

# E-Sports und Online-Games – der Spagat zwischen Spiel und Steuerpflicht



Mandanten-Info

# **E-Sports und Online-Games – der Spagat zwischen Spiel und Steuerpflicht**

# Inhalt

<b>1.</b>	<b>Einleitung/Definition „E-Sportler“</b>	<b>1</b>
<b>2.</b>	<b>Willkommen in der Liga der Profis</b>	<b>2</b>
<b>3.</b>	<b>Die Gewerbeanmeldung</b>	<b>2</b>
<b>4.</b>	<b>Der Fragebogen zur steuerlichen Ersterfassung</b>	<b>3</b>
<b>5.</b>	<b>Einkommensteuer</b>	<b>4</b>
5.1	Allgemeines	4
5.2	Bis wann muss die Steuererklärung beim Finanzamt eingehen?	5
5.3	Wie funktioniert das Spiel mit den Steuervorauszahlungen?	6
<b>6.</b>	<b>Gewerbsteuer</b>	<b>6</b>
6.1	Allgemeines	6
6.2	Wann sind die Vorauszahlungen zur Gewerbsteuer zu zahlen?	7
<b>7.</b>	<b>Umsatzsteuer</b>	<b>7</b>
7.1	Allgemeines	7
7.2	Regelbesteuernde Unternehmer	8
7.3	Kleinunternehmer	9
7.4	Umsatzsteuer-Vorauszahlungen	9
<b>8.</b>	<b>Anfängerglück oder professionelles Können?</b>	<b>10</b>
<b>9.</b>	<b>Pro-Gamer; die Einkünfte der Profis</b>	<b>11</b>
<b>10.</b>	<b>Die Einnahmen</b>	<b>12</b>
10.1	Antrittsgelder und Antrittsprämien – der Glamour-Bonus	12
10.2	Gewinne und Preisgelder	13
10.3	Streaming – Abonnenten und Spenden	14
10.4	Sonstige Einnahmen – Affiliates und Werbung	15
10.5	Sponsoring und Sachleistungen	16
10.6	Gewinne im Ausland	17
<b>11.</b>	<b>Die Ausgaben</b>	<b>18</b>
11.1	Was ist grundsätzlich abziehbar	18
11.2	Beispiele für abzugsfähige Ausgaben	18
<b>12.</b>	<b>Online-Games</b>	<b>20</b>
12.1	Spiel ist nicht gleich steuerfrei	20
<b>13.</b>	<b>Handlungsempfehlung</b>	<b>21</b>

## 1. Einleitung/Definition „E-Sportler“

Die zunehmende Internationalisierung des Welthandels beschäftigt bereits lange das Steuerrecht; nun ist es die Digitalisierung und die damit verbundenen Möglichkeiten. Menschen können heute online, weltweit flexibel arbeiten und damit Einkünfte erzielen. Hierzu gehört auch der Bereich der Online-Games und des E-Sports.

Den Begriff E-Sports definiert der eSport-Bund Deutschland e. V. (ESBD) wie folgt:

*„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.“*

Die Branche ist noch jung, doch teilweise bewegen sich die Preisgelder schon im 7-stelligen Bereich. Dabei kann der Übergang vom „Hobbygamer“<sup>1</sup> zum professionellen E-Sportler manchmal fließend sein und manch junger Gamer wird so zum Unternehmer. Jeder Unternehmer hat Pflichten; also auch E-Sportler und Online-Gamer. Eine der wichtigsten Pflichten eines Unternehmers ist es, sich um seine steuerlichen Angelegenheiten zu kümmern.

---

<sup>1</sup> In dieser Publikation wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit in der Regel das generische Maskulinum verwendet. Die verwendete Sprachform bezieht sich auf alle Menschen, hat ausschließlich redaktionelle Gründe und ist wertneutral.

## 2. Willkommen in der Liga der Profis

Wer als E-Sportler Einnahmen erzielt, muss sich auch um seine steuerlichen Aspekte kümmern. In der Regel sind sie selten allein unterwegs, sondern organisiert in Teams. Diese Zusammenschlüsse werden auch Clans, Gilde, Allianz oder mit ähnlichen Begriffen bezeichnet. Die Rechtsformen dieser Clans ist vielfältig. Zum Teil handelt es sich um Personengesellschaften (z. B. GbR, OHG), aber auch Kapitalgesellschaften (z. B. GmbH, UG) und eingetragene Vereine (e. V.) sind hier anzutreffen. Ist der Spieler nicht als Arbeitnehmer in einem Anstellungsverhältnis bei einem E-Sport-Verein engagiert, erzielt er grundsätzlich gewerbliche Einkünfte.

E-Sport ist vom Deutschen Olympischen Sportbund nicht als Sportart anerkannt. Es gibt Überlegungen, ob aufgrund dieser Ablehnung eine künstlerische Tätigkeit angenommen werden kann. Da steuerlich hier aber hinreichende künstlerische Gestaltungstiefe vorliegen muss, dürfte dies zu verneinen sein.

Professionelle E-Sportler erzielen daher regelmäßig Einkünfte aus Gewerbebetrieb. Damit unterliegen die Einkünfte der Einkommensteuer und der Gewerbesteuer. Die Umsätze sind zudem umsatzsteuerpflichtig.

Die Einnahmen der E-Sportler bestehen z. B. aus Antrittsprämien oder Startgeldern, den Turniergegewinnen, Aufwandsentschädigungen der Veranstalter oder aus Einnahmen, die über Streamingdienste oder Werbeverträge generiert werden.

