

Beschluss der KDV Neukölln vom 26.01.2018

Der Landesparteitag möge beschließen:
Der Bundesparteitag möge beschließen:



KREIS NEUKÖLLN

eSport den Status der Gemeinnützigkeit zusprechen

Videospiele sind heute in der Mitte unserer Gesellschaft als wichtiges neues Kulturgut hinzugekommen. Zu dieser Entwicklung gehört auch der eSport, der sich in den letzten Jahren als wichtiger gesellschaftlicher Faktor gerade in der jüngeren Generation etabliert hat und ein breites Publikum begeistert. Dabei werden von den Athlet*innen im Bereich des eSport wie im klassischen Sport auch Werte wie Fairplay, Koordination, Respekt sowie viele weitere soziale Kompetenzen vorgelebt und erfüllen damit eine Vorbildfunktion für Fans. eSport verbindet dadurch tagtäglich Menschen, genau wie das beim Sport auch passiert.

Deshalb ist es von großer Bedeutung, dass diese gesellschaftlich relevante und stetige Bewegung die gleichen Rahmenbedingungen zur Verfügung gestellt bekommen wie der klassische Sport auch. Dies würde zu weitreichenden Verbesserungen sowohl für Athlet*innen wie auch für Fans führen. Die Abhängigkeit von Entwicklern und Sponsoren und deren Interessen, die zurzeit den eSport dominieren, könnte eingedämmt werden und der Weg für die Gründung von Vereinen und Verbänden freigemacht werden. Damit kann eine demokratische und gemeinnützige Ausrichtung garantiert werden, die nicht den Marketingzwecken von Entwicklern und Sponsoren, sondern der nachhaltigen gesellschaftlichen Entwicklung des eSports dient. Durch die Internationalität der eSports-Branche sollten Entwickler*innen über die deutsche Rechtslage und Wettbewerbsbedingungen informiert werden und von denen auch durch Kontrollen eingehalten werden.

Wir fordern, dass die sozialdemokratischen Mitglieder des Bundestages sich dafür einsetzen, dass der eSport dem klassischen Sport gleichgestellt wird und somit ebenfalls den Status der Gemeinnützigkeit von § 52 Abs. 2 Nr. 21 der Abgabenordnung (AO) zugesprochen bekommt. Die Anerkennung des Status der Gemeinnützigkeit soll dabei unabhängig vom Inhalt des Spiels geschehen, solange das Spiel das Kriterium erfüllt, einen kompetitiven Charakter zu haben, der den Wettbewerb zwischen professionellen Athlet*innen fördert und den Regelungen des Jugendschutzes entsprechen.