

**Antrag 2025/S/1****Jusos RLP****Empfehlung der Antragskommission****Annahme****ESport ist Sport!**

1 ESport ist längst keine Randerscheinung  
2 mehr. Er hat sich zu einer exponentiell  
3 wachsenden Branche entwickelt, die Live-  
4 Events in vollen Hallen organisiert und pro-  
5 fessionelle Strukturen aufgebaut hat. Spie-  
6 ler\*innen werden in Teams und offiziellen  
7 Vereinen auf Turniere vorbereitet. Es gibt  
8 Millionen Fans und Zuschauer\*innen die  
9 Spiele auf lokaler bis zur weltweiten Ebene  
10 verfolgen.

11 Um im internationalen Vergleich nicht hin-  
12 ten runterzufallen, braucht es im ESport ge-  
13 zielte Förderungen und Nachholbedarf. So-  
14 wohl die individuelle Förderung von Talen-  
15 ten und Vereinen wie auch die Unterstüt-  
16 zung von Wettbewerben. Es bedarf einer  
17 Bestenförderung auf Landes- und Bundes-  
18 ebene, ähnlich zu Landes- und Bundesaus-  
19 wahlen in anderen Sportarten, die gezielt  
20 einzelne Talente fördert.

21 Ein positives zukunftsgerichtetes Beispiel  
22 ist hier das Bundesland Nordrhein- Westfa-  
23 len, dort wurde zum Beispiel 2023 die ES-  
24 ports Academy NRW in einer Kooperation  
25 aus der ESports Player Foundation und der  
26 Staatskanzlei des Landes NRW gegründet,  
27 welche als Ziel die Förderung junger und ta-  
28 lentierter ESportler\*innen hat.

29 Auch in der Freizeitgestaltung spielt ESport  
30 bzw. Gaming eine immer größere Rolle und  
31 ist längst fester Bestandteil unserer Ge-  
32 sellschaft geworden. "Laut aktuellen Zah-  
33 len spielen rund 53 Prozent aller Deutschen  
34 zumindest gelegentlich Computer- und Vi-  
35 deospiele. In der Altersgruppe der 16- bis  
36 29-Jährigen beträgt der Anteil der Video-

37 spieler sogar über 91 Prozent“ so Statista  
38 2024.

39 Bisher verhindert die fehlende Anerken-  
40 nung der Gemeinnützigkeit jedoch, die  
41 breitgefächerte Organisation von ESport in  
42 niedrigschwelligen Vereinsebenen, mitun-  
43 ter weil bereits bestehende Sportvereine  
44 durch die Aufnahme von ESport ihre Ge-  
45 meinnützigkeit gefährden könnten.

46 Vereine stehen durch sinkende Zahlen von  
47 Mitgliedern und Ehrenamtlichen unter  
48 Druck, die Möglichkeit ESport anzubieten  
49 könnte zukunftsorientiert neue Wege  
50 öffnen.

51 Das Angebot von ESport würde Sportver-  
52 einen die Möglichkeit bieten junge Men-  
53 schen in ihren Lebenswelten abzuholen,  
54 indem sie ihre Interessen und Bedürfnis-  
55 se aufgreifen. Diese Aufnahme des ESport  
56 in bestehenden Vereinen oder Gründung  
57 neuer Vereine hätte gesellschaftlich positi-  
58 ve Auswirkungen, da das soziale Miteinan-  
59 der in Sportvereinen im Vordergrund steht.  
60 Statt allein zu Hause zu Zocken kommt man  
61 mit neuen Menschen in Kontakt und sozia-  
62 le Kompetenzen und Werte werden geför-  
63 dert.

64 Vor allem Werte wie Teamfähigkeit, Fair-  
65 play, Frustrationsbewältigung und die Be-  
66 kämpfung von toxischem und diskriminie-  
67 rendem Verhalten wie Sexismus und Que-  
68 erfeindlichkeit können vermittelt werden.

69 Zudem könnten Mitglieder auch in kriti-  
70 schen Themen des Gaming wie Suchtpprä-  
71 vention und Bewegungsarmut in den Ver-  
72 einen geschult werden.

73 Ein weiterer positiver Aspekt von ESport in  
74 Vereinen, wäre die Verbesserung kogniti-  
75 ver und motorischer Fähigkeiten von Men-  
76 schen jeden Alters. Zum Beispiel die Fähig-

77 keit zu räumlichem Denken, Steigerung der  
78 Aufmerksamkeit und Reaktionszeit. Vor al-  
79 lem für ältere Menschen könnte dadurch  
80 ein Angebot geschaffen werden durch Vi-  
81 deospiele den Erhalt der kognitiven und  
82 motorischen Fähigkeiten zu trainieren.

83 Mit der Aufnahme von ESport können  
84 Sportvereine zudem auch potenzielle neue  
85 Sponsoren, Netzwerke und Partnerschaf-  
86 ten generieren.

87 Verbesserte Breitensport Strukturen im ES-  
88 port würden mittelfristig auch dem pro-  
89 fessionellen ESport zugutekommen, indem  
90 dadurch eine nachhaltige Basis geschaffen  
91 wird.

92

93 Deswegen fordern wir folgende Maßnah-  
94 men:

95 1. Die Etablierung des ESport als offiziel-  
96 le Sportart in Deutschland und damit ver-  
97 bunden seine öffentlichkeitswirksame An-  
98 erkennung.

99 2. Die Schaffung von Rahmenbedingun-  
100 gen die den Aufbau von Landesweiten Ver-  
101 einsstrukturen sowie den Aufbau von ES-  
102 port Abteilungen in bestehenden Vereinen  
103 ermöglichen, in Form von Fördermitteln  
104 und/oder Projekten.

105 3. Einführung einer Bestenförderung, ähn-  
106 lich einer Landes-/Bundesauswahl, auf Lan-  
107 desebenen und Bundesebene

108 4. Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit  
109 dieser Vereine seitens des Gesetzgebers so-  
110 wie zuständigen Sportverbänden nach § 52  
111 Absatz 2 Nummer 21 der Abgabeordnung.

112 5. Übernahme von Schirmherrschaften  
113 oder aktive Unterstützung von Wettkämp-  
114 fen

115 6. Gezielte Weiterbildungs-/Schulungs-  
116 möglichkeiten von Personal in der Ju-

117 gendarbeit zum Thema ESport, sozialen  
118 Kompetenzen und Präventionsmaßnah-  
119 men im Bereich Gaming  
120 7. Spezielle Fördermittel für Vereine für die  
121 Anschaffung der nötigen Technik und Ge-  
122 räte, um durch die die Bereitstellung dieser  
123 durch die Vereine den Zugang zu ESport für  
124 alle zu ermöglichen