

Achtung: Es handelt sich bei diesem Artikel um eine Zusammenfassung der wichtigsten Punkte und ersetzt eine Auseinandersetzung der Verantwortlichen mit der Rechtsgrundlage nicht! Die Rechtsauskünfte dienen ausschließlich der Information der AdressatInnen. Sie wurden nach bestem Wissen und Gewissen erstellt. Die BSO kann für deren Vollständigkeit und Richtigkeit dennoch keine Haftung übernehmen.

eSport juristisch betrachtet

Die privat organisierten LAN-Partys aus den 90ern haben es mittlerweile zu großer Beliebtheit geschafft und haben sich heute zum Massenphänomen eSport entwickelt. Aber ist eSport wirklich Sport? Und wer definiert das eigentlich? Der Versuch einer juristischen Antwort.

Ist eSport Sport?

Trotz der steigenden Anzahl an rechtlichen Bestimmungen rund um den Sport gibt es eines nicht: eine (gesetzliche) Definition des Sports. Was für so manche als akademische Diskussion scheint, hat in der Praxis aber durchaus Relevanz. Zahlreiche gesetzliche Bestimmungen stellen nämlich auf den Begriff des Sports ab. Da ist zum einen die Bundes-Sportförderung, die nur Sportverbänden und -vereinen offensteht. Die SportlerInnenbegünstigung bei der Besteuerung von EinzelsportlerInnen stellt unter anderem eben darauf ab, dass der/die Begünstigte SportlerIn ist und Sportwettanbieter dürfen Wetten auch nur auf sportliche Veranstaltungen anbieten.

Sportlicher Wettkampf unter Einsatz motorischer Aktivität

Die BSO definiert Sport in ihren Statuten als „motorische Aktivitäten, die körperliche Fertigkeiten und Anstrengungen verlangen, die wettkampfmäßig in Interaktion mit anderen Personen betrieben werden können oder gesundheitsfördernden Charakter haben.“ Auch das Bundes-Sportförderungsgesetz 2017 (BSFG) definiert den Sport nicht eindeutig. Die Begriffsbestimmungen sehen in § 3 Z 1 nur vor, dass „Vereinsport jener Sport ist, der vorwiegend in der Freizeit aus Freude an der Bewegung, der körperlichen Fitness oder aus gesundheitlichen Aspekten ausgeübt wird; dazu zählen auch die leistungs- und wettkampforientierte Sportausübung unterhalb des nationalen und internationalen Spitzensports und die breitenorientierte Sportausübung in Österreich, wie z.B. in

der Leichtathletik, im Turn-, Schwimm- oder im Skisport.“ Demgegenüber wird der Leistungs- oder Spitzensport gestellt, der nach dem BSFG ein „Wettkampforientierter Sport mit dem Ziel [ist], nationale oder internationale Höchstleistungen hervorzubringen.“

Ob das alles nun aber auch für den eSport gilt? Laut Wikipedia bezeichnet der Begriff eSport „den sportlichen Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen.“ Von motorischen Aktivitäten, körperlichen Fertigkeiten und Anstrengungen ist hier in erster Linie einmal nicht die Rede. Spricht man aber mit ExpertInnen, so wollen diese wissen, dass eSport sehr wohl auch körperliche Anstrengungen und vor allem koordinative Fertigkeiten und Reaktionsgeschwindigkeit erfordert. Zahlreiche Studien belegen, dass die Herzfrequenzen bei eSportlerInnen während des Wettkampfs teilweise jenen von MarathonläuferInnen entsprechen. Der Cortisolspiegel soll ungefähr auf dem Niveau von RennfahrerInnen liegen. Das sind Argumente, die durchaus für die Gleichstellung des eSports mit dem konventionellen Sport wie wir ihn kennen, sprechen. Noch hat die Anerkennung in Österreich als Sport aber noch nicht stattgefunden. Als JuristInnen wagen wir immer gerne einen Blick über die Grenzen. Wie wird eSport international rechtlich gesehen?

eSport-Landschaft auf dem internationalen Parkett

Anders als in Österreich ist eSport bereits in einigen Ländern als Sportart anerkannt. Darunter zählen unter anderem Südkorea,

