

Pressemitteilung: Für eine öffentliche Anerkennung des E-Sports

Luxemburg, ein Land mit Zukunft? Unbedingt! Eine Möglichkeit, unser Land zukunftstauglich zu machen, steckt hinter dem Begriff E-Sport. In Zeiten der Digitalisierung und voranschreitender Technologisierung boomt es vor allem hier: Eine vielfältige Branche, die sich rasend schnell entwickelt und als Hobby, Beruf und Leidenschaft vieler gilt. Wir sprechen uns daher klar dafür aus, E-Sport offiziell als Sport anzuerkennen und zu fördern.

Im Großherzogtum etablieren sich bereits jetzt Strukturen, die sich maßgeblich mit E-Sport befassen. Für die Menschen, die in diesem Bereich tätig sind, wäre eine öffentliche Anerkennung unabdingbar, um den Grundstein für eine weitere ernstzunehmende Entwicklung zu legen. Als Beispiel hierfür sei die erste E-Sports League in Luxemburg erwähnt, die am 27.09.2020 von 11F Gaming und POST veranstaltet wurde. Folgende Zahlen sprechen für ein Land, welches die nötigen Ressourcen und vor allem das Interesse hat, sich als E-Sport-Standort zu verwirklichen: 8.000 Fernsehzuschauer*innen innerhalb von 18 Stunden, 500 Spieler*innen während der Qualifikationsphase und ein sehr geringer Impakt auf die momentane sanitäre Krise. Denkt man diese Zahlen unabhängig von der aktuellen Situation, kann man abschätzen wieviel Nachfrage auf luxemburgischem Boden besteht. Auch die Gründung der Luxembourg Esports Federation (LESF) kann als klares Signal dafür wahrgenommen werden, dass dem E-Sport mehr Aufmerksamkeit und Anerkennung zugesprochen werden sollte. Überhaupt kann im Jahr 2020 eine starke Entwicklung des E-Sport-Bereiches in Luxemburg beobachtet werden. Umfragewerte zeigen, dass 85% der Gamer*innen in Luxemburg jünger als 34 und 15% älter als 35 Jahre alt sind. Diese Zahlen heben hervor, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis wir uns endgültig mit der Anerkennung von E-Sport auseinandersetzen müssen.

Die Kriterien, nach denen eine Aktivität als Sport anerkannt wird, sollten auch in Luxemburg dem Zeitgeist Rechnung tragen. Abgesehen von der physischen Aktivität erfüllen E-Sports wichtige Kriterien wie z.B. Teambuilding und Wettbewerbsfähigkeit. Die Zukunft wird zeigen, inwiefern Virtual Reality auch die physische Aktivität im Bereich des E-Sports noch verändern wird.

Auch die ökonomische Perspektive birgt Elemente, die sich zu Gunsten des Landes entwickeln könnten: E-Sports sind weniger von Wetter und dem Wechsel der Jahreszeiten beeinträchtigt. Große Sponsoren hätten hier also die Möglichkeit, ganzjährig zu investieren. Nicht zuletzt könnte auch der Tourismus von E-Sport-Veranstaltungen profitieren.

Eine öffentliche Anerkennung des E-Sports ist der notwendige Schritt, wenn Luxemburg sich weiterhin Perspektiven in den Bereichen Sport und Digitalisierung offenhalten will.

Das Nationalbüro der Jeunesses Socialistes Luxembourgeoises am Montag, 9. November 2020.

Autor*innen: Samira Merenz, Dylan Ferreira, Georges Sold