

Home-Office

Arbeitszeitaufzeichnung NEU

Wahrheit statt Schönung

Recht Smart

Who are the Robots?

Stierkampf in der

Kunstversicherung

Polidor & more

Anwendung auf CETA

Planung der Vermögensnachfolge

Familiäres und Soziales

Payback Time

Bei Track or pay?

Zur Abkühlung

Lieber Urheber- oder Markenrecht?

Zur Gemeinnützigkeit von Vereinen im E-Sport

Die Rechtsfragen, die sich in der Querschnittsmaterie E-Sport stellen, sind vielfältig und noch nicht alle beantwortet.

E-Sport stellt bspw auch für die Finanzverwaltung juristisches Neuland dar und E-Sport-Vereine sind aus steuerlicher Sicht oft noch „U-Boote“. Finanzbehörden ist deren Existenz meist noch nicht bekannt, da die Vereinsbehörde das Bestehen eines Vereins nicht automatisch bei der Finanzbehörde anmeldet. Fest steht jedoch, dass die Finanz dem „Geld folgt“, sodass die steuerliche Prüfung von E-Sport-Vereinen nicht lange auf sich warten lassen wird. Aus diesem Grund wird erörtert, ob die Förderung und Verbreitung des E-Sports begünstigungswürdig iSd §§ 34 ff BAO ist. Zentrale Voraussetzung für die abgabenrechtliche Begünstigung eines Vereins im E-Sport ist hierbei die Zuerkennung der Gemeinnützigkeit.

URIM BAJRAMI

A. Massenphänomen E-Sport

Die Digitalisierung unseres Alltags macht auch vor dem Sport nicht halt. Weltweit boomt der sog elektronische Sport (E-Sport) und wird auch hierzulande immer beliebter. Zuschauerzahlen und Preisgelder steigen in die Millionenhöhe und E-Sportler werden unter Millennials wie Filmstars oder konventionelle Sportstars gefeiert. E-Sport steht für das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw Computerspielen, insb auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.¹⁾

E-Sport ist in der Mitte unserer Gesellschaft angekommen; Turnierveranstalter und Betreiber von E-Sport-Ligen erleben auch in Österreich Hochkonjunktur. Zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang etwa die A1 eSports League²⁾ der A1 Telekom Austria, die eBundesliga,³⁾ die von der österr Fußball Bundesliga veranstaltet wird, oder das Viennality,⁴⁾ ein Fighting Games Turnier, zu dem Spieler aus aller Welt nach Wien anreisen. Preisgelder sowie Teilnehmer- und Zuschauerzahlen nehmen auch in Österreich stetig zu. Die Season 3 und Season 4 der A1 eSports League verspricht bspw ein kumuliertes Preisgeld von rund € 70.000,-.

In der Mitte dieses E-Sport-Ökosystems befinden sich österr E-Sport-Vereine, die sich zunehmend professionalisieren möchten. Dabei sind sie auf steuerliche Begünstigungen angewiesen, doch noch ist keine einheitliche Finanzpraxis in Bezug auf E-Sport-Vereine erkennbar. Das Massenphänomen E-Sport ist für die Finanzverwaltung (juristisches) Neuland, sodass hinsichtlich der steuerlichen Förderungswürdigkeit erhebliche Rechtsunsicherheit für Vereine besteht, die sich im E-Sport betätigen. Hinzu kommt auch, dass die E-Sport-Akteure noch nicht über das entsprechende Problembewusstsein verfügen, wenn es um steuerliche Themen geht. So manch einer mag auch nicht einsehen, weshalb für's „Spielen“ überhaupt etwas an den Fiskus zu leisten sei.

Dieser Beitrag beschäftigt sich ausschließlich mit der Frage, ob E-Sport-Vereine aus steuerlicher Sicht

begünstigungswürdig sind und bietet erste Lösungsansätze für die bestehenden Fragen.

