

Titel Deutschland im eSport afk!?

AntragstellerInnen Weser-Ems

Zur Weiterleitung an

angenommen

mit Änderungen angenommen

abgelehnt

Deutschland im eSport afk!?

1 Der eSport erlebt in den letzten Jahren, nicht zuletzt durch die Corona-Krise, ein wachsendes Interesse weltweit. Durch
2 Wettkämpfe mit zweistelligen Millionenbeträgen als Preisgelder ist die wachsende Bedeutung des eSports kaum zu
3 übersehen. In vielen Ländern gibt es bereits Strukturen, die eine Ausübung für interessierte Sportler*innen ermögli-
4 chen, in Deutschland hingegen sind solche Strukturen nicht einmal für Gemeinnützigkeit geöffnet. Der eSport muss
5 auch in Deutschland als Sportart ohne Einschränkungen anerkannt werden, sonst verpassen wir eine Möglichkeit
6 Jugendliche zu fördern und nachhaltige Strukturen in einer jungen Sportart zu schaffen. Die Stärke des eSports liegt
7 in seinem diversen Angebot an Disziplinen und den hohen Grad an Kooperation unter den Spieler*innen. Wir dürfen
8 jetzt nicht verschlafen und muss geeignete Strukturen und Regularien für den eSport schaffen.

9

10 **Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit**

11 Wir müssen die Rahmenbedingungen schaffen, dass deutschlandweit eine Vereinsstruktur für eSport aufgebaut oder
12 hinzugefügt werden kann. Deswegen fordern wir eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit vom eSports seitens der
13 Gesetzgeberin und den zuständigen Sportverbänden nach § 52 Abs. 2 Nr.21 der Abgabenordnung. Aktuell wird eS-
14 ports in den aktuellen Vereinsstrukturen gegenüber den traditionellen Sportarten kaum berücksichtigt. Dies kann
15 weitere Vorteile, wie beispielsweise neue (junge) Mitglieder, bringen. Zusätzlich ist die Durchsetzung der Altersbe-
16 grenzungen in Vereinsmannschaften und Alterskontrollen durch Coaches und Trainer*innen gewährleistet. Der Weg
17 für die Stärkung des Ehrenamtes im Bereich des eSports wird hierdurch geebnet und bestehende Strukturen zwi-
18 schen traditionellem Sport und eSport können ausgebaut werden.

19

20 **Strukturen schaffen und Fördermittel bereitstellen!**

21 Die Stärkung des Ehrenamtes ist ein wichtiger Schritt, doch gehören im Ausbau der Strukturen nachhaltige Kontroll-
22 mechanismen (wie z.B. Gütesiegel; Vorgaben) dazu. So können gewisse Standards eingeführt und gehalten werden.
23 Die Bundesregierung muss Rahmenbedingungen erarbeiten wie zukünftig Förderungen für eSports-Vereine gerecht
24 verteilt werden können.

25 Der Bund soll Kommunen und Länder, Träger der freien Jugendhilfe und Sportvereine bei dem Aufbau von Struk-
26 turen im eSport finanziell unterstützen und beratend zur Seite stehen. Hierbei sollen u.a. Trainerlizenzen gefördert
27 werden, Fahrtkostenzuschüsse möglich gemacht werden, Veranstaltungen bezuschusst werden und die Einrichtung
28 von eSport Räumen gefördert werden. Ebenfalls wollen wir mit einem im Haushalt festgelegten Etat Fördermittel für
29 nicht-kommerzielle Projekte bereitstellen, die für Umbaumaßnahmen, Anschaffung von Endgeräten, wie beispiels-
30 weise Computern, Softwareprogrammen oder Medienkompetenz-Seminaren verwendet werden können.

31

32 **Sportler*innen kompetent begleiten!**

33 Die Sportler*innen benötigen Begleitung, die ergänzend zu den diversen Disziplinen angeboten wird. Denn das ge-
34 meinsame Training ist nicht ausreichend, um eine ganzheitliche Einbettung des Sports zu gewährleisten. Dazu gehö-
35 ren hier unter anderem Coachings in Medienkompetenz (Eltern können hier eingebunden werden), genauso wie der
36 Umgang mit den unterschiedlichen Spielen und ihren Communities. Der Umgang mit Verlieren und Frust bei kom-
37 petitiven Spielen sollte auch Beachtung finden. Ein wichtiger Aspekt ist auch die mentale und physische Gesundheit.
38 Hierzu gehört die Aufklärung über die Suchtgefahren und der Ausgleich durch andere sportliche Aktivitäten sowie
39 einer ausgewogenen Ernährung. Es ist das gesetzte Ziel eine diskriminierungsfreie Vereinskultur aufzubauen. Aus
40 diesem Grund müssen bei der Begleitung auch Themen wie Hate Speech und Sexismus auf der Agenda stehen.

