

Schaffung von eSport-Strukturen im Verein

Von Rechtsanwälten Dr. Tim Bagger von Grafenstein und David Bischoff, München*

Der Beitrag zeigt die unterschiedlichen Gestaltungsmöglichkeiten zur Schaffung von eSport-Strukturen in

einem Verein auf. Dabei wird auf die Möglichkeit zur Organisation des eSport im eingetragenen Verein und in einer Kapitalgesellschaft eingegangen. Zudem werden damit einhergehende Risiken aufgezeigt, Vor- und Nachteile herausgearbeitet und anhand von Fallbeispielen praxisrelevante Empfehlungen geäußert.

* Die Autoren sind Rechtsanwälte bei der Sportrechtskanzlei *Lentze Stopper Rechtsanwälte* mit Sitz in München. Die Kanzlei berät eine Vielzahl von nationalen und internationalen Verbänden, Vereinen, Agenturen und Sportlern sowie Sportsponsoren.

I. Einleitung

Immer mehr Sportvereine ergänzen ihr Angebot um den Bereich eSport oder gründen vollständig neue eSport-Einheiten. Dabei ist der Begriff eSport weit zu verstehen und bildet den Oberbegriff für jeglichen Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computer- oder Videospiele unterschiedlicher Genres nach festgelegten Regeln, wobei vorwiegend Echtzeitstrategie-Spiele, Ego-Shooter oder Sportsimulationen gemeint sind.¹ Ausgehend von der Positionierung des DOSB ist es durchaus zielführend, beim Oberbegriff eSport zwischen *elektronischen Sportsimulationen* (nachfolgend: *eSportsimulations*) und *eGaming* zu unterscheiden.² Bei *eSportsimulations* werden reale Sportarten in der virtuellen Welt nachgebildet (z. B. *eFootball*, *eEishockey* oder *eTennis*), wohingegen beim *eGaming* die Spiel-/Wettkampfform nicht auf einer realen Sportart basiert (z. B. *League of Legends* oder *Counter Strike: Global Offensive*).

Sowohl bei den *eSportsimulations*³ als auch im *eGaming*⁴ existieren mittlerweile eine Vielzahl von Wettbewerben in Form von Einzelturnieren oder Ligen. Um an diesen Formaten dauerhaft und nachhaltig auf einem professionellen Anforderungen entsprechenden Niveau teilnehmen zu können, ist eine strukturierte Organisation unerlässlich. Unabhängig vom Zuschnitt im jeweiligen Einzelfall sowie der Ausrichtung auf Breiten- oder Leistungssport kommt hierbei insbesondere die Organisation des eSport in einem eingetragenen Verein (hierzu unter II.) oder in einer Kapitalgesellschaft (hierzu unter III.) in Betracht. Diese Gestaltungsvarianten werden nachfolgend in Bezug auf *eSportsimulations* beleuchtet.

II. Organisation des eSport im eingetragenen Verein

Als Vorüberlegung spielen bei der Organisation des eSport im eingetragenen Verein die Zweckverfolgung und -verwirklichung des Vereins eine entscheidende Rolle, wobei diese Punkte unmittelbare Auswirkung auf die – steuerrechtlich attraktive – Anerkennung der Gemeinnützigkeit haben (hierzu unter 1.). Für die eigentliche vereinsrechtliche Umsetzung des eSport kann entweder ein eigenständiger eSport-Verein (hierzu unter 2.) oder in einem bestehenden Verein eine eigenständige eSport-Abteilung (hierzu unter 3.) gegründet werden.

