

**PB.B-01-150-9** Kapitel 4: Bildung und Forschung ermöglichen

Antragsteller\*in: KV Emmendingen

Beschlussdatum: 29.04.2021

## **Änderungsantrag zu PB.B-01**

**Nach Zeile 150 einfügen:**

### **E-Sport gesellschaftsfähig machen**

Computerspiele gehören zur heutigen digitalen Welt dazu. Daher müssen wir uns der Aufgabe stellen, Chancen und Risiken zu bewerten und einen verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen zu ermöglichen. Gaming muss an Schulen mehr thematisiert und der Suchtgefahr mit Präventionsprogrammen vorgebeugt werden. Wir unterstützen die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen, um die Verankerung des Gamings in der Gesellschaft zu verbessern und zum Beispiel Kooperationen mit der Jugendhilfe zu ermöglichen. Aber auch die Wirtschaft muss zur Verantwortung gezogen werden: Gemeinsam mit Anbietern von Spielesoftware müssen verbindliche Regelungen zum Jugendschutz und zur Suchtvorbeugung geschaffen und kontrolliert werden.

### **Begründung**

Die Begründung steht eigentlich schon im Antrag: Computerspiele gehören zur heutigen Welt dazu, und sollten nicht auf Dauer mit ihren Chancen und Risiken im Privaten bleiben, sondern sollten auch gesellschaftlich beantwortet werden.