

31.05.2016

Antrag

der Fraktion der PIRATEN

Förderung des digitalen Breiten- und Profisports: eSport verdient Anerkennung und Wertschätzung

Der eSport (Abk. für elektronischer Sport, auch E-Sports), also der sportliche Wettstreit zwischen Menschen mittels Computerspielen, ist längst keine Nischenbetätigung mehr. Seitdem sich ganze Generationen von Computerspielbegeisterten in den 1990er Jahren zu so genannten LAN-Partys getroffen haben, ist die eSport-Szene enorm gewachsen. Neben dem Spielen in der Freizeit und einer ambitionierten Amateursportszene hat sich inzwischen auch eine professionelle eSport-Szene mit eigenen Ligen, Titeln und Preisgeldern herausgebildet.

Die Electronic Sports League (ESL), die aus der 1997 gegründeten Deutschen Clanliga (DeCL) hervorging, bietet mit der ESL Play eine weltweit führende Plattform für über sechs Millionen Mitglieder, die bereits an knapp 80.000 Turnieren teilgenommen haben. Zahlreiche weitere Ligen und Turniere richten sich weltweit ebenfalls gezielt an professionelle Spieler. Jüngst hat das Unternehmen ESL zusammen mit acht bekannten Teams die Wesa gegründet, die "World Esports Association". Die Turniere sind längst zum Massenphänomen geworden und Millionen Zuschauer verfolgen die Übertragungen der Partien sowohl online im Stream als auch offline in Großhallen. Die Besucher- und Zugriffzahlen (etwa auf Twitch TV) oder die zahlreichen Zugriffe auf Webvideoformate wie "Let's Play" (wie auf Youtube) zeigen, dass es sich nicht länger um einen Nischensport handelt, sondern der eSport mit seiner hohen Vielfalt und seinen niedrigen Einstiegshürden mittlerweile auf dem Weg ist, ein Breitensport, insbesondere für die jüngere Generation, zu werden.

Allein das Computerspiel League of Legends wird täglich von 27 Millionen Menschen weltweit online gespielt. Das WM-Finale im vergangenen Jahr in Berlin wurde von über 36 Millionen Menschen über das Internet verfolgt. Auch in Nordrhein-Westfalen ist die Faszination anhaltend groß. So finanziert der Sportverein Schalke 04 seit Mai 2016 ein eigenes eSport-Profitteam und veranstaltet künftig Turniere und Events, die das Vereinsgelände und die Arena füllen werden.

Dennoch werden die Ausnahmetalente von League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive oder StarCraft II in Deutschland bislang nicht offiziell dem Bereich Profisport zugeordnet. Um die Rahmenbedingungen für die vielen Aktiven im eSport weiterzuentwickeln, fehlt bislang die umfassende Anerkennung als Sportart. Dabei gibt es gute Gründe, die

Datum des Originals: 31.05.2016/Ausgegeben: 31.05.2016

Die Veröffentlichungen des Landtags Nordrhein-Westfalen sind einzeln gegen eine Schutzgebühr beim Archiv des Landtags Nordrhein-Westfalen, 40002 Düsseldorf, Postfach 10 11 43, Telefon (0211) 884 - 2439, zu beziehen. Der kostenfreie Abruf ist auch möglich über das Internet-Angebot des Landtags Nordrhein-Westfalen unter www.landtag.nrw.de

Sportart offiziell anzuerkennen, wie es in Ländern wie Frankreich und den USA längst der Fall ist.

Zum Beispiel berichten Sportexperten des WDR von anspruchsvollen körperlichen Aktivitäten während einer eSport-Partie:

"Forschungsergebnissen der Deutschen Sporthochschule in Köln zufolge, ist die Stressbelastung der e-Sportler groß – vergleichbar mit einem Sport wie Bogenschießen. Auch die Herzfrequenz und die Bewegungsanforderungen sind hoch. Rund 140 Herzschläge und bis zu 400 Bewegungen pro Minute – eine hohe körperliche Beanspruchung."¹

Eine starke Konzentrationsfähigkeit, hohe motorische Leistungen und soziale Kompetenzen, unter anderem für das gemeinschaftliche Teamspiel, sind weitere Voraussetzungen und Merkmale dieser Sportart.

Eine bewusste politische Anerkennung von eSport als gemeinnützige Sportart, wie sie im steuerrechtlichen Bereich zum Beispiel auch Schach zuteil kommt, ermöglicht eine Reihe von wirksamen Verbesserungen für die Organisationskultur des virtuellen Wettstreits: Die Verbände- und Vereinsstruktur wird auf eine breitere und demokratischere Grundlage gestellt, ehrenamtliche Arbeit kann anerkannt und die Jugendarbeit in effektivere Bahnen gelenkt werden.

Als Austragungsort der weltweit größten Publikumsmesse für Computerspiele, der Gamescom, steht es Nordrhein-Westfalen gut zu Gesicht, für bessere Rahmenbedingungen für die tausenden von Aktiven im Breiten- und Profisport im Land zu werben. Denn schon längst sind Videospiele ein wichtiger Freizeit- und Wirtschaftsfaktor geworden, der unsere Kultur mitprägt. eSport verdient die gleiche gesellschaftliche Wertschätzung und Akzeptanz, die auch andere Sportarten in Deutschland erfahren. Daher ist es notwendig, dass sich die Politik umgehend für die umfassende Anerkennung des eSports im Sinne der steuerrechtlichen Bewertung und sportpolitischen Förderung einsetzt.

Der Landtag fordert die Landesregierung auf,

sich auf allen Ebenen dafür einzusetzen, dass der eSport gesellschaftlich als Sport anerkannt wird und damit auch den Status der Gemeinnützigkeit von § 52 Abs. 2 Nr. 21 der Abgabenordnung (AO) erhält.

Michele Marsching
Marc Olejak
Lukas Lamla

und Fraktion

¹ <http://www1.wdr.de/sport/esports102.html>