Forum-Gewerberecht | Stehendes Gewerbe (allgemein) | Progamer - Gewerbe nach GewO?

Autor	Beitrag
Kirchhainer 03.04.2018 14:54	Moin aus Kirchhain! Frage: Fällt ein sog. "Progamer", also ein Professioneller Videospieler, unter die Bestimmungen der GewO und ist somit auch anzeigepflichtig gemäß § 14 GewO? Beim FA ist dieser bereits zur Gewerbesteuer veranlagt, was ja nicht gleichzeitig heißen muss, dass er auch unter die GewO fällt. Aufgrund der allgemeinen Definitionen tendiere ich hier in Richtung freier Beruf. Wie wird das hier gesehen? Vielen Dank! Grüße
Piano_ 04.04.2018 10:20	:moin: Mhhh, also nach Definition des EStG heißt es ja, freiberufliche Tätigkeiten sind "selbständig ausgeübte wissenschaftliche, künstlerische, schriftstellerische, unterrichtende oder erzieherische Tätigkeit(en)". Es ist natürlich jetzt die Frage, ob man Progaming als künstlerische Tätigkeit sieht. Meiner Meinung nach eher nicht. Für mich stellt sich gerade eher die Frage nach der Gewinnerzielung. Spielt der Spieler tatsächlich, um Geld zu verdienen, oder werden die Einnahmen durch Spenden der Zuschauer oder Sponsoren gemacht. Ist ein wenig knifflig. In der Quintessenz bleibt das aber für mich ein Gewerbe: Gewinnerzielungsabsicht, Fortsetzungsabsicht, rechtliche erlaubte Tätigkeit. Würde für mich ausreichen :biggrin:
Thomas Mischner 04.04.2018 10:34	Hallo, auch nach dem Gewerbebegriff der GewO komme ich zu dem Ergebnis, dass es sich nicht um einen freien Beruf handelt, denn ich sehe weder eine künstlerische / schriftstellerische Tätigkeit noch eine Dienstleistung höherer Art (= Erfordernis eines höheren Bildungsabschlusses). Den Gewerbebegriff des EStG würde ich im Zusammenhang mit einer Gewerbeanzeige nicht anwenden.