## 3. Die Gewerbebeanmeldung

Bei den sportlichen „Einzelkämpfern“, die also nicht als Arbeitnehmer tätig sind, stellt sich die Frage, ob E-Sportler und Online-Gamer gewerblich oder selbstständig tätig sind. Der Volksmund unterscheidet hier nicht; hiernach würde sich wohl jeder als „Selbstständiger“ bezeichnen. Rechtlich gibt es hier allerdings schon einen erheblichen Unterschied. Schon hier besteht die erste Herausforderung. Der Gesetzgeber hat den Begriff „Gewerbe“

nämlich nicht definiert. Diese wurde erst durch die Rechtsprechung und die Literatur geprägt. Hier hat sich folgende Definition durchgesetzt:

*„Ein Gewerbe ist jede erlaubte, selbstständige, nach außen erkennbare Tätigkeit, die planmäßig für eine gewisse Dauer und zum Zweck der Gewinnerzielung ausgeübt wird und die nicht zu freiberuflichen Tätigkeiten gehört.“*

Gamer mögen zwar selbstständig tätig werden, dem Grunde nach sind die hier erzielten Einkünfte aber gewerblicher Natur.

#### **Hinweis**

Unabhängig von der Gewerbeanmeldung ist die Steuerpflicht. Die Entstehung der Steuern richtet sich nach dem jeweiligen Einzelsteuergesetz.

## **4. Der Fragebogen zur steuerlichen Ersterfassung**

Um den Steuerpflichtigen und seine Tätigkeit irgendwie einordnen zu können, benötigt das Finanzamt Informationen. Aus diesem Grund ist es für jeden Gründer verpflichtend, den Fragebogen zur steuerlichen Ersterfassung auszufüllen und an das Finanzamt zu übermitteln. Dies gilt auch für E-Sportler und Online-Gamer, sobald sie mit ihren Einkünften der Steuerpflicht unterliegen. Dieser Fragebogen dient dem Finanzamt zur Einordnung der steuerlichen Verhältnisse, also quasi dem Kennenlernen.

Die Fragen dienen der steuerlichen Einordnung durch das Finanzamt. Die Frage, ob Arbeitnehmer beschäftigt werden, soll beispielsweise aufzeigen, ob der Gründer zukünftig Lohnsteuer für seine Mitarbeiter abführen muss oder nicht. Die Frage nach der Art und Höhe der Umsätze und des Gewinns zielt auf die Einstufung und ggf. Festsetzung von Vorauszahlungen zur Einkommensteuer und Umsatzsteuer ab.

Da die Fragen zum Teil schon auf die Festsetzung von Steuervorauszahlungen abzielen, ist das Ausfüllen nicht ganz trivial. Werden aufgrund der hier erteilten Angaben zu hohe Vorauszahlungen festgesetzt, kann dies schnell die Liquidität erheblich beeinträchtigen.

### **Hinweis**

Haben Sie Fragen hierzu? Bitte sprechen Sie uns an. Wir beraten Sie gerne.

## **5. Einkommensteuer**

### **5.1 Allgemeines**

Natürliche Personen unterliegen mit ihrem Einkommen der Einkommensteuer (ESt). Es gibt insgesamt sieben verschiedene Einkunftsarten, die sich grundsätzlich in unternehmerische und nichtunternehmerische Einkünfte einteilen lassen. Zu den unternehmerischen Einkünften gehören u. a. die Einkünfte aus Gewerbebetrieb sowie die Einkünfte aus selbstständiger Arbeit. Zu den nichtunternehmerischen Einkünften zählen u. a. die Einkünfte der Arbeitnehmer (Einkünfte aus nichtselbstständiger Arbeit), Vermietungseinkünfte und Kapitalerträge.

Bei den unternehmerischen Einkunftsarten sind die Einkünfte – vereinfacht gesagt – der Gewinn. Zur Vereinfachung blenden wir hier steuerliche Besonderheiten aus, wie zum Beispiel die Gewinnkorrektur um 30 Prozent der Bewirtungskosten, die steuerlich den Gewinn nicht mindern dürfen.

Die Besteuerung erfolgt nach der persönlichen Leistungsfähigkeit. Grundsätzlich sind die Kosten der privaten Lebensführung steuerlich nicht abziehbar. Es gibt aber gesetzlich geregelte Ausnahmen, wie z. B. im Bereich der Sonderausgaben (z. B. Kranken-, Pflegeversicherung) und der außergewöhnlichen Belastungen (z. B. Gesundheitsaufwendungen).

Der Steuersatz steigt mit der Höhe des Einkommens. Dieser progressive Steuertarif führt dazu, dass höhere Einkommen nicht nur absolut, also betragsmäßig, sondern auch prozentual höher besteuert werden als niedrigere Einkommen.

## 5.2 Bis wann muss die Steuererklärung beim Finanzamt eingehen?

Hier ist zwischen nicht beratenen Steuerpflichtigen und beratenen Steuerpflichtigen zu unterscheiden. Wer seine Steuererklärung selbst erstellt (*nicht beratene Steuerpflichtige*), hat diese regulär bis zum 31.07. des Folgejahres einzureichen. Sie haben also für die Abgabe der Steuererklärungen sieben Monate Zeit. Wer seine Steuererklärung allerdings durch einen Steuerberater oder den Lohnsteuerhilfeverein erstellen lässt (sog. *beratene Steuerpflichtige*), hat hierzu 14 Monate Zeit. Lohnsteuerhilfevereine dürfen regelmäßig keine Selbstständigen und Gewerbetreibende vertreten, daher müssen sich E-Sportler an einen Steuerberater wenden.

Aufgrund der Corona-Situation gibt es für die Abgabe der Steuererklärung 2020 eine Fristverlängerung um drei Monate.

