

# Wahlprüfsteine zur Landtagswahl NRW 2022



e-sport.

**N R W**

Landesverband für E-Sport



## Vorwort

Sehr geehrte Damen und Herren,  
liebe Freundinnen und Freunde,

am 15. Mai 2022 wählt Nordrhein-Westfalen einen neuen Landtag. Wir können mit unser aller Stimmen direkten Einfluss auf die politische Gestaltung unseres Landes nehmen. In diesem Jahr haben wir in unserem Land erstmals die Situation, dass der E-Sport mit einer Organisationsstruktur auf Landesebene vertreten ist und somit die Interessen der vielen verschiedenen Akteure im E-Sport in den Mittelpunkt stellen kann.



Als Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen haben wir daher bereits weit im Vorfeld der anstehenden Landtagswahl unseren Mitgliedern die Gelegenheit gegeben, ihre Anliegen, Wünsche und Probleme an die Politik zu formulieren und aus diesen Zusendungen Wahlprüfsteine entwickelt.

Die von uns entwickelten Wahlprüfsteine konnten wir jedoch in der eigentlich von uns angedachten Form nicht übermitteln, da die im Landtag vertretenen Parteien sich erst nach der Fertigstellung unseres Fragenkataloges dazu entschieden haben, mit einem Online-Formular zu arbeiten, welches pro Frage maximal 300 Zeichen zulässt. Wir haben uns daher entschlossen, die Fragen entsprechend zu kürzen und den Parteien die Möglichkeit zu geben, sich die Langfassung zu Gemüte zu führen, um entsprechenden Kontext zu den nun sehr punktierten Fragen zu erhalten. Einzig die Partei Die Linke erhielt von uns den originalen Fragebogen, da diese bislang nicht im Landtag vertreten ist und daher auch nicht im System der Wahlprüfsteine integriert war.

Den Originalen Fragebogen haben wir hier zur Verfügung gestellt: <https://bit.ly/3hhVxa4>.

Wir möchten nun unsere Wahlprüfsteine allen interessierten Menschen zur Verfügung stellen und damit einen Beitrag leisten, sich einen Überblick über die Vorhaben und Ideen der Parteien im Bereich des E-Sports zu verschaffen. Am 15.05.2022 haben wir alle die Chance, die Politik in unserem Land direkt zu beeinflussen. Nutzen wir sie!

Herzlichst

Andy Franke

Präsident

Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen



---

### *Aussagen im Wahlprogramm*

*Unabhängig von unseren Fragen haben die Parteien sich in ihren Wahlprogrammen in unterschiedlicher Art und Weise zum E-Sport geäußert:*

---



eSport fördert die digitale Verbindung, Integration und Inklusion

- Wir wollen das Know-how der traditionellen Sportförderung in den eSport übertragen, um duale Karrieren zu ermöglichen und das eSport-Training zu professionalisieren.
- Wir wollen die eSports Player Foundation ausbauen.
- Wir setzen uns beim Bund dafür ein, dass eSport in der Abgabenordnung dem Sport gleichgestellt wird



[...] Digitalisierung im Sport bedeutet aber auch die vollumfängliche Anerkennung des E-Sports. Hierzu wollen wir die rechtlichen Grundlagen für die Anerkennung des E-Sports als gemeinnütziger Zweck schaffen. Auch Sportvereine sollen partizipieren können. In Nordrhein-Westfalen wollen wir den Aufbau von Verbands- und Ligastrukturen vorantreiben und den begonnenen Aufbau von E-Sport-Zentren einschließlich einer professionell organisierten E-Sportausbildung unterstützen.



Wir unterstützen Gaming-Kultur und E-Sport. Wir setzen uns dafür ein, dass E-Sport-Vereine als gemeinnützig anerkannt werden. Um Austausch und Verständigung zwischen beiden Welten zu fördern, unterstützen wir gemeinsame Projekte von E-Sport und klassischem Sport. Ähnlich wie beispielsweise beim klassischen Fußball die Themen Rassismus und Vielfalt machen wir auch beim eSport gesellschaftliche Themen zum Gegenstand von Förderung und Austausch.



E-Sport nicht erwähnt



Viele tausend Menschen in unserem Land praktizieren E-Sports. Dies soll in NRW als eigene Sportart anerkannt und gefördert werden und einen vergleichbaren Stellenwert wie andere Sportarten erhalten.