Autor	Beitrag
RRSchwalb 27.06.2018 16:59	Ich denke nicht, dass es sich bei Pro-Gamern um eine gewerbliche Tätigkeit handelt: Die Gewinnerzielungsabsicht mag zwar gegeben sein, weil bei den Turnieren um ein Preisgeld gespielt wird, allerdings erhält zumeist nur der erste Platz oder die ersten 3 Plätze einen Preis, die Mehrzahl der übrigen Teilnehmer geht dagegen regelmäßig leer aus. Dies ist wohl eher vergleichbar mit einem Poker-Turnier, bei dem einer alles und alle anderen nichts bekommen. Soweit mir bekannt, haben die wenigsten Poker-Spieler ein Gewerbe für ihr Glücksspiel angemeldet. Die meisten als Turniere ausgetragenen Games können zudem nur als Gruppe bzw. als Mannschaft gespielt werden. Egal ob Counter Strike (CS) oder League of Legends (Lol)... ohne eine eingespielte Mannschaft ist der einzelne Spieler nichts. Die Mannschaft muss meistens täglich gemeinsam trainieren um überhaupt eine Chance in einem Turnier zu haben und diese Mannschaft hat üblicherweise auch einen Sponsor mit Vertrag (ähnlich einem Arbeitsvertrag). Bringt dann ein Spieler nicht im Turnier die geforderte Leistung (Reaktionsschnelligkeit /Klickzahl / Teamwork) fliegt er oder sie sehr schnell aus der Mannschaft raus und ist somit quasi "arbeitslos". Es mangelt somit an der Selbstständigkeit. Die Tätigkeit eines Pro-Gamers ist auch nur bedingt auf Dauer angelegt, weil die Pro-Gamer immer nur in einem Spiel Profi sind. Die Spiele wechseln jedoch spätestens alle paar Jahre und selbst die meisten Profis können nicht innerhalb weniger Wochen Top-Spieler in einem neuen Spiel werden. Vor etwa 10-12 Jahren gab es noch Warcraft3 Turniere, diese wurden abgelöst von Starcraft2 Turnieren, dann kam LOL, danach Heartstone, Overwatch.....und zwischenzeitlich dürften schon wieder andere Spiele angesagt sein. Die langen Trainingszeiten (Stichwort E-Sport) erlauben es üblicherweise nicht, dass sich ein Pro-Gamer auf mehrere Spiele gleichzeitig auf Turnierniveau spezialisieren kann. Ist das jeweilige Game also nach etwa 2 bis 4 Jahren nicht mehr gefragt oder wird es nur noch in einem bestimmten Teil der Welt gespielt, dann ist es für den Profispieler quasi über Nacht vorbei mit seiner Tätigkeit. Eine gewerbliche Tätigkeit würde vorliegen, wenn sich der Spieler oder das Spielerteam mit Fanartikeln (z.B. T-Shirts, Caps, Aufnäher...vergleichbar einem Fußballverein) vermarktet oder wenn der Spieler virtuelle Gegenstände farmt (Spielergold), welche dann gegen echtes Geld im Internet angeboten werden. Allein die Teilnahme an Profi-Turnieren erscheint mir jedoch nicht gewerblich zu sein.
joerg2211 10.01.2019 08:53	Hallo, "progaming" wird als "Esport" bezeichnet. Ich denke das es sich hierbei um Sport handelt, auch wenn nur virtuell. Gespielt wird hier in Meisterschaften. Es gibt Preisgelder wie beim Tennis oder Golf. Eine gewerbliche Tätigkeit, nach der GewO, stellt das bloße spielen meiner Meinung nach nicht dar.
Marcel Fromm 10.01.2019 10:25	Es gibt aber auch Videospieler, die ihre "Tätigkeit" online stellen und jedermann kann diesem Gamer dabei zuschauen und dann, auf freiwilliger Basis, Geld spenden oder eine Art Abo abschließen. Zählt das denn dann auch als "Sport"?
BE-DE 10.01.2019 12:07	:moin: :moin: von der D... hier wird dort eindeutig Gewerbe und kein freier Beruf gesehen. Ist mit Glücksspiel überhaupt nicht vergleichbar. Gehe da vollkommen mit Mischner konform. :biggrin:

