

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Sabine Bätzing-Lichtenthäler, Ingrid Arndt-Brauer, Lothar Binding (Heidelberg), weiterer Abgeordneter und der Fraktion der SPD
– Drucksache 17/7403 –**

Probleme der Umsatzbesteuerung und des Verbraucherschutzes bei Onlinespielen

Vorbemerkung der Fragesteller

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.

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?

Das Anbieten von Onlinecomputerspielen stellt grundsätzlich eine auf elektronischem Weg erbrachte sonstige Leistung dar, die, wenn sie von einem im Drittlandsgebiet ansässigen Unternehmer an einen Nichtunternehmer mit Wohnsitz oder Sitz im Gebiet der Europäischen Union erbracht wird, dort ausgeführt wird, wo der Leistungsempfänger seinen Wohnsitz oder Sitz hat (§ 3a Absatz 5 i. V. m. Absatz 4 Satz 2 Nummer 13 des Umsatzsteuergesetzes – UStG). Der im Drittlandsgebiet ansässige Unternehmer hat sich in einem EU-Mitgliedstaat für Zwecke der Umsatzsteuer registrieren zu lassen. Erbringt er als Steuerschuldner ausschließlich auf elektronischem Weg erbrachte sonstige Leistungen an Nichtunternehmer im Gebiet der Europäischen Union und ist er in keinem anderen EU-Mitgliedstaat für Zwecke der Umsatzsteuer erfasst, kann er sich bei dem hierfür in der Bundesrepublik Deutschland zuständigen Bundeszentralamt für Steuern registrieren lassen (§ 18 Absatz 4c UStG). In diesem Fall hat er für jeden Besteuerungszeitraum (§ 16 Absatz 1a Satz 1 UStG) eine Umsatzsteuererklärung bis zum 20. Tag nach Ablauf jedes Besteuerungszeitraums dem Bundeszentralamt für Steuern elektronisch zu übermitteln.

Unternehmer, die von diesem Wahlrecht keinen Gebrauch machen, haben sich in einem anderen EU-Mitgliedstaat für Zwecke der Umsatzsteuer erfassen zu lassen. Die Umsatzsteuer, die auf o. g. Umsätze entfällt, die in der Bundesrepublik Deutschland erbracht wurden, wird von dem EU-Mitgliedstaat der Registrierung an das Bundeszentralamt für Steuern überwiesen.

Der Bundesregierung liegen keine besonderen Erkenntnisse vor, dass die Umsatzsteuer in dem beschriebenen Verfahren von den im Drittlandsgebiet ansässigen Unternehmern nicht vollständig abgeführt wird.

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?

Seit Beginn des in der Antwort zu Frage 1 beschriebenen Verfahrens für auf elektronischem Weg erbrachte sonstige Leistungen haben sich in Deutschland bisher 78 im Drittlandsgebiet ansässige Unternehmer erfassen lassen, wovon aktuell noch 35 registriert sind. In den anderen Mitgliedstaaten haben sich seit Verfahrensbeginn bisher 1 418 im Drittlandsgebiet ansässige Unternehmer erfassen lassen, wovon aktuell noch 400 registriert sind. Informationen dazu, wie viele Unternehmer davon kostenpflichtige Online- und Browser-Games anbieten, sind nicht verfügbar.

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?

Möchte sich ein im Drittlandsgebiet ansässiger Unternehmer in Deutschland beim Bundeszentralamt für Steuern für das Verfahren nach § 18 Absatz 4c UStG registrieren lassen und stellt das Bundeszentralamt für Steuern fest, dass der Unternehmer in Deutschland keine anderen Umsätze ausführt, wird er beim Bundeszentralamt für Steuern für dieses Verfahren erfasst. Die anderen Mitgliedstaaten werden darüber informiert. Sollte ein anderer Mitgliedstaat feststellen, dass der Unternehmer dort andere Umsätze erbringt, wird er nach entsprechender Mitteilung des anderen Mitgliedstaates von dem Verfahren nach § 18 Absatz 4c UStG ausgeschlossen.

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?

Die Überprüfung derartiger Leistungen und der dafür entrichteten Umsatzsteuer obliegt dem Mitgliedstaat, in dem der jeweilige Umsatz erbracht wird (vgl. Artikel 369 Absatz 1 Satz 2 der Richtlinie 2006/112/EG sowie § 3a Absatz 5 i. V. m. Absatz 4 Satz 2 Nummer 13 UStG). Die entrichtete Umsatzsteuer wird an diesen Mitgliedstaat vom Mitgliedstaat der Registrierung überwiesen.