B. Zur Gemeinnützigkeit von E-Sport-Vereinen

Die Organisation von E-Sport-Teams erfolgt in Österreich ausschließlich über die Rechtsform des Vereins iSd VerG 2002. Beim Verein handelt es sich um eine auf Dauer angelegte freiwillige Personenvereinigung zur Erreichung eines gemeinschaftlichen ideellen Zwecks. Diese Rechtsform ist gerade auch im konventionellen Sport sehr beliebt. In weiterer Folge ist zu prüfen, ob Vereine, die sich im E-Sport betätigen, einen begünstigungswürdigen Zweck iSd §§ 34 ff BAO verfolgen.

1. Zu den Voraussetzungen steuerlicher Begünstigung iSd §§ 34 ff BAO

Die steuerliche Begünstigung gem §§ 34 ff BAO ist daran angeknüpft, dass der Verein nach Satzung und tatsächlicher Geschäftsführung ausschließlich und unmittelbar der Förderung von gemeinnützigen, mildtätigen oder kirchlichen Zwecken dient. Die BAO stellt demnach neben der Verankerung des gemeinnützigen Zwecks in den Statuten des Vereins auch auf die tatsächliche Geschäftsführung ab, sodass die Begünstigungswürdigkeit eines Vereins immer

Mag. *Urim Bajrami* ist Rechtsanwalt bei Stadler Völkel Rechtsanwälte GmbH, E-Mail: urim.bajrami@svlaw.at, Web: www.svlaw.at. Er engagiert sich ehrenamtlich beim österr eSport Verband (ESVÖ), wo er das Legal Board leitet. Der Autor ist zudem ehemaliger E-Sportler mit vorzuweisenden Erfolgen (Staatsmeister 2014 und IESF-Vizeweltmeister 2014 im digitalen Kartenspiel „Hearthstone“).

1) Definition des eSport-Bund Deutschland (ESBD) v 26. 11. 2017, <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/03/Satzung-ESBD-2018-01.pdf> (abgefragt am 30. 5. 2019).

2) Vgl <https://a1esports.at/> (abgefragt am 30. 5. 2019).

3) Siehe <https://ebundesliga.at/> (abgefragt am 30. 5. 2019).

4) <https://www.esports.at/das-war-das-viennality-2018/> (abgefragt am 30. 5. 2019).

erst im Nachhinein festgestellt werden kann.⁵⁾ Die tatsächliche Geschäftsführung muss die Satzung einhalten und darf nur auf die ausschließliche und unmittelbare Erfüllung des Vereinszwecks ausgerichtet sein.

Gemeinnützig iSd § 35 Abs 1 BAO sind Zwecke, durch deren Erfüllung die Allgemeinheit gefördert wird. Die Tätigkeit des Rechtsträgers muss dem Gemeinwohl auf geistigem, kulturellem, sittlichem oder materiellem Gebiet nützen und von einer selbstlosen (uneigennütigen) Gesinnung der hinter dem Rechtsträger stehenden Personen (Gründer, Mitglieder) getragen sein.⁶⁾ Eine Förderung der Allgemeinheit liegt gem § 36 Abs 1 BAO dann nicht vor, wenn der Personenkreis „durch ein engeres Band, wie Zugehörigkeit zu einer Familie, zu einem Familienverband oder zu einem Verein mit geschlossener Mitgliederzahl, durch Anstellung an einer bestimmten Anstalt und dergleichen fest abgeschlossen ist oder wenn infolge seiner Abgrenzung nach örtlichen, beruflichen oder sonstigen Merkmalen die Zahl der in Betracht kommenden Personen dauernd nur klein sein kann“.

Bei konventionellen Sportvereinen dient die Förderfähigkeit des Vereins vordergründig nur den eigenen Vereinsmitgliedern. Die hA bejaht in solchen Fällen nur dann eine Förderung der Allgemeinheit, wenn der Sportverein jedem Interessenten offen steht und die Vereinsatzung keine Beschränkung der Mitgliederzahl vorsieht.⁷⁾ Auch ein E-Sport-Verein wird sich darum bemühen müssen, dass er jedem, der dem Verein beitreten möchte, offensteht.