**Beispiel:** Abgabetermin für die Steuererklärungen 2020

1. Nicht beratene Steuerpflichtige
  - Regulärer Abgabetermin: 31.07.2021
  - Verlängerung aufgrund Sars-CoV-2: 31.10.2021
2. Beratene Steuerpflichtige
  - Regulärer Abgabetermin: 28.02.2022
  - Verlängerung aufgrund Sars-CoV-2: 31.05.2022

Da der 31.10.2021 ein Sonntag ist, verschiebt sich die Frist auf Montag, den 01.11.2021. In Bundesländern, in denen der 01. November 2021 ein Feiertag ist, ist der 02.11.2021 der letzte Abgabetermin für die Steuererklärung für das Jahr 2020.

### **5.3 Wie funktioniert das Spiel mit den Steuervorauszahlungen?**

E-Sportler müssen sich um ihre steuerlichen Pflichten kümmern und ggf. Steuervorauszahlungen leisten. Nach dem Einkommensteuergesetz hat jeder Steuerpflichtige Vorauszahlungen auf die Steuern zu leisten, die er für den laufenden Veranlagungszeitraum voraussichtlich schulden wird. Wer darüber hinaus weitere Einkünfte erzielt, hat hierauf Vorauszahlungen zu leisten. Hier besteht kein Wahlrecht. Vorauszahlungen zur Einkommensteuer sind festzusetzen, wenn sie mindestens 400 Euro im Kalenderjahr betragen.

Die Vorauszahlungen müssen immer bis zum 10.03., 10.06., 10.09. und 10.12. jeden Jahres beim Finanzamt eingehen. Im Idealfall betragen die Vorauszahlungen daher jeweils ein Viertel der voraussichtlichen Jahressteuer. Die Vorauszahlungen sollten immer den Gewinnerwartungen angepasst werden. Zu beachten ist, dass sich die hieraus ergebende steuerliche Differenz dann nur noch auf die verbleibenden Vorauszahlungstermine auswirken kann.

## **6. Gewerbesteuer**

### **6.1 Allgemeines**

Die Gewerbesteuer (GewSt) ist eine weitere Ertragsteuer. Im Unterschied zur Einkommensteuer, ist die Gewerbesteuer keine Personensteuer, sondern eine Objektsteuer. Steuerpflichtig ist hier nämlich das Objekt „Gewerbebetrieb“. Ziel ist es, die Ertragskraft eines Betriebes zu besteuern. Grundlage der Besteuerung ist daher der Gewerbeertrag. Hierbei handelt es sich um den Gewinn, der ggf. um verschiedene Hinzurechnungen und Kürzungen korrigiert wird.

Bei natürlichen Personen und Personengesellschaften ist ein Freibetrag in Höhe von 24.500 Euro zu berücksichtigen. Dieser Freibetrag steht Kapitalgesellschaften (z. B. GmbH, UG, AG) nicht zu.

**Hinweis**

Die Gewerbesteuer ist eine Gemeindesteuer. Jede Gemeinde kann den Hebesatz selbst bestimmen. Im Bundesdurchschnitt beträgt die Gewerbesteuer 14 %.

## 6.2 Wann sind die Vorauszahlungen zur Gewerbesteuer zu zahlen?

Ist ein E-Sportler oder ein Pro-Gamer gewerbesteuerpflichtig, z. B. weil sein Gewinn den Freibetrag von 24.500 Euro übersteigt, so hat er auch in der Gewerbesteuer Vorauszahlungen zu leisten. Die Vorauszahlungstermine sind hier der 15.02., 15.05., 15.08. und 15.11. jeden Jahres. Auch hier sollten die Vorauszahlungen idealerweise jeweils einem Viertel der voraussichtlichen Jahressteuer entsprechen.

## 7. Umsatzsteuer

### 7.1 Allgemeines

Unternehmer im Sinne des Umsatzsteuergesetzes ist, wer eine gewerbliche oder berufliche Tätigkeit selbstständig und nachhaltig zur Erzielung von Einnahmen ausübt. Auch E-Sportler und Online-Gamer können Unternehmer im Sinne des Umsatzsteuergesetzes sein.

Ziel der Umsatzsteuer (USt) ist die steuerliche Erfassung des Konsums, also von Lieferungen (Waren) und sonstigen Leistungen (Dienstleistungen). Steuerpflichtig ist jeder Unternehmer.

### Hinweis

Im Unterschied zur Einkommensteuer fehlt in dieser Definition die Gewinnerzielungsabsicht. Der wirtschaftliche Erfolg ist daher für die Frage der Umsatzsteuerpflicht nicht maßgeblich. Es kann daher Umsatzsteuerpflicht bestehen, obwohl die Einkünfte nicht einkommensteuerpflichtig sind.

## 7.2 Regelbesteuernde Unternehmer

Regelbesteuernde Unternehmer unterliegen mit ihren Leistungen der Umsatzsteuer. Der allgemeine Umsatzsteuersatz beträgt 19 %. Für bestimmte Leistungen ermäßigt sich der Steuersatz auf 7 %. Welche Leistungen dies sind, ergibt sich aus dem Umsatzsteuergesetz.

Die Umsätze und die hierauf entfallende Umsatzsteuer ist dem Finanzamt in der Umsatzsteuer-Voranmeldung zu melden und abzuführen. Von dieser Steuer darf allerdings die Umsatzsteuer abgezogen werden, die in den Eingangsleistungen enthalten ist, die sogenannte Vorsteuer.

**Beispiel:** Ein Pro-Gamer erhält am 10.05. für einen Werbeauftritt ein Honorar von 10.000 Euro zzgl. 19 % Umsatzsteuer (1.900 Euro). Seine Rechnung stellt er entsprechend über brutto 11.900 Euro aus. Am 24.05. kaufte er sich einen neuen Computer für 1.190 Euro brutto (Nettopreis 1.000 Euro zzgl. Umsatzsteuer 190 Euro).

