

datum

Antrag

**der Fraktion der CDU
und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN**

E-Sport als Teil der digitalen und sportlichen Zukunft Nordrhein-Westfalens stärken

I. Ausgangslage

E-Sport ist ein wachsendes weltweites Phänomen, das Millionen Menschen begeistert – sowohl als aktive Spielerinnen und Spieler als auch als Zuschauerinnen und Zuschauer. Der E-Sport umfasst das wettbewerbsorientierte Spielen von Videospiele, bei dem menschliche Gegnerinnen und Gegner unter festgelegten Regeln in einem fairen Wettkampf antreten. Diese Wettkämpfe können sowohl online als auch in physischen Arenen stattfinden. Ähnlich wie im klassischen Sport stehen auch im E-Sport Fairplay, Respekt und die Einhaltung von Regeln im Mittelpunkt. Der E-Sport vermittelt Werte, die eng mit den Prinzipien des traditionellen Sports verbunden sind: Leistungsbereitschaft, Gemeinschaft, Teamarbeit und Fairness. Wie in anderen Sportarten erfordert E-Sport nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch psychische Stärke, Disziplin und Ausdauer. Durch die zunehmende Professionalisierung des E-Sports entsteht ein Umfeld, in dem Spielerinnen und Spieler kontinuierlich ihre Fähigkeiten verbessern, was wiederum den Leistungsgedanken fördert und zu einer Form der Exzellenz führt.

Sportwissenschaftliche Studien belegen die positiven Auswirkungen des E-Sports. Eine Untersuchung der Deutschen Sporthochschule Köln (2018) zeigt, dass E-Sport nicht nur die Reaktionsfähigkeit und Hand-Auge-Koordination der Spieler fördert, sondern auch die kognitiven Fähigkeiten wie Konzentration, Problemlösungsstrategien und das schnelle Verarbeiten von Informationen. In diesem Kontext wird E-Sport zunehmend als mentale Herausforderung anerkannt, bei der Spieler hohe geistige Anforderungen erfüllen müssen. Die Studie verdeutlicht zudem, dass E-Sportlerinnen und -sportler durch die ständige Analyse von Spielsituationen und die Entwicklung von Taktiken komplexe strategische Denkprozesse anregen, was zu einer Verbesserung der Entscheidungsfähigkeit und Teamdynamik führt.

Auf der Ebene des Amateur- und Breitensports wächst die Zahl der Vereine mit E-Sport-Abteilungen stetig. Diese Entwicklung bietet neue Chancen für die Integration von E-Sport in den traditionellen Sportbereich. Sportvereine haben die Möglichkeit, ihre Vereinsstrukturen zu modernisieren und eine jüngere Zielgruppe anzusprechen, die in E-Sport-Disziplinen eine neue Form des Wettbewerbs und der Gemeinschaft findet. Das Wachstum der E-Sport-Vereine schafft eine wertvolle Verbindung zwischen digitalem und klassischem Sport, wobei beide Welten von den Stärken des jeweils anderen profitieren können. Dies stellt eine Chance dar, um den Sport insgesamt weiterzuentwickeln und neue Mitglieder zu gewinnen.

Datum des Originals: datum/Ausgegeben: datum

Nordrhein-Westfalen ist ein zentraler Standort der Gaming- und E-Sport-Branche in Deutschland. Die weltweit besucherstärkste Messe für interaktive Unterhaltung, die gamescom, findet jährlich in Köln statt und zieht Hunderttausende Besucherinnen und Besucher sowie Fachpublikum aus aller Welt an. Zudem ist mit der esports player foundation (epf) in Köln eine bedeutende Förderinstitution für talentierte E-Sportlerinnen und E-Sportler ansässig, die gezielt Nachwuchs- und Profispielerinnen und -spieler unterstützt. Weitere bedeutende Events sind das Finale der Club-Meisterschaften der Virtual Bundesliga (VBL), das ebenfalls in Köln ausgetragen wird, sowie die jährlich stattfindende IEM Cologne in der ausverkauften Kölner Lanxess Arena, die den Stellenwert von E-Sport in Nordrhein-Westfalen unterstreichen. Darüber hinaus sind zahlreiche Entwicklerstudios, E-Sport-Teams und Gaming-Unternehmen in Nordrhein-Westfalen beheimatet, was die wirtschaftliche und kulturelle Bedeutung der Branche in der Region unterstreicht.