Eine Förderung der Allgemeinheit liegt jedenfalls nicht vor, wenn der satzungsmäßige Zweck des Rechtsträgers auf die Unterhaltung und die Geselligkeit gerichtet ist, außer es sind diese Zwecke völlig untergeordnet.⁸⁾ Eine Förderung liegt ebenfalls nicht vor, wenn die Person des Förderers und Geförderten ident ist, es sei denn, die Mitgliedschaft steht der Allgemeinheit offen.⁹⁾

Auch E-Sport-Vereinen kann eine abgabenrechtliche Begünstigung nur zugutekommen, wenn die Betätigung des jeweiligen Vereins gemeinnützig, mildtätigen oder kirchlichen Zwecken dient. Der Verein ist jedenfalls von sich aus dazu verpflichtet, eine allfällige Abgabepflicht zu prüfen und dieser durch Anzeige beim Finanzamt nachzukommen.¹⁰⁾ Vorab besteht hierzu die Möglichkeit, dem Finanzamt durch Übermittlung der Statuten des Vereins und Offenlegung des vollständigen Sachverhalts (insb betreffend beabsichtigte Tätigkeit des Vereins) die geplante Gründung anzuzeigen und um Auskunft zu ersuchen, ob der Verein als begünstigungswürdig zu qualifizieren ist. Nachstehend wird erläutert, ob die „Förderung und Verbreitung von E-Sport“ einen steuerlich begünstigungswürdigen Zweck erfüllt.

2. Begünstigungswürdiger Zweck „Körpersport“

Die Frage, ob E-Sport als Körpersport iSd §§ 34 ff BAO abgabenrechtlich begünstigt wäre, ist von der Judikatur und der Literatur bis dato noch nicht beantwortet worden. Auch die Finanzverwaltung hat ihre Rechtsansicht noch nicht ausdrücklich offengelegt.

Der Begriff „Körpersport“ wurde von der Finanzverwaltung in den Vereinsrichtlinien 2001 und den Umsatzsteuerrichtlinien näher definiert, wo er weit ausgelegt wird.¹¹⁾ Darunter sei jede Art von sportlicher Betätigung zu verstehen.¹²⁾ Die körperliche Erüchtigung stehe zwar im Vordergrund, allerdings hat die Finanzverwaltung die Schwelle niedrig angesetzt.

a) Körpersport

Begünstigt nach Rz 72 der Vereinsrichtlinien 2001 ist die Förderung jeglicher Art von körperlicher Betätigung, also nicht bloß des „Körpersports“ im engeren Sinne, sondern auch des Schieß-, Flug- und Motorsports. Sport ist jedenfalls jede vom Internationalen Olympischen Komitee (IOC) anerkannte Sportart. Nicht begünstigt sind die Ausübung des Berufssports (Verfolgung eigenwirtschaftlicher Zwecke) sowie der Betrieb von Freizeiteinrichtungen, auch wenn er mit der Ausübung von Sport in einem gewissen Zusammenhang steht. Bei Sportarten, die der Freizeitgestaltung nahestehen (Billard, Darts, Minigolf, Tanzsport, Modellflug usw), ist erforderlich, dass die Betätigung sportmäßig bzw turniermäßig betrieben wird und die Pflege der Geselligkeit dabei nicht im Vordergrund steht.¹³⁾ E-Sport erfüllt diese Voraussetzungen wohl und könnte auch als Denksport (Stärkung der geistigen Konzentrations- und Kombinationsfähigkeit) begünstigt sein.¹⁴⁾

b) Zwischenergebnis

Es lässt sich treffend darüber diskutieren, ob es sich bei Videospiele, die wettkampfmäßig betrieben werden, um Sportarten handelt, die der Freizeitgestaltung nahestehen. Die Finanzämter scheinen dem Thema E-Sport unterschiedlich gegenüberzustehen. Es hängt oft vom zuständigen Finanzbeamten ab, ob einem E-Sport-Verein die Gemeinnützigkeit zuerkannt wird oder nicht.¹⁵⁾ E-Sport fordert geistige wie motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten. Die Augen-Hand-Koordination, die Reaktionsgeschwindigkeit und das taktische Denken entscheiden über Sieg oder Niederlage. Eine Spielrunde dauert im Schnitt 30 bis 60 Minuten, Turniere sogar mehrere Stunden. Während dieser Zeit ist höchste Konzentration gefragt, da jeder Mauseklick den entscheidenden Unterschied für den Ausgang des Spiels

5) *Hoehnel/Joehchl/Lummerstorfer*, Das Recht der Vereine⁵ (2016) 480.