---

*Sportvereine haben eine Zweckbindung der Mittel und können E-Sport aktuell nicht rechtssicher anbieten. Wie stehen Sie zu einer Weisung an die Finanzbehörden E-Sport-Angebote als gemeinnützigkeitsunschädlich zu bewerten (vgl. HH)?*

---



Das Herz des E-Sport schlägt in den vielen Vereinen und ehrenamtlichen Initiativen.

Einer Reihe von E-Sport-Vereinen ist es bereits gelungen, mit ihrem Engagement den Status der Gemeinnützigkeit zu erlangen. Wir werden uns dafür einsetzen, dass in Zukunft deutlich mehr E-Sport-Vereine eine rechtssicherere Möglichkeit erhalten, den Gemeinnützigkeitsstatus zu erlangen.



Wir wollen E-Sport als gemeinnützig anerkennen. Entsprechende Angebote wollen wir fördern. So wollen wir erreichen, dass E-Sport-Vereine und E-Sport-Abteilungen in Sportvereinen dauerhaft und gleichermaßen profitieren. Wir bevorzugen deshalb eine bundesweite Regelung. Die Verbindung aus sportlicher Betätigung, technischer Innovation und Digitalisierung eröffnet für viele Menschen unterschiedlicher Hintergründe neue Möglichkeiten.



E-Sport ist längst kein Nischenthema mehr, sondern ein alltäglicher Bestandteil eines immer größer werdenden Teils der Bevölkerung. Wir wollen das demokratische Vereinsleben fördern, die Attraktivität der Vereinsstruktur erhöhen und den Wandel der Sportlandschaft in der digitalen Zeit unterstützen. Bei E-Sport begegnen sich Menschen auf der Basis allgemeiner sportlicher Umgangsformen im Wettkampf. Es geht genau wie bei jedem Mannschaftssport um Teamgeist und Zusammenhalt. E-Sport-Vereine sollen deswegen genauso von der Gemeinnützigkeit profitieren wie andere Sportvereine: Weniger Bürokratie, steuerliche Erleichterungen, Zugang zu kommunalen Räumen und vieles mehr. Dafür setzen wir uns auf Bundes- und Landesebene ein. So kann auch ein effektiverer Jugendschutz gewährleistet werden. In enger Zusammenarbeit mit Jugendverbänden können E-Sports dadurch besser in Jugendarbeit und die bestehenden Strukturen vor Ort eingebunden werden.



Wenn E-Sport nur eine Ergänzung zum bisherigen sportlichen Angebot eines gemeinnützigen Vereins ist und sich im Amateur-Bereich bewegt, so sind E-Sport-Angebote nach unserer Auffassung gemeinnützigkeitsunschädlich und dienen damit nur der weiteren Ausgestaltung des Vereinslebens in Übereinstimmung mit den existierenden Vereinszwecken.



Wir wollen uns für die Möglichkeit einsetzen, dass auch E-Sport-Vereine gemeinnützig sein können. Dazu soll das Land eine entsprechende Weisung für die Finanzämter erlassen, und sich auf Bundesebene für die Anerkennung einsetzen.



---

*Zur Schaffung einer breiten Basis und damit der Konkurrenzfähigkeit Deutschlands in der Welt ist die Gemeinnützigkeit elementar. Welche Position vertreten Sie insgesamt zur Gemeinnützigkeit des E-Sport?*

---

**CDU**

Siehe die Antwort auf Frage 1.

Freie  
Demokraten  
FDP

Digitalisierung im Sport bedeutet auch die vollumfängliche Anerkennung des E-Sports. Hierzu wollen wir die rechtlichen Grundlagen für die Anerkennung des E-Sports als gemeinnütziger Zweck schaffen. Die Gemeinnützigkeit von E-Sport in Vereinen soll anerkannt werden.



Siehe die Antwort auf Frage 1.

**SPD**

Ebenso wie im Koalitionsvertrag auf Bundesebene formuliert, wollen wir die Entwicklung von E-Sport auch in Nordrhein-Westfalen unterstützen und gemeinnützig machen. Gemeinnützigkeit bezieht sich dabei auf den Amateurbereich zum Aufbau von Strukturen sowie zur Finanzierung von Übungsleiterinnen und -leitern. Die Finanzierung von Geschäftsmodellen, wie Lootboxen oder Pay-to-Win-Konzepten, muss davon ausdrücklich ausgeschlossen sein.