China und die USA. Das hat beispielsweise zur Folge, dass SpielerInnen für die Anreise zu einem eSport-Turnier in die USA ein SportlerInnenvisum ausgestellt wird. Keine Anerkennung des eSports als Sport gibt es bei unseren Nachbarn in Deutschland oder der Schweiz. Weltweit bestehen in ungefähr 51 Ländern (darunter auch in Nepal und Namibia) eigene eSport-Verbände, die sich für die Verbreitung des eSports in ihrem jeweiligen Land einsetzen. In Österreich setzt sich der im Jahr 2007 gegründete eSport Verband Österreich (ESVÖ) als Dachverband für die Förderung des elektronischen Sports und der Interessen von SpielerInnen und Vereinen ein. Das deutsche Pendant, der ESBD – eSport Bund Deutschland – besteht seit November 2017. Derzeit steht der Zusammenschluss mehrerer europäischer eSport-Verbände (darunter: Österreich, Schweiz, Frankreich, Belgien, Italien, Deutschland, Großbritannien, Ukraine etc.) zu einem europäischen eSport-Verband, mit dem Ziel den eSport und die Interessen seiner Mitglieder auf europäischer Ebene zu fördern und wahrzunehmen, im Raum. Die International eSport Federation (IeSF) mit Sitz in Südkorea wurde im Jahr 2008 gegründet (Österreich ist Gründungsmitglied) und setzt sich als

Weltverband international für die Verbreitung und Anerkennung des eSports ein.

Blick nach Frankreich

In Frankreich ist der eSport mit dem konventionellen Sport in weiten Teilen gleichgesetzt. 2017 wurden zwei sog. Gesetzesdekrete vom Ministerium für Digitales erlassen, die klare rechtliche Rahmenbedingungen für das kompetitive Spielen von Video- und Computerspielen definieren. Ziel sind eine allgemeine Verbesserung des SpielerInnenschutzes sowie insbesondere der Schutz minderjähriger SpielerInnen vor Ausbeutung und die Festsetzung klarer Regeln für Turnierveranstalter, Ligenbetreiber und eSport-Organisationen. Es erfolgt eine wichtige Definition: eSportlerIn ist jemand, der/die kompetitiv an Ligen und Turnieren teilnimmt, oder für eine eSport-Organisation tätig ist und hierfür ein Entgelt erhält. Weiters wird auch der Inhalt von SpielerInnenverträgen vorgegeben, diese müssen in der Regel eine Vertragsdauer von mindestens einem und längstens fünf Jahren aufweisen. Weiters wird Veranstaltern vorgegeben, wie Turniere im eSport zu organisieren sind. Vereine, die professionelle SpielerInnen unter Vertrag nehmen möchten, müssen sich vom

Ministerium für Digitales – nach erfolgter Prüfung durch das Ministerium – hierzu autorisieren lassen. SpielerInnen unter 12 Jahren dürfen zudem nicht an Preisgeldturnieren teilnehmen.

Wird eSport olympisch?

Längere Zeit stand auch im Raum, dass eSport eine olympische Disziplin werden könnte. Von unterschiedlichsten Stellen wurde gemunkelt, dass bereits bei den Sommerspielen in Paris 2024 auch eSport-Wettkämpfe ausgetragen und Medaillen in eSport-Disziplinen vergeben werden könnten. Im Sommer 2018 fand schließlich ein eSport-Forum in Lausanne statt, bei dem SportfunktionärInnen des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) und VertreterInnen der eSport-Szene über eine olympische Zukunft des eSports diskutierten. IOC-Präsident Thomas Bach kam allerdings letztlich zum Ergebnis, dass die Frage, ob eSport zur olympischen Disziplin erhoben werden könnte, noch verfrüht sei. Es gebe noch zu viele offene Fragen und es fehlen klare Organisationsstrukturen sowie verbindliche Regeln und AnsprechpartnerInnen. Die größten Bedenken hegt Thomas Bach hierbei gegenüber Ego-Shooter-Spielen, die seiner Ansicht



Von der LAN-Party zum olympischen Bewerb? eSports ist vielleicht bei Olympia 2028 dabei.

nach den ethischen Werten des Sports widersprechen. Er schloss jedoch nicht aus, dass eSport bei den olympischen Spielen 2028 in Los Angeles bereits mit dabei sein könnte. Zum Vergleich: Das Asiatische Olympische Komitee (OCA) nahm eSport bereits als offizielle Sportart in die Asienspiele 2022 auf. Damit werden im eSport, wie in den anderen Sportarten, Medaillen vergeben. Bei den Asienspielen 2018 in Indonesien wurden einzelne eSport-Spiele als Demonstrationssport ins Programm genommen. Die Asienspiele sind nach den Olympischen Spielen das zweitgrößte Multisport-Event der Welt.

