



Pressemitteilung

Berlin: Debatte zum eSport

Der deutsche Bundestag debattiert über den eSport, erkennt die Wichtigkeit der Vereine an und kritisiert die ablehnende Haltung des DOSB.

Leverkusen, 09.11.2018

In der Nacht vom 08. zum 09.11.2018 debattierte der Bundestag über einen Antrag der Fraktion von Bündnis 90 die Grünen. Fraktionsübergreifend wurde die Wichtigkeit des eSport anerkannt und die Notwendigkeit der Gemeinnützigkeit bekräftigt. Auch die steigende wirtschaftliche Bedeutung wurde vom Bundestag klar herausgestellt. Im Anschluss an die etwa halbstündige Aussprache wurde der Antrag in die entsprechenden Ausschüsse verwiesen.

Die im Antrag benannten Suchtrisiken fanden hingegen kaum Beachtung, dazu das Vorstandsmitglied des in Leverkusen ansässigen Vereins FunGamerAltersHeim e.V. Andy Franke: „Wir begrüßen die positive Haltung des Bundestages zum eSport. Die in diesem Jahr als Krankheit anerkannte Gaming Disorder (Computerspielsucht) muss jedoch zunehmende Beachtung finden. Gerade im Bereich des eSport besteht die Gefahr, dass allzu motivierte Nachwuchsspieler sich ein problematisches Spielverhalten aneignen.“ Gerade die Vereine im eSport können hier eine Schlüsselrolle übernehmen und präventiv auf eine Vermeidung von Süchten hinwirken. Neben einigen reinen eSport-Vereinen machen auch immer mehr traditionelle Vereine den Schritt in den eSport. Erst am 08.11.2018 kündigte der Hamburger Sportverein seinen Einstieg in den professionellen eSport an.

Der eSport erzielte in Deutschland im Jahr 2017 bereits etwa 70 Millionen Euro Umsatz. Für das Jahr 2020 wird bereits mit einem Umsatz von 130 Millionen Euro gerechnet. Damit würde der eSport Sportarten wie Handball (98 Millionen) oder Eishockey (107 Millionen) deutlich hinter sich lassen.

Kontakt für Rückfragen

Andy Franke
Vorstandsmitglied
0151 / 44 33 61 09
a.franke@fgahev.de

FunGamerAltersHeim e.V.
Bensberger Straße 28
51375 Leverkusen
vorstand@fgahev.de
www.fgahev.de

FunGamerAltersHeim e.V. ist ein gemeinnütziger Verein, welcher sich für die Unterstützung und Anerkennung des eSport einsetzt. Aufgrund der erhöhten Suchtgefahr bei der Ausübung des eSport setzt der Verein sich ebenfalls präventiv gegen „Gaming Disorder“ ein und bietet umfangreiche Erstinformationen an.