41

42 **Die Schaffung von "sicheren Räumen" ermöglichen!**

43 Um die Vereinskultur diskriminierungsfrei zu gestalten, ist es wichtig direkt zu Beginn eine inklusive Struktur zu schaf-
44 fen. Im eSports-Bereich bieten sich viele Möglichkeiten, da die Strukturen erst im Entstehen sind und Erfahrungen aus
45 anderen Sportdisziplinen herangezogen werden können. Hierzu gehört die Schaffung von sicheren Räumen, in denen
46 sich bestimmte Gruppen (z.B. Frauen*-Gruppen) treffen können und ebenfalls die Möglichkeit erhalten eSports ken-
47 nenzulernen und kompetitiv zu spielen. Hierfür können Frauen*-Quoten oder Frauenteamshilfreiche Instrumente
48 sein. Jedoch soll die Diversität des eSports erhalten bleiben.

49

50 **eSport Bundeszentren schaffen!**

51 Wir fordern die Einführung von eSport Bundeszentren, welche als Begegnungsorte für den eSport dienen sollen.
52 Die Bundeszentren sollen als Förderer und Schnittstelle für den eSport und die Digitalisierung in Deutschland die-
53 nen. Neben einem Begegnungsort sollen sie ebenfalls einen Bildungsauftrag erhalten und die Bürger*innen jeden
54 Alters im Umgang mit Medien und Medienkompetenz schulen und bilden. Das eSport Bundeszentrum soll auch die
55 Sichtbarkeit von bestimmten Gruppen (z.B. Frauen*) im eSport fördern und auf die Diversität des Sports hinweisen.
56 Mit der Etablierung von eSport Zentren kann auch die Möglichkeit genutzt werden Digitalisierung neuzudenken und
57 innovative moderne Ideen zu entwickeln und voranzubringen.

58

59 **Olympische Perspektive für den eSport schaffen**

60 Wir fordern eine Olympische Perspektive für den eSport weltweit. Hierfür wollen wir uns einsetzen und mit den
61 Sportverbänden ins Gespräch kommen. Durch eine Olympische Beteiligung des eSports bestehen die Möglichkeit
62 der Verjüngung und Modernisierung der Olympischen Spiele.

63 *Begründung*

64 eSport ist in Deutschland zurzeit noch eine unkontrollierte, sehr schnell wachsende Community. Sexismus, Rassis-
65 mus, Mobbing, Beleidigungen und Diskriminierungen sind Alltag in den Chats der Spiele. Zwar achten z.T. die Pu-
66 blisher auf Verhaltensregeln die sie sich selbst gesetzt haben, dennoch wird besonders Sexismus und Diskriminierung
67 oft nicht konsequent bestraft. Da der eSport und das Gaming zurzeit noch keine festen Strukturen in Deutschland
68 etablieren konnte, da die gesetzliche Grundlage fehlt, breitet sich auch Sexismus, Diskriminierung unkontrolliert aus
69 und steht nur unter der Kontrolle von privatwirtschaftlichen Konzernen. Nur wenn Deutschland die Grundlage für
70 die Förderung von eSport schafft können wir die Jugendlichen in der Gamingcommunity die angestrebten Werte von
71 Gleichstellung, Diskriminierungsfreiheit und Chancengleichheit näher bringen. Genauso wie in anderen Sportarten
72 auch, ist das Equipment oftmals teuer und eSport Vereine könnten hier für Jugendliche Zugang zu Sportutensilien
73 günstig anbieten und Jugendliche dabei unterstützen wichtige Erfahrungen des Wettkampfes nicht alleine erleben zu
74 müssen. Der Umgang mit Scheitern und Verlieren würde nicht länger alleine im Kinderzimmer erlebt werden, sondern
75 könnte mit anderen Teammitgliedern, Sozialpädagog*innen und Trainer*innen gemeinsam reflektiert werden.

76

77 Diese Möglichkeit eine noch in den Kinderschuhen steckende Sportart mit aufzubauen darf sich Deutschland nicht
78 entgehen lassen und muss jetzt Handeln. eSport ist einer der wenigen Sportarten, die International breit aufgestellt
79 ist und sich divers in den einzelnen Clans und Communitys zusammensetzt. Gerade aufgrund der Internationalität

80 ist es umso wichtiger, dass eSportler*innen die Möglichkeit erhalten sich weltweit zu vernetzen und Visa einfacher
81 an eSportler*innen verteilt werden können.