

Antrag

Hannover, den 15.01.2019

Fraktion der FDP

eSport in Niedersachsen endlich ernst nehmen!

Der Landtag wolle beschließen:

EntschlieÙung

eSport (electronic sport) bezeichnet einen Wettbewerb, der in einer virtuellen Umgebung unter Einsatz von körperlichen und geistigen Fähigkeiten ausgeübt wird und Spielern unter allgemein anerkannten Regeln und gleichen Voraussetzungen (gleiche Verbindungsgeschwindigkeit, gleiche Rechenkapazität etc.) zur Verfügung steht. eSport ist ein weltweites Phänomen, an dem sowohl ältere als auch jüngere Menschen, Spielerinnen und Spieler sowie Menschen mit und ohne Beeinträchtigungen teilnehmen. eSport findet ausschließlich unter menschlichen Spielteilnehmern statt und kann via Duellen, Wettbewerben und Turnieren vor Ort, im Internet oder sogar in Stadien stattfinden, wobei eine Übertragung der Spiele in Echtzeit im Fernsehen oder im Internet erfolgt. Das kompetitive Spiel findet unter Einsatz von Computer- oder Videospiele in unterschiedlichen Genres statt. Die verschiedenen Genres reichen von Simulationen der klassischen Sportarten oder Echtzeitstrategiespielen bis hin zu Ego-Shootern. Im Jahr 2017 lag der weltweite Umsatz bei 661 Millionen Euro (Deutscher Bundestag, Drucksache 19/4060), es ist einer der schnellsten wachsenden Wirtschaftsmärkte weltweit.

Anders als in anderen Ländern, wie beispielsweise China, Südkorea, den USA oder Schweden, wird eSport in Deutschland nach aktuellem Stand weitestgehend in Institutionen wie Sportverbänden oder von staatlicher Seite nicht als Sport verstanden und akzeptiert. So hat der DOSB eine grundsätzliche Anerkennung von eSports als Sport abgelehnt, stellt eine partielle Aufnahme von eSport-Vereinen und -Sparten jedoch seinen Fachverbänden frei.

Organisatorisch und strukturell unterscheiden sich der klassische Sport und der eSport erheblich. Der klassische Sport ist in Vereinen und Verbänden organisiert. In der Spitze der deutschen Sportverbandsorganisation steht der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB), dem seine Spitzenfachverbände, Landessportbünde und die weiteren Untergliederungen folgen.

Im eSport haben die Spielehersteller sämtliche Rechte an den gespielten Titeln, diese werden in Lizenzen an Turnierveranstalter gegeben. Manche Spielehersteller veranstalten auch selbst Wettkämpfe. Die augenscheinlich große Marktmacht der Spielehersteller ist allerdings begrenzt, denn die Spieler haben Möglichkeiten, Einfluss zu nehmen. Die Spieler im eSport organisieren sich im Gegensatz zu den etablierten Sportarten nicht hierarchisch-strukturell, sondern primär über die „Community“, die Gemeinschaft der Spieler. Diese Spieler kommunizieren untereinander in Chats, über Social Media und in Foren, sind in Interessengruppen oder Teams organisiert und bringen sich teilweise in die Erarbeitungs- und Veränderungsprozesse eines Spiels ein. Der Einfluss dieser Communities wird oftmals stark unterschätzt. Denn ein kommerziell produziertes Computerspiel, das aufgrund seiner Struktur, seiner Programmierung oder anderer Hemmnisse wegen nicht von der Community angenommen (und gespielt wird), wird wirtschaftlich nicht erfolgreich sein.

eSport wird seit Jahren gespielt und erreicht Millionen von Menschen weltweit. Um die Bewegung rund um eSport strukturell einzubinden, wäre eine Öffnung der klassischen Vereine für den eSport sinnvoll, wodurch auch eine effektivere Durchsetzung der Altersbeschränkung der gespielten Spiele möglich wäre. In der Mannschaft eines Vereins kann ein 14-Jähriger die FSK-18-Spiele nicht spielen, wohingegen beim Status Quo eine nachhaltige Alterskontrolle nicht umfänglich gewährleistet ist.

Durch eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit nach § 52 Abs. 2 Nr. 21 der Abgabenordnung könnten die aktuelle steuerliche Benachteiligung gegenüber traditionellen Sportarten beseitigt, Struktu-

ren durch steuerliche Förderung ausgebaut und die ehrenamtliche Arbeit der Vereine anerkannt werden. Zudem würde in Zeiten von schwindenden Mitgliederzahlen den Vereinen die Möglichkeit gegeben werden, junge Menschen zu erreichen und in die Vereinsstrukturen einzubinden.

