



Stellungnahme

zum Referentenentwurf für eine Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung vom 20. September 2019.

Berlin, 04. Oktober 2019.

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. | Oberwallstraße 6 | 10117 Berlin

Ansprechpartner: Hans Jagnow | Präsident | info@esportbund.de



1. Einführende Betrachtung

Am 25. September 2019 haben das Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS) und das Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat (BMI) den Referentenentwurf für eine Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung¹ vorgelegt. Hintergrund ist das von der Bundesregierung vorgelegte und bereits verabschiedete Fachkräftezuwanderungsgesetz, mit den Änderungen in der Beschäftigungsverordnung (BeschV) und der Aufenthaltsverordnung (AufenthV) einhergehen.

In § 22 Nr. 5 BeschV (n.F.) sieht der Entwurf eine erhebliche Erleichterung für den Aufenthalt von eSportlerinnen und eSportlern aus Drittstaaten in der Bundesrepublik Deutschland vor. Von der Zustimmungspflicht der Bundesagentur für Arbeit soll abgesehen werden, stattdessen soll, analog zum traditionellen Sport, der zuständige Spitzenverband die berufliche Ausübung des eSport bestätigen. Eine solche Einstufung von eSportlern als „Besondere Berufsgruppe“ fordert der ESBD im Interesse seiner Mitglieder schon seit einiger Zeit. Erste positive Entwicklungen konnten wir nach der Aufnahme von eSport-Veranstaltungen als „Darbietungen sportlichen Charakters“ in das Visahandbuch des Auswärtigen Amts zur Auslegung des § 21 Nr. 1 BeschV im vergangenen Jahr konstatieren.¹ Die Einreise zu kurzzeitigen Turnieren ist dadurch erheblich erleichtert worden, es blieben aber weiterhin Problematiken für Ligen, Vereine und Teams, die ein dauerhaftes Engagement von eSport-Athleten aus Drittstaaten anstreben.

Der ESBD begrüßt den Entwurf daher ausdrücklich. Bei Umsetzung würde er den deutschen Standort nachhaltig in seiner internationalen Attraktivität stärken und die Arbeit von deutschen eSport-Teams erleichtern; er gäbe professionellen eSportlern aus Drittstaaten mehr Sicherheit beim Einreiseprozess bei einem Aufenthalt von über 90 Tagen und entlastet Behörden und Verbände. In einzelnen Punkten des Entwurfs sehen wir Änderungsbedarf, um der geübten Praxis im eSport Rechnung zu tragen.

¹ Auswärtiges Amt, Visumhandbuch, 69. Ergänzungslieferung vom Juni 2019, S. 462.



1.1. ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.

Der ESBD repräsentiert bundesweit den organisierten eSport und seine Athleten. Seine Mitgliedschaft setzt sich zusammen aus Vereinen und Organisationen aus dem Leistungs- und Breiten-eSport sowie Veranstaltern von eSport-Turnieren und -Ligen. Als Fachsportverband ist der ESBD sowohl für Politik und Verwaltung als auch für andere Sportverbände der zentrale Ansprechpartner für die Entwicklung von eSport in Deutschland.

1.2. eSport als Rechtsbegriff

Auf seiner Mitgliederversammlung vom 26. Oktober 2018 in Hamburg einigte sich der ESBD auf folgende Definition von eSport:

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.²

Der ESBD hat einen klaren und praxisorientierten Begriff aus dem Kreis der Spielerschaft entwickelt und sieht eine einheitliche und umfassende Einordnung einer spieltitelübergreifenden Tätigkeit vor. Ein solcher eSport-Begriff, der sich am Wettbewerb mithilfe von Videospiele zwischen menschlichen Spielern orientiert, wird auch von der nationalen und internationalen Wissenschaft getragen.³ Im

² ESBD, „Was ist eSport?“, <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/> (abgerufen am 4.10.19).

³ vgl. Holzhäuser/Bagger/Schenk, „Ist E-Sport ‚echter‘ Sport?“ in: SpuRt 2016, 94.