Autor	Beitrag
joerg2211 10.01.2019 12:22	Ich denke das es bei den "ProGamern" an der Gewinnerzielungsabsicht fehlt und wie zuvor erwähnt auch an der Dauer. Das wäre vergleichbar mit einem Dartsprofi. Diese spielen auch Tuniere um ein gewisses Preisgeld. Sollte diese auch ein Gewerbe anmelden? Der gewerberrechtliche Gedanke daran damit ernsthaft seinen Lebensunterhalt bestreiten zu können ist wie eine Art Lottospiel. Zu mindest ist die Wahrscheinlichkeit dies wirklich zu schaffen mit Lotto vergleichbar. Interessant finde ich eher den Gedanken des Streamers. D.h. Videos auf YouTube hochzuladen. Hier wird Geld verdient je nach dem wie viel Klicks man bekommt. Sollte man sehr viele Klicks haben, dann bekommt man Werbeangebote, Produktplacement etc... Da wäre dann schon eher auf die Gewinnerzielungsabsicht auf Dauer angelegt abzustellen.
BE-DE 10.01.2019 14:19	:moin: :moin: von der D... von diesen progamern habe ich mitbekommen, dass die wirklich guten damit ihren Lebensunterhalt bestreiten und das geht in die zehn bis hunderttausende im Jahr. Das hat mit Lottospielen Nichts mehr zu tun. Inzwischen werden die von Firmen gesponsert und aufgebaut. Es gibt sogar Schulen oder Lehrgänge (meist in Ostasien) um die noch weiter aufzubauen. Die Spieler lassen sich dann im Internet zuschauen, wie sie spielen und gewinnen (wollen). Das ist Gewerbe und auch hier muss jeder klein anfangen.
joerg2211 11.01.2019 06:50	Was das streamen der eigenen Spiele angeht, um damit auf YouTube oder ähnlichen Plattformen Geld zu verdienen, da würd ich auch in Richtung gewerbliche Tätigkeit tendieren, sofern die Spieler auch Werbung für ihren Sponsor oder ähnliches machen. Aber das bloße Spielen bei Tunieren oder in Ligen, auch wenn diese gesponsort werden und Preisgelder erspielen, dass is für mich nicht gewerblich. Ein Musiker, der Liveauftritte macht handelt auch nicht gewerblich. "Ich weiß ist künstlerische Tätigkeit, aber die GewO hat halt diese Onlinestreamer und Gamer nicht auf der Rechnung"
Delius 11.01.2019 08:38	Hallo aus Helmstedt, als vielleicht nicht ganz ernst gemeinten Denkanstoß könnte man die Herangehensweise von @Jannes in seinem Post vom 08.01.2019 hinsichtlich seines "Kammerargumentes" bei den Datenschützern zu Hilfe nehmen. Gibt es eine E-Sportlerkammer??????? Aber im Ernst: Ich sehe hier auch keine freiberufliche Tätigkeit sondern ganz gewöhliches Gewerbe nach der Gewerbeordnung. Meiner Ansicht nach sind alle Prüfpunkte erfüllt. Mit Grüßen aus Helmstedt
BE-DE 11.01.2019 09:02	:moin: :moin: von der D... anscheinend klaffen die Meinungen ja etwas auseinander. Vielleicht ein Sammelpool für die nächste BuFaTa. Dann können wir mal die modernen "Berufe" sammeln und versuchen die einheitlich einzustufen. Ich gebe den Anstoß mal an unseren René weiter. :)
joerg2211 11.01.2019 11:09	Das ist eine sehr gute Idee....HIHI...

Autor	Beitrag
Maliklaus 14.01.2019 09:22	Hallo, ich denke gerade in diesem recht neuen Bereich muss man trennen ob es sich über sogenannte "Streamer" oder reine "Gamer / E-Sportler" handelt. Die Beschreibung von RRSchwalb trifft es, bezüglich den E-Sportlern sehr gut. Auch hier sehe ich keine gewerbliche Tätigkeit. Ist genauso einzustufen wie die Fussballprofis, Tennisprofis usw.., die zwar Unsummen verdienen, aber entweder unselbständig beschäftigt sind (gibt´s auch inzwischen im E-Sport, bezahlt vom Sponsor, Verein usw.) oder nur die Preisgelder einstreichen. Was für mich eindeutig eine gewerbliche Tätigkeit ist, ist das Streamen von Spielen über Twitch, Mixer usw. oder das erstellen von Gaming-Videos, Anleitungen usw. auf YouTube. Hier werden zwar in Deutschland noch nicht die Summen erreicht, wie sie z.B. in USA gezahlt werden, aber die Nutzerzahlen und Gelder steigen auch in Deutschland immer weiter. Viele Jugendliche schauen heute kein reguläres Fernsehprogramm mehr, sondern schauen lieber Streams auf den gängigen Internetkanälen. Einige der Streamer sind hier so berühmt wie zu unserer Zeit die Filmschauspieler. Zuschauerzahlen von bis 100000 bei bekannten Spielen und Streamern sind auch in Deutschland keine Seltenheit mehr. Auf jeden Fall interessantes Thema für die Bundesfachtagung.

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge:

Powered by: PDF Thread Hack 1.0 Beta 2 © 2004 Christian Fritz
Powered by Burning Board 2.3.6 pl2 © 2001-2004 WoltLab GmbH