Der Pro-Gamer hat dem Finanzamt 1.900 Euro zu zahlen. Hiervon darf er jedoch die Vorsteuer (190 Euro) aus dem Kauf des Computers abziehen, sodass noch 1.710 Euro an das Finanzamt zu zahlen sind.

### 7.3 Kleinunternehmer

Die Kleinunternehmerregelung ist eine Vereinfachungsregelung in der Umsatzsteuer. Auch Kleinunternehmer sind daher grundsätzlich Unternehmer i. S. d. Umsatzsteuergesetzes. Zur Prüfung, ob ein Unternehmer diese Erleichterungen für sich beanspruchen kann, sind zwei Grenzen zu prüfen. Nach dem Gesetz kann ein Unternehmer von den Erleichterungen der Kleinunternehmerregelung profitieren, wenn der Umsatz im Vorjahr 22.000 Euro nicht überstiegen hat (1. Grenze) und im aktuellen Jahr voraussichtlich nicht 50.000 Euro übersteigen wird (2. Grenze).

Die Vereinfachung besteht nun darin, dass keine Umsatzsteuer erhoben wird. Es sind weder monatlich noch vierteljährlich Umsatzsteuer-Voranmeldungen einzureichen. Es ist einmal im Jahr eine Umsatzsteuer-Jahreserklärung zu erstellen.

#### Hinweis

Kleinunternehmer müssen auf die Anwendung dieser Vereinfachung hinweisen, z. B. durch die Formulierung: „Diese Rechnung enthält keine Umsatzsteuer, da der Leistungserbringer Kleinunternehmer gem. § 19 UStG ist“.

### 7.4 Umsatzsteuer-Vorauszahlungen

Auch in der Umsatzsteuer sind Vorauszahlungen zu leisten. Nur Kleinunternehmer sind hiervon befreit. Der Voranmeldungszeitraum ist grundsätzlich das Kalendervierteljahr, allerdings ändert sich dieser Zeitraum, je nach Höhe der Umsatzsteuer des Vorjahres.

Umsatzsteuer im Vorjahr	< 1.000 Euro	< 7.500 Euro	> 7.500 Euro
Umsatzsteuer-Voranmeldung	Keine	vierteljährlich	monatlich

Unternehmer sind regelmäßig verpflichtet, bis zum 10. Kalendertag des Folgemonats dem Finanzamt eine Umsatzsteuer-Voranmeldung zu übermitteln. Hierin haben sie ihre Umsätze, die Umsatzsteuer und den Vorsteuerabzug zu erklären. Die hieraus resultierende Umsatzsteuer-Vorauszahlung ist ebenfalls bis zum 10. Tag des Folgemonats an die Finanzkasse zu zahlen. Kleinunternehmer sind hiervon befreit.

## 8. Anfängerglück oder professionelles Können?

Nicht jeder Gewinn ist steuerpflichtig. Wer also mal Glück im Casino hat, muss seinen Gewinn nicht gleich dem Finanzamt melden. Doch wo liegt die Grenze zwischen Hobby und Beruf und damit zwischen steuerfreien und steuerpflichtigen Gewinnen?

Das ist immer eine Einzelfallentscheidung. Hier ist also jeder Fall individuell zu prüfen. In einem Urteil zu einem Pokerspieler führte das Finanzgericht (FG) Münster aus, dass der Kläger in den ersten Jahren nach Aufnahme des Pokerspiels noch nicht als geübter Pokerspieler angesehen werden konnte. Bezüglich einer vom Finanzamt vorgelegten Studie wies das Gericht ausdrücklich darauf hin, dass insbesondere ein Anfänger auf gute Karten und glückliche Spielverläufe angewiesen sei, wenn er dauerhaft gewinnen wolle.

Nach Auffassung des FG Münster sind die Gewinne des Klägers daher in diesen Jahren eher auf das „Anfängerglück“ zurückzuführen. Zudem hatte der Kläger seine berufliche Tätigkeit durch Beurlaubungen unterbrochen. Durch die Vereinbarung mit seiner Arbeitgeberin hat er sich die Möglichkeit gesichert, seine nichtselbstständige Tätigkeit wieder aufnehmen zu können.

In diesem Fall entschied das Gericht, dass der Kläger erst im vierten Jahr als „Berufspokerspieler“ gewerblich tätig war. Hier verfügte er inzwischen über eine umfangreiche Turnier Erfahrung sowie umfangreiche Kenntnisse und geschulte Fähigkeiten. Vorher hat er ... „Glück gehabt“. Und dies wohl in mehrfacher Hinsicht; schließlich hatte er Glück im Spiel und das Glück, dass die Spielgewinne –

zumindest anfangs – noch steuerfrei waren. Aber seine Erfahrung stieg und damit auch der Erfolg. Ab dem vierten Jahr hing sein Gewinn daher nicht mehr allein vom Glück ab, so das Urteil. Er wuchs somit quasi aus der Steuerfreiheit heraus.

Seine Entwicklung zum Profi-Pokerspieler zeigte sich auch dadurch, dass er sich nun vollständig diesem Beruf widmete und sein vorheriges Arbeitsverhältnis beendete. Er ging nun seiner Tätigkeit als Pokerspieler intensiv und erfolgreich nach. Später bezog der Kläger sogar eine Wohnung in der Nähe eines Spielcasinos.

Nach Urteil des FG Münster verfügt der Kläger im Ergebnis inzwischen über eine umfangreiche Turnier Erfahrung sowie über umfangreiche Kenntnisse und geschulte Fähigkeiten. Seine Gewinne hängen daher nun nicht mehr allein vom Glück ab.

### **Hinweis**

Wann der Übergang vom Hobby zum Beruf folgt, ist immer eine Einzelfallbetrachtung. Hier sollte unbedingt ein Steuerberater zu Rate geholt werden.