5. Welche Maßnahmen zur Sicherung eines bundeseinheitlichen Gesetzesvollzugs bei der Umsatzbesteuerung in Deutschland ansässiger Anbieter kostenpflichtiger Online- und Browser-Games wurden bisher ergriffen?

Für die Verwaltung, Kontrolle und Erhebung der Umsatzsteuer sind nach der finanzverfassungsrechtlichen Ordnung des Grundgesetzes die Länder zuständig. Der Gesetzesvollzug hinsichtlich der in Deutschland ansässigen Anbieter kostenpflichtiger Online- und Browser-Games folgt den allgemeinen Grundsätzen des Umsatzsteuergesetzes und der Abgabenordnung. Zudem unterstützt das Bundeszentralamt für Steuern die Länderfinanzverwaltungen auf der Grundlage von § 5 Absatz 1 Nummer 17 des Finanzverwaltungsgesetzes bei der Umsatzbesteuerung elektronisch angebotener Dienstleistungen.

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?

Ein in Deutschland ansässiger Unternehmer hat durch entsprechende Aufzeichnungen nachzuweisen, dass der Leistungsempfänger im Drittlandsgebiet ansässig ist. Kann er diesen Nachweis nicht erbringen, erfolgt eine Besteuerung in Deutschland. Werden Onlinecomputerspiele von in Deutschland ansässigen Unternehmern an im übrigen Gemeinschaftsgebiet ansässige nichtunternehmerische Leistungsempfänger angeboten, erfolgt die Besteuerung derzeit (bis zum 31. Dezember 2014) generell in Deutschland (§ 3a Absatz 1 UStG).

Zur Aufnahme von Prepaid-Spielguthaben 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?

Das konkrete geldwäschebezogene Gefährdungspotential bei dem Verkauf von Prepaidguthabekarten für Onlinespiele kann nicht bewertet werden. Die am deutschen Markt vertriebenen Prepaidkarten, soweit es sich bei den auf diesen Datenträgern gespeicherten Werteinheiten überhaupt um E-Geld im Sinne des § 1a Absatz 3 des Zahlungsdienstleistungsgesetzes (ZAG) handelt, kann nicht nur bei Betreibern von Onlinespielen, sondern bei einer Vielzahl von Akzeptanzstellen und sonstigen Zahlungsempfängern für einen Zahlungsvorgang eingesetzt werden. Das Geldwäschepotential von mit E-Geld geladenen Prepaidkarten resultiert nicht aus der Nutzung von E-Geld für Onlinespiele, sondern aus dem anonymen Erwerb von E-Geld und dessen Einsatz als multifunktionales Zahlungsprodukt in einem im Gegensatz zu den Zahlungsprodukten der Banken und Zahlungsinstitute weitgehend anonymen Zahlungskreislauf.

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?

Die Verpflichtung von E-Geld-Agenten, als Vertriebsstelle für die Ausgabe von E-Geld die Sorgfaltspflichten des Geldwäschegesetzes zu erfüllen, steht nicht im Widerspruch zum Datenschutzrecht und zu der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts zur Vorratsdatenspeicherung. Der dem Urteil vom 21. Dezember 2007 zugrunde liegende Sachverhalt ist nicht auf die Verpflichtung von E-Geld-Agenten zur Identifizierung der E-Geld-Inhaber übertragbar. Anhand der Identifikation des E-Geld-Inhabers durch den Verpflichteten ist es – anders als bei der Speicherung von Telekommunikationsverkehrsdaten – den staatlichen Stellen nicht möglich, ein aussagekräftiges Persönlichkeits- und Bewegungsprofil praktisch jeden Bürgers zu erstellen. Es gibt kein Abrufrecht des Staates und insoweit keine Möglichkeit für ihn, an die Daten der E-Geld-Inhaber in ihrer Gesamtheit heranzukommen. Insoweit werden sie an keiner Stelle zusammengeführt, sondern verbleiben verteilt auf viele Einzelunternehmen bei den jeweiligen Verpflichteten. Nur im Verdachtsfall leitet der verpflichtete E-Geld-Agent Einzeldaten an die Ermittlungsbehörden weiter. Die personenbezogene Datenerhebung beim Erwerb von E-Geld (insbesondere ab einem bestimmten Schwellenwert) ist verhältnismäßig.

