

ANTRAG

der Fraktion der FDP

Nächstes Level für eSports in Mecklenburg-Vorpommern

Der Landtag möge beschließen:

I. Der Landtag stellt fest:

1. eSports ist längst in der Breite der Gesellschaft angekommen. Insbesondere für junge Menschen in unserem Land ist es Hobby und Freizeitbeschäftigung, bei der es um Konzentration, Fairness, Geschicklichkeit und das Verinnerlichen von erlernten Fähigkeiten geht.
2. Für eine effektive Jugendarbeit, die Anerkennung des ehrenamtlichen Engagements und eine feste Integration des eSports in das Gemeinwesen bedarf es einer stärkeren Anerkennung.
3. Die Förderung von digitalen Kompetenzen für alle Menschen stellt eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung dar. Insbesondere die COVID-19-Pandemie hat aufgezeigt, wie wichtig digitale Kompetenzen für das Funktionieren einer Gesellschaft sein kann. Digitale Fähigkeiten können dabei helfen, bestehende analoge Prozesse zu digitalisieren und Innovationen zu schaffen.
4. Medienbildung und Medienkompetenzentwicklung in der Schule erhält weiterhin nicht den notwendigen Raum, um Kinder und Jugendliche vollumfänglich auf eine digitalisierte Welt vorzubereiten. Dieser nach wie vor herrschenden Entwicklung blicken wir mit Sorge entgegen.
5. Das wettkampfmäßige Computerspielen ist nicht erst seit der COVID-19-Pandemie elementarer Bestandteil der Jugendkultur. Die Erweiterung des Angebots für Kinder und Jugendliche für bereits erlernte Fähigkeiten steigert ihre Sozialkompetenz.

6. Die ökonomischen Faktoren des eSports können für unser Land von wirtschaftlicher Bedeutung sein. Sowohl der private Nutzen von eSports als Freizeitbeschäftigung als auch der externe Nutzen als Teil von Ausgaben für Freizeit, Unterhaltung und Kultur stärkt unsere Wirtschaft. Der sinkende Wertschöpfungsanteil der Games-Branche in Deutschland beunruhigt und bedarf einer Gegenreaktion.

II. Der Landtag fordert die Landesregierung auf,

1. sich auf Bundesebene für eine Änderung der Abgabenordnung einzusetzen und eSports in der Gemeinnützigkeit zu verankern; beispielsweise als Ergänzung des § 52 II 1 Nr. 21 AO.
2. zu prüfen, inwieweit eSports-Veranstaltungen über die derzeitige Sportförderrichtlinie gefördert werden können und andernfalls eine Landes-eSport-Förderrichtlinie zu erlassen.
 - a) die Ausrichtung von Wettbewerben und die Teilnahme an eSports-Meisterschaften, die in Mecklenburg-Vorpommern stattfinden, zu fördern, soweit sie keine vorrangig kommerzielle Ansätze verfolgen.
 - b) gemeinsam mit dem Landessportbund einen Dialog zwischen eSports und traditionellem Sport zu moderieren und Netzwerke für beteiligte Sportvereine mit eSports-Abteilungen zu ermöglichen und zu fördern.
 - c) Einrichtungen, Maßnahmen und Projekte zur Entwicklung eines landesweiten Angebots für eSports in Verbindung mit digitaler Kompetenz zu fördern. Dabei sind insbesondere die Prävention von Online-Spielsucht und gesundheitsgefährdender Nutzung elektronischer Medien und Anwendungen sowie die Prävention von sexualisierter Gewalt im Sport, im eSports und in der Kinder- und Jugendarbeit Voraussetzung für die Förderung.
3. gemeinsam mit Kreisen und Kommunen Konzepte zu erstellen, wie eSports pädagogisch in der Jugendarbeit oder in Schulen als Arbeitsgemeinschaften eingesetzt und infrastrukturell umgesetzt werden können. Die Sportjugend Mecklenburg-Vorpommern sowie der Landesjugendring sind bei einer Konzepterstellung zu beteiligen. Alle Angebote dürfen nur im Einklang mit der USK-Richtlinie erstellt werden.
4. zu prüfen, inwiefern – vergleichbar zu bestehenden, gesetzlichen Sportprivilegierungen in Mecklenburg-Vorpommern – auch für den eSport gesetzlicher Anpassungsbedarf besteht.

René Domke und Fraktion

Begründung:

Allein in Deutschland betreiben laut Studien zwischen 1 500 000 und 4 500 000 Menschen eSport. Darunter viele Freizeitspieler und -spielerinnen, aber auch Profis, die damit ihren Lebensunterhalt verdienen. National und international kommt es zu einer immer stärkeren Teambildung und in Deutschland, aber auch weltweit, wächst die Anzahl der eSports-Turniere und Ligen rasant.

Die erhebliche Rechtsunsicherheit für eSport-Vereine blockiert die vielfältigen Potenziale des eSports im Allgemeinen. Daher ist die Notwendigkeit vorhanden, die Vereinsstruktur des eSports zu stärken, die Vernetzung mit dem organisierten Sport zu fördern und die Innovationswirkung des Game-Standorts Deutschland und Mecklenburg-Vorpommern voranzutreiben. Das Engagement vieler Ehrenamtlicher in unseren Sportvereinen kann mit einer Änderung der Gemeinnützigkeit unterstützt werden.

eSports kann helfen, digitale Denkmuster zu erlernen, zu verstetigen und zu trainieren. Sowohl für kommende Arbeitnehmergenerationen als auch für die derzeitige Arbeitnehmergeneration ist das Erlernen von digitalen Kompetenzen häufig existenziell. Der Erfolg von digitalen Innovationen und der Verbreitung dieser orientiert sich heute und auch in der Zukunft an der Ausbildung und an der Weiterbildung des Personals.

Unabhängig von möglichen Kompetenzniveaus zwischen Generationen ist es unstrittig, dass eSports digitale oder mediale Kompetenzen fördert. Aufgrund der hohen Spielerzahl kann davon ausgegangen werden, dass eSports nicht nur diverse Kompetenzen anregt, sondern auch bereits heute großen Teilen der Gesellschaft zugute kommt. Dieser Anteil wächst exponentiell. Sowohl aus gesellschaftlicher Sicht als auch aus ökonomischer Sicht erscheint es wenig sinnvoll, eine Gemeinnützigkeit von eSports auszuschließen. eSports kann zudem signifikant dazu beitragen, dass Medienkompetenzen in Schulen und Beruf verbreitet und darüber hinaus distribuiert werden, sodass weitere Teile der Gesellschaft davon profitieren können.