presse

eSport ist nicht gleich Sport

eSport ist nicht gleich Sport

***Detlev Pilger**, sportpolitischer Sprecher:*

In der heutigen Anhörung des Sportausschusses sind die Dynamiken und Entwicklungen des eSports in Deutschland deutlich geworden. Dazu gehört auch die Erkenntnis, dass eSport bis auf wenige Ausnahmen nicht den Ansprüchen einer Sportart genügt.

„Die Frage, ob eSport als Sportart anerkannt werden sollte oder nicht, hat der Deutsche Olympische Sportbund in seiner Positionierung im vergangenen Jahr eindeutig abgelehnt. Davon ausgenommen sind Spiele, die Sportarten in einer Simulation nachstellen ohne die sportprägenden Werte von Fairplay, Toleranz und Miteinander in Spielen mit gewalttätigen Inhalten zu gefährden.

Genau vor diesem Hintergrund bilden immer mehr Vereine eSport-Abteilungen, um junge Menschen für sich und den dort ausgeübten Disziplinen wie Fußball oder Basketball, zu gewinnen. Diesen Trend möchten wir unterstützen, indem wir diesen Vereinen weiterhin die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für ihre sportlichen Tätigkeiten zusichern. Schließlich ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche sich auch jenseits des Schulsports vermehrt bewegen, da bereits heute schon zu viele von ihnen unter Übergewicht leiden.

Damit unterstützen wir den modernen Anspruch der jungen Gesellschaft und stärken gleichzeitig die Sportvereine in ihrem Streben, mit neuen Angeboten Kinder und Jugendliche für sich zu gewinnen. Die Förderung von Gewaltspielen lehnen wir hingegen aus sportlichen Gründen heraus grundsätzlich ab.“