Zwischenfazit I

Juristisch ist die Frage derzeit recht einfach zu beantworten: in Österreich ist eSport (noch) kein Sport. Um dies zu ändern, bedarf es des (sport)politischen Willens des Gesetzgebers und/oder der Mitglieder der BSO. Die Anerkennung von eSport als Sport ist aber nicht zum reinen Selbstzweck relevant. Vielmehr sollen dadurch, wie eingangs erwähnt, einige Rechtsunsicherheiten beseitigt werden, mit welchen sowohl eSport-Teams als auch eSportlerInnen konfrontiert sind. Eines der Kernthemen in der Praxis ist die Frage der Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen. Die nachfolgenden Ausführungen fassen den aktuellen Stand der Diskussionen zusammen.

Zur Gemeinnützigkeit im eSport

eSport-Teams sind – wie auch im konventionellen Sport üblich – in der Rechtsform des Vereins organisiert. Vereine dürfen nicht auf Gewinn gerichtet sein. Steuerliche Begünstigungen dürfen sie aber nach den Bestimmungen der Bundesabgabenordnung (BAO) nur in Anspruch nehmen, wenn sie noch zusätzliche Voraussetzungen erfüllen. Sowohl nach den Vereinsstatuten als auch nach der tatsächlichen Geschäftsführung des Vereins darf der Verein ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige, mildtätige oder kirchliche Zwecke verfolgen. Die bloße Verankerung des begünstigungswürdigen Zwecks in den Statuten reicht somit nicht aus. Vielmehr müssen von der Geschäftsführung des Vereins die Statuten auch tatsächlich im Sinne einer Förderung des begünstigten Zwecks „gelebt“ werden und darf die gesamte Geschäftsleitung nur auf die ausschließliche und unmittelbare Erfüllung des Vereinszwecks ausgerichtet sein.

Von zentraler Bedeutung für die Existenz von eSport-Vereinen ist daher die Frage der Gemeinnützigkeit. Gemeinnützig im Sinne von § 35 BAO sind solche 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 (GründerInnen, Mitglieder) getragen sein. Die Förderung des Körpersports ist jedenfalls steuerlich begünstigt (§ 35 Abs 2 BAO). Diesbezüglich stellt sich für eSport-Teams die in der Praxis essentielle Frage, ob eSport – zumindest aus steuerrechtlicher Sicht – als Sport zu qualifizieren ist.

Körpersport

Der Begriff „Körpersport“ wurde hierbei von der Finanzverwaltung eigens definiert, wobei eine weite Auslegung zugrunde gelegt wird: „Begünstigt ist die Förderung jeglicher Art von körperlicher Betätigung, also nicht bloß des ‚Körpersports‘ im engen Sinne, sondern auch des Schieß-, Flug- und Motorsports. Sport ist jedenfalls jede vom Internationalen Olympischen Komitee (IOC) anerkannte Sportart. Nicht begünstigt ist 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.“ Spannend dabei ist, dass die steuerrechtliche Definition des Körpersports somit auch solche Tätigkeiten erfasst, bei welchen die körperliche Ertüchtigung gegenüber der Beherrschung eines technischen Geräts in den Hintergrund tritt, wie es etwa beim Motorsport, Segelfliegen und Schießen der Fall ist.

eSport fordert und fördert geistige wie motorische Fertigkeiten und Fähigkeiten. SpielerInnen führen im Schnitt zweihundert bis zu vierhundert Fingerbewegungen pro Minute aus und weisen bei Turnieren Herzfrequenzwerte ähnlich denen von Formel 1-FahrerInnen während eines Rennens auf. Gefragt sind die Hand-Augenkoordination, die Reaktionsgeschwindigkeit und strategisches Denken. Ein eSport-Turnier

läuft oft über mehrere Stunden. Während dieser Zeit ist höchste Konzentration erforderlich, da jeder Mausclick über Sieg oder Niederlage entscheiden kann. Eine gewisse körperliche Fitness ist somit unerlässlich, um sich auch über längere Zeiträume konzentrieren zu können.

Ausgehend von dem Umstand, dass jegliche sportliche Betätigung grundsätzlich begünstigt sein soll und dass beim eSport sowohl geistige als auch körperliche Anforderungen an die SpielerInnen gestellt werden, ist die Qualifikation des eSports als steuerlich begünstigte Tätigkeit vertretbar. Im Wesentlichen verhält es sich bei eSport-Turnieren 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. Nochmals sei darauf hingewiesen, dass die Förderung der Geselligkeit und der Unterhaltung nicht gemeinnützigkeitsschädlich ist, wenn sie lediglich von völlig untergeordneter Bedeutung ist.

