

Beschluss eSport fördern!

Gremium: Landesmitgliederversammlung der GRÜNEN JUGEND Schleswig-Holstein
Beschlussdatum: 20.09.2020
Tagesordnungspunkt: 4. Anträge

Antragstext

1 Die GRÜNE JUGEND Schleswig-Holstein versteht unter eSport das wettbewerbsmäßige
2 Spielen von Videospielen am Computer, der Konsole oder anderen Geräten unter
3 menschlichen Gegnerinnen und Gegnern. Bei mehr als 30 Millionen Menschen, die in
4 Deutschland Computer oder Konsolen regelmäßig auch zum Spielen nutzen, sehen wir
5 die Notwendigkeit, auch die gesellschaftliche Akzeptanz und Anerkennung des
6 eSports als Gesellschaftskultur weiter zu steigern.

7 Zur Steigerung des Organisationsgrades im eSport und damit auch zur
8 Professionalisierung fordert die GRÜNE JUGEND Schleswig-Holstein, den eSport als
9 gemeinnützig anzuerkennen. Damit sollen die Vereine unter anderem von weniger
10 Bürokratie gegenüber den Behörden, steuerlichen Erleichterungen sowie Zugang zu
11 kommunalen Räumen profitieren.

12 Die Strukturbildung, Professionalisierung und die Erhöhung des
13 Organisationsgrades im eSport können so dazu beitragen, Angebote der
14 Suchtprävention und der Medienpädagogik frühzeitiger, niedrigschwelliger und
15 unmittelbar auch direkt zu den Spieler*innen zu bringen.

16 Wir begrüßen es, dass sich mit dem eSports-Bund Deutschland e.V. (ESBD) auch ein
17 Fachverband zur Repräsentation des organisierten eSports und seiner
18 Sportler*innen gegründet hat. Damit ist den eSport-Vereinen auch die Möglichkeit
19 gegeben, sich im Verband zu organisieren, Regelwerke für Wettkämpfe bundesweit
20 einheitlich zu gestalten, sowie die Trainer*innen-Ausbildung einheitlich und
21 professionell zu organisieren.

22 Die GRÜNE JUGEND Schleswig-Holstein fordert Landtagsfraktion und Landesregierung
23 daher auf, sich weiterhin für eine Stärkung des eSports auch in Schleswig-
24 Holstein einzusetzen. Zu diesem Zweck soll u.a.

- 25 • auch in den kommenden Jahren fortlaufend ein sechsstelliger Betrag zur
26 Förderung von eSport-Vereinen, zur Förderung der Trainer*innen-Ausbildung

- 27 sowie von Medienpädagogik- und Suchtpräventions-Programmen bereitgestellt
28 werden;
- 29 • die Förderrichtlinie eSport beibehalten und über ihre bisherige Laufzeit
30 hinaus verlängert werden;
- 31 • das Land sich auch strukturell an der Finanzierung des Landeszentrum
32 eSport beteiligen;
- 33 • zusätzliche Mittel zur Förderung von eSport-Veranstaltungen mit
34 landesweiter Bedeutung zur Verfügung gestellt werden
- 35 • organisierte und „traditionelle“ Sportvereine dazu ermutigt werden,
36 Kooperationen mit dem organisierten eSport zu knüpfen (etwa im Bereich des
37 Ausgleichssports. Der Prävention und Gesundheitsförderung, etc.)
- 38 • eine Reform des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags herbeigeführt werden, um
39 einen effektiven und konsistenten Jugendschutz auch im Bereich des eSport
40 zu gewährleisten
- 41 • unabhängige und kostenfreie Beratungsstellen zum Umgang mit
42 Diskriminierungen im eSport (z.B. Hate Speech, Cybermobbing, etc.)
43 gefördert werden