

Antrag

Hannover, den 29.01.2019

Fraktion Bündnis 90/Die Grünen

Wandel im Sport fördern - eSports-Strukturen unterstützen und gestalten

Der Landtag wolle beschließen:

EntschlieÙung

Der Landtag stellt fest:

eSport ist ein weltweites Phänomen, das Millionen junger und zunehmend auch älterer Menschen begeistert, sowohl als Spielerinnen und Spieler als auch als Zuschauerinnen und Zuschauer bei Turnieren vor Ort, via Streaming im Internet oder im Fernsehen. Unter eSport wird das kompetitive Spielen von Videospiele am Computer, der Konsole oder anderen Geräten subsummiert. Es findet ausschließlich unter menschlichen Opponentinnen und Opponenten statt, die sich auf der Basis allgemeiner sportlicher Umgangsformen im Wettkampf begegnen.

Auch in Deutschland wächst die Bedeutung des eSports stetig. Laut dem Branchenverband game schauen in Deutschland mehr als drei Millionen Menschen mindestens einmal im Monat eSport-Matches oder sind selbst im eSport in einer Amateurliga aktiv. Die größten eSport-Turniere werden von zehntausenden Zuschauerinnen und Zuschauern besucht. Derzeit erleben wir eine Professionalisierung des eSports und seiner Strukturen.

Unterhalb der Ebene des professionellen eSports wächst die Zahl der Amateur-eSport-Vereine und der Sportvereine mit eSport-Abteilungen stetig an. Insbesondere an dieser Basis soll das Vereinsleben gefördert werden und Rechtssicherheit bezüglich steuerrechtlicher Fragen geschaffen werden. Auf diesem Wege sollen die Gemeinwohlorientierung befördert, die vielfältigen Chancen des eSports, vor allem für unter Mitgliederschwund leidende Sportvereine, stärker nutzbar gemacht werden.

Vor diesem Hintergrund ist die Gründung des eSport-Bund Deutschland e. V. (ESBD) im November 2017 als Fachverband des deutschen eSports ebenso zu begrüßen wie die Einrichtung einer Arbeitsgruppe zum Thema eSport beim DOSB und der fachliche Austausch der beiden Verbände untereinander. Der Austausch der beiden Verbände sollte auch nach der Positionierung zum eSport von DOSB-Präsidium und -Vorstand vom 29. Oktober 2018 und vor dem Hintergrund des erneuerten Dialogangebots des ESBD (vgl. Beschluss der ESBD-Mitgliederversammlung vom 26. Oktober 2018) unbedingt fortgesetzt werden.

Parallel zur Aufnahme des eSports in das Gemeinnützigkeitsrecht sollten die Entwicklung der im Vergleich zu „traditionellen“ Sportarten noch recht jungen Disziplin eSport unter Wahrung der Autonomie des Sports von der Politik insgesamt intensiver begleitet und unterstützt und der organisierte eSport im Gegenzug bei diversen Fragestellungen stärker in die Pflicht genommen werden. Mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports müssen gleichzeitig auch dessen Risiken adressiert werden und Maßnahmen u. a. bezüglich Suchtgefahr, Prävention und Gesundheitsförderung oder Geschlechtergerechtigkeit im eSport gefördert werden.

Der Landtag fordert die Landesregierung auf,

1. die wachsende Bedeutung des eSports auch in Niedersachsen anzuerkennen und die ehrenamtliche Arbeit in diesem Bereich zu unterstützen.
2. sich auf Bundesebene für eine erleichterte Anerkennung von ehrenamtlichen eSport-Vereinen gemäß § 52 Abs. 2 der Abgabenordnung (AO) als gemeinnützig mit Schwerpunkt Jugendhilfe, Gewaltprävention, Verbraucherberatung, klassischem Sport und Suchtprävention einzusetzen.

3. bereits bestehende Strukturen zwischen traditionellem Sport und eSport auszubauen. Die Landesregierung wird aufgefordert, den Dialog zwischen eSport und traditionellem Sport zu unterstützen und zu begleiten, dabei soll auch die Anerkennung von eSport als förderungsfähiger Sport im Sinne des § 2 der Satzung des Landessportbundes - unter Wahrung der Autonomie des Sports - geprüft werden.
4. zusammen mit den Kommunen Konzepte zu erstellen, wie eSport in der Jugendarbeit pädagogisch eingesetzt und infrastrukturell gefördert werden kann. Die Konzeptentwicklung soll unter Einbindung des Landesjugendrings und der Sportjugend erfolgen.
5. sich auf Bundesebene dafür einzusetzen, dass die Vergabe von Visa für eSportlerinnen und eSportler erleichtert wird.
6. zu prüfen, inwiefern eSports-Angebote für Bildungseinrichtungen, Pädagogik und Jugendarbeit stärker genutzt werden können.
7. umfassende Programme für ein zielgruppen- und altersgerechtes Medienkompetenztraining für einen souveränen Umgang mit eSport zu fördern.
8. gemeinsam mit anderen Bundesländern auf eine Reform des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags hinzuwirken und gleichermaßen das Jugendschutzgesetz zu modernisieren, um einen effektiven und konsistenten Jugendschutz auch im Bereich eSport zu gewährleisten.
9. Beratungsangebote für Betroffene von „Gaming Disorder“ finanziell sicherzustellen und auszuweiten sowie die Prävention von „Gaming Disorder“ in Programme des betrieblichen Gesundheitsmanagements mit aufzunehmen. Zudem soll durch Aufklärungskampagnen auf die Suchtgefahr des Gaming hingewiesen werden.
10. sich im Rahmen der Verhandlungen zum Medienstaatsvertrag für eine Bagatellregelung einzusetzen, die Liveübertragungen im Internet (wie u. a. eSport-Veranstaltungen), die aufgrund einer geringen zu bestimmenden Nutzeranzahl oder aus anderen vergleichbaren Gründen nur geringe Bedeutung für die individuelle und öffentliche Meinungsbildung entfalten, ohne den Erwerb von Sendelizenzen ermöglicht, beispielsweise indem aufwendige Zulassungen durch eine qualifizierte Anzeigenpflicht ersetzt werden.
11. sicherzustellen, dass sowohl in ländlichen als auch urbanen Räumen Internetanschlüsse mit ausreichend hohen Bandbreiten zum Spielen zur Verfügung stehen, um die gleichberechtigte Teilhabe am gesellschaftlichen und kulturellen Leben zu gewährleisten.
12. den organisierten eSport in die Pflicht zu nehmen, um die bestehenden Defizite bei der Geschlechtergerechtigkeit im eSport zu bekämpfen und um Konzepte gegen Sexismus, Hate Speech und sexualisierte Gewalt im eSport zu entwickeln und entsprechende Bemühungen durch die Politik zu unterstützen.

