



Antrag

Fraktionen CDU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN

Wandel im Sport fördern - eSports-Strukturen stärken

Der Landtag wolle beschließen:

1. Der Landtag erkennt die wachsende Bedeutung des eSports auch in Sachsen-Anhalt an und bittet die Landesregierung, die ehrenamtliche Arbeit in diesem Bereich zu unterstützen.
2. Die Landesregierung wird beauftragt, sich auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 Abgabenordnung einzusetzen und eSports in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern.
3. Der Landtag begrüßt die Kooperation zwischen dem eSports-Bund Deutschland e. V. und dem Fußballverband Sachsen-Anhalt und setzt sich dafür ein, bereits bestehende Strukturen zwischen traditionellem Sport und eSports auszubauen. Die Landesregierung wird gebeten, den Dialog zwischen eSports und traditionellem Sport zu unterstützen und zu begleiten, dabei soll auch die Anerkennung von eSports als förderungsfähigen Sport i. S. d. § 2 Nr. 1 der Satzung des Landessportbundes - unter Wahrung der Autonomie des Sports - geprüft werden.

Begründung

Sport unterliegt einem ständigen Wandel. Bei den ersten Olympischen Spielen der Neuzeit 1896 in Athen waren insgesamt neun Sportarten vertreten, 2016 in Rio de Janeiro waren es 28 und bei den Spielen in Tokio 2020 sollen noch einmal fünf neue hinzukommen. Wandel im Sport äußert sich jedoch nicht nur in der ständigen Erweiterung des olympischen Programms, sondern auch darin, dass Sport auch außerhalb Olympischer Disziplinen und der Olympischen und Paralympischen Spiele in immer vielfältigerer Weise und mit den unterschiedlichsten Mitteln betrieben wird.

eSport ist Ausdruck dieses Wandels und bezeichnet das Spielen von Computer- und Videospiele im Rahmen von Wettbewerben. Das Genre und die Plattform, also auf

(Ausgegeben am 14.06.2018)

dem PC oder einer anderen Konsole, sind dabei nicht relevant. Der Wettkampf findet mit Hilfe des Mehrspielermodus statt, wobei es möglich ist, sowohl als Einzelspieler als auch im Team gegeneinander anzutreten. Dabei ist eSport mehr als nur „Zocken“. Um erfolgreich an Wettkämpfen teilzunehmen, ist es erforderlich, ähnlich wie bei vielen traditionellen Sportarten, verschiedene geistige und motorische Fähigkeiten zu trainieren (z. B. Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit oder räumliche Orientierung).

Sportwissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass E-Sportler während Turnieren ähnliche körperliche und nervliche Belastungen erfahren wie Bogenschützen oder Schachspieler. Überdies wird auch die Bedeutung der traditionellen Sportarten durch eine Förderung des eSports gestärkt, da viele eSport-Spieler*innen nicht nur vor dem Bildschirm, sondern als Ausgleich, im Krafraum trainieren oder sich in anderen Sportarten engagieren.

In über 40 Ländern weltweit ist eSport bereits als Sportart anerkannt. Besonders im asiatischen Raum ist der Hype um eSport enorm. 2017 verfolgten 80.000 Zuschauerinnen und Zuschauer das Endspiel der „League of Legends“-Weltmeisterschaft in Peking live im Stadion. Über 40 Mio. Zuschauerinnen und Zuschauer schauten via Stream über das Internet zu. Die Preisgelder bei diesen Events gehen in die Millionen. Darüber hinaus wird eSport 2022 erstmals Teil der Asienspiele sein.

eSport gewinnt auch hierzulande an immer größerer Popularität und ist für viele Menschen Teil ihrer Freizeit. Seit seiner Gründung im Jahr 2016 hat beispielsweise der Magdeburg eSports e. V. über 180 Mitglieder gewonnen und zählt damit zu den größten eSport-Vereinen bundesweit. Mit dem eSport-Bund Deutschland e. V. hat sich zudem im November 2017 ein Fachverband gegründet, der den organisierten eSport sowie seine Sportlerinnen und Sportler vertritt. Dieser kooperiert seit jüngstem mit dem Fußballverband Sachsen-Anhalt. 2019 soll der Landespokal auf der Playstation mit dem Spiel „FIFA 19“ ausgespielt werden. Bundesweit nimmt der Fußballverband Sachsen-Anhalt damit eine Vorreiterrolle ein.

Obwohl das Phänomen eSport immer mehr an Bedeutung gewinnt, ist es - gegenüber den traditionellen Sportarten - aktuell benachteiligt, da steuerliche Vorteile unter dem Aspekt der Förderung gemäß § 52 Abs. 2 Abgabenordnung nicht gewährt werden. Viele Menschen, vor allem Organisationen, die den eSport steuerlich begünstigt fördern wollen, hält die nicht bestehende steuerliche Förderung bislang von Zuwendungen ab. Ohne Gemeinnützigkeit kann zudem die ehrenamtliche Arbeit der eSport-Vereine nicht anerkannt werden. Die Ungleichbehandlung ist nicht gerechtfertigt.

Siegfried Borgwardt
Fraktionsvorsitzender
CDU

Dr. Katja Pähle
Fraktionsvorsitzende
SPD

Cornelia Lüddemann
Fraktionsvorsitzende
BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN