

D-11

Titel #brutaldigital im Sport – eSport anerkennen

AntragstellerInnen Heilbronn

angenommen

mit Änderungen angenommen

abgelehnt

#brutaldigital im Sport – eSport anerkennen

1 Sport sozialisiert. Sport vermittelt Werte. Sport hält mental und physisch fit. Aus diesen guten Gründen wird
2 Sport vom Land gefördert. Doch für einen Großteil unserer Generation ist der herkömmliche Sport nicht mehr
3 interessant. Viele wenden sich einer anderen Form des kompetitiven Wettstreits zu, welche aber gesellschaft-
4 lich nicht anerkannt und politisch nicht gefördert wird – eSports.

5 Um diese Ungleichheit zu beheben, fordern wir mit der Bedingung, dass die Videospiele-Hersteller im Gegen-
6 zug ihre Rechte zur Bestimmung von Übertragungsrechten, Turnieren, Eintrittskarten-Preisen oder den Aus-
7 schluss von bestimmten Spieler, Teams, Veranstaltern, Medienpartner und Dritt-Anbieter abgeben:

8 • Eine vollkommene Gleichstellung von eSports mit allen anderen Sportarten und damit eine gleichwer-
9 tige Förderung durch das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württembergs.

10 • Eine Zusammenarbeit des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württembergs mit lokalen,
11 nationalen und internationalen Organisationen zur Etablierung von eSports-Organisationen und zum
12 Erhalt jener.

13

14

15

16 **Begründung**

17 **Begründung:**

18 eSports haben schon lange nichts mehr mit den üblichen Klischees von "Videospiele-Nerds" zu tun. Längst sind
19 eSports-Veranstaltungen zu riesigen Events mit Gewinnen in Millionenhöhe geworden, Streams werden mil-
20 lionenfach verfolgt und die Popularität nimmt rasant zu.

21 Eine sinnvolle Organisation von eSports-Veranstaltungen und Verbänden ist aber nur dann möglich, wenn die
22 Videospiele-Hersteller ihren Einfluss auf jene beschränken. Somit können demokratische Strukturen in Verbän-
23 den etabliert und eine Gemeinnützigkeit somit gerechtfertigt werden. Über den Mangel an Jugendarbeit bei
24 Spielen, welche über eine Altersbeschränkung verfügen muss dabei hinweg gesehen werden.

25 Ein Unterschied im Bezug auf die Eignung als Sport aufgrund der motorischen Anforderungen für den Spieler
26 zwischen Schach, welches als Sport anerkannt wird, und eSports ist nur schwer rational zu begründen. In
27 einer Studie der Sporthochschule Köln wurde sogar festgestellt, dass Herzfrequenz und Cortisolspiegel von
28 Profispielern durchaus dem eines Marathonläufers entsprechen können. Somit ist auch ein gewisses Level
29 an Fitness und Training erforderlich um im eSports erfolgreich zu sein – wie in herkömmlichen Sportarten
30 auch.

31 Nichtsdestotrotz sind alle eSports-Organisationen und Veranstalter übermäßig von Sponsorengeldern abhän-
32 gig, da sie keine Förderung und keine steuerrechtlichen Begünstigungen erhalten. Dies hemmt die Entwicklung
33 jener Organisationen unnötig und führt langfristig zu einer Rückstand der deutschen eSports-Gemeinschaft im
34 globalen Vergleich. Da könnte der Status der Gemeinnützigkeit, welcher unter anderem mit der Anerkennung
35 von eSports als Sport einhergeht, Abhilfe schaffen. Auch die Sportlandschaft muss sich mit der Zeit bewegen,
36 um alle Interessen wahrzunehmen. Deswegen wird durch eine Kooperation zwischen allen Parteien, welche

- 37 mit eSports zu tun haben, und einem gemeinsamen Ausbau der eSports-Gemeinschaft nicht nur Deutschland
- 38 für Unternehmen und Touristen interessanter gemacht, sondern auch langfristig eine kulturelle Bereicherung
- 39 für unsere Gesellschaft geschaffen.