## **9. Pro-Gamer; die Einkünfte der Profis**

Wer als E-Sportler Einnahmen erzielt und sich nicht als Arbeitnehmer in einem Anstellungsverhältnis bei einem E-Sport-Verein, seinem Clan oder Gilde befindet, erzielt grundsätzlich gewerbliche Einkünfte. Diese Spieler sind nicht weisungsgebunden und eigenverantwortlich tätig. Aufgrund ihrer Gewinnerzielungsabsicht sind sie gewerblich tätig. Die Einkünfte dieser Spieler sind regelmäßig der Gewinn, also der Unterschiedsbetrag zwischen den (Betriebs-) Einnahmen und den (Betriebs-)Ausgaben.

Nach dem Einkommensteuerrecht ist die Gewinnerzielungsabsicht maßgeblich.

**Achtung:**

Nach dem Umsatzsteuergesetz ist man bereits Unternehmer, und damit umsatzsteuerpflichtig, wenn eine Umsatzerzielungsabsicht vorliegt. Da Umsatz etwas anderes ist, als der Gewinn, besteht die Unternehmereigenschaft häufig schon früher.

## 10. Die Einnahmen

### 10.1 Antrittsgelder und Antrittsprämien – der Glamour-Bonus

Die Attraktivität eines Events oder eines Turniers steigt natürlich mit den Teilnehmern. Um mehr Aufmerksamkeit zu erhalten und die Bedeutung des Events zu steigern, zahlen daher einige Veranstalter Antrittsprämien oder Startgelder an E-Sportler, für ihre Teilnahme am Event. Diese Gelder gehören zu den Betriebseinnahmen bei den Einkünften aus Gewerbebetrieb. Der Gewinn hieraus unterliegt der Einkommensteuer und der Gewerbesteuer.

**Achtung:**

In diesem Fall liegt auch ein Leistungsaustausch vor! Der Spieler erhält das Geld schließlich für seine Teilnahme am Turnier. Die Leistung ist daher auch in der Umsatzsteuer steuerbar und steuerpflichtig.

**Beispiel:**      **Umsatzsteuer:**

Der E-Sportler E ist in der Szene sehr bekannt. Der Veranstalter V bietet dem E-Sportler E einen Betrag von 10.000 Euro als Antrittsgeld an, wenn er am kommenden Event (Turnier) des V teilnimmt. Der V verspricht sich hierdurch eine höhere Aufmerksamkeit und dadurch einen höheren Umsatz bzw. Gewinn im Rahmen des Events.

E erbringt durch seine werbewirksame Teilnahme am Turnier eine sonstige Leistung gegenüber dem V. Das Entgelt hierfür beträgt 10.000 Euro. Hieraus hat E allerdings 19 Prozent Umsatzsteuer an sein Finanzamt abzuführen, also  $(10.000 : 119 \times 19 =)$  1.596,64 Euro. Dem E verbleibt somit ein Netto-Umsatz in Höhe von 8.403,36 Euro.

**Beispiel: Einkommensteuer (Fortführung); vereinfachte Darstellung:**

Die einkommensteuerpflichtigen Einkünfte des E (bisher 90.000 Euro) erhöhen sich in diesem Jahr um dieses Antrittsgeld (10.000 Euro) auf insgesamt 100.000 Euro. Da E bereits vorher den Spitzensteuersatz (42 Prozent) erreicht hat, ist auf diese zusätzlichen Einkünfte (10.000 Euro) eine Einkommensteuer von 4.200 Euro zu zahlen

**Vereinfachtes Fazit:**

Nach Zahlung der Umsatzsteuer an das Finanzamt (ca. 1.596 Euro) und der Einkommensteuer (4.200 Euro) verbleiben somit „nach Steuern“ noch 4.204 Euro bei E.

## 10.2 Gewinne und Preisgelder

Gewinne aus einer Lotterie oder beim Glückspiel können keiner der sieben Einkommensarten zugeordnet werden. Sie sind aber auch nicht steuerfrei; jedenfalls finden wir hierzu auch keine Steuerbefreiungsnorm. Hier bewegt sich der Spieler in einer Grauzone.

Spielgewinne sind nicht in jedem Fall steuerfrei. Das Bundesministerium der Finanzen (BMF) hat darum mit seinem Schreiben vom 05.09.1996 (BStBl. 1996 I S. 1150) zur Steuerbarkeit von Preisgeldern Stellung genommen. Preisgelder unterliegen danach der Einkommensteuer, wenn sie in untrennbaren wirtschaftlichen Zusammenhang mit einer der Einkunftsarten stehen. So sind beispielsweise auch die vereinnahmten Preisgelder aus Pokerturnieren als gewerbliche Einkünfte i. S. v. § 15 Abs. 1 Satz 1 Nr. 1 EStG steuerbar. Nach einkommensteuerrechtlichen Maßstäben stellt das Turnierpokerspiel nämlich kein reines – und damit nicht steuerbares – Glückspiel dar. Es liegt viel mehr eine Mischung aus Glücks- und Geschicklichkeitsspiel vor. Man kann wohl davon ausgehen, dass an einem Turnier nur Profis teilnehmen. Dies unterstreicht

die berufliche Tätigkeit und die Gewinnerzielungsabsicht. Ab wann man jedoch als Profi gilt, und damit die Gewerblichkeit beginnt, ist im Einzelfall zu prüfen, so wie es das Finanzgericht Münster gemacht hat (vgl. → [Kapitel 8](#)).

Wer also als E-Sportler einen Gewinn bzw. eine Siegesprämie erhält, muss diese als Einnahmen erfassen. Der Gewinn hieraus unterliegt der Einkommensteuer und der Gewerbesteuer.

