

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Sabine Bätzing-Lichtenthäler, Ingrid Arndt-Brauer, Lothar Binding (Heidelberg), Martin Dörmann, Siegmund Ehrmann, Petra Ernstberger, Martin Gerster, Iris Gleicke, Petra Hinz (Essen), Johannes Kahrs, Lars Klingbeil, Nicolette Kressl, Angelika Krüger-Leißner, Ute Kumpf, Aydan Özoğuz, Thomas Oppermann, Joachim Poß, Bernd Scheelen, Ulla Schmidt (Aachen), Dr. Carsten Sieling, Dr. h. c. Wolfgang Thierse, Manfred Zöllmer, Brigitte Zypries, Dr. Frank-Walter Steinmeier und der Fraktion der SPD

Probleme der Umsatzbesteuerung und des Verbraucherschutzes bei Onlinespielen

Die Beliebtheit von Online- und Browserspielen nimmt seit Jahren stark zu. Schätzungen gehen davon aus, dass es in Deutschland mittlerweile 14,5 Millionen Anwender gibt.

Online- und Browser-Games ermöglichen die Nutzung interaktiver Spiele mithilfe eines PC, einer Spielkonsole oder eines geeigneten mobilen Endgeräts. Bei den sogenannten Client-Games muss hierzu Software auf dem Endgerät installiert werden, Browser-Games hingegen sind direkt im Internetbrowser spielbar.

Neben kostenfreien Spielangeboten wird auf dem Markt Software für die Client-Games verkauft. Andere Programme sind vergleichsweise günstig oder sogar kostenlos erhältlich, der Anwender muss jedoch Abonnementsgebühren für die laufende Teilnahme am Spiel zahlen.

Einen erheblichen Zuwachs erleben vor allem die Spiele, die zwar kostenlos erworben und genutzt werden können, bei denen aber zusätzliche Leistungen – wie optische Verbesserungen der Spielfiguren oder Instrumente für einen schnelleren Spielerfolg – bezahlt werden müssen (Free-to-play-Games). Der Preis hierfür ist typischerweise gering (Micropayment) und wird meist direkt im Netz über Kreditkarte, SMS, PayPal oder Telefonrechnung beglichen. Geschätzt 10 Prozent der Nutzer von Free-to-play-Games nimmt solche kostenpflichtigen Angebote in Anspruch.

Unternehmer mit Sitz außerhalb der Europäischen Union (in sog. Drittländern) müssen sich, wollen sie hier Onlinespiele anbieten, nur in einem Mitgliedstaat zum Zwecke der Umsatzbesteuerung registrieren lassen und die steuerlichen Pflichten erfüllen. Die erhobene Umsatzsteuer steht dem Mitgliedstaat zu, in dem der jeweilige Spieler ansässig ist. Hierzu erfolgt ein finanzieller Ausgleich zwischen den betroffenen Staaten.

Unternehmer mit Sitz innerhalb der Europäischen Union müssen nachweisen, dass die Onlinespielleistung am Wohnsitz des Spielers – gegebenenfalls in

einem anderen Mitgliedstaat oder Drittstaat – besteuert wurde. Gelingt dies nicht, müssen sie die fällige Steuer entrichten.

Überdies verwenden die Anbieter von Onlinespielen häufig Bezahlmodelle, die auf Prepaidguthaben in Form von so genanntem E-Geld basieren. Im Rahmen ihres Gesetzentwurfs zur Optimierung der Geldwäscheprävention (Bundestagsdrucksache 17/6804) schlägt die Bundesregierung aktuell vor, die Verkäufer von Prepaidguthaben jeglicher Höhe zu verpflichten, die Identität der Erwerber zu dokumentieren. Dies wird nicht nur von der betroffenen Branche, sondern auch von Verbraucher- und Datenschützern massiv kritisiert.

Wir fragen die Bundesregierung:

Zur Umsatzbesteuerung von Onlinespielleistungen

1. Wie wird sichergestellt, dass in Drittländern ansässige Anbieter kostenpflichtiger Online- und Browser-Games Umsatzsteuer auf im Gebiet der Europäischen Union erbrachte Leistungen entrichten?
2. Wie viele in Drittländern ansässige Anbieter kostenpflichtiger Online- und Browser-Games haben sich in der Europäischen Union registrieren lassen, und wie viele davon in Deutschland?
3. Wird bei der umsatzsteuerlichen Einortregistrierung eines Anbieters kostenpflichtiger Online- und Browser-Games in einem Mitgliedstaat geprüft, ob der Unternehmer bereits zuvor umsatzsteuerpflichtige Leistungen im Gebiet der Europäischen Union erbrachte, und falls nein, warum nicht?
4. Welchem Mitgliedstaat obliegt bei Einortregistrierungen die Überprüfung der von Anbietern kostenpflichtiger Online- und Browser-Games entrichteten Umsatzsteuer, und wie erfolgt die Abrechnung mit den Mitgliedstaaten, in denen die Spieler ansässig sind?
5. Welche Maßnahmen zur Sicherung eines bundeseinheitlichen Gesetzesvollzugs bei der Umsatzbesteuerung in Deutschland ansässiger Anbieter kostenpflichtiger Online- und Browser-Games wurden bisher ergriffen?
6. Wie wird insbesondere gewährleistet, dass für in Deutschland ansässige Anbieter kostenpflichtiger Online- und Browser-Games bundesweit einheitliche Nachweispflichten in den Fällen gelten, in denen Onlinespielleistungen an Nutzer in anderen Mitgliedstaaten oder in Drittstaaten erbracht und dort besteuert werden?

Zur Aufnahme von Prepaidspielguthaben in die Gesetzgebung zur Geldwäscheprävention

7. Wie bewertet die Bundesregierung das konkrete geldwäschebezogene Gefährdungspotential, das von dem Verkauf von Prepaidguthabekarten für Onlinespiele ausgeht, und auf welcher empirischen Basis beruht diese Einschätzung?
8. Welche datenschutzrechtlichen Probleme sieht die Bundesregierung für den Fall, dass Vertriebsstellen der für Onlinespiele nutzbaren Prepaidangebote künftig zur massenhaften Sammlung personenbezogener Daten verpflichtet werden, und wie könnten diese Probleme gelöst werden?
9. Wie begründet die Bundesregierung ihre Auffassung, dass die so gesammelten Daten einen effektiven Beitrag zur Aufdeckung geldwäschebezogener Missstände leisten würden, und wie würde die Wirksamkeit dieser Regelung überprüft werden?

10. Teilt die Bundesregierung die Befürchtung der deutschen Online-Gaming-Wirtschaft, dass Prepaidguthabekarten für Onlinespiele im Fall einer Verpflichtung zur Identitätsfeststellung von Käufern, wegen des bürokratischen Aufwands, künftig nicht mehr angeboten würden, und wie begründet sie ihre Auffassung?

Berlin, den 19. Oktober 2011

Dr. Frank-Walter Steinmeier und Fraktion

