

Positionspapier der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen vom 05.06.2018

ESPORT IST SPORT!

Gesellschaftliche Potenziale im digitalen Sport eröffnen und nutzen.

Schon seit 2016 beschäftigen sich (erneut) Politik und Verwaltung intensiv mit eSport, sowohl im Bund als auch den Ländern. Die Diskussion knüpft dabei an eine Forderung von Gamer*innen an, die so alt ist wie der eSport selber: die sportlichen Aspekte sollen anerkannt werden und eSport als Sportart klassifiziert werden.

eSport beschreibt dabei das kompetitive Spielen von Videospiele am Computer, der Konsole oder anderen Geräten. Es findet ausschließlich unter menschlichen Opponenten statt, die sich auf der Basis allgemeiner sportlicher Umgangsformen im Wettkampf begegnen. eSport ist eine Präzisionssportart: es kommt darauf an, das Gerät möglichst meisterhaft so zu bedienen, das im richtigen Moment die richtige Reaktion zum Spielgewinn führt. Vom Konzept her steht es also Bogenschießen oder Motorsport – beides anerkannte und unumstrittene Sportarten in keinen Belangen nach. Auch die körperliche Belastung ist mit traditionellem Sport vergleichbar, dass zeigen die Erkenntnisse der Sporthochschule Köln in ihrer jahrelangen Begleitung der jungen Sportart.

eSports in Berlin

Wir Grünen haben das Thema eSport früh mitgestaltet: schon 2016 unterstützte die bündnisgrüne Fraktion einen Antrag zur Anerkennung von eSport im Abgeordnetenhaus, spätestens unsere Veranstaltung zum Thema eSport im Sommer 2017 hat aufgrund ihrer inhaltlichen Tiefe und der Vermittlung der Bedeutung für die Stadt Berlin deutliche Anerkennung bei den Besucher*innen und darüber hinaus gefunden. Auch auf Bundesebene haben wir gezeigt, dass wir deutschlandweit dem Thema offen und konstruktiv gegenüberstehen: „Wir wollen die Computerspielekultur in ihrer Vielfalt und als E-Sport weiter stärken und prüfen, inwiefern sie als Sportart anerkannt werden kann“, heißt es im grünen Bundeswahlprogramm 2017.

Denn eSport ist Sportkultur. International, Begeisternd, Berichtend, Aktivierend. Berlin ist, das können wir feststellen, ein internationaler Leuchtturm in der eSport-Szene. Seit 2015 wird hier eine zentrale Europa-Liga eines eSport-Titels ausgetragen, der über 70 Mio. Spieler*innen weltweit verzeichnet. Das Weltfinalspiel im gleichen Jahr zog 15.000 internationale Gäste nach Berlin. Große Teams haben ihre Gaming-Häuser vor Ort, in denen sie hart trainieren und sich auf ihre Matches vorbereiten. Es gibt ein eSport-Leistungszentrum, dass sich der Nachwuchsförderung verschrieben hat. Die mediale Zweitverwertung und Sportberichterstattung ist mit den Studios in Adlershof, Spandau und Charlottenburg eng an die Stadt geknüpft. Und auch im Amateur-eSport finden sich mit dem 1. Berliner eSport-Club e.V. und HTW eSports zwei bedeutende

Organisationen, die das Stadtleben nachhaltig gestalten. Trotz schwieriger Rahmenbedingungen hat sich also eine lebendige Szene in der Stadt etabliert. Wir begrüßen das und setzen uns dafür ein, dass Hürden beseitigt werden.

eSport und Stadtgesellschaft

Denn eSport hat, wie andere Sportarten auch, eine wichtige gesellschaftliche Funktion: es bringt Menschen zusammen, die in digitalen und physischen Begegnungsräumen an einer geteilten Leidenschaft partizipieren können. Der sportliche Leistungsvergleich kann und soll im gegenseitigen Respekt und unter Vermittlung von sportlichen Grundwerten stattfinden: Fairness, Ehrgeiz und das Einstehen für das eigene Team ist auch und gerade im eSport eine Grundkomponente des Zusammenwirkens. eSport ist wie keine andere Sportart dafür geeignet, den Gedanken von Inklusion, Integration und Internationaler Freundschaft zu leben.

Dabei wollen wir insbesondere die Amateur- und Breitenstrukturen beachten, denn hier findet die gemeinnützige Arbeit besonders statt. In fachkundig begleiteten Trainings entwickeln sich die sportlichen Fähigkeiten der Spieler*innen genauso wie ihre sozialen Kompetenzen und ihre charakterliche Prägung. Das, was in jeder anderen Sportart als Kern der Gemeinnützigkeit verstanden wird, soll auch das Engagement im eSport erleichtern. Darum setzen wir uns dafür ein, dass eSport unter den Sportbegriff der Abgabenordnung fällt und die steuerliche Gemeinnützigkeit zuerkannt bekommt.

eSport in die Pflicht nehmen

Die Gelegenheit müssen wir nutzen, um eSport auch in die Pflicht zu nehmen, seine gesellschaftliche Reichweite und seine tiefe Verwurzelung insbesondere unter jugendlichen adäquat wahrzunehmen: eSport hat sein weltoffenes Image auch im Kleinen umzusetzen und Hate Speech entschieden entgegenzutreten. Es muss Inklusionsangebote schaffen und die Sichtbarkeit von Spieler*innen mit Einschränkungen deutlich erhöhen. Insbesondere im Event-Bereich ist die stromintensive Sportart so zu gestalten, dass sie sich an den Zielen der CO₂-Neutralität orientiert. Und nicht zuletzt erwarten wir eine bessere Einbindung und Förderung von Spielerinnen, deren Anteil am eSport (insbesondere im Leistungssport) nicht den gesellschaftlichen Realitäten entspricht. eSport hat einen klaren Arbeitsauftrag, die strukturellen Zugänglichkeiten für alle Menschen auch entsprechend zu nutzen und dabei ökologische Verantwortung für die Zukunft zu übernehmen.

Strukturmaßnahmen für eSport

Um diese Räume zu eröffnen, wollen wir neben der bundesweiten Gemeinnützigkeit eSport auch strukturell im Kleinen wie im Großen fördern: für den Amateurbereich müssen neue Konzepte in der Sportförderung der digitalen Verankerung und den individuellen Bedürfnissen des eSports gerecht werden. Insbesondere der Landessportbund empfehlen wir, nach dem Vorbild DOSB eine Arbeitsgruppe für die Möglichkeiten der Integration von eSport in den LSB einzurichten.

Wir setzen uns auch dafür ein, dass die mediale Zweitverwertung nicht durch eine veraltete Gestaltung der Rundfunklizenz behindert wird. Hier müssen die Regulierungsziele des Rundfunkstaatsvertrags in Einklang mit der digitalisierten Welt gebracht werden, um Streamer*innen gerade am Anfang die Freiheiten zu ermöglichen, die es ihnen ermöglichen, eSport-Berichterstattung voranzubringen.

Nicht zuletzt wollen wir eSport-Großveranstaltungen nach Berlin bringen, um die internationale Bedeutung von eSport für Berlin zu unterstreichen und der Berliner Fankultur die Anknüpfungspunkte zu geben, die sie verdient.