Duplicate Bridge ist kein Körpersport

Auch der europäische Gerichtshof (EuGH) setzte sich aus umsatzsteuerlicher Sicht mit dem Sportbegriff in der sog. „duplicate bridge“-Entscheidung auseinander. Hintergrund war ein Rechtsstreit aus England: Die „English Bridge Union“, die das Kartenspiel „Duplicate Bridge“ regelt und Turniere veranstaltet, hatte die Rückerstattung der auf Teilnahmegebühren für die Turniere entrichteten Mehrwertsteuer verlangt, da die Mehrwertsteuerrichtlinie bestimmten, in engem Zusammenhang mit Sport stehenden, Dienstleistungen eine Steuerbefreiung einräumt.

Der EuGH stellte fest, dass mangels Definition des Begriffes „Sport“ in der Richtlinie auf den gewöhnlichen Sprachgebrauch und Sinn des Begriffes zurückgegriffen werden müsse. Sport ist demnach eine Tätigkeit, die durch eine nicht unbedeutende körperliche Komponente gekennzeichnet ist. Der Wettkampfcharakter einer Tätigkeit allein reiche nicht aus, um ihre Eigenschaft als „Sport“ zu begründen, wenn ihr eine nicht unbedeutende körperliche Komponente fehlt. Duplicate Bridge setze zwar Logik, Gedächtnisvermögen und strategisches Denken voraus und sei damit der geistigen und körperlichen Gesundheit förderlich, doch sei die für den Sport entscheidende körperliche Komponente

bei diesem Spiel unbedeutend, sodass Duplicate Bridge kein Sport im Sinne der Mehrwertsteuerrichtlinie ist.

In diesem Zusammenhang sei angemerkt, dass bei den meisten eSport-Titeln an SpielerInnen neben geistigen – wie zuvor angeführt – auch körperliche Anforderungen gestellt werden, die durchaus mit der von SportathletInnen vergleichbar sind, sodass die Hürde der „nicht unbedeutenden körperlichen Komponente“ im eSport problemlos überwunden werden kann. Es spricht daher einiges dafür, einen Verein, dessen statutenmäßiger Zweck die Förderung und Verbreitung des eSports ist, auch umsatzsteuerlich zu begünstigen.

Zwischenfazit II

Einer steuerlichen Gleichbehandlung von Sport und eSport steht unter Zugrundelegung der derzeitigen finanzrechtlichen Betrachtung nichts im Wege. Zum Zwecke der Rechtssicherheit für die eSport-Teams wäre aber auch hier eine Klarstellung in den Vereinsrichtlinien wünschenswert. In der Praxis behandeln unterschiedliche Behörden den gleichen Sachverhalt nämlich noch unterschiedlich. Für eine umfassende juristische Betrachtung dürfen aber nicht nur die Gemeinsamkeiten, sondern müssen auch die wesentlichen Unterschiede zwischen dem eSport und dem konventionellen Sport Erwähnung finden. Diese liegen insbesondere bei der Rechtsstellung der relevanten AkteurInnen und folglich im Urheberrecht.

Publisher mit wirtschaftlichen Interessen

Anders als im konventionellen Sport, dem aufgrund des Ein-Platz-Prinzips auf jeder Ebene – national und international – ein gemeinnütziger Verein als „Owner of the Sport“ vorsteht, sind im eSport die einzelnen Disziplinen fest in den Händen der Spielehersteller als auch der Publisher. Diese sind Wirtschaftsunternehmen mit wirtschaftlichen Interessen als Hauptfokus. Es geht ihnen dabei nicht (primär) um die Förderung des Sports, sondern um Gewinnmaximierung. So steht es ihnen jederzeit frei, Spielregeln zu ändern, Turniere wann und wo sie möchten abzuhalten oder Lizenzen hierfür zu vergeben. Als zentrales Element hierfür dient ihnen das Urheberrecht.