1. Vorüberlegung: Gemeinnützigkeit

a) Förderung der Allgemeinheit

Gemäß § 52 Abs. 1 Satz 1 AO verfolgt ein Verein gemeinnützige Zwecke, wenn seine Tätigkeit darauf ausgerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem,

geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern. Dabei muss die Zweckverfolgung und -verwirklichung aus der Satzung ersichtlich werden. § 52 Abs. 2 Satz 1 AO sieht verschiedene Zwecke vor, die grundsätzlich die Allgemeinheit in dieser Art und Weise fördern. Hinsichtlich der Organisation des eSport in einem Verein kommen insbesondere die Förderung des Sports sowie die Förderung der Jugendhilfe in Betracht.

b) Förderung des Sports, § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO

Als Förderung der Allgemeinheit wird gemäß § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO die Förderung des Sports anerkannt. Entscheidend ist in diesem Zusammenhang, ob der eSport als Sport im steuerrechtlichen Sinne anerkannt werden kann.⁵ In Abhängigkeit dazu könnte sodann der eSport innerhalb eines Vereins auf die Förderung des Sports im Sinne von § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO gestützt werden.

Ein vom DOSB in Auftrag gegebenes Gutachten kam zu dem Ergebnis, dass der eSport in seiner Gesamtheit die Voraussetzungen für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit nicht erfüllt.⁶ Zwar verweist das Gutachten zunächst auf die Positionierung des DOSB und die Differenzierung zwischen *eGaming* und *eSportsimulations*⁷, lässt diese Differenzierung allerdings sodann bei der konkreten Subsumtion außen vor. Dies steht nach hiesigem Verständnis im Widerspruch zur bisherigen Positionierung des DOSB, wonach *eSportsimulations* in die Verbandsautonomie der jeweils bestehenden Mitgliedsverbände des DOSB fallen. Der DOSB war der Auffassung, dass hinsichtlich *eSportsimulations* eine Aufnahme von eSport-Verbänden in den DOSB nicht erforderlich sei, da *eSportsimulations* ohnehin bereits durch die bestehenden Mitgliedsverbände in ihrer jeweiligen Sportart organisiert und entwickelt werden.⁸

Wenn aber *eSportsimulations* zum Organisationsbereich der Mitgliedsverbände des DOSB im Rahmen ihrer Verbandautonomie gehören sollen, dann wäre es auch nur konsequent, dass *eSportsimulations* auch unter den steuerrechtlichen Sportbegriff fallen.⁹ In der Folge sollte jedenfalls bei *eSportsimulations* die Förderung des Sports im Sinne von § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO als „Unterfall“ der jeweiligen realen Sportart angenommen werden.

c) Förderung der Jugendhilfe, § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO

Ebenfalls als Förderung der Allgemeinheit ist die Förderung der Jugendhilfe gemäß § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO anerkannt. Alternativ zur Förderung des Sports kann daher der eSport in einem eingetragenen Verein auf den Zweck der Förderung der Jugendhilfe gestützt werden.

1 Zur Definition von eSport und der Einordnung als „echter“ Sport eingehend *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94 ff.

2 Positionierung des DOSB zum Umgang mit eSport v. 29. 10. 2018, S. 2, https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport.pdf.

3 Z.B. die *Virtual Bundesliga (VBL)* der Deutschen Fußball Liga im eFootball, die *eDEL* der Deutschen Eishockey Liga im eEishockey und die *Daikin eSports Open* im eTennis.

4 Z.B. die *League Championship Series (LCS)* für das Spiel *League of Legends* des Publishers *Riot Games*, die *JoinDota League* für das Spiel *DOTA 2* des Publishers *Valve Corporation* und die *Farming Simulator League (FSL)* für das Spiel *Farming Simulator* des Publishers *Giants Software*.

5 *Bagger von Grafenstein*, MMR – Beilage 8/2018, 20 ff.; *Bagger von Grafenstein/Feldgen*, DStZ 2019, 326 ff.; *Frey*, SpuRt 2018, 2, 3 f.

