# ANTRAG

*Antragsteller*in:* *Daniel Szankovich, Johannes Sablatnig, Siegfried Plescher*

*Tagesordnungspunkt:* *11.3 Weitere Anträge*

## A5: ESports als Sport anerkennen

### Antragstext

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

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

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

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

Indikatoren dafür können unter anderem sein:

- Leistungsfähigkeit

- ein über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung
- persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung
- Hand-Auge-Koordination
- Reaktionsgeschwindigkeit
- taktisches Geschick
- Spielübersicht
- Durchhaltevermögen
- Vorausschauendes Denken
- Räumliches Orientierungsvermögen

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

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

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