Unser oberstes Steuergericht, der Bundesfinanzhof (BFH), hat in einem Urteil vom 30.08.2017 (XI R 37/14) entschieden, dass es bei einem im Erfolgsfall erhaltenen Preisgeld an einem, für den umsatzsteuerlichen Leistungsaustausch erforderlichen, unmittelbaren Zusammenhang fehlt. Da in diesem Fall kein Leistungsaustausch vorliegt, unterliegen diese Preisgelder somit nicht der Umsatzsteuer.

### 10.3 Streaming – Abonnenten und Spenden

Als Streamer lassen sich u. a. auch über Twitch oder YouTube weitere Einnahmen generieren. Die Zuschauer honorieren damit das Entertainment durch den Streamer beispielsweise über die Abonnements (Subscriptions). Sie können sich aber auch direkt über Spenden (Donations, Tips) für die Unterhaltung bedanken. Die Unterhaltung steht hier im Mittelpunkt.

Die erhaltenen Zahlungen stellen Betriebseinnahmen dar, die entsprechend den Gewinn erhöhen. Der Gewinn bildet die Grundlage für die Einkommensteuer und die Gewerbesteuer. Als Leistung (Unterhaltung) sind die hier erzielten Umsätze außerdem grundsätzlich umsatzsteuerpflichtig.

Je nach Höhe der Umsätze kann man hier von der Kleinunternehmerregelung in der Umsatzsteuer profitieren. Hinsichtlich des Gewinns kann der Freibetrag in der Gewerbesteuer (24.500 Euro) in Anspruch genommen werden.

## Voraussetzungen der Kleinunternehmerregelung

1. Umsatz im Vorjahr < 22.000 Euro
2. Umsatz im laufenden Jahr < 50.000 Euro

### **Achtung:**

Die vorgenannten Steuerpflichten hinsichtlich der Einkommensteuer, Gewerbesteuer und Umsatzsteuer gelten auch für die erhaltenen „Spenden“! Der Begriff ist irreführend und täuscht leider eine Steuerbefreiung vor, die hier nicht zutrifft. Lassen Sie sich nicht täuschen. Es handelt sich hier nicht um Spenden im klassischen Sinne. Bei den empfangenen Beträgen handelt sich vielmehr um Trinkgelder (Tips) und die Honorierung der Unterhaltungsleistung.

Zudem greift hier die Steuerbefreiung für Trinkgelder nicht. Diese gilt nämlich nur für Zahlungen an Arbeitnehmer eines fremden Unternehmens, zur zusätzlichen Honorierung ihrer Arbeitsleistung (§ 3 Nr. 51 EStG). Das klassische Beispiel ist hier das Trinkgeld, das dem Kellner am Ende des Restaurantbesuchs gezahlt wird.

## 10.4 Sonstige Einnahmen – Affiliates und Werbung

Wer eigene Produkte kreiert und verkauft (z. B. Fanartikel), kann hierüber natürlich weitere steuerpflichtige Betriebseinnahmen bzw. umsatzsteuerpflichtige Umsätze erzielen.

Diese Steuerpflicht gilt auch, wenn man die Produkte fremder Unternehmen bewirbt. Wer also beispielsweise auf der eigenen Homepage, seinem Social Media Profil o. ä. sogenannte Affiliate-Links, -Banner, -Widgets oder was auch immer einbaut, verfolgt hiermit auch eine Umsatz- und eine Gewinnerzielungsabsicht. Entsprechende Beträge erhöhen somit auch den Gewinn und unterliegen den vorgenannten drei Steuern.

### **Hinweis**

Die Umsatzerzielungsabsicht – und damit die grundsätzliche Umsatzsteuerpflicht – greift schneller, als die Gewinnerzielungsabsicht. Der Unterschied besteht in der Berücksichtigung der Ausgaben, die nur bei der Gewinnermittlung berücksichtigt werden.

## **10.5 Sponsoring und Sachleistungen**

Häufig sind E-Sportler auch auf mehreren Social-Media-Kanälen aktiv und halten hierüber Kontakt zu ihren Followern (Fans). Aus diesem Grund erhalten sie auch häufig Sponsoringverträge. Empfiehlt der E-Sportler ein Produkt, zum Beispiel über Instagram oder YouTube, gegen Entgelt, so erzielt er hierüber ebenfalls steuerpflichtige Betriebseinnahmen bzw. umsatzsteuerpflichtige Umsätze.

Achtung, der Begriff „Entgelt“ bedeutet keinesfalls, dass das Honorar für die Werbung in Geld bestehen muss. Gelegentlich erhalten E-Sportler nämlich auch Zuwendungen, die nicht in Geld bestehen, wie z. B. durch die Überlassung von Technik oder anderem Equipment. Auch der Wert dieser Produkte ist als Einnahme bzw. Umsatz zu erfassen.

### **Hinweis**

Einnahmen sind alle Güter, die in Geld oder Geldeswert bestehen und dem Steuerpflichtigen im Rahmen einer seiner Einkunftsarten zufließen (§ 8 Abs. 1 EStG).

## 10.6 Gewinne im Ausland

Wer als deutscher Spieler Gewinne im Ausland erzielt (Outbound-Fall), muss prüfen, ob bei der Auszahlung an ihn eventuell ein Quellensteuerabzug vorgenommen wurde. Diese Steuern können – sofern im Ausland kein Ermäßigungs- oder Erstattungsanspruch besteht – in Deutschland angerechnet werden. Umgekehrt kann bei der Auszahlung von inländischen Gewinnen an ausländische Spieler (Inbound-Fall) ebenfalls ein Quellensteuerabzug in Deutschland nach § 50a EStG zu beachten sein. Fragen des Internationalen Steuerrechts betreffen hier daher die Spieler, ebenso wie die Gesellschaften, also zum Beispiel die Clans als Arbeitgeber und die Veranstalter.

