

Antrag 238/I/2018**KDV Neukölln****Der Landesparteitag möge beschließen:****Der Bundesparteitag möge beschließen:****eSport den Status der Gemeinnützigkeit zusprechen**

1 Videospiele sind heute in der Mitte unserer Gesellschaft
 2 als wichtiges neues Kulturgut hinzugekommen. Zu dieser
 3 Entwicklung gehört auch der eSport, der sich in den letz-
 4 ten Jahren als wichtiger gesellschaftlicher Faktor gerade
 5 in der jüngeren Generation etabliert hat und ein breites
 6 Publikum begeistert. Dabei werden von den Athlet*innen
 7 im Bereich des eSport wie im klassischen Sport auch Wer-
 8 te wie Fairplay, Koordination, Respekt sowie viele weitere
 9 soziale Kompetenzen vorgelebt und erfüllen damit eine
 10 Vorbildfunktion für Fans. eSport verbindet dadurch tag-
 11 täglich Menschen, genau wie das beim Sport auch pas-
 12 siert.

13

14 Deshalb ist es von großer Bedeutung, dass diese gesell-
 15 schaftlich relevante und stetige Bewegung die gleichen
 16 Rahmenbedingungen zur Verfügung gestellt bekommen
 17 wie der klassische Sport auch. Dies würde zu weitrechen-
 18 den Verbesserungen sowohl für Athlet*innen wie auch für
 19 Fans führen. Die Abhängigkeit von Entwicklern und Spon-
 20 soren und deren Interessen, die zurzeit den eSport domi-
 21 nieren, könnte eingedämmt werden und der Weg für die
 22 Gründung von Vereinen und Verbänden freigemacht wer-
 23 den. Damit kann eine demokratische und gemeinnützi-
 24 ge Ausrichtung garantiert werden, die nicht den Marke-
 25 tingzwecken von Entwicklern und Sponsoren, sondern der
 26 nachhaltigen gesellschaftlichen Entwicklung des eSports
 27 dient. Durch die Internationalität der eSports-Branche
 28 sollten Entwickler*innen über die deutsche Rechtslage
 29 und Wettbewerbsbedingungen informiert werden und
 30 von denen auch durch Kontrollen eingehalten werden.

31

32 Wir fordern, dass die sozialdemokratischen Mitglieder des
 33 Bundestages sich dafür einsetzen, dass der eSport dem
 34 klassischen Sport gleichgestellt wird und somit ebenfalls
 35 den Status der Gemeinnützigkeit von § 52 Abs. 2 Nr. 21 der
 36 Abgabenordnung (AO) zugesprochen bekommt. Die An-
 37 erkennung des Status der Gemeinnützigkeit soll dabei un-
 38 abhängig vom Inhalt des Spiels geschehen, solange das
 39 Spiel das Kriterium erfüllt, einen kompetitiven Charak-
 40 ter zu haben, der den Wettbewerb zwischen professionel-
 41 len Athlet*innen fördert und den Regelungen des Jugend-
 42 schutzes entsprechen.

43

Empfehlung der Antragskommission**Annahme in der Fassung des Forum Netzpolitik (Konsens)**

LPT I/2018: Überwiesen an Forum Netzpolitik, Forum
 Sport

siehe auch Antrag 86/II/2017 eSport den Status der Ge-
 meinnützigkeit zusprechen

(wurde vom Landesvorstand an den Forum Sport überwie-
 sen)

Stellungnahme Forum Sport: Ablehnung oder Annahme
 in der Fassung des Forum Netzpolitik

—

Stellungnahme Forum Netzpolitik zu: eSport den Status
 der Gemeinnützigkeit zusprechen (Antrag 238/I/2018)

Das Forum Netzpolitik begrüßt den Antrag und empfiehlt
 die Annahme mit folgenden Änderungen:

Absatz 1 wird nach unten in einen sich anschließenden Be-
 gründungsteil verschoben. Absatz 2 wird gestrichen. Ab-
 satz 3 wird wie folgt ersetzt: „Wir fordern, dass eingetragene
 eSport-Vereine ermöglicht wird, den Status der Gemeinnützigkeit
 von § 52 Abs. 2 Nr. 21 der Abgabenordnung (AO) zugesprochen
 zu bekommen. Die Anerkennung des Status der Gemeinnützigkeit
 soll dabei unabhängig vom Inhalt des Spiels geschehen, solange
 das Spiel die Kriterien erfüllt, einen kompetitiven Charakter zu
 haben, der den Wettbewerb zwischen professionellen Athlet*innen
 fördert und den Regelungen des Jugendschutzes entsprechen.“