**DIE LINKE.**

Siehe die Antwort auf Frage 1.

---

---



---

*Wie stehen Sie zu einer finanziellen Förderung der Trainerausbildung (C-Lizenz) im E-Sport durch die Akademie des eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD), um den Menschen in den Vereinen eine möglichst niederschwellige Möglichkeit zum Erwerb und Erhalt von Kompetenzen zu geben?*

---

**CDU**

In ganz Nordrhein-Westfalen wird in zahlreichen Vereinen viel Zeit und Energie in die Arbeit mit jungen und auch älteren Menschen investiert. Trainer und Betreuer sorgen für Strukturen, soziales Miteinander und Regeln. Jahr für Jahr werden mehr E-Sport-Vereine gegründet, die diese Gedanken aufgreifen. Das gemeinsame Spielen auch in Ligen, das Pflegen des Teamgedankens, aber auch das Mitnehmen von Eltern und die kritische Reflexion von Computer- und Videospiele sind wichtige Aufgaben, die in den Vereinen wahrgenommen werden. Wir erkennen das großartige Engagement der vielen oft ehrenamtlich Tätigen an und prüfen, auf welchem Weg Weiterbildungsmöglichkeiten für einen umfassenden Erwerb zusätzlicher Kompetenzen unterstützt werden können.



Wir unterstützen E-Sport und sprechen gerne darüber, wie wir ihn in Nordrhein-Westfalen besser unterstützen und fördern können. Dafür wollen wir zunächst einen Dialog mit e-sport.nrw und weiteren Akteuren führen.

Freie  
Demokraten  
FDP

Sportvereine in NRW sollen vom E-Sport partizipieren. In NRW wollen wir den Aufbau von Verbands- und Ligastrukturen vorantreiben und den begonnenen Aufbau von E-Sport-Zentren einschließlich einer professionell organisierten E-Sportausbildung unterstützen. Trainerqualifikationen sind für uns dabei ein wichtiges Qualitätsmerkmal für Fair Play, Jugend- und Gesundheitsschutz sowie Präventionsarbeit.

**SPD**

Eine finanzielle Förderung der Trainerausbildung ist aus unserer Sicht sinnvoll, weil Trainerinnen und Trainer nicht nur in sportlicher Hinsicht, sondern auch für die Entwicklung sozialer Kompetenzen sowie für die medienpädagogische Förderung junger Menschen eine wichtige Rolle spielen.

**DIE LINKE.**

Zur Förderung des E-Sports soll die Trainerausbildung förderbar werden, wie es auch in anderen Breiten- und Jugendsportarten möglich ist.



*Wird ihre Partei sich dafür einsetzen den gesellschaftlichen Wert und die Akzeptanz des E-Sports zu fördern, die Erarbeitung von differenzierenden Merkmalen unterstützen und diesen in der qualitativen Betrachtung vom Gaming zu unterscheiden?*

## **CDU**

Im E-Sport werden Werte wie Leistungsbereitschaft, Teamgeist und Fairness gelebt. Deshalb setzen wir uns dafür ein, die gesellschaftliche Akzeptanz von E-Sport weiter zu erhöhen. Wir werden das von uns etablierte Kompetenzzentrum für Games („Fusion Campus“) weiter stärken und hier gemeinsam mit der E-Sport-Branche Projekte anstoßen, um dieses Ziel zu erreichen. Gemeinsam mit dem Fusion Campus werden wir außerdem Programme entwickeln, um in Unternehmen den E-Sport als ergänzende Möglichkeit zum Betriebssport anzubieten.

## **Freie Demokraten** FDP

Wir wollen die Innovationswirkung der Games-Branche nutzen, die Integration und Vernetzung mit dem organisierten Sport fördern und die Nutzung möglicher positiver Effekte in den Bereichen Prävention, Gesundheit und Inklusion weiter vorantreiben. Dazu gehört auch die Förderung von Akzeptanz des E-Sports in der Gesellschaft.

## **SPD**

Die gesellschaftliche Relevanz des E-Sports ist uns bewusst und wir wollen die darin steckenden Potenziale nutzen. Dafür wollen wir den Austausch mit Vertreterinnen und Vertretern des Landesverbands für E-Sport NRW vertiefen und in Abstimmung mit den Verantwortlichen Konzepte erarbeiten, um die genannten Ziele weiter zu verfolgen.