Die Internationalisierung bringt auch weitere Aspekte mit sich. Im Hinblick auf die Entwicklung der digitalen Betriebsstätten und die Diskussion um Server-Betriebsstätten, kann zu klären sein, wo ein Spieler seine Betriebsstätte unterhält und tatsächlich steuerpflichtig ist.

Dies würde an dieser Stelle zu komplex werden und zu weit führen und den Umfang dieser Broschüre sprengen.

### **Hinweis**

Haben Sie Fragen hierzu? Bitte sprechen Sie uns an. Wir beraten Sie gerne.

## 11. Die Ausgaben

### 11.1 Was ist grundsätzlich abziehbar

Ist ein E-Sportler z. B. für einen Verein als Arbeitnehmer tätig, so erzielt er Einkünfte aus nichtselbstständiger Tätigkeit. Hier kann er steuerlich sogenannte Werbungskosten geltend machen. Nach der Definition handelt es sich hierbei um Aufwendungen zur Erwerbung, Sicherung und Erhaltung der Einnahmen. Sie sind bei der Einkunftsart abzuziehen, bei der sie erwachsen sind.

Soweit keine höheren Ausgaben geltend gemacht werden, wird bei Arbeitnehmern der Arbeitnehmer-Pauschbetrag, eine Ausgabenpauschale in Höhe von 1.000 Euro, abgezogen. Im Rahmen der laufenden Gehaltsabrechnung wird diese Pauschale jedoch monatlich bei der Ermittlung der Lohnsteuer automatisch berücksichtigt. Werden also keine höheren Ausgaben im Rahmen einer Steuererklärung geltend gemacht, verbleibt es bei der entrichteten Lohnsteuer. Es kommt also zu keiner Erstattung.

Wer Einkünfte aus Gewerbebetrieb erzielt, kann die hiermit im Zusammenhang stehenden Kosten als Betriebsausgaben geltend machen. Betriebsausgaben sind alle Aufwendungen, die durch den Betrieb veranlasst sind.

### 11.2 Beispiele für abziehbare Ausgaben

Egal ob regulärer Sportler, E-Sportler oder Online-Gamer; jeder braucht Equipment. Wer am PC professionell zocken möchte, investiert zunächst in einen ordentlichen Gaming-PC und/oder Spielekonsolen.

Sind diese Geräte selbstständig nutzbar und übersteigen die Netto-Anschaffungskosten – also der Kaufpreis ohne Umsatzsteuer – nicht den Betrag von 800 Euro, spricht der Steuerexperte von sog. geringwertigen Wirtschaftsgütern. Die Kosten hierfür können sofort im Jahr der Anschaffung steuermindernd geltend gemacht werden. Dies gilt ebenso für Kameras und anderes Equipment, dass z. B. für

das Streaming angeschafft wird. Ist das Gerät dagegen teurer als 800 Euro (GWG-Grenze), so ist der Wert über die Nutzungsdauer abzuschreiben. In diesem Fall entstehen Betriebsausgaben nur in Höhe der jährlichen Abschreibung.

Zu den laufenden Kosten gehören zum Beispiel die Aufwendungen für neue Spiele, ggf. Reisekosten zu Turnieren oder anderen Events sowie eventuell Aufwendungen für ein Arbeitszimmer und anteilige Kosten für Strom. Auch die Aufwendungen für eine Rechts- bzw. Steuerberatung, die im Zusammenhang mit diesen Einkünften steht, sind als Betriebsausgabe abziehbar. Diese Aufwendungen mindern den Gewinn und damit auch die zu zahlende Steuer.

### **Beispiele für typische Betriebsausgaben**

- Reisekosten (z. B. Kilometergeld, Bahn, Hotel)
- Zinsen (z. B. für Finanzierung der Technik)
- Arbeitsplatz (z. B. Gaming-Tisch, Gaming-Stuhl)
- Rechts-/Steuerberatung (z. B. Buchführungskosten)
- Gehälter (z. B. Mitarbeiter, Agenturprovisionen)
- Versicherungen (z. B. Rechtsschutz, Technik)
- Werbekosten (z. B. eigene Homepage, Fotograf)
- Allgemeine Kosten (z. B. Telefon-/Internetkosten, Software)

#### **Achtung:**

Reisekosten sind nur dann in voller Höhe als Betriebsausgaben abziehbar, wenn sie vollständig betrieblich veranlasst sind. Maßstab ist hier ein 8-Stunden-Arbeitstag. Wer eine betriebliche Reise also noch aus privaten Gründen verlängert (z. B. für Sightseeing, Familienbesuch, o. ä.), muss die allgemeinen Reisekosten entsprechend im Verhältnis aufteilen. Nur „gemischte Kosten“ sind aufzuteilen. Stehen Aufwendungen direkt in einem betrieblichen Zusammenhang, sind diese nicht aufzuteilen.

**Beispiel:** E-Sportlerin E fährt mit dem Auto von Hamburg nach Berlin zu einem Event. Sie übernachtet im Hotel. Das Event dauert zwei Tage. Sie verlängert ihre Reise um einen Tag, um im Anschluss eine Freundin zu besuchen. In diesem Fall sind die allgemeinen Reisekosten für An-/Abreise, Hotelübernachtung u. ä. zu 2/3 als Betriebsausgabe abziehbar. Reisekosten, die der E direkt in Verbindung mit dem Event entstanden sind (z. B. Taxifahrt vom Hotel zum Turnier) sind vollständig als Betriebsausgabe abziehbar.

## 12. Online-Games

### 12.1 Spiel ist nicht gleich steuerfrei

Dass die Steuerpflicht auch nicht vor Online-Games zurückschreckt, beweist der folgende Fall, über den in erster Instanz das Finanzgericht Köln zu urteilen hatte (Urteil vom 13.08.2019 – 8 K 1565/18).