Begründung

Die Entwicklung des eSports schreitet in schnellen Schritten voran. Bundesweit gibt es mittlerweile über 100 Vereine mit eSport-Angebot, auch im Universitätssport spielt eSport eine immer größere Rolle. Rund um das gemeinschaftliche Spielen von Videospielen am Computer, der Konsole oder anderen Geräten entwickelt sich so auch ein Vereinsleben mit gesellschaftlicher Funktion, das als förderungswürdig angesehen werden kann.

Mehrere Fußball-Bundesligisten, etwa der VfL Wolfsburg, haben eigene eSport-Abteilungen gegründet. Unterhalb der Ebene des professionellen eSports wächst die Zahl der Amateur-eSport-Vereine und der Sportvereine mit eSport-Abteilungen stetig an. Zum Beispiel haben die niedersächsischen Fußball-Regionalligen Verein Germania Egestorf-Langreder oder der SV Meppen (3. Liga) einen Verein gegründet. Der Trend ist also auch in Niedersachsen angekommen. Das zeigt auch die Gamesförderung der nordmedia: Je nach Projektstadium fließen Zuschüsse zwischen 25 000 Euro und 100 000 Euro in Form von „bedingt rückzahlbaren Darlehen“ an ausgewählte Projekte.

Anders als etwa „traditionelle“ Sportvereine profitieren eSport-Vereine bisher aber noch nicht grundsätzlich von den Privilegien der Gemeinnützigkeit. Bundesweit ist bisher nur der eSport-Verein „Leipzig eSports e. V.“ als gemeinnützig anerkannt, allerdings aufgrund der Förderung der Jugendhilfe.

Der eSport ist bisher nicht als Förderung der Allgemeinheit in § 52 Abs. 2 AO aufgeführt. Als gemeinnützig anerkannte eSport-Vereine würden von einer vereinfachten Berichtspflicht gegenüber Behörden, der Spendenfähigkeit, der Ehrenamts- und Übungsleiterpauschale u. v. m. profitieren.

Begleitend zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit für den eSport müssen auch die mit ihm verbundenen Risiken adressiert werden und der organisierte eSport u. a. bei der Etablierung von Präventionsmaßnahmen unterstützt werden.

Jugendliche sind besonders gefährdet, die Kontrolle über die Nutzung von Computerspielen zu verlieren. Doch auch in jedem zweiten Unternehmen sind Internet- und Spielsucht unter den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ein Thema (www.aerztezeitung.de/politik_gesellschaft/article/969668/onlinesucht-computerspiele-sorgen-jedezweite-firma.html?sh=1&h=2145975172). Folge des pathologischen Computerspielens sind die Vernachlässigung sozialer Kontakte, der Schule oder Arbeit, Schlafstörungen und die Unfähigkeit, trotz erklärten Willens mit dem Spielen aufzuhören. „Gaming Disorder“ oder Online-Spielsucht wurde bereits in den neuen WHO-Katalog der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen. Die Politik muss dementsprechend geeignete Präventionsmaßnahmen und Beratungsstellen fördern.

Die eSport-Szene ist bisher eine vor allem männlich dominierte Szene. Hier gilt es, Konzepte gegen Sexismus, Hate Speech und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit im Allgemeinen zu entwickeln. Gleichzeitig spielt beim eSport, anders als bei den meisten „traditionellen Sportarten“, das Geschlecht theoretisch keine Rolle, wenn es um die Einteilung der Wettbewerbe geht. Eine Aufteilung in eSport-Wettbewerbe der Männer und der Frauen ist schlicht nicht notwendig. Auch viele Behinderungen spielen im eSport keine Rolle. Sofern Software, Geräte und Räume barrierefrei sind, kann er einen Beitrag zur Schaffung einer inklusiven Gesellschaft leisten.

Anja Piel
Fraktionsvorsitzende