Urheberrecht im eSport

Computer- und Videospiele sind urheberrechtlich als Werke geschützt. Sie genießen hierbei einen „Zweifachschutz“, zum einen das dem Spiel zugrundeliegende

Computerprogramm, das als „Werk der Literatur“ geschützt ist und zum anderen die bildliche Darstellung des Videospiele, welches als Filmwerk geschützt ist. Das Urheberrecht ist immer dann betroffen, wenn ein eSport-Event in der Öffentlichkeit stattfindet und kommerzielle Zwecke verfolgt werden. Hier kommen dem Computerentwickler/Publisher diverse Ausschließlichkeitsrechte zu. Der Publisher bestimmt, ob ein Turnier live in einem Stadion stattfindet darf, ob die Übertragung über Internet – live oder nicht – zur Verfügung gestellt, oder ob der Wettkampf im Fernsehen gesendet werden darf. Spielherstellern und Publishern kommt im eSport eine gewisse Vormachtstellung zu. Sie haben als geistige Schöpfer die Entscheidungshoheit und können bei der Veranstaltung von kommerziellen Events immer ein „Wörtchen mitreden“, da für die Veranstaltung von eSport-Turnieren die Lizenzierung des jeweils zu spielenden Computerspiels durch den Publisher grundlegende Voraussetzung ist. Zudem können Hersteller auch inhaltlich auf bevorstehende Turniere durch sog. „Patching“ (Spielupdates) und „Nerfing“, d.h. Änderungen und Abschwächungen von Spielinhalten oder viel gespielten Strategien im Spiel, die als zu stark empfunden werden, Einfluss nehmen.

In Bezug auf die Lizenzierungspolitik ihrer Spiele ist anzumerken, dass Hersteller bzw. Publisher wohl wesentlich „produktbesessener“ sind. Ihre Produkte stehen bei einem Turnier im Mittelpunkt des Geschehens und eSport wird als zentrales Marketinginstrument für ihre Spiele verstanden. Dementsprechend legen Publisher im Rahmen der Lizenzierung von Spielen wesentlichen Wert auf die Qualität der Ausrichtung eines Turniers und machen hierzu auch konkrete Vorgaben, die einzuhalten sind, damit das Turnier ausgeführt werden kann. So dürfen etwa bei einem bestimmten großen Spieleentwickler Wettanbieter nicht als Sponsoren des Events fungieren. SpielerInnen werden hingegen nicht zum Schöpfer des Spiels, da jede mögliche Handlung im Programm bereits vorgegeben ist. Sie genießen daher keinen selbständigen urheberrechtlichen Schutz.

Fazit – ist eSport Sport?

So einfach die Frage ist, so differenziert muss die Antwort sein. Das wettkampfmäßige Computerspielen enthält zahlreiche Komponenten des konventionellen Sports. Sowohl was die Anforderungen an

Schnelligkeit, Koordination und Kondition betrifft, als auch was die steuerrechtlichen Voraussetzungen der Gemeinnützigkeit betrifft, sind Parallelen zwischen eSport und Sport nicht von der Hand zu weisen. Dass hinter den einzelnen eSport-Disziplinen Wirtschaftsunternehmen mit kommerziellen Interessen stehen, ist aus struktureller Sicht natürlich relevant. Für die Anwender – die eSport-Teams und AthletInnen – macht dies jedoch keinen Unterschied. Sie sind in ihren Aktivitäten und Bedürfnissen den konventionellen Vereinen und AthletInnen gleichgestellt. Schlussendlich ist es also eine gesellschafts- und sportpolitische Entscheidung, für Rechtssicherheit für die eSport-Community in Österreich zu sorgen, ob durch Gleichstellung mit dem Sport oder eigene Regeln für den eSport.

INFOBOX



MMag. Christina Toth, MSc ist Rechtsanwältin in Wien und berät mit ihrer Kanzlei Verbände, Vereine, AthletInnen und Veranstalter in allen rechtlichen Angelegenheiten. Sie ist Initiatorin der Plattform LAW MEETS SPORTS, externe Koordinatorin des Lehrgangs Sportrecht an der Donau-Universität Krems und in zahlreichen Funktionen im Sport ehrenamtlich tätig, unter anderem als Präsidentin des Österreichischen Tennisverbands.

E-Mail: office@christinatoth.at

Web: www.sportanwaeltin.at

© Maria Noisternig

INFOBOX



Mag. Urim Bajrami ist Rechtsanwalt bei der Stadler Völkel Rechtsanwälte GmbH. Er engagiert sich zudem ehrenamtlich beim eSport Verband Österreich (ESVÖ), wo er das Legal Board leitet, und ist ehemaliger eSportler mit vorzuweisenden Erfolgen (Staatsmeister 2014 und IESF-Vizeweltmeister 2014 im digitalen Kartenspiel „Hearthstone“).

E-Mail: urim.bajrami@svlaw.at

Web: www.svlaw.at

© Aleksandar Petronijevic/Vagus Qualitas Produktion