

2025/S/1

Beschluss

ESport ist Sport!

ESport ist längst keine Randerscheinung mehr. Er hat sich zu einer exponentiell wachsenden Branche entwickelt, die Live-Events in vollen Hallen organisiert und professionelle Strukturen aufgebaut hat. Spieler*innen werden in Teams und offiziellen Vereinen auf Turniere vorbereitet. Es gibt Millionen Fans und Zuschauer*innen die Spiele auf lokaler bis zur weltweiten Ebene verfolgen.

Um im internationalen Vergleich nicht hinten runterzufallen, braucht es im ESport gezielte Förderungen und Nachholbedarf. Sowohl die individuelle Förderung von Talenten und Vereinen wie auch die Unterstützung von Wettbewerben. Es bedarf einer Bestenförderung auf Landes- und Bundesebene, ähnlich zu Landes- und Bundesauswahlen in anderen Sportarten, die gezielt einzelne Talente fördert.

Ein positives zukunftsgerichtetes Beispiel ist hier das Bundesland Nordrhein- Westfalen, dort wurde zum Beispiel 2023 die ESports Academy NRW in einer Kooperation aus der ESports Player Foundation und der Staatskanzlei des Landes NRW gegründet, welche als Ziel die Förderung junger und talentierter ESportler*innen hat.

Auch in der Freizeitgestaltung spielt ESport bzw. Gaming eine immer größere Rolle und ist längst fester Bestandteil unserer Gesellschaft geworden. "Laut aktuellen Zahlen spielen rund 53 Prozent aller Deutschen zumindest gelegentlich Computer- und Videospiele. In der Altersgruppe der 16- bis 29-Jährigen beträgt der Anteil der Videospieler sogar über 91 Prozent" so Statista 2024.

Bisher verhindert die fehlende Anerkennung der Gemeinnützigkeit jedoch, die breitgefächerte Organisation von ESport in niedrigschwelligen Vereinsebenen, mitunter weil bereits bestehende Sportvereine durch die Aufnahme von ESport ihre Gemeinnützigkeit gefährden könnten.

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

Das Angebot von ESport würde Sportvereinen die Möglichkeit bieten junge Menschen in ihren Lebenswelten abzuholen, indem sie ihre Interessen und Bedürfnisse aufgreifen. Diese Aufnahme des ESport in bestehenden Vereinen oder Gründung neuer Vereine hätte gesellschaftlich positive Auswirkungen, da das soziale Miteinander in Sportvereinen im Vordergrund steht.

Statt allein zu Hause zu Zocken kommt man mit neuen Menschen in Kontakt und soziale Kompetenzen und Werte werden gefördert.

Vor allem Werte wie Teamfähigkeit, Fairplay, Frustrationsbewältigung und die Bekämpfung von toxischem und diskriminierendem Verhalten wie Sexismus und Queerfeindlichkeit können vermittelt werden.

Zudem könnten Mitglieder auch in kritischen Themen des Gaming wie Suchtprävention und Bewegungsarmut in den Vereinen geschult werden.

Ein weiterer positiver Aspekt von ESport in Vereinen, wäre die Verbesserung kognitiver und motorischer Fähigkeiten von Menschen jeden Alters. Zum Beispiel die Fähigkeit zu räumlichem Denken, Steigerung der Aufmerksamkeit und Reaktionszeit. Vor allem für ältere Menschen könnte dadurch ein Angebot geschaffen werden durch Videospiele den Erhalt der kognitiven und motorischen Fähigkeiten zu trainieren.

Mit der Aufnahme von ESport können Sportvereine zudem auch potenzielle neue Sponsoren, Netzwerke und Partnerschaften generieren.

Verbesserte Breitensport Strukturen im ESport würden mittelfristig auch dem professionellen ESport zugutekommen, indem dadurch eine nachhaltige Basis geschaffen wird.

Deswegen fordern wir folgende Maßnahmen:

1. Die Etablierung des ESport als offizielle Sportart in Deutschland und damit verbunden seine öffentlichkeitswirksame Anerkennung.
2. Die Schaffung von Rahmenbedingungen die den Aufbau von Landesweiten Vereinsstrukturen sowie den Aufbau von ESport Abteilungen in bestehenden Vereinen ermöglichen, in Form von Fördermitteln und/oder Projekten.
3. Einführung einer Bestenförderung, ähnlich einer Landes-/Bundesauswahl, auf Landesebenen und Bundesebene
4. Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit dieser Vereine seitens des Gesetzgebers sowie zuständigen Sportverbänden nach § 52 Absatz 2 Nummer 21 der Abgabeordnung.
5. Übernahme von Schirmherrschaften oder aktive Unterstützung von Wettkämpfen
6. Gezielte Weiterbildungs-/Schulungsmöglichkeiten von Personal in der Jugendarbeit zum Thema ESport, sozialen Kompetenzen und Präventionsmaßnahmen im Bereich Gaming
7. Spezielle Fördermittel für Vereine für die Anschaffung der nötigen Technik und Geräte, um durch die Bereitstellung dieser durch die Vereine den Zugang zu ESport für alle zu ermöglichen

Der Antrag wurde in der Sitzung des Landesparteirates am 29.09.2025 beschlossen.