



---

## Petition 77249

### Sport - Anerkennung von eSports als Sportart

---

|                   |  |
|-------------------|--|
| Text der Petition | Der Deutsche Bundestag möge beschließen, eSports als Sport anzuerkennen und die Sportförderprogramme von Bundeswehr, Bundespolizei und Zoll für eSportler zu öffnen.   |
| Begründung        | <p>Bei E-Sport handelt es sich um einen virtuellen Wettkampf, bei dem zwei Teams mit der jeweils gleichen Anzahl an Spielern bzw. E-Sportlern gegeneinander antreten. Hierbei benötigen die Teams gut durchdachte Taktiken und Spielzüge, wie auch antrainierte feinmotorische Fähigkeiten, um sich gegen das konkurrierende Team durchzusetzen. Solche Wettkämpfe finden zumeist über das Internet auf offiziellen professionellen Turnieren, aber auch immer mehr in großen Hallen vor Publikum statt.</p> <p>Die E-Sport Kultur ist in Deutschland aktuell auf dem Vormarsch und jetzt schon stärker integriert, als viele vermuten würden. Das Finale der „League of Legends Championship“, hatte Jahr 2014 eine Zuschauerzahl von 11,2 Millionen vor den Bildschirmen und 40 000 Zuschauer im Stadion in Süd-Korea. Als Austragungsort des Finales der europäischen Meisterschaft wurde für 2015 Berlin auserwählt. In Süd-Korea ist E-Sport bereits eine Nationalsportart und deutlich populärer als Fußball oder Handball. E-Sportler werden in diesen Ländern wie Rockstars gefeiert. Einen solchen Hype kann man sich in Deutschland kaum vorstellen.</p> <p>E-Sport muss als Sportart anerkannt werden, denn eine Prüfung der vom DOSB (Deutscher Olympischer Sportbund) vorgegebenen Kriterien sowie der Definitionen auf Wikipedia fällt vornehmlich positiv aus. Das Hauptkriterium, die „körperliche und motorische Aktivität“, wird zwar nicht im herkömmlichen Sinne, z. B. in Form des Laufens, erfüllt, jedoch gibt es andere motorische Abläufe, die eine körperliche Aktivität darstellen. So müssen beim Spielen die Hände Präzisionsbewegungen erfüllen und die notwendige Hand-Augen-Koordination ist mit der des Sportschießens gleichzusetzen.</p> <p>Ebenso zeitgemäß ist die Anerkennung der Tatsache, dass E-Sports heute ein wichtiger Bestandteil der deutschen Jugendkultur ist und damit einen erheblichen Einfluss auf das Sozialverhalten hat. Profispieler werden nicht nur anhand ihrer feinmotorischen Fähigkeiten ausgewählt, sondern der soziale Gedanke, d. h. das Zusammenspiel im Team, Kommunikation und Fairplay, spielt ebenfalls eine entscheidende Rolle. Im E-Sport wird gerade Fairness sehr hoch gehalten und somit ist ein weiterer, wesentlicher Punkt aller anerkannten Sportarten erfüllt.</p> |