Mittelpunkt des eSports steht der handelnde Mensch – der eSportler – und seine wettbewerbsorientierte Tätigkeit. Es ist daher zu begrüßen, dass der im Referentenentwurf aufgeführte Begriff diesem inklusiven Ansatz in Rechtssetzung wie Begründung folgt. Nur ein übergreifender Begriff kann die Breite und Dynamik der eSport-Entwicklung aufnehmen, eine Limitierung auf einzelne Videospiele oder Videospieldarten würde die vorgeschlagene Regelung und ihre Zielrichtung wirkungslos verbleiben lassen.

1.3. eSport in Deutschland

Wir verzeichnen in Deutschland ein starkes Wachstum des organisierten eSports, mit über 200 eSport-Vereinen und Sportvereinen mit eSport-Angebot. Bundesweit spielen über 3 Millionen Menschen Videospiele im eSport-Kontext. Inzwischen betreiben über 200 Vereine eSport in der Breite, über 30 professionelle eSport-Organisationen nehmen am Wettbewerb auf nationaler Ebene teil. Hinzu treten internationale Spitzenteams, die aus Deutschland heraus operativ tätig sind und ihren Trainingsalltag von diesem Standort her gestalten. Die Vielzahl der national und international tätigen Organisationen begründet eine aufenthalts- und beschäftigungsrechtliche Relevanz.

1.4. Turniere, Ligen und Weltmeisterschaften

Deutschland ist ein zentraler europäischer Standort für den eSport-Spielbetrieb. Neben mehreren relevanten nationalen Ligen finden sich hier auch in verschiedenen Spieletiteln der europäische Ligabetrieb, z.B. die League of Legends European Championship (LEC) und die PUBG European Championship. Der weltgrößte Veranstalter von eSport-Turnieren, die ESL Gaming GmbH, hat seinen Sitz in Köln. Verschiedene Weltmeisterschaften haben in Deutschland stattgefunden, so das Weltfinalspiel in League of Legends 2015, die PUBG-Weltmeisterschaft 2018 und die League of Legends Weltmeisterschaft 2019 (Berlin, Madrid und Paris). Auch hier zeigt sich, dass Deutschland als starker Standort für den internationalen Spielbetrieb auf



einen einfachen und schnellen behördlichen Prozess für den Aufenthalt von eSportlern in der Bundesrepublik angewiesen ist.

2. Einzelerörterungen zum § 22 Nr. 5 (n.F.)

Der ESDB begrüßt den Referentenentwurf des BMAS und des BMI. Der Vorschlag zur Ausnahme von der Zustimmungspflicht der Bundesagentur für Arbeit in § 22 Nr. 5 (n.F.) erleichtert und verkürzt den Prozess zur Erteilung einer Aufenthaltsgenehmigung und der beruflichen Tätigkeit als eSport-Athlet und schafft nach Auffassung des ESDB mehr Rechts- und Verfahrenssicherheit für die professionellen Spieler aus Drittstaaten.

2.1. Notwendigkeit der Änderung

Die Änderung des § 22 BeschV ist nach Ansicht des ESDB auch notwendig und geboten. In der Vergangenheit kam es immer wieder zur Verwehrung der Einreise von eSport-Athleten aus Drittstaaten. Grundlage dieser Problematik war auch, dass die Beurteilung der Tätigkeit der Spieler und der Wettbewerbsformate, in denen sie antreten sollte, behördlich nicht möglich war. Die Beurteilung des komplexen Ökosystems, das zudem einer hohen Dynamik unterliegt, ist den zuständigen Behörden nicht immer fachlich in der gebotenen Tiefe möglich. Die Zusammenarbeit zwischen Spitzenverband und Behörden unter Berücksichtigung der fachlichen Beurteilung der Verbände hat sich bereits im traditionellen Sport bewährt. Die Spitzenverbandsregelung des Referentenentwurfs unterstützen wir daher ausdrücklich.