In Nordrhein-Westfalen existiert bereits eine enge Zusammenarbeit zwischen dem E-Sport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) und dem Landesverband e-sport.nrw. Alle Mitglieder von e-sport.nrw profitieren von der Mitgliedschaft im ESBD, wodurch gemeinsame Interessen auf Bundesebene vertreten werden. Der Landessportbund Nordrhein-Westfalen (LSB NRW) hat zudem in Kooperation mit dem Landesverband für E-Sport (e-sport.nrw) Empfehlungen für einen gesundheitsbewussten E-Sport formuliert, die die Bedeutung von Bewegungsausgleich und pädagogischer Betreuung bei E-Sport-Aktivitäten betonen. Diese Kooperationen bieten eine wertvolle Grundlage, um Synergien zwischen traditionellem Sport und E-Sport zu schaffen und nachhaltige Strukturen für die Zukunft aufzubauen.

Neben dem LSB NRW befasst sich auch der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) intensiv mit dem Thema E-Sport, insbesondere im Hinblick auf eine mögliche strukturelle und rechtliche Einordnung. Des Weiteren werden 2027 erstmals Olympische E-Sport-Spiele ausgetragen.

II. Beschlussfassung

Der Landtag stellt fest:

- E-Sport nimmt eine immer bedeutendere Rolle als zusätzliches und ergänzendes Element zum Freizeit- und Breitensport ein und gewinnt stetig an gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Relevanz.
- Die Professionalisierung des E-Sports schreitet voran, während gleichzeitig die Zahl der ehrenamtlich organisierten E-Sport-Vereine wächst.
- Traditionelle Sportvereine profitieren von der Integration von E-Sport-Aktivitäten, da sie neue Zielgruppen erschließen und Vereinsstrukturen stärken können.
- Der Landessportbund Nordrhein-Westfalen und der Landesverband für E-Sport (e-sport.nrw) haben bereits sinnvolle Empfehlungen für einen gesundheitsbewussten E-Sport entwickelt.
- Es besteht weiterhin Handlungsbedarf bei der rechtlichen Einordnung und Förderung von E-Sport sowie in den Bereichen Prävention, Medienkompetenz und Geschlechtergerechtigkeit.

Der Landtag beauftragt die Landesregierung aus vorhandenen Mitteln,

- die Entwicklung des E-Sports in Nordrhein-Westfalen und bestehende ehrenamtliche Strukturen durch Beratung und Vernetzung zu unterstützen.

- sich auf Bundesebene für eine erleichterte Anerkennung von E-Sport-Vereinen als gemeinnützig gemäß § 52 Abs. 2 der Abgabenordnung (AO) einzusetzen und dabei zu klären, welche Aktivitäten im E-Sport gemeinnützig anerkennungsfähig sind.
- bestehende Kooperationen zwischen Sportverbänden und E-Sport-Organisationen zu stärken und Synergien zu nutzen.
- in Zusammenarbeit mit Kommunen und Fachverbänden zu prüfen, inwieweit bestehende Konzepte zur Nutzung von E-Sport in der Jugendarbeit und Bildung weiterentwickelt und in bereits vorhandene Strukturen integriert werden können.
- Programme zur Medienkompetenzförderung durch die Einbindung bestehender Initiativen und Partner auszuweiten.
- vorhandene Angebote zur Prävention und Beratung bei riskantem oder exzessivem Spielverhalten im digitalen Bereich hinsichtlich ihrer Wirksamkeit zu evaluieren und gegebenenfalls weiterzuentwickeln.
- Maßnahmen zur Geschlechtergerechtigkeit im E-Sport durch Kooperation mit bestehenden Organisationen zu unterstützen.

Thorsten Schick
Matthias Kerkhoff
Bianca Winkelmann
Andrea Stullich
Jens-Peter Nettekoven

und Fraktion

Wibke Brems
Verena Schäffer
Mehrdad Mostofizadeh
Julia Eisentraut
Anja von Marenholtz
Marc Zimmermann

und Fraktion