden.

### Österreichische Lösung kontraproduktiv

Schlussendlich wird der Verwaltungsgerichtshof eine wegweisende Entscheidung zu treffen haben. Dieser Weg ist für die eSports-Community alles andere als leicht. Das Finanzamt entscheidet



Thema: Bernhard Campara-Kopeinig

Autor: Bernhard Campara-Kopeinig

erst im Rahmen der Steuerprüfung mit Beschluss, ob ein Rechtsträger gemeinnützig ist oder nicht. Die eSports-Vereine operieren also auf ungewisser Basis, gewissermaßen im Schatten des Damoklesschwerds der Finanz. Der Bescheid des Finanzamtes kann im Anschluss vor dem Bundesfinanzgericht und schlussendlich beim Verwaltungsgerichtshof bekämpft werden: teure Rechtsverfahren, die sich die junge eSports-Community nur schwierig leisten kann.

Derzeit heißt die „österreichische Lösung“, den gefährdeten Verein mit neuen Statuten im Zuständigkeitsbereich eines Finanzamtes anzumelden, das dem Phänomen eSports freundlicher gegenübersteht. Dabei handelt es sich aber um eine Lösung mit Ablaufdatum. Betroffene oder bedrohte eSports-Vereine rüsten sich derzeit für Musterverfahren.

Ein Musterprozess birgt zwar einerseits das Risiko einer negativen Entscheidung, die weitreichendere Folgen als bloße steuerrechtliche Aspekte haben könnte (zum Beispiel für Anerkennung von eSports als Sport). Auf der anderen Seite handelt es sich bei eSports um eine rechtliche Querschnittmaterie, der neue Entwicklungen und Wirtschaftszweige zugrunde liegen und somit rechtliches Neuland sind. Musterprozesse sind unvermeidbar und tragen zur Rechtssicherheit bei, die weitere Rechtsentwicklung ermöglicht.

### Einschätzung des Verwaltungsgerichtshofs

Die Einschätzung des Verwaltungsgerichtshofes, somit des Höchstgerichtes in verwaltungsrechtlichen Angelegenheiten, wäre ein Eckpfeiler für Gesetzgebungsvorhaben, unabhängig vom Ausgang des Verfahrens. Zudem würden (steuerrechtliche) Haftungsrisiken für die eSports-Community reduziert werden, wenn die Gefahrenquellen durch Gerichtsentscheidungen aufgezeigt werden. Die Rechtsunsicherheit ist auf Dauer wesentlich schädlicher als kurzfristige, gerichtliche Rückschläge. Und wer weiß, viel-

leicht überrascht uns der Verwaltungsgerichtshof mit einem modernen Zugang und eröffnet dem eSport neue rechtliche und operative Möglichkeiten.

Sie sind anderer Meinung? Diskutieren Sie mit: Online unter [www.wienerzeitung.at/recht](http://www.wienerzeitung.at/recht) oder unter [recht@wienerzeitung.at](mailto:recht@wienerzeitung.at)

**Billard, Bowling und auch Denksportarten wie Schach sind anerkannte Sportarten in einzelnen Bundesländern. Gemeinnützig sind solche (Vereins-)Zwecke, durch deren Erfüllung die Allgemeinheit gefördert wird.**

### Zum Autor



Foto: privat

**Bernhard Campara-Kopeinig**

ist Rechtsanwalt und Experte für eSports bei PHH Rechtsanwälte.

**Thema:** Bernhard Campara-Kopeinig

**Autor:** Bernhard Campara-Kopeinig



Foto: szexer67/Adobe

Anfragen für weitere Nutzungsrechte an den Verlag