2.2. Für eSport zuständiger Spitzenverband

Der ESDB repräsentiert als für den eSport zuständiger Spitzenverband die in Deutschland organisierten Vereine, professionelle Teams und Veranstalter des eSports. Zusammen mit seiner Mitgliedschaft und den relevanten Stakeholdern wird er zum geplanten In-Kraft-Treten der Verordnung ein transparentes und eindeutiges



Verfahren vorlegen, dass den in Deutschland ausgerichteten Turnier- und Ligenbetrieb von „erheblicher nationaler und internationaler Bedeutung“ im eSport in seinen Anforderungen definiert und kategorisiert.

2.3. Ausweitungen auf eSport-Trainer/innen

Neben den eSport-Athleten steht wie im traditionellen Sport auch weiteres sportartbezogenes Personal vor den oben genannten Herausforderungen bei Einreise und Tätigkeit in Deutschland. Insbesondere die beruflichen Trainerinnen und Trainer im eSport sollten deshalb in Analogie zu § 22 Nr. 4 BeschV unter den gleichen Voraussetzungen als besondere Berufsgruppe privilegiert werden. Ihre Leistungen und Erfahrungen sind von außerordentlicher Wichtigkeit für die Entwicklung der deutschen eSportlerinnen und eSportler, auch im internationalen Kontext. Eine mögliche Formulierung zur Klarstellung innerhalb der Verordnung für § 22 Nr. 5 (n.F.) könnte wie folgt erfolgen:

„Personen, die eSport in Form eines Wettkampfes zwischen Personen, insbesondere als Spielerinnen und Spieler oder Trainerinnen und Trainer, berufsmäßig ausüben und deren Einsatz in deutschen Vereinen oder vergleichbaren an Wettkämpfen teilnehmenden Einrichtungen des eSports vorgesehen ist, wenn sie (...)“

Sollte eine solche Änderung im Verordnungstext nicht erfolgen, so wäre eine Klarstellung in der Verordnungsbegründung wünschenswert.

2.4. Reduzierung des erforderlichen Bruttogehalts

Zuletzt möchten wir anregen, den § 22 Nr. 5 b) BeschV (n.F.) in seinen Anforderungen leicht zu reduzieren und 33% der Beitragsbemessungsgrenze für die gesetzlichen Rentenversicherung als Kriterium anzusetzen. eSport ist weiterhin als junge Sportart einzustufen, der Marktumfang hat noch nicht den Bereich des traditionellen Sports erreicht. Das wirkt sich auch auf die Stellung der professionellen Athleten im Arbeitsmarkt aus, deren Vergütung durchschnittlich noch nicht im Bereich



beispielsweise des professionellen Fußballs liegt. Eine reduzierte Anforderung an die Vergütung erlauben außerdem die gezielte Anwerbung von Nachwuchstalenten aus Drittstaaten für deutsche Vereine und Teams im eSport.

3. Schlussbemerkung

Wir sind erfreut über die Zielrichtung der Bundesregierung, die gesetzlichen Rahmenbedingungen für den organisierten eSport in Deutschland zu verbessern und die entsprechenden Vereinbarungen im Koalitionsvertrag umzusetzen. Vor diesem Hintergrund ist der vorliegende Entwurf als praxisbezogene Lösung für eine Problematik mit starker Relevanz für den gesamten eSport-Bereich zu bewerten, den wir sehr begrüßen. Auf etwaigen Anpassungsbedarf im Detail haben wir in dieser Stellungnahme aufmerksam gemacht. Sollte die Verordnung dem Entwurf entsprechend in Kraft treten, erwarten in Zukunft wir eine deutliche Stärkung von deutschen eSport-Teams mit internationaler Kompetenz sowie die führende Stellung von Deutschland in Europa bezüglich der Ausrichtung von internationalen Turnieren, Ligen und Weltmeisterschaften. Die Bundesrepublik würde damit internationale Vorbildfunktion übernehmen und sich als eSport-offener Standort nachhaltig positionieren.