

Antrag Ge-11
Juso-Bezirk Hannover**Empfehlung der Antragskommission**
Annahme**E-Sport endlich als Sportart anerkennen**

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

9 Gleichzeitig sind wir uns der im Vergleich zu an-
10 deren Sportarten deutlich höheren Gefahr einer
11 Suchtentwicklung bei E-Sport bewusst und for-
12 dern deshalb, Systeme der Suchtprävention wie
13 beispielsweise Schulaufklärungen und öffentliche
14 Awareness-Arbeit für suchtgefährdete Menschen zu
15 implementieren.

16

17 Begründung

18 Es ist an der Zeit, dass E-Sports in Deutschland recht-
19 lich als Sportart anerkannt werden.

20 So sind meist junge E-Sportler*innen gegenüber an-
21 erkannten Sportler*innen benachteiligt, da sie z.B.
22 nicht von der Schule für Turniere freigestellt wer-
23 den können, da es im Schulgesetz keine rechtliche
24 Grundlage dafür gibt. Die meisten E-Sportler*innen
25 werden vor dem Vollenden des 18 Lebensjahrs re-
26 krutiert und sind damit schulpflichtig. Der Deutsche
27 Olympische Sportbund (DOSB) weigert sich bis heu-
28 te E-Sports als Sportart anzuerkennen. Es gibt be-
29 reits staatlich anerkannte Sport Verbände in den Eu-
30 ropäischen Staaten Niederlanden, Bulgarien, Groß-
31 britannien und Schweden. Deutschland sollte dem
32 Trend folgen. Die fortschreitende Digitalisierung in
33 Deutschland ist ein guter Anlass, um das jetzt um-
34 zusetzen, vor allem hilft es Deutschland sich als mo-
35 dernes Land zu repräsentieren.

36 E-Sports ist der Wettkampf zwischen Menschen
37 mit Hilfe von Computerspielen. In der Regel werden
38 Wettkämpfe im Mehrspielermodus ausgetragen,
39 sowohl als Individualsportart (Eins gegen Eins)
40 oder als Mannschaftssport. So sind vor allem die
41 geistigen und motorischen Fähigkeiten wichtig,
42 um im Wettkampf erfolgreich zu sein. Motorisch
43 sind für den*die Spieler*in vor allem Hand-Augen-
44 Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und

45 Durchhaltevermögen von Bedeutung. Räumliches
46 Orientierungsvermögen, Spielübersicht, Spielver-
47 ständnis, taktische Ausrichtung, vorausschauendes
48 und laterales Denken zählen zu den geistigen
49 Anforderungen.

50 Verschiedene E-Sports Szenen sind an einer Koope-
51 ration mit der Welt-Anti-Doping-Agentur (WADA)
52 interessiert. In Deutschland ist bislang kein Doping-
53 fall aufgetreten. Die (deutsche) Nationalen-Anti-
54 Doping-Agentur (NADA) kontrolliert auf Turnieren
55 die Spieler*innen auf Konzentrationsfördernde Sub-
56 stanzen.

57 Deutschland hatte mit der Cebit auch ein Großes E-
58 Sports Turnier. Nach der Fachbezogenen Spezialisie-
59 rung (der Ausrichtung auf Fachbesucher) ist ein gro-
60 ßes E-Sports Event aus Hannover nach Polen, Kato-
61 wice ausgewandert.

62 Wie in anderen Sportarten ist es im E-Sports auch
63 üblich die Talente in jungen Jahren zu scouten und
64 zu fördern. Hier besteht ein großes Problem für
65 die jungen Talente, da sie keine Unterstützung der
66 Schule erhalten können und so auch die Eltern mehr
67 Ressentiment gegen eine Karriere im E-Sports ha-
68 ben.

69 Definition E-Sports WIKIPEDIA

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

74 Wirtschaftliche Größe

75 43 Millionen Zuschauer*innen beim League of Le-
76 gends World Championship Finals im Vergleich US-
77 Basketball-Liga NBA 7. Finalspiel 31 Millionen Zu-
78 schauer. Inder ESL (eine E-Sports-Liga) Weltweit gibt
79 es 7.4 Millionen angemeldete Mitglieder. Umsätze in
80 Deutschland 2016, 300 Millionen.

81 <http://www.dw.com/de/esport-fordert->

82 [unterst%C3%Bctzung-von-wada/a-39670585](http://www.dw.com/de/esport-fordert-)

83 [https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-](https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studie-esports-170817.pdf)
84 [telekommunikation/pwc-studie-esports-170817.pdf](https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studie-esports-170817.pdf)

85 WIKIPEDIA, E-Sports