Ein Spieler erwarb im Rahmen eines Online-Spiels virtuelles Land von der amerikanischen Spielebetreiberin. Dieses Land teilte er in kleinere Parzellen und vermietete diese innerhalb des Online-Spiels gegen Zahlung einer virtuellen Währung an andere Mitspieler. Anschließend tauschte er die angesammelten Spielgelder über die spieleeigene Tauschbörse in US-Dollar um. Diesen Betrag ließ er sich in Euro auszahlen.

Die Frage ist: Was ist hier noch „Spiel“ und wann liegt hier ein (steuerpflichtiges) Rechtsgeschäft vor?

Bei dem Spiel handelt es sich um eine Online-3D-Weltsimulation. Die Spieler können hier mit ihren Avataren die virtuelle Welt erkunden und hier vielfältig tätig werden. Sie können u. a. Gebäude errichten, Möbel, Kunst, Kleidung oder Fahrzeuge erstellen. Diese Gegenstände können sie innerhalb der virtuellen Welt verwenden oder gegen die virtuelle Währung kaufen und verkaufen bzw. mieten und vermieten. Die Avatare der Spieler können innerhalb des Programms auch „Jobs“ ausüben und damit ebenfalls über die virtuelle Währung entlohnt werden.

Das Finanzgericht Köln hatte hier nur die Frage der Umsatzsteuerpflicht zu erörtern. Es kam zu dem Urteil, dass in diesem Fall tatsächlich ein steuerbares Rechtsgeschäft vorliegt. Die Umsätze, die der Spieler hier im Rahmen eines Online-Spiels im virtuellen Raum gegen rücktauschbares Spielgeld getätigt hat, sind umsatzsteuerpflichtig. Das Urteil ist allerdings noch nicht rechtskräftig; die Revisionsverfahren ist beim BFH anhängig (Az. V R 38/19).

Interessant ist der Fall alle mal! Hier hatte das Gericht nur die Frage der Umsatzsteuerpflicht zu klären. Da die Spieler – bzw. ihre Avatare – in dieser virtuellen Welt auch „Jobs“ ausüben können, können sich hier auch durchaus ertragsteuerliche Fragen stellen. Schließlich werden diese ja für ihre Arbeit entlohnt. Liegen hier Einkünfte aus nichtselbstständiger Arbeit vor? Wer ist der Arbeitgeber und ist dieser zur Abführung der Lohnsteuer und Sozialversicherung verpflichtet?

**Fazit:**

Das Internet ist kein rechtsfreier Raum. Es ist auch kein steuerfreier Raum. Die Steuerpflicht kann unverhofft in unsere Wohnzimmer oder in die Zimmer unserer Kinder fallen.

### 13. Handlungsempfehlung

Die Welt der E-Sportler und Pro-Gamer erscheint zunächst recht übersichtlich, doch auch hier steckt buchstäblich „der Teufel im Detail“. Sie bewegen sich in einem internationalen Kontext und müssen darüber hinaus die ohnehin schon komplexen Prinzipien der Einkommensteuer, Gewerbesteuer, der Umsatzsteuer und die unterschiedlichen Vorauszahlungstermine beachten.

Die Online-Welt von heute stellt auch das Steuerrecht vor neue Herausforderungen, wie die Diskussion zum Beispiel um die sog. Server-Betriebsstätten zeigt. Stellen Sie sich vor, ihr Unternehmen ist dort, wo der Server des Spieleanbieters belegen ist. Wie viele

Spiele spielen sie? Wie viele Betriebsstätten hätten sie weltweit? Und in jedem dieser Länder müssten sie sich um ihre steuerlichen Belange kümmern.

Aber schon das nationale Steuerrecht ist an Komplexität schwer zu übertreffen. Die Ermittlung der Einkünfte und die korrekte Besteuerung sind mit großen Herausforderungen verbunden. Für die Orientierung in dem unübersichtlichen Dschungel, bei der Anwendung des deutschen Steuerrechts, sollten E-Sportler und Pro-Gamer entsprechend sachkundige Berater hinzuziehen.

Das Finanzamt hat in der jüngsten Vergangenheit Airbnb und eBay aufs Korn genommen. Auch der „Online-Bereich“ steht bereits im Fokus der Finanzverwaltung. Es ist nur eine Frage der Zeit bis auch E-Sportler und Pro-Gamer in den Fokus der Finanzämter kommen. Egal ob, E-Sportler oder Pro-Gamer, sie alle sind steuerpflichtig und müssen ihren diesbezüglichen Pflichten nachkommen. Das Internet ist kein rechtsfreier Raum; es ist auch kein steuerfreier Raum.

DATEV eG, 90329 Nürnberg (Verlag)

© 2021 Alle Rechte, insbesondere das Verlagsrecht, allein beim Herausgeber.

Die Inhalte wurden mit größter Sorgfalt erstellt, erheben keinen Anspruch auf eine vollständige Darstellung und ersetzen nicht die Prüfung und Beratung im Einzelfall.

Dieses Buch und alle in ihm enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Mit Ausnahme der gesetzlich zugelassenen Fälle ist eine Verwertung ohne Einwilligung der DATEV eG unzulässig.

Eine Weitergabe an Dritte ist nicht erlaubt.

Aus urheberrechtlichen Gründen ist eine Veröffentlichung z. B. in sozialen Netzwerken oder auf Internet-Homepages nicht gestattet.

Angaben ohne Gewähr

Titelbild: © ohishiftl/www.stock.adobe.com

Stand: September 2021

DATEV-Artikelnummer: 12320

E-Mail: literatur@service.datev.de