

LMV3 Weil Sport mehr als Fußball ist - E-Sports anerkennen!

Antragsteller*in: Laura Grollmus, Pippa Schneider, Timon Dzienus

Tagesordnungspunkt: 8. LMV-Anträge

Zusammenfassung

Elektronische Sportarten sind nach aktueller Gesetzeslage kein anerkannter Sport. Das möchten wir mit diesem Antrag ändern.

1 Video- und Computerspiele sind Kulturgut. Sie sind seit Jahren und Jahrzehnten
2 elementarer Bestandteil für viele Menschen. Politik und Gesellschaft müssen
3 anerkennen, dass zocken und daddeln kein Neuland ist, sondern Teil von Kultur
4 und Sport.

5 Besonders für junge Menschen ist der Umgang mit elektronischen Spielen
6 mittlerweile von kleinst auf selbstverständlich. Statt E-Sports zu verteufeln und
7 als sinnlose Zeitbeschäftigung abzutun, braucht es eine gesellschaftliche
8 Auseinandersetzung damit. Daher braucht es aus unserer Sicht eine Integration
9 von E-Sports in alle Bildungsbereiche. Besonders in der Schule muss ein
10 vernünftiger, maßvoller Umgang damit thematisiert werden. E-Sports sind
11 elementarer Bestandteil vieler Jugendlicher, also müssen die
12 Bildungseinrichtungen diese auch abbilden. Es muss aber auch der verbindende,
13 sportliche Charakter aufgezeigt werden. E-Sports ist eben mehr als alleine vorm
14 PC zocken.

15 Immer wieder stehen E-Sportler*innen aus EU-Drittstaaten dem Problem gegenüber,
16 dass sie, um an Turnieren in Deutschland teilzunehmen, einen Aufenthaltstitel
17 benötigen. Da E-Sports nicht offiziell als Sportart anerkannt wird, bereitet
18 dies massiv Schwierigkeiten. Im Gegensatz dazu müssen Aufenthaltsgenehmigungen
19 von Berufssportlern nicht von der Bundesagentur für Arbeit genehmigt werden. Mit
20 der Anerkennung als offizielle Sportart würde Deutschland als Turnierstandort
21 attraktiver und E-Sportler*innen würde die Teilnahme an Turnieren erleichtert
22 werden.

23 Daher fordern wir:

- 24 • E-Sports grundsätzlich als Sport anzuerkennen. In diesem Zusammenhang
25 fordern wir explizit die rechtliche Gleichstellung zu anderen Sportarten,
26 sowie die öffentliche Förderung durch die öffentliche Sportförderung und
27 die Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Ebenfalls bedarf es einer
28 organisierten Unterstützung der ehrenamtlichen Tätigkeiten
- 29 • Kooperationen zwischen E-Sportstrukturen und Bildungseinrichtungen,
30 insbesondere mit Schulen.
- 31 • Bereits bestehende Strukturen zwischen traditionellem Sport und eSport
32 auszubauen. Der Dialog zwischen eSport und traditionellem Sport muss
33 politisch gefördert und vorgebracht werden

Begründung

Sport unterliegt einem ständigen Wandel. Bei den ersten Olympischen Spielen der Neuzeit 1896 in Athen waren insgesamt neun Sportarten vertreten, 2016 in Rio de Janeiro waren es 28 und bei den Spielen in Tokio 2020 sollen noch einmal fünf neue hinzukommen. Wandel im Sport äußert sich jedoch nicht nur in der ständigen Erweiterung des olympischen Programms, sondern auch darin, dass Sport auch außerhalb Olympischer Disziplinen und der Olympischen und Paralympischen Spiele in immer vielfältigerer Weise und mit den unterschiedlichsten Mitteln betrieben wird.

eSport ist Ausdruck dieses Wandels und bezeichnet das Spielen von Computer- und Videospiele im Rahmen von Wettbewerben. Das Genre und die Plattform, also auf dem PC oder einer anderen Konsole, sind dabei nicht relevant. Dabei ist eSport mehr als nur „Zocken“. Um erfolgreich an Wettkämpfen teilzunehmen, ist es erforderlich, ähnlich wie bei vielen traditionellen Sportarten, verschiedene geistige und motorische Fähigkeiten zu trainieren (z. B. Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit oder räumliche Orientierung).

Sportwissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass E-Sportler während Turnieren ähnliche körperliche und nervliche Belastungen erfahren wie Bogenschützen oder Schachspieler. Überdies wird auch die Bedeutung der traditionellen Sportarten durch eine Förderung des eSports gestärkt, da viele eSport-Spieler*innen nicht nur vor dem Bildschirm, sondern als Ausgleich, im Krafraum trainieren oder sich in anderen Sportarten engagieren.

In über 40 Ländern weltweit ist eSport bereits als Sportart anerkannt. Besonders im asiatischen Raum ist der Hype um eSport enorm. 2017 verfolgten 80.000 Zuschauerinnen und Zuschauer das Endspiel der „League of Legends“-Weltmeisterschaft in Peking live im Stadion. Über 40 Mio. Zuschauerinnen und Zuschauer schauten via Stream über das Internet zu. Die Preisgelder bei diesen Events gehen in die Millionen. Darüber hinaus wird eSport 2022 erstmals Teil der Asienspiele sein. eSport gewinnt auch hierzulande an immer größerer Popularität und ist für viele Menschen Teil ihrer Freizeit.