



UMSATZSTEUER
NEWSLETTER

EuGH: Besteuerung der Übertragung von In-Game Assets (Spielgold) gegen konventionelle Währungen

16 | 2026

1 Hintergrund

Virtuelle Währungen und digitale Güter stehen seit Jahren im Brennpunkt der umsatzsteuerlichen Praxis. In der Rechtssache C-472/24 hat der EuGH nun entschieden, wie die Übertragung einer virtuellen Währung („Spielgold“) eines Online-Videospiels gegen konventionelle Währungen umsatzsteuerlich zu behandeln ist. Vordergründig ging es um die Abgrenzung zwischen steuerfreien Umsätzen im Zahlungsverkehr und steuerpflichtigen sonstigen Leistungen sowie um die Frage, wie die Steuerbemessungsgrundlage zu ermitteln ist. Die Entscheidung enthält aber auch weiter reichende Aussagen, die für den Handel mit In-Game Assets jenseits von Spielgold relevant sind.

2 Sachverhalt

Dem Verfahren liegt die Handelstätigkeit einer Unternehmerin mit Spielgold eines Online-Videospiels („Runescape“) zugrunde. Sie erwarb und veräußerte diese virtuelle Währung durch Umtausch gegen konventionelle Währungen. Eine Nutzung des Spielgolds außerhalb der Spielumgebung war nicht vorgesehen. Es diente ausschließlich dem Erwerb virtueller Gegenstände oder Vorteile innerhalb des Spiels; einschließlich spielinternem Handel zwischen Spielern. Aus der Entscheidung geht nicht hervor, wie die Unternehmerin ihre Handelstätigkeit organisierte und technisch abwickelte.

Die litauische Finanzverwaltung unterwarf die Umsätze der Umsatzsteuer. Die Unternehmerin berief sich hingegen auf die Steuerbefreiung für Umsätze, die sich auf gesetzliche Zahlungsmittel beziehen (Art. 135 Abs. 1 Buchst. e MwStSystRL). Hilfsweise machte sie geltend, dass – sofern eine Steuerpflicht besteht – lediglich die Handelsspanne (Differenz zwischen An- und Verkaufspreis) der Besteuerung unterliege.



Dr. Frédéric Salewski
Rechtsanwalt

+49 (0) 211 / 54 09 53 - 86
frederic.salewski@kmlz.de

3 Entscheidung

Der EuGH hat die Steuerbefreiung versagt. Denn spielinterne Währungen eines Online-Videospiels erfüllen nicht die Voraussetzungen eines gesetzlichen Zahlungsmittels oder eines diesem gleichgestellten Zahlungsmittels. Sie werden nicht allgemein als Zahlungsmittel akzeptiert, sondern können ausschließlich innerhalb des jeweiligen Spiels verwendet werden. Dass sie faktisch gegen echtes Geld getauscht werden können, ändert daran nichts. Der EuGH grenzt die Spielwährung ausdrücklich von Kryptowährungen wie Bitcoin ab, denen nach der Rechtsprechung in der Rs. *Hedqvist* (C-264/14) eine Zahlungsfunktion außerhalb geschlossener Systeme zukommt.

Darüber hinaus hat der EuGH entschieden, dass das vollständige Entgelt, das die Unternehmerin von ihren Käufern erhielt, die Bemessungsgrundlage der Umsatzsteuer bildet. Die Voraussetzungen für eine Beschränkung der Bemessungsgrundlage auf die Handelsspanne sieht der EuGH als nicht erfüllt an. Dabei konzentriert er sich auf die Voraussetzungen eines sog. Mehrzweckgutscheins (Art. 30a MwStSystRL). Für den EuGH ist der zentrale Aspekt, dass im Spiel mit dem Spielgold agiert wird, also das mit ihm dort gespielt werden kann. Das Spielgold verkörpert somit bereits den verbrauchbaren Vorteil und dient nicht nur dazu, dem Spieler später – in Gestalt einer noch zu bestimmenden Dienstleistung – einen verbrauchbaren Vorteil zu verschaffen.

4 Auswirkungen für die Praxis

Der EuGH bestätigt die bereits vom BFH eingeschlagene Linie: Der Handel mit In-Game Assets gegen konventionelle Währungen außerhalb des Spiels ist umsatzsteuerlich relevant (KMLZ Umsatzsteuer Newsletter 13 | 2022). Den Ausschlag gibt hierbei der wirtschaftliche Vorgang außerhalb der Spielmechanik. Wer mit In-Game Assets gegen konventionelle Währungen handelt, erbringt regelmäßig eine steuerpflichtige sonstige Leistung. Dies gilt für alle Arten von In-Game Assets (virtuelles Land im BFH-Urteil, Skins, virtuelle Items, Token ohne allgemeine Zahlungsfunktion).

Die Ausführungen des EuGH zu Steuerbefreiung und Mehrzweckgutschein sind nachvollziehbar. Diese Aspekte gelten im Bereich von In-Game Assets allerdings nur für Spielgeld. Für die Branche weitreichender ist daher die implizite Absage des EuGH an eine analoge Anwendung der Differenzbesteuerung. Eine solche hatte Generalanwältin *Kokott* in ihren Schlussanträgen erwogen. Denn im Rahmen des Handels mit In-Game Assets (und anderen virtuellen Gegenständen) erfolgen vielfach Ankäufe von Privatpersonen – wie im Gebrauchtwarenhandel. Ein Ankauf von einer Privatperson schließt einen Vorsteuerabzug aus. In diesem Fall müssen Unternehmer die Umsatzsteuer auf Ihre Verkäufe daher vollständig aus ihrer Marge finanzieren. Entsprechend hohe Margen lassen sich jedoch mit In-Game Assets häufig nicht erzielen. Obwohl die Differenzbesteuerung eine sachgerechte Lösung böte, greift der EuGH diesen Ansatz nicht auf. Dementsprechend sollten Unternehmer darauf achten, dass die Marge zur Finanzierung der im vollen Verkaufspreis enthaltenen Umsatzsteuer genügt.

Aufgrund des beschränkten Umfangs des Vorabentscheidungsersuchens musste sich der EuGH nicht zum Leistungsort und zu einer denkbaren fiktiven Leistungskette bei Einbeziehung einer Plattform in die Handelstätigkeit äußern. Es erscheint in diesem Zusammenhang zwar misslich, dass der EuGH im Hinblick auf den Verkauf von Spielgold recht pauschal von elektronischen Dienstleistungen spricht. Denn das Vorliegen einer elektronischen Dienstleistung – was ohne weitere Sachverhaltsangaben nicht beurteilt werden kann – wirkt sich auf beide Rechtsfragen aus. Es ist allerdings nicht anzunehmen, dass der EuGH die Kriterien einer elektronischen Dienstleistung aufweichen wollte. Stattdessen bezieht er sich wohl auf die Leistungen des betroffenen Spielanbieters (Ausgabe des Spielgolds), die elektronisch erbracht sein dürften.