

N3

Titel E-Sport endlich als Sportart anerkennen

AntragstellerInnen Hannover

Zur Weiterleitung an

angenommen

mit Änderungen angenommen

abgelehnt

E-Sport endlich als Sportart anerkennen

1 Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähig-
2 keiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert,
3 werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und
4 bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.

5 Gleichzeitig sind wir uns der im Vergleich zu anderen Sportarten deutlich höheren Gefahr einer Sucht-
6 entwicklung bei E-Sport bewusst und fordern deshalb, Systeme der Suchtprävention wie beispielsweise
7 Schulaufklärungen und öffentliche Awareness-Arbeit für suchtgefährdete Menschen zu implementieren.

8

9 **Begründung**

10 Es ist an der Zeit, dass E-Sports in Deutschland rechtlich als Sportart anerkannt werden.

11 So sind meist junge E-Sportler*innen gegenüber anerkannten Sportler*innen benachteiligt, da sie z.B. nicht
12 von der Schule für Turniere freigestellt werden können, da es im Schulgesetz keine rechtliche Grundlage dafür
13 gibt. Die meisten E-Sportler*innen werden vor dem Vollenden des 18 Lebensjahrs rekrutiert und sind damit
14 schulpflichtig. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) weigert sich bis heute E-Sports als Sportart an-
15 zuerkennen. Es gibt bereits staatlich anerkannte Sport Verbände in den Europäischen Staaten Niederlanden,
16 Bulgarien, Großbritannien und Schweden. Deutschland sollte dem Trend folgen. Die fortschreitende Digitali-
17 sierung in Deutschland ist ein guter Anlass, um das jetzt umzusetzen, vor allem hilft es Deutschland sich als
18 modernes Land zu repräsentieren.

19 E-Sports ist der Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen. In der Regel werden Wett-
20 kämpfe im Mehrspielermodus ausgetragen, sowohl als Individualsportart (Eins gegen Eins) oder als Mann-
21 schaftssport. So sind vor allem die geistigen und motorischen Fähigkeiten wichtig, um im Wettkampf erfolg-
22 reich zu sein. Motorisch sind für den*die Spieler*in vor allem Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwin-
23 digkeit und Durchhaltevermögen von Bedeutung. Räumliches Orientierungsvermögen, Spielübersicht, Spiel-
24 verständnis, taktische Ausrichtung, vorausschauendes und laterales Denken zählen zu den geistigen Anforde-
25 rungen.

26 Verschiedene E-Sports Szenen sind an einer Kooperation mit der Welt-Anti-Doping-Agentur (WADA) interes-
27 siert. In Deutschland ist bislang kein Dopingfall aufgetreten. Die (deutsche) Nationalen-Anti-Doping-Agentur
28 (NADA) kontrolliert auf Turnieren die Spieler*innen auf Konzentrationsfördernde Substanzen.

29 Deutschland hatte mit der Cebit auch ein Großes E-Sports Turnier. Nach der Fachbezogenen Spezialisierung
30 (der Ausrichtung auf Fachbesucher) ist ein großes E-Sports Event aus Hannover nach Polen, Katowice ausge-
31 wandert.

32 Wie in anderen Sportarten ist es im E-Sports auch üblich die Talente in jungen Jahren zu scouten und zu för-
33 dern. Hier besteht ein großes Problem für die jungen Talente, da sie keine Unterstützung der Schule erhalten
34 können und so auch die Eltern mehr Ressentiment gegen eine Karriere im E-Sports haben.

35 Definition E-Sports WIKIPEDIA

36 Deutsche Vereine wie der 1. FC Nürnberg, der FC Schalke 04, der VfB Stuttgart, der VfL Bochum, RB Leipzig
37 oder der VfL Wolfsburg, haben eigene E-Sports Abteilungen hierfür.

38 Wirtschaftliche Größe

39 43 Millionen Zuschauer*innen beim League of Legends World Championship Finals im Vergleich US-
40 Basketball-Liga NBA 7. Finalspiel 31 Millionen Zuschauer. In der ESL (eine E-Sports-Liga) Weltweit gibt es 7.4
41 Millionen angemeldete Mitglieder. Umsätze in Deutschland 2016, 300 Millionen.

42 (<http://www.dw.com/de/esport-fordert-unterst%C3%BCtzung-von-wada/a-39670585>)

43 <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studie-esports-170817.pdf>