6 *Fischer*, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig v. 10. 8. 2019, https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf; kritisch hinsichtlich der Verengung der Begutachtung auf den steuerrechtlichen Begriff des Sports und das außer Acht lassen des sport-, gesellschafts- und verbandsrechtlichen Begriffes hinsichtlich der Anerkennung als Sport *Orth, Jan F.*, FAZ-Online v. 2. 9. 2019, <https://www.faz.net/einspruch/gutachten-des-dosb-zu-esport-eine-taktisch-motivierte-untersuchung-16364497.html>.

7 *Fischer*, ebd.

8 Positionierung des DOSB zum Umgang mit eSport v. 29. 10. 2018, S. 3.

9 So auch *Orth, Jan F.*, FAZ-Online v. 2. 9. 2019.

Praxisbeispiel: Das Finanzamt Leipzig hat die Gemeinnützigkeit des Leipzig eSports e. V. anerkannt.¹⁰ Der Leipzig eSports e. V. verfolgt gemäß § 2 Nr. 2 seiner Satzung den Zweck der Förderung der Jugendhilfe im Sinne von § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO. Diesen Zweck verwirklicht der Verein gemäß § 2 Nr. 3 seiner Satzung u. a. mit der Durchführung regelmäßiger Veranstaltungen für junge Menschen, medienpädagogischer Betreuung junger Menschen, Betreuung von Eltern und anderen Erziehungsberechtigten, um diese besser zu befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen sowie der Durchführung von betreuten Onlinetrainings und -treffs zur Kompetenzbildung und Aufklärung junger Menschen (z. B. Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Denkvermögen). Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass sich bei einem Verein mit dem Zweck der Förderung der Jugendhilfe die Maßnahmen zur Zweckverwirklichung auch ausschließlich an „junge Menschen“ richten müssen, was zum einen den Verein in seiner Tätigkeit einschränkt und zum anderen die begriffliche Unklarheit hinsichtlich der Frage birgt, wie lange ein Mensch als „jung“ gilt.

2. Gründung eines eigenständigen eSport-Vereins

Die Gründung eines eigenständigen eSport-Vereins fängt bei „Null“ an, die Eingliederung in bestehende Strukturen eines bereits vorhandenen Vereins ist nicht nötig. Die Satzung und ihr zugrundeliegende (Organ-) Struktur können flexibel gestaltet werden, wobei sämtliche Voraussetzungen wie bei der Gründung eines „gewöhnlichen“ Vereins gemäß §§ 21 ff. BGB zu beachten sind.

Aufgrund der Flexibilität bei der Gestaltung der Satzung ist es möglich, die Zweckverfolgung und -verwirklichung des eSport-Vereins maßgeschneidert auf den Einzelfall anzupassen, um eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit zu erreichen. Dabei ist in Abstimmung mit dem zuständigen Finanzamt eine Förderung des Sports (§ 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO) oder der Jugendhilfe (§ 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO) festzulegen. Insbesondere bei der Förderung des Sports ist dabei jedoch (zumindest derzeit noch) Vorsicht geboten und unter Umständen eine Begrenzung auf eSport-simulations erforderlich.

Praxisbeispiel: Dem Gamer Verein e. V. mit Sitz in Regensburg wurde die Gemeinnützigkeit durch das zuständige Finanzamt versagt.¹¹ Der Verein verfolgt gemäß § 2 Nr. 2 seiner Satzung die Förderung des elektronischen Sports im Bereich der neuen Medien und Informationstechnologien. Zur Zweckverwirklichung führt der Gamer Verein e. V. gemäß § 2 Nr. 3 seiner Satzung grundsätzlich dieselben Maßnahmen wie der Leipzig eSports e. V. durch (s. o.), wobei sich diese Maßnahmen nicht auf junge Menschen beschränken. Die genannte Zweckverfolgung und damit verbundene Zweckverwirklichung des Gamer Verein e. V. wurde nicht als Förderung der Allgemeinheit im Sinne von § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO anerkannt.¹²

