

Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

Gaming-Szene in Bayern V: Anerkennung von eSport

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, sich auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 Abgabenordnung einzusetzen und eSport in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern.

Begründung:

eSport ist ein weltweites Phänomen, das Millionen junger, zunehmend auch älterer Menschen begeistert. In Deutschland spielen mehr als 34 Millionen Menschen Games. Sowohl auf aktive Spieler*innen als auch auf Zuschauer*innen, die das Geschehen via Streaming, TV-Übertragung oder bei Turnieren vor Ort verfolgen, übt eSport eine enorme Faszination aus. Während der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Akteuren mittels Videospiele in anderen Ländern wie Japan, Südkorea, Brasilien, den USA oder Frankreich längst eine anerkannte Sportart ist, hat es die Politik in Deutschland versäumt, dem eSport insbesondere an der Basis verlässliche Strukturen zu schaffen. Dabei sind es laut dem Branchenverband game mehr als drei Millionen Menschen in Deutschland, die mindestens einmal im Monat eSport-Wettkämpfe verfolgen oder selbst in einer Amateurliga aktiv sind.

Wir wollen das Engagement der Aktiven und der Zuschauer*innen positiv aufnehmen, um so eine effektive Jugendarbeit, eine Anerkennung der ehrenamtlichen Arbeit und eine feste gesellschaftliche Integration des eSport in das Gemeinwesen zu gewährleisten.

Nutzer*innen sollen die Möglichkeit haben, sich in Vereinen zu versammeln und zu vernetzen. Organisationen mit eSport-Abteilung sollen Klarheit hinsichtlich steuerrechtlicher Fragen bekommen sowie von einem Bürokratieabbau profitieren. Das Gruppengefühl, das bei vielen Aktiven besonders ausgeprägt ist, soll nicht nur im Digitalen erlebt werden können, sondern auch bei der persönlichen Zusammenkunft innerhalb eines Klubs. Räumliche Nähe erhöht die Chancen des voneinander Lernens, des professionellen Coachings, aber auch der Gewalt- und Suchtprävention sowie des Jugendschutzes. Das Nutzen gemeinsamer Infrastruktur (Breitband, Monitor, Controller) spart Ressourcen und stellt faire Wettbewerbsbedingungen her. Zugleich

erhält die Gesellschaft qualifizierte Ansprechpersonen, um das Feld des Gaming und die damit einhergehenden Herausforderungen zu behandeln.

Ambitionierte eSportler*innen schätzen längst die positiven Effekte des begleitenden herkömmlichen Sports und verbessern damit kontinuierlich ihre körperliche Leistungsfähigkeit. Im Bereich der Sportartensimulation nutzen Fachverbände und Vereine zunehmend die Sogwirkung der Games, verknüpfen gelungen die virtuelle Sportwelt mit der traditionellen und begeistern junge Menschen dadurch für ihr vielfältiges Angebot. Diese Synergieeffektive sollen sowohl dem Sport nach klassischem Verständnis als auch dem eSport leichter zugänglich gemacht werden.

Im Rahmen der Diskussion erwarten die Antragsteller*innen – insbesondere im Hinblick auf Jugend- und Bildungsarbeit – eine klare Positionierung aller fachlich Beteiligten zur Art der zu berücksichtigenden Spiele.