

17. Wahlperiode

Antrag

der Piratenfraktion

Anerkennung von eSport – Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene

Das Abgeordnetenhaus wolle beschließen:

Der Senat wird aufgefordert, sich auf Bundesebene für eine Änderung des Anwendungserlasses zur Abgabenordnung und/oder der Abgabenordnung einzusetzen, damit eSport als gemeinnützige Sportart im Sinne der steuerrechtlichen Förderung auf Bundesebene anerkannt wird.

Dem Abgeordnetenhaus ist bis zum 01.11.2016 zu berichten.

Begründung

eSport (auch E-Sport oder E-Sports) bezeichnet den sportlichen Wettkampf zwischen Menschen mittels verschiedener Computerspiele. Diese Form des Sports hat einen hohen Stellenwert in Berlin erlangt, wie man nicht zuletzt an dem in wenigen Minuten ausverkauften Finalspiel der League-Of-Legends-Weltmeisterschaft in der Mercedes-Benz-Arena mit 12.000 internationalen Besucher*innen im Oktober 2015 und den Übertragungen der StarCraft- und Hearthstone-Meisterschaft auf der Blizzcon im November 2015 im Spindler & Klatt bemerken konnte. Die europäische Liga der zurzeit weltweit populärsten Disziplin des eSports – das MOBA-Spiel „League Of Legends“ – findet seit dem Umzug des Entwicklers und Veranstalters Riot Games nach Berlin im Jahre 2014 seit einigen Monaten in den Studios in Berlin-Adlershof statt. Mit dem Umzug der Liga nach Berlin sind auch viele internationale Profiteams und eSport-Athleten in die Stadt gezogen, um an den Wettkämpfen teilzunehmen und

dafür zu trainieren. Inzwischen gibt es sogenannte Gaming-Häuser, in denen die Teams sich, ähnlich wie in den Leistungssportzentren, auf ihre Wettkämpfe vorbereiten. Hinzukommen traditionelle deutsche Teams wie mousesports, die seit jeher auch in Berlin residieren.

Neben dem Leistungssport gibt es aber auch eine rege Teilnahme von Berliner/-innen in Amateurligen, insbesondere den Schul- und Universitätsligen. Hervorzuheben ist dabei das „Team Dragon“, das die HTW Berlin in der 1. Liga der League-Of-Legends-Meisterschaft der deutschen Universitäten repräsentiert. In der Stadt leben und arbeiten außerdem viele Moderator/-innen, Kommentator/-innen, Analyst/-innen und weitere Expert/-innen des eSports. Die eSportsler/-innen, ihre Fans und Sportinteressierte vernetzen sich an verschiedenen Locations wie z. B. dem Meltdown in Berlin-Neukölln, das regelmäßig Public Viewings oder kleinere Turniere in verschiedenen Disziplinen veranstaltet.

Berlin ist neben Köln ein Zentrum des deutschen und europäischen eSports, das gilt sowohl für die professionelle Ausgestaltung als auch für den Breitensport. Das Land Berlin sollte dementsprechend seiner Vorreiterrolle auch beim Einfluss auf den bundesweiten Umgang mit dem jahrzehntealten eSport gerecht werden. Um eine Grundvoraussetzung für die weitergehende Anerkennung des eSports als Sport zu schaffen, soll der Senat nun darauf hinwirken, dass eSport in steuerrechtlicher Hinsicht als für die Gemeinnützigkeit eines Vereins nach § 52 AO qualifizierende Sportart anerkannt wird.

Dem Gutachten des Wissenschaftlichen Parlamentsdienstes des Abgeordnetenhauses Berlin von April 2016 zur rechtlichen Beurteilung des eSports als Sportart folgend, ist eine problemlose Subsumierung des eSports unter den generellen Sportbegriff nicht möglich, insbesondere das Merkmal der Körperlichkeit ist umstritten. Denkbar ist nach dem Gutachten allerdings eine bewusste politische Entscheidung für die Aufnahme von eSport als anerkannten Sport. Denn eSport stünde damit in einer Reihe mit Schach, der als reiner Denksport ohne eigene Körperlichkeit als Ausnahme im § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO explizit erwähnt wird, sowie mit Motorsport, der sich als Sportart auf der Positivseite im Punkt 6 des AEAO zu § 52 AO findet. Vor diesem Hintergrund ist eine Aufnahme des eSports in die Ausnahmedefinitionen durch den Bund anzustreben. Damit würde die Bundesrepublik dem europäischen Partner Frankreich und der internationalen Rolle der USA folgen, in beiden Ländern ist eSport eine anerkannte Sportart. Der Impuls dazu soll aus dem Land Berlin kommen.

Die Anerkennung des eSports als qualifizierende Sportart für die Beantragung des Status der Gemeinnützigkeit wird einen deutlichen, positiven Effekt auf den eSport in Berlin haben. Die (für diese Sportart bisher unpopuläre) Organisation – auch in der Breite – als Vereins- und Verbandswesen wird durch die in Aussicht gestellten steuerlichen Vorteile zu einer Demokratisierung des bisher sehr entwickler- und veranstalterdominierten sportlichen Ablaufs führen. Standards der Disziplinen und der sportlichen Rahmenbedingungen lassen sich, wo sie zum Unmut vieler Teams bisher in einigen Fällen unwürdige Bedingungen boten, dann auf Augenhöhe vereinbaren.

Die Gemeinnützigkeit ermöglicht für viele (altersgerechte) Disziplinen eine effektive Jugendarbeit, eine Anerkennung von ehrenamtlicher Arbeit und eine feste gesellschaftliche Integration der Sportart in das Gemeinwesen. Auch positive Effekte durch Gleichstellungsprojekte sind zu erwarten.

Auch aus sportwirtschaftlicher Sicht sind durch die steuerlichen Erleichterungen sowohl bei Veranstaltungen und Trainings als auch durch die verbesserte Zugänglichkeit und Öffnung eine steigende Popularität sowie merkbare Effekte zu erwarten: Mehr Zuschauer/-innen, eine leichtere Nachwuchsgewinnung und eine internationale Aufmerksamkeit für die guten Rahmenbedingungen der eSport-Ausübung in Berlin.

Nicht zuletzt ist es ein erster Schritt und eine unmittelbare Voraussetzung für die weitere rechtliche und gesellschaftliche Anerkennung von eSport, der auch den Rahmen des bisherigen Widerstands des DOSB gegenüber dem eSport neu definieren kann. Berlin zeigt mit der bundesweiten Initiative den eSportler/-innen dieser Stadt, dass sie wahrgenommen werden, einen festen Teil der sportlichen Kultur dieser Stadt darstellen und ihre Interessen selbstbewusst gegenüber dem Bund vertreten werden.

Berlin, den 10.05.2016

Baum Morlang
und die übrigen Mitglieder
der Piratenfraktion