3. Gründung einer eSport-Abteilung im bestehenden Verein

a) Abteilung als Ausfluss der Vereinsautonomie
Der eSport kann auch in einem bestehenden Verein integriert werden, indem eine Abteilung für den eSport gegründet wird. Gerade bei Mehrspartenvereinen ist die Untergliederung in Abteilungen sinnvoll, um die einzelnen Sparten flexibel zu organisieren, ohne dabei auf eine mitgliederstarke Basis verzichten zu müssen. Die Abteilungsgründung ist nicht in den §§ 21 ff. BGB geregelt, sondern basiert auf der grundgesetzlich verankerten Vereinsautonomie. Die Vereinssatzung regelt dabei regelmäßig das „Ob“ und das „Wie“ der Gründung sowie die Organisation der Abteilung innerhalb des eingetragenen Vereins.

b) Zweckverfolgung und -verwirklichung
Die Ausübung des eSport in der gegründeten Abteilung muss mit der Zweckverfolgung und -verwirklichung des bestehenden Vereins vereinbar sein (§ 59 AO a. E.), da andernfalls der Verlust der Gemeinnützigkeit drohen kann.¹³ Dies wäre insbesondere der Fall, sofern der Gesamtverein oder eine Abteilung des Vereins entgegen der Zweckverfolgung handelt oder einen anderen Zweck verfolgt. Die Gründung einer eSport-Abteilung kann deshalb für einen Verein mit dem ausschließlichen Zweck der Sportförderung im Sinne von § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO problematisch werden.

Daher kann bei der Gründung einer eSport-Abteilung die Änderung des Vereinszwecks eines reinen Sportvereins erforderlich werden, insbesondere wenn das zuständige Finanzamt den eSport nicht mit der Förderung des Sports im Sinne des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO für vereinbar hält. Denkbar ist die Erweiterung des Vereinszwecks um die Förderung der Jugendhilfe im Sinne von § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO, unter die der eSport grundsätzlich fallen kann. Für eine Änderung des Vereinszwecks gelten allerdings hohe Anforderungen. Gemäß § 33 Abs. 1 Satz 2 BGB müssen einer solchen sämtliche Mitglieder des Vereins zustimmen (inklusive der nicht bei der Mitgliederversammlung erschienenen Mitglieder), wenn nicht die Satzung des Vereins gemäß § 40 Satz 1 BGB Abweichendes regelt. Zudem bestehen auch bei einer Erweiterung des Vereinszwecks um die Förderung der Jugendhilfe Risiken bezüglich der Anerkennung der Gemeinnützigkeit hinsichtlich des Vereinszwecks der Förderung des Sports. Somit kann sich das Anbieten von eSport im Einzelfall gemeinnützigkeitsschädlich auf die Förderung des Sports im Gesamtverein auswirken.

Praxisbeispiele:

- Der ASV Fronberg e. V. wollte (soweit ersichtlich) als erster Mehrspartenverein eine eigene eSport-Abteilung gründen. Dabei drohte jedoch der Verlust der Gemeinnützigkeit für den gesamten Verein, da sowohl das zuständige Finanzamt als auch der Bayerische Landes-Sportverband e. V. der Auffassung sind, dass eSport als Sportart nicht anerkannt sei und daher von einem Sportverein, dessen Ver-

¹⁰ Leipzig eSport e. V. v. 21. 12. 2017, <https://leipzigsports.de/news/leipzig-esports-wird-gemeinnuetzig/>.

¹¹ Onetz v. 9. 4. 2019, <https://www.onetz.de/oberpfalz/schwandorf/asv-fronberg-keine-zocker-abteilung-id2687380.html>.

¹² Dabei ist bislang noch nicht geklärt, ob eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit erfolgen könnte, sofern sich der Verein auf die Förderung des Sports durch eSport-simulations beschränkt und eGaming ausdrücklich ausschließt.

