

ANTRAG

Antragsteller*in: Daniel Szankovich, Johannes Sablatnig

Tagesordnungspunkt: 9.3 Weitere Anträge

A16: ESports als Sport anerkennen

Antragstext

1 Momentan wird ESports in Österreich immer noch als bloße Spielerei am Computer
2 verstanden. Im Hochleistungsbereich des ESports sind jedoch täglich
3 mehrstündige Trainings erforderlich, damit Wahrnehmungsvermögen,
4 Reaktionsschnelle und Feinmotorik geschult werden. Diese historisch bedingte
5 Ungleichbehandlung ist jedoch aufgrund der aktuellen Entwicklung im Bereich des
6 eSport nicht mehr zu legitimieren. Insgesamt wird E-Sport bereits in über 60
7 Nationen von etablierten Verbänden des organisierten Sports anerkannt und
8 teilweise vom Staat gefördert. In Österreich wird dieser Schritt bislang
9 verweigert. Unter eSport wird im Allgemeinen einen Wettkampf, den Menschen in
10 Computer- oder Videospielen unterschiedlicher Genres austragen, verstanden.

11 Wir, JUNOS – Junge Liberale Neos, setzen uns aktiv für die Förderung des
12 ESports ein. Deshalb fordern wir die Anerkennung des ESports in Österreich als
13 offizielle Sportart.

14 ESports Titel, die eine anerkannte Sportart nachspielen oder an eine anerkannte
15 Sportart angelehnt sind, sind nach Auffassung der JUNOS auf jeden Fall als
16 gemeinnützig einzustufen. Für die Gemeinnützigkeit von anderen Titeln, muss
17 für die Anerkennung als gemeinnütziger Sport zumindest eine
18 Wettbewerbsfähigkeit gegeben sein.

19 Weiteres Kriterium für die Einstufung des eSport-Titel als gemeinnütziger
20 Sport ist der Gesamteindruck.

21 Indikatoren dafür können unter anderem sein:

- 22 • Leistungsfähigkeit
- 23 • ein über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung
- 24 • persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung
- 25 • Hand-Auge-Koordination
- 26 • Reaktionsgeschwindigkeit
- 27 • taktisches Geschick
- 28 • Spielübersicht
- 29 • Durchhaltevermögen
- 30 • Vorausschauendes Denken
- 31 • Räumliches Orientierungsvermögen

32 ESports wird den österreichischen Videospielemarkt fördern und Österreich als
33 ein Vorreiterland in Sachen ESports dastehen lassen. Die damit verbundenen
34 Erleichterungen bei der Beantragung für VISA für Spieler aus nicht EU-Länder
35 und die Förderung von ESports Vereinen wird eine Vergrößerung und
36 Attraktivierung des ESports zur Folge haben.

37 Da nicht alle Generationen mit dem Thema ESports aufgewachsen sind, ist es aus
38 der Sicht der JUNOS wichtig, auch die Aufklärungsarbeit für Eltern zu
39 berücksichtigen und mit den alten und widerlegten Klischees wie dies der
40 „Killerspiele“ aufzuräumen.

41 Um bereits die Jüngsten für das Thema ESports zu sensibilisieren und um auf
42 das Thema ESports aufmerksam zu machen, soll dieser in Zukunft im
43 Informatikunterricht behandelt werden.