Die Genres im eSport bieten Chancengleichheit, sie folgen einem festen Regelwerk, sie verstoßen nicht gegen den Geist des Sports, und ein Erfolg generiert sich, wie im regulären Sport, anhand des Fähigkeitsniveaus. Sie fördern verschiedene Kompetenzen und Fähigkeiten wie Reaktions-schnelligkeit, Kopplungs-, Wahrnehmungs- und Teamfähigkeit. Diese Fähigkeiten müssen beständig trainiert werden, um bei der Leistungsdichte und der großen internationalen Konkurrenz konkurrenzfähig zu werden bzw. zu bleiben. Somit werden die vom DOSB aufgestellten Kriterien erfüllt.

Der Landtag stellt fest,

- dass eSport soziale Kompetenzen, Kommunikationsfähigkeit und taktische Fähigkeiten fördert,
- dass es im eSport keinerlei Ausgrenzungen von Spielern gibt, wodurch jeder weibliche und männliche olympische oder paralympische Athlet den facettenreichen eSport uneingeschränkt und chancengleich betreiben kann,
- dass nur wenige andere Sportarten unter inklusiven und integrativen Gesichtspunkten unproblematischer sind und jeder partizipieren kann,
- dass der eSport nicht darauf ausgelegt ist, die körperliche Unversehrtheit des Gegenübers zu beeinträchtigen oder zu verletzen.

Der Landtag erkennt an, dass eSport eine gemeinnützige Sportart darstellt und in § 52 Abs. 2 der Abgabenordnung aufgenommen werden sollte.

Dafür fordert der Landtag die Landesregierung auf,

1. sich auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 Nr. 21 der Abgabenordnung einzusetzen und eSport in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern,
2. das ehrenamtliche Engagement im eSport-Bereich in Niedersachsen anzuerkennen und zu fördern,
3. den Gedankenaustausch zwischen eSport und klassischem Sport zusammen mit dem Landessportbund zu fördern und zu begleiten und bereits bestehende Strukturen zwischen traditionellem Sport und eSport auszubauen,
4. zu prüfen, auf welche Aspekte der Gesundheitserhaltung, der Suchtprävention, der Medienkompetenz und des Anti-Doping-Kampfes ein Augenmerk gelegt werden muss und welche Strukturen dafür geschaffen werden sollten,
5. zu prüfen, inwieweit Synergien zwischen eSport und der „Digitalisierungsoffensive“ der Landesregierung möglich sind,
6. sich zur Sicherstellung der Durchführung von Trainings, Wettbewerben und Turnieren für eine erleichterte Visa-Vergabe für eSportler einzusetzen,
7. den Geist der vorbehaltlosen internationalen Vernetzung der eSport-Szene zu fördern und seine Chancen für die Völkerverständigung zu nutzen,
8. einen barrierefreien Zugang zu eSports-Aktivitäten zu unterstützen,
9. in Kooperation mit den Jugendeinrichtungen zu prüfen, inwieweit eSport pädagogisch sinnvoll in die Jugendarbeit integriert werden kann.

Begründung

Elektronischer Sport (eSport) hat mittlerweile einen hohen gesellschaftlichen Stellenwert - auch in Niedersachsen. Dies wird nicht zuletzt durch die Anzahl der eSportler und den Zuspruch zu großen Wettbewerben und Events der Branche deutlich. Immer mehr Vereine gründen auch in Niedersachsen eigene eSport-Sparten, zuletzt die EWE Baskets Oldenburg oder der 1. FC Germania Eggestorf/Langreder.

Politisch hat die Große Koalition in Berlin die Anerkennung des eSports als Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht und dessen Förderung im Koalitionsvertrag (S. 48) vorgesehen. Weltweit ist eSport bereits in über 40 Ländern als Sportart anerkannt, insbesondere aufgrund der hohen Anforderungen an Konzentrations-, Kommunikations-, Reaktions- und Orientierungsvermögen, der Kopplungsfähigkeit sowie der Motorik. Zudem werden die strategisch-taktischen Fähigkeiten und die Teamfähigkeit geschult.

Studien zufolge hat das Spielen von Computerspielen keine Auswirkungen auf das Verhalten des Spielers, der übliche Vorwurf der gesteigerten Aggressivität hat sich in verschiedenen Studien nicht nachweisen lassen.

Christian Grascha
Parlamentarischer Geschäftsführer