¹³ Reichert, Vereins- und Verbandsrecht, Rn. 6869.

einszweck die Förderung des Sports ist, nicht als Abteilung angeboten werden dürfe.¹⁴ Um die Gemeinnützigkeit des ASV Fronberg e. V. nicht zu gefährden, gründete man schließlich den Fronberg eSport e. V. als eigenständigen eSport-Verein, wobei beide Vereine eine Kooperationsvereinbarung abgeschlossen haben.

- Der TSV München von 1860 e. V. engagiert sich dagegen nach eigenen Angaben im eSport-Breitensport.¹⁵ Dabei bildet der eSport nach Zustimmung des Vereins- und Verwaltungsrats einen offiziellen Teil des Breitensportportfolios durch eine eSport-Abteilung, die neben eSportsimulations auch eGaming umfasst.¹⁶

Überdies ist zu berücksichtigen, dass selbst wenn der eSport als eigenständige Sportart anerkannt werden würde, dennoch eine Änderung des Vereinszwecks erforderlich werden kann. So hat das OLG Hamm entschieden, dass eine Änderung des Vereinszwecks vorliegt, wenn ein Verein, der nach seiner Satzung als Vereinszweck bisher lediglich eine bestimmte Sportart gefördert und ausgeübt hat, nunmehr weitere Sportarten betreiben möchte.¹⁷ Sieht daher die Satzung eines Vereins als Zweck etwa die Förderung des Sports durch Fußball oder Basketball vor, müsste dieser Vereinszweck geändert werden, wenn im Verein eSport angeboten werden soll.

c) Keine abweichende Bewertung für eSport-Bereich
Nach hiesigem Verständnis ist die Schaffung eines „Bereichs“ für eSport in einem bestehenden Verein¹⁸ rechtlich nicht anders zu bewerten als die dargestellte Gestaltungsform der Abteilungsgründung.

Basierend auf der angesprochenen Differenzierung zwischen eSportsimulations und eGaming sowie der hieraus resultierenden Aussage des DOSB, dass Vereine bei eSportsimulations eigenverantwortlich entscheiden sollten, inwieweit Aktivitäten im Bereich eSport entwickelt werden und der DOSB „die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an[erkennt]“¹⁹, könnte argumentiert werden, dass die Schaffung eines eigenen eSport-Bereichs innerhalb des Vereins die praktische Umsetzung der Positionierung des DOSB darstellt. Im Gegensatz zur Abteilung wäre der Bereich nicht selbstständig mit eigener Ordnung im Verein organisiert, sondern lediglich an die entsprechende Abteilung der realen Sportart „angedockt“.

Ein solcher eSport-Bereich wäre indes als vereinsrechtlich neutrales Rechtsobjekt zu werten. Die DOSB-Positionierung besitzt nicht die Eigenschaft, direkte vereins- oder gemeinnützigkeitsrechtliche Implikationen hervorzurufen bzw. Rechtstatsachen zu schaffen. Vielmehr muss sich ein eSport-„Bereich“ ebenso wie jedes sonstige gewählte Konstrukt zur Schaffung neuer Strukturen letztlich an den recht-

lichen Vorgaben de lege lata messen lassen. Insoweit ist hinsichtlich der Schaffung einer eSport-Einheit innerhalb eines eingetragenen Vereins auf obige Ausführungen zur Vereins- bzw. Abteilungsgründung zu verweisen.

III. Organisation des eSport in einer Kapitalgesellschaft

Hinsichtlich der Organisation des eSport in einer Kapitalgesellschaft greifen grundsätzlich die generell bekannten Vorteile einer Kapitalgesellschaft gegenüber einem eingetragenen Verein.²⁰ Dabei bietet eine Kapitalgesellschaft insbesondere die Möglichkeit

- zur Schaffung professioneller Strukturen unter Ausschluss des Risikos der Aberkennung der Gemeinnützigkeit des Vereins,
- einer klaren Abgrenzung der professionellen Geschäftsführung zu den Entscheidungs- und Kontrollstrukturen der Mitglieder innerhalb des Vereins sowie
- der Öffnung für externes Beteiligungskapital, strategische Partnerschaften oder Kapitalmarktzugänge.

Bei der Organisation des eSport in einer Kapitalgesellschaft sind Vorüberlegungen hinsichtlich der Rechtsform sowie der Vereinbarkeit des eSport mit dem Unternehmensgegenstand zu treffen (hierzu unter 1.). Die eigentliche Organisation des eSport erfolgt dann entweder in einer eigenständigen eSport-Kapitalgesellschaft (hierzu unter 2.) oder durch Eingliederung in eine bestehende Kapitalgesellschaft (hierzu unter 3.).

1. Vorüberlegung: Rechtsform und Unternehmensgegenstand

Wie bei sonstigen wirtschaftlichen Unternehmungen spielt die Rechtsform auch für die Organisation des eSport in einer Kapitalgesellschaft eine tragende Rolle, da hieraus vielfältige ökonomische, rechtliche und steuerliche Implikationen resultieren. Die Rechtsform einer Kapitalgesellschaft gibt den Gestaltungsrahmen durch den Gesellschaftsvertrag vor und kann zu nicht bedachten Einschränkungen führen. Insbesondere sind haftungs- und steuerrechtliche Aspekte zu berücksichtigen sowie die Frage, inwieweit die einzelnen Rechtsformen für die Aufnahme externer Beteiligungspartner und externe Finanzierungen offen sind.²¹ Prinzipiell kommen die üblichen Rechtsformen der GmbH, der GmbH & Co. KGaA sowie der AG in Betracht.²²

Weiterhin muss bei der Organisation des eSport in einer Kapitalgesellschaft geklärt werden, ob der Unternehmensgegenstand, nach welchem sich die Geschäftsführungsbefugnis zu richten hat,²³ den eSport umfasst. Hinsichtlich der inhaltlichen Ausgestaltung des Unternehmensgegenstandes einer Kapitalgesellschaft bestehen im Vergleich zum eingetragenen Verein allerdings keine Beschränkungen, da hier die aufgezeigte Gemeinnützigkeitsproblematik nicht gilt.

14 Mittelbayerische v. 28. 4. 2019, <https://www.mittelbayerische.de/region/schwandorf-nachrichten/der-esport-hat-in-fronberg-ein-zuhause-21416-art1777015.html>.

15 TSV München von 1860 e. V. v. 18. 6. 2019, <https://tsv1860.org/2019/06/17/tsv-muenchen-von-1860-e-v-und-penta-breitensport-im-esport/>.

16 <https://tsv1860.org/profi-team-penta-1860/>, dabei ist die Vereinbarkeit mit dem Zweck der Förderung des Sports nicht ersichtlich.

17 OLG Hamm FGPrax 2012, 36.

18 So z. B. Eintracht Frankfurt e. V. v. 2. 1. 2019, wo von der Schaffung eines eigenen „eSport-Bereichs“ die Rede ist, <https://www.eintracht.de/news/artikel/eintracht-goes-esports-einstieg-2019-69831>.

19 Positionierung des DOSB zum Umgang mit eSport v. 29. 10. 2018, S. 3.

20 Lorz in: Stopper/Lentze, Handbuch Fußball-Recht, 2. Aufl. 2018, Kap. 21 Rn. 5 ff.

21 Lorz in: Stopper/Lentze, Handbuch Fußball-Recht, 2. Aufl. 2018, Kap. 21 Rn. 12 f.

22 Ausführlich zu den Spezifika der Rechtsformen Lorz in: Stopper/Lentze, Handbuch Fußball-Recht, 2. Aufl. 2018, Kap. 21 Rn. 26 ff.