6) VereinsR 2001 Rz 13.

7) *Fellner*, Sport und Gemeinnützigkeit in der Umsatzsteuer, in *Ehrke-Rabel* (Hrsg), Europäische Schriften zur Mehrwertsteuer II (2014) 166.

8) VereinsR 2001 Rz 18.

9) VereinsR 2001 Rz 19.

10) *Hoehnel/Joehchl/Lummerstorfer*, Das Recht der Vereine⁵ (2016) 478.

11) *Fellner*, Sport und Gemeinnützigkeit in der Umsatzsteuer, in *Ehrke-Rabel* (Hrsg), Europäische Schriften zur Mehrwertsteuer II (2014) 160.

12) UStR 2000 Rz 884; VereinsR 2001 Rz 478.

13) VereinsR 2001 Rz 71.

14) VereinsR 2001 Rz 45.

15) *Campara-Kopeinig*, Ist Computerspielen ein Sport?

<https://www.wienerzeitung.at/themen/recht/recht/1013569-Ist-Computerspielen-ein-Sport.html> (abgefragt am 31. 5. 2019).

ausmachen kann. Körperliche Fitness ist unerlässlich, um sich über einen längeren Zeitraum zu konzentrieren. Spieler führen im Schnitt zwischen zweihundert bis vierhundert Aktionen pro Minute aus und weisen bei Turnieren Herzfrequenzwerte ähnlich denen von Formel 1 Fahrern während eines Rennens auf.¹⁶⁾

Ausgehend von der Prämisse, dass jegliche sportliche Betätigung grundsätzlich begünstigt sein soll und beim E-Sport sowohl geistige als auch körperliche Anforderungen an den Spieler gestellt werden, ist die Qualifikation des E-Sport als begünstigte Tätigkeit vertretbar. Im Grunde verhält es sich bei E-Sport-Veranstaltungen nicht anders als bei Darts-Veranstaltungen, die sportmäßig bzw. turniermäßig betrieben werden. Dort wie hier tritt der kompetitive Aspekt in den Vordergrund und die Pflege der Geselligkeit in den Hintergrund. Die Förderung der Geselligkeit und der Unterhaltung ist nicht gemeinnützig, aber auch nicht gemeinnützigkeitsschädlich, wenn sie von völlig untergeordneter Bedeutung ist.¹⁷⁾

3. E-Sport in der Umsatzsteuer

In den Umsatzsteuerrichtlinien wird bezüglich Gemeinnützigkeit grundsätzlich auf die Vereinsrichtlinien 2001 verwiesen.¹⁸⁾

Gem § 6 Abs 1 Z 14 UStG sind die Umsätze von gemeinnützigen Vereinigungen (§§ 34 bis 36 BAO), deren satzungsgemäßer Zweck die Ausübung oder Förderung des Körpersports ist, befreit. In Rz 884 der Umsatzsteuerrichtlinien wird festgehalten, dass satzungsmäßiger Zweck die Ausübung des Körpersports sein muss, wobei dies der Hauptzweck des Vereins sein muss.¹⁹⁾ Der Begriff des Körpersports ist – wie oben beschrieben – weit auszulegen, sodass darunter jede Art von sportlicher Betätigung verstanden wird.²⁰⁾ Nicht zum Körpersport zählen die „Denksportarten“, wie zB Schach, Skat oder Bridge, die aber im Übrigen gemeinnützig sein können.²¹⁾

a) Duplicate-Bridge-Entscheidung des EuGH

Auf unionsrechtlicher Ebene ist auf die E des EuGH, C-90/16, *Duplicate-Bridge*,²²⁾ hinzuweisen, wonach das Kartenspiel Duplicate-Bridge kein „Sport“ iSd Mehrwertsteuerrichtlinie²³⁾ und damit nicht umsatzsteuerbefreit ist.