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?

Die Identifikation des E-Geld-Kunden ist – insbesondere ab einem bestimmten Schwellenwert – angemessen. Der stetig wachsende E-Geld-Markt stellt beim Einsatz anonymer E-Geld-Produkte ein nicht unerhebliches Geldwäscherisiko dar (insbesondere im Vergleich zum bankenbetriebenen Zahlungsverkehr, der eine vollständige Rückverfolgbarkeit der einzelnen Transaktionen ermöglicht – aus solvenzrechtlichen, zivilrechtlichen (etwa bei der fehlgeschlagenen Überweisung) und geldwäscherechtlichen Gründen). Weltweit wird das Volumen

von im Jahr 2010 emittiertem E-Geld auf 100 Mrd. US-Dollar geschätzt. Dieses Volumen soll sich bis zum Jahr 2015 verzehnfachen.

Voraussetzung für eine wirksame Geldwäscheprävention ist, dass der E-Geld-Inhaber als Auftraggeber identifizierbar ist. Wenn das von der Dritten Geldwäscherichtlinie (2005/60/EG) geforderte „Know your customer“-Prinzip (KyC) nicht eingehalten wird, laufen alle institutsinternen Sicherungsmaßnahmen gegen Geldwäsche leer. Im Ergebnis könnten erhebliche E-Geld-Beträge vollständig anonym als elektronische Zahlungsprodukte zum Transfer illegaler Gelder in Umlauf kommen, bei denen eine Papierspur über die Wege des Geldes – anders als bei anderen Zahlungsprodukten – nicht nachvollzogen werden kann. Auch nach Erkenntnissen der Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht und der Ermittlungsbehörden haben E-Geld-Produkte, die vom nicht identifizierten Kunden gegen Barzahlung erworben werden können, ein hohes Geldwäschepotential (Geldwäsche im Zusammenhang mit Computerbetrug – „Phishing“ –, illegales Onlineglücksspiel, digitale Schutzgelderpressung, Erpressung, Kauf in der „Underground Economy“). Gegenwärtig sind dem Bundeskriminalamt 126 Fälle bekannt, bei denen E-Geld zur Verschleierung inkriminierter Gelder verwendet wurde.

Auf den bankenbetriebenen Zahlungsverkehr sind die geldwäscherechtlichen Sorgfaltspflichten ohne Abstriche anzuwenden. Anonyme Zahlungen gibt es dort nicht. Es sind keine Gründe erkennbar, warum diese Sorgfaltspflichten nicht beim parallelen Zahlungsverkehr mit E-Geld-Produkten gelten sollen. Wer E-Geld-Zahlungen anonym gestalten will, könnte mit der gleichen Begründung als Kunde die Anonymität von Überweisungen in Offshore-Staaten einfordern oder verlangen, den Erwerb bestimmter Finanzprodukte gegenüber seiner Bank anonym auszugestalten. Das würde jedes (auch solvenzrechtliche) Risikomanagement der Institute zum Erliegen bringen. Für das E-Geld-Geschäft gelten im Übrigen dieselben solvenzrechtlichen Maßstäbe (§§ 13a, 22, 23b ZAG), die eine Anonymität von Zahlungsströmen verbieten.

Die Wirksamkeit der Regelungen wird durch die Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht (BaFin) überprüft. Bei anonymen E-Geld-Produkten, die nicht einem bestimmten E-Geld-Inhaber zugeordnet werden können, wäre die BaFin allerdings nicht in der Lage, über die externe Prüfung die Wirksamkeit der institutsinternen Sicherungsmaßnahmen gegen Geldwäsche zu überprüfen.

10. Teilt die Bundesregierung die Befürchtung der deutschen Online-Gaming-Wirtschaft, dass Prepaidguthabenkarten 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?

Nein. Die bereits in Kraft befindlichen bzw. zusätzlich geplanten Regelungen betreffen lediglich einen Teil der Prepaidkarten, die als Bezahlinstrument für Onlinespiele genutzt werden können. Sie gelten nicht für das Segment der E-Geld-Produkte, bei denen das E-Geld auf einer Prepaidkarte über ein identifiziertes Girokonto oder Zahlungskonto geladen wird, oder auf Prepaidkarten elektronische Einheiten gespeichert sind, die nach § 1a Absatz 5 ZAG überhaupt kein E-Geld darstellen.

