

Antrag D01: Deutschlands Boomer: AFK bei E-Sport?

Antragsteller*in:	[REDACTED] (Sie/ihr · Jusos Lahn-Dill)
Status:	angenommen
Sachgebiet:	D - Digitalisierung

- 1 Antragssteller: Juso Lahn-Dill-Kreis
- 2 Weiterleitung: Juso-Bundeskonferenz
- 3
- 4 Die Bezirkskonferenz der Jusos Hessen Süd möge beschließen:
 - 5 1. Die Etablierung von E-Sport als offizielle Sportart in Deutschland.
 - 6 2. Die Schaffung von Rahmenbedingungen, die es ermöglichen, deutschlandweit
 - 7 Vereinsstrukturen aufzubauen.
 - 8 3. Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit dieser Vereine seitens des Gesetzgebers
 - 9 sowie zuständigen Sportverbänden her nach §52 Abs.2 Nr. 21 der Abgabeordnung.

Begründung

E-Sport ist eine schon exponentiell wachsende Branche, nicht zuletzt hat sie während der Corona-Pandemie wieder erhöhte Aufmerksamkeit bekommen. Sie begeistert immer mehr Menschen jeden Alters und ist nun auch ein bedeutender Teil der Gaming-Industrie geworden. Die wachsende Bedeutung von E-Sport wird vor allem offensichtlich, wenn man sich die teils zweistelligen Millionenbeträge als Preisgelder bei Wettkämpfen betrachtet. Schon längst sind E-Sportturniere keine Randerscheinungen mehr, bei denen eine kleine Handvoll „Nerds“ in die Tasten haut – diese Events begeistern auch viele Zuschauer*innen außerhalb der Gamingszene. Einige Länder haben bereits Strukturen etabliert, die es Gamer*innen / Sportler*innen möglich macht, sich in diesem Bereich sicher und organisiert zu engagieren. In Deutschland ist dieser Bereich noch nicht einmal für die Gemeinnützigkeit offen - dies muss dringend geändert werden!

Wir müssen den E-Sport auch in Deutschland als eine offizielle Sportart anerkennen lassen. Nur so können wir die Chance ergreifen, direkt geeignete und faire Strukturen zu etablieren, da E-Sport besonders auch bei Jugendlichen beliebt ist. E-Sport muss sicher und diskriminierungsfrei sein. Diskriminierungen betreffen in der E-Sport Branche besonders BiPoCs und FINTA-Personen, da diese Branche, wie so viele eher technisch dominierten Bereiche, von Cis Männern dominiert wird. Diese Diskriminierungen werden zwar abgemahnt, jedoch finden weiter keine Maßnahmen statt.

Seit Ende 2017 hat sich der sogenannte E-Sport Bund Deutschland (kurz ESD) gegründet, jedoch ist dieser privat und nicht gemeinnützig. Unter anderem daraus ergeben sich diverse rechtliche Probleme – diese müssen gelöst werden!

Eine Anerkennung von E-Sport als eine offizielle Sportart würde dazu beitragen, rechtliche Probleme im Zusammenhang mit der E-Sport Industrie zu lösen. Beispielsweise gibt es in einigen Ländern steuerliche Probleme im Zusammenhang mit E-Sport Turnieren und Preisgeldern. In anderen Ländern herrschen rechtliche Grauzonen, die die Anerkennung von E-Sport als Beruf erschweren. Auch stellt sich momentan die Frage wie es bezüglich Spielerrechten aussieht in der Branche. Die meisten E-Sportler*innen sind als Freiberufler*innen tätig, dies bedeutet, dass sie nicht denselben Schutz und dieselben Rechte wie andere Sportler*innen genießen dürfen. Da manche Turniere auch im Ausland stattfinden ist es wichtig, hierfür ins Ausland zu fahren, jedoch ist die Visa-Regelung dort sehr schwammig für E-Sportler*innen. Diese

Reisen werden als private Urlaubsreise gewertet aufgrund fehlender Anerkennung – auch hier sind besonders Minderheiten betroffen, die eventuell nicht das Geld für einen Reisepass oder ein Visa haben. Um den E-Sport chancengleich und diskriminierungsfrei zu gestalten, muss zunächst die Anerkennung der Gemeinnützigkeit her sowie die rechtliche Regulierung sichergestellt werden.