23 Beurskens in: Baumbach/Hueck, GmbH-Gesetz, § 37 Rn. 26.

2. Gründung einer eigenen eSport-Kapitalgesellschaft

Die Gründung einer eigenen eSport-Kapitalgesellschaft ermöglicht es, den Fokus der Gesellschaft ausschließlich auf den eSport als Alleinstellungsmerkmal zu legen und die (Organ-)Struktur flexibel zu regeln. Dabei können individuelle Beteiligungsverhältnisse vorgesehen und unabhängige Sponsoringvereinbarungen mit entsprechenden Exklusivitätsregelungen eingegangen werden. Ganz generell sind sämtliche Voraussetzungen wie bei der Gründung einer „gewöhnlichen“ Kapitalgesellschaft in Abhängigkeit der gewählten Rechtsform zu beachten.

Praxisbeispiel: Der FC Gelsenkirchen-Schalke 04 e. V. ist ein gemeinnütziger Verein, der seine wirtschaftlichen Betätigungen dem Vereinszweck unterordnen muss, um die Anerkennung seiner Gemeinnützigkeit nicht zu gefährden (s. o.). Aufgrund des hohen wirtschaftlichen Potenzials, das im eSport hinsichtlich Vermarktungs- und sonstiger kommerzieller Tätigkeiten besteht, begegnete man den Rechtsunsicherheiten in Bezug auf die Folgen dieser wirtschaftlichen Tätigkeiten mit einer Ausgliederung der eSport-Abteilung.²⁴ Vereinfacht dargestellt wurde aus der ursprünglich im Jahr 2016 gegründeten eSport-Abteilung des FC Gelsenkirchen-Schalke 04 e. V. mit der FC Schalke 04 ESports GmbH im Jahr 2018 ein neues Unternehmen gegründet. An der neu entstandenen GmbH ist der FC Gelsenkirchen-Schalke 04 e. V. über die FC Schalke 04 International GmbH zu 100 % beteiligt.²⁵

3. Eingliederung in bestehende Kapitalgesellschaft

Außerdem kommt die Eingliederung des eSport in eine bestehende Kapitalgesellschaft in Betracht. Dazu kann je nach Ausgestaltung und Umfang der eSport-Einheit die Änderung des Unternehmensgegenstandes der Kapitalgesellschaft erforderlich sein. Eine solche Änderung gilt grundsätzlich als Satzungsänderung, weshalb dafür kein gewöhnlicher Gesellschaftsbeschluss ausreichend ist.²⁶

Praxisbeispiel: Bei der VfL Wolfsburg-Fußball GmbH ist die eSport-Einheit in derselben Gesellschaft angesiedelt, wie die Lizenzfußballabteilung. Parallel wurde zur Erweiterung des Profi-eSport-Kaders generell das Engagement im Bereich eSport erweitert.²⁷

Zu beachten ist, dass bei dieser Gestaltungsvariante insbesondere auch die 50+1-Regel der Deutschen Fußball Liga ebenso wie alle sonstigen für den Lizenzfußball relevanten Verbandsvorgaben auf den eSport durchgreifen. Im Übrigen wird man als eSport-Einheit – zumindest in Deutschland – wohl stets im „Kielwasser“ des Fußballbereichs schwimmen. Ob dies gewünscht ist, muss im Einzelfall mit den mit der eSport-Einheit verfolgten Zielen abgeglichen werden. Zudem sind in einem solchen Konstrukt keine individuellen Beteiligungen oder sonstigen ausschließlich auf den eSport zugeschnittenen Umsetzungsmaßnahmen möglich.

²⁴ Inwiefern es dabei eine Rolle gespielt hat, dass man sich nicht nur auf eSportsimulations beschränken möchte, sondern auch im Bereich eGaming tätig ist, das wohl jedenfalls derzeit als gemeinnützigkeitsschädlich gewertet wird, ist offen.

²⁵ FC Gelsenkirchen-Schalke 04 e. V., Konzerngeschäftsbericht 2018, S. 9, https://schalke04.de/content/uploads/2019/03/S04_Konzerngeschaeftsbericht_2018_final.pdf.