Der EuGH setzte sich hierbei mit dem Sportbegriff auseinander und stellte fest, dass in Ermangelung einer Definition des Begriffs „Sport“ in der Richtlinie nach stRsp auf den gewöhnlichen Sprachgebrauch und den Sinn des Begriffs zurückgegriffen werden müsse, wobei zu berücksichtigen sei, in welchem Zusammenhang er verwendet werde und welche Ziele mit der Regelung verfolgt werden, zu der er gehört. „Sport“ iS der Richtlinie ist nach Auffassung des EuGH eine Tätigkeit, die durch eine nicht unbedeutende körperliche Komponente gekennzeichnet ist. Insoweit reicht der Wettkampfcharakter einer Tätigkeit für sich allein nicht aus, um ihre Eigenschaft als „Sport“ zu begründen, wenn ihr eine nicht unbedeutende körperliche Komponente fehlt. Daraus schlussfolgerte der EuGH, dass Duplicate-Bridge zwar Logik, Gedächtnisvermögen und strate-

gisches Denken voraussetze und damit der geistigen und körperlichen Gesundheit förderlich sei, doch sei die für den Sport entscheidende körperliche Komponente bei diesem Spiel unbedeutend, sodass es sich hierbei nicht um „Sport“ iS der Richtlinie handle.

Die *Duplicate-Bridge*-Entscheidung des EuGH kann mE jedoch nicht eins zu eins auf den E-Sport umgemünzt werden. Den meisten E-Sport-Titeln fehlt es nicht an der sog „nicht unbedeutenden körperlichen Komponente“, zumal – wie ausgeführt – an Spieler neben mentalen auch erhebliche physische Anforderungen gestellt werden, die durchaus mit den Anforderungen an konventionelle Athleten verglichen werden können.²⁴⁾ Denjenigen, die anderer Auffassung sind, möge etwa der Besuch eines Starcraft²⁵⁾-Turniers nahegelegt werden. Das konstante Training der Fingermotorik, um an der Spitze mitspielen zu können, und die Anzahl der Fingerbewegungen pro Minute auf der Tastatur während eines Matches zeugen von einer solchen körperlichen Komponente, welche die Hürde der „nicht unbedeutenden körperlichen Komponente“ problemlos überwindet. Es ist daher mE steuerlich vertretbar, E-Sport auch aus umsatzsteuerlicher Sicht dem konventionellen Sport gleichzustellen, sodass E-Sport-Vereine, deren wesentlicher statutenmäßiger Zweck die Förderung des E-Sports ist, auch in der Umsatzsteuer begünstigungswürdig sind.

16) Vgl <https://www.waz.de/sport/sportwissenschaftler-froboese-esport-ist-sport-id216332487.html> (abgefragt am 30. 5. 2019).

17) VereinsR 2001 Rz 55.

18) Vgl UStR 2000 Rz 1234.

19) UStR 2000 Rz 884.

20) UStR 2000 Rz 884.

21) UStR 2000 Rz 884.

22) EuGH 26. 10. 2017, C-90/16, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:62016CJ0090> (abgefragt am 30. 5. 2019).

23) Vgl RL 2006/112/EG des Rates v 28. 11. 2006 über das gemeinsame Mehrwertsteuersystem.

24) *Overbeek/Molenaar*, The Emergence of Esports, abgerufen unter: <http://www.allarts.nl/filelib/file/3049bulletin2019-2-theemergenceofesports.pdf> (Seite 110, Stand 25. 2. 2019).

25) Echtzeit-Strategiespiel, das von Blizzard Entertainment entwickelt wurde.

SCHLUSSTRICH

- *E-Sport steht für kompetitives Spielen von Computer- und Videospiele nach festgelegten Regeln.*
- *Die Zuerkennung der abgabenrechtlichen Begünstigung an E-Sport-Vereine, deren statutenmäßiger Zweck die Förderung und Verbreitung des E-Sport ist, ist bisher nicht geklärt.*
- *E-Sport ist aus steuerlicher Sicht als Körpersport zu qualifizieren, da an Spieler neben mentalen auch körperliche Anforderungen gestellt werden, die iS der Rsp des EuGH eine nicht unbedeutende körperliche Komponente aufweisen.*