LTWP-14-355 14. Leistungsfähiger Staat – Solide Infrastruktur

Antragsteller*in: Julian Joswig (KV Rhein-Hunsrück)

Text

Von Zeile 354 bis 358:
Beispiel ist der Sport. Schon längst passiert der sportliche Wettkampf nicht nur auf dem Sportfeld, sondern auch am Computer~~. Bislang ist eSport im deutschen Vereins- und Verbandwesen nicht anerkannt, sodass er weder von steuerrechtlichen Vergünstigungen noch staatlichen Förderungen profitiert. Wir GRÜNE unterstützen die Anerkennung von eSport als eigene Sportart.~~ und an der Spielkonsole. Der eSport liegt im Trend und es entstehen neue Vereine sowie eSport-Abteilungen in bestehenden Sportvereinen. Auch im eSport muss ehrenamtliche Arbeit gesellschaftlich anerkannt und auf Bundesebene als gemeinnützig eingestuft werden. Landeswettbewerbe für eSport und die Förderung regionaler Initiativen können helfen, Rheinland-Pfalz als attraktiven Ausbildungs- und Veranstaltungsort für eSport zu etablieren. Darüber hinaus sind gezielte Präventionsmöglichkeiten und Aufklärungskampagnen zur Suchtgefahr des Gamings, insbesondere bei gefährdeten Gruppen (z.B. Minderjährigen), zu prüfen.

Begründung

„Aufgrund der sich aus der Vereinigungsfreiheit (Art. 9 des Grundgesetzes – GG) ergebenden Autonomie des Sports entscheidet in Deutschland der organisierte Sport eigenständig über die sportorganisationelle Anerkennung von Sportarten (…)“ (siehe Drucksache 19/5545 des Deutschen Bundestages, Antrag der Grünen Bundestagsfraktion: http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf).

Der DOSB könnte zwar den eSport-Verband aufnehmen (dann wird i.d.R. in der Bevölkerung von Anerkennung gesprochen), jedoch will dies weder der eSport-Verband noch die Gamer*innen selbst. Die Politik, bzw. Bund und Länder haben hier selbst keinen direkten Einfluss. Vor diesem Hintergrund sollte der Absatz entsprechend geändert werden.

Grundsätzlich liegen die meisten Handlungsfelder auf Bundesebene (siehe Antrag unserer Bundestagsfraktion), weshalb sich die Landesregierung im Bund hierfür einsetzen sollte. Außerdem müssen auf regionaler Ebene flankierende Initiativen erarbeitet werden, die dies unterstützen und RLP als attraktiven Ausbildungs- und Veranstaltungsort von eSport profilieren.

Da wir (noch) keine LAG Sportpolitik haben, wurden zur Beratung des Antrags die BAG Sportpolitik sowie Mitarbeiter*innen der Bundestagsfraktion konsultiert.