²⁶ Zöllner/Noack in: Baumbach/Hueck, GmbH-Gesetz, § 53 Rn. 30.

²⁷ <https://www.vfl-wolfsburg.de/mixed-zone/e-sport/ueber-uns/>.

IV. Schlussbetrachtung

Die Entscheidung über Organisationsform und -struktur einer eSport-Einheit kann nicht pauschal vorgegeben werden, sondern ist ausgehend von den tatsächlichen und rechtlichen Gegebenheiten im Einzelfall zu treffen. Vor diesem Hintergrund sind die nachfolgenden Aussagen zwar als Entscheidungshilfe, nicht aber als allgemeingültige Schemata zu betrachten.

1. Der Aufbau einer eSport-Einheit im eingetragenen Verein ist eher zur Betätigung im Breitensport oder im nicht gewinnorientierten Leistungssport geeignet. Ein Verein genießt in der Gesellschaft großes Renommee und ermöglicht eine unmittelbare Teilnahme sowie Gestaltung über Mitgliedschaften. Indes ist stets die potenzielle Gefahr der Aberkennung der Gemeinnützigkeit des Vereins zu berücksichtigen:
 - Die Gründung eines eigenständigen eSport-Vereins bietet eine hohe Flexibilität insbesondere hinsichtlich der Zweckverfolgung und -verwirklichung, um in den Genuss der Anerkennung der Gemeinnützigkeit kommen zu können. Außerdem kann die (Organ-)Struktur individuell auf den eSport angepasst werden.
 - Die Gründung einer eSport-Abteilung kommt insbesondere bei bereits bestehenden Mehrspartenvereinen in Betracht, die ihr Angebot um den eSport erweitern möchten. Für eine Organisation des eSport in einem bestehenden Verein spricht, dass vorhandene operative, ökonomische und rechtliche Strukturen genutzt werden können und bereits eine gewisse Mitgliederbasis besteht. Weiterhin können Räumlichkeiten oder Anlagen des Vereins verwendet werden.
2. Kapitalgesellschaften sind im Wirtschaftsleben grundsätzlich als gewisser Professionalisierungsgrad anerkannt. Daher ist eine Kapitalgesellschaft zur Ansiedelung einer eSport-Einheit grundsätzlich dann geeignet, wenn professionelle Strukturen für den eSport geschaffen werden sollen und dieser als (gewinnbringender) Leistungssport ausgestaltet bzw. insbesondere zu Marketingzwecken betrieben wird. Durch die Ein- bzw. Zwischenschaltung einer Kapitalgesellschaft kann der Fokus auch auf kommerzielles Handeln gelegt werden:
 - Die Gründung einer eigenständigen eSport-Kapitalgesellschaft ermöglicht eine Fokussierung auf den eSport als Alleinstellungsmerkmal. Dabei können Beteiligungen, Partnerschaften oder Kapitalmarktzugänge gezielt auf den eSport zugeschnitten werden. Gerade bei Profifußballvereinen, die ihre Lizenzspielerabteilung nicht in eine Kapitalgesellschaft ausgegliedert haben, kann es sinnvoll sein, die ökonomisch vielversprechende eSport-Einheit optimalerweise mit einem nachhaltigen und profitablen Engagement in eine separate Kapitalgesellschaft auszulagern, ohne das Kerngeschäft im Mutterverein bzw. die Gemeinnützigkeit in diesem zu gefährden.
 - Die Eingliederung des eSport in eine bestehende Kapitalgesellschaft bietet den Vorteil, dass bereits bestehende (professionelle) Strukturen, Einrichtungen und Ressourcen genutzt werden können und diesbezüglich der Einstieg in den eSport leichter fällt. Allerdings können die Verbandsvorgaben in einem solchen Fall einschränkend wirken.