Wir setzen uns gerne dafür ein, dass der Wert und die Besonderheit des E-Sport herausgestellt und für eine breite gesellschaftliche Akzeptanz geworben wird. E-Sport ist ein weltweites Zuschauer\*innen-Phänomen: Große E-Sport-Turniere finden rund um den Globus statt. Sie sind einzigartige Möglichkeiten für kulturellen Austausch und internationale Freundschaften. Profis zeigen faszinierende Fähigkeiten, die Millionen Fans begeistern, sowohl in großen Hallen, als auch per Stream. Daher wollen wir Nordrhein-Westfalen zu einem noch attraktiveren Ausrichtungsort für E-Sport-Veranstaltungen machen. Um Austausch und Verständigung zwischen beiden Welten zu fördern, wollen wir gemeinsame Projekte von E-Sport und klassischem Sport unterstützen. Ähnlich wie beispielsweise beim klassischen Sport die Themen Rassismus, Vielfalt und Spielsucht machen wir auch beim E-Sport gesellschaftliche Themen zum Gegenstand von Förderung und Austausch. E-Sport bietet in besonderer Weise Potenziale die gesellschaftliche Vielfalt abzubilden, Menschen allen Geschlechts sowie Menschen mit und ohne Behinderung im selben Team vereint zusammenzubringen.

## **DIE LINKE.**

Wie bei anderen Sportarten gibt es den Freizeit- und Breitensport sowie den Leistungssport. Beide haben ihre gesellschaftliche Bedeutung, und beides soll seine gesellschaftliche Relevanz entfalten dürfen. Wir wollen insbesondere Menschen aus finanziell benachteiligten Situationen die gesamte gesellschaftliche Teilhabe ermöglichen, und ihnen daher auch die Möglichkeit des E-Sports eröffnen. Oft ist es ja gerade der Breitensport, in dem sich Talente bilden, die dann zum Spitzensportler werden, so dass eine Unterstützung des Breitensports für Sportler oft erst die Möglichkeit eröffnet, Leistungssport zu betreiben. Das gilt für alle Sportarten einschließlich des E-Sports.



---

*Um den E-Sport weiterzuentwickeln und bspw. Informations- und Zertifizierungsangebote zu schaffen ist eine Förderung unbedingt notwendig. Werden Sie sich dafür einsetzen, den Landesverband für E-Sport NRW in die Förderung des Landes aufzunehmen und uns eine hauptamtliche Kraft ermöglichen?*

---

## **CDU**

Wir wollen auch zukünftig Nordrhein-Westfalen als führenden Games- und E-Sport-Standort etablieren. Die von uns entwickelte Produktionsförderung von Computer- und Videospielen werden wir verstetigen und in enger Zusammenarbeit mit der Branche weiterentwickeln. Ebenso werden wir geeignete E-Sport-Projekte fördern, um Vereine und Institutionen, die im E-Sport engagiert sind zu unterstützen. Mit der eSports player foundation wurde mit Unterstützung der CDU-geführten Landesregierung eine Einrichtung in Nordrhein-Westfalen aufgebaut, die sich bereits zwei Jahre nach Gründung als zentrale Anlaufstelle für eSports-Athletinnen und –Athleten aus ganz Deutschland etabliert hat. Wir werden die eSports player foundation weiter stärken und dafür sorgen, dass das erfolgreiche Konzept der individuellen E-Sport-Talentförderung gepaart mit schulischer und beruflicher Aus- und Weiterbildung zum dauerhaften Erfolgsmodell wird.

## **Freie Demokraten** FDP

Die Digitalisierung im Sport muss auf allen Ebenen vorangetrieben werden. Wir wollen den Vereinen und Ehrenamtlichen helfen, die Chancen der Digitalisierung für eine unbürokratischere und einfachere Vereinsführung zu nutzen. In NRW wollen wir den Aufbau von Verbands- und Ligastrukturen vorantreiben und den begonnenen Aufbau von E-Sport-Zentren einschließlich einer professionell organisierten E-Sportausbildung unterstützen.

## **DIE LINKE.**

E-Sports motivieren junge Menschen, sich mit IT-Technologie auseinanderzusetzen, und vermitteln so auch Fähigkeiten über den Sport hinaus. Eine Beteiligung des Militärs im E-Sport lehnen wir ab. Krieg ist kein Spiel. Auch wenn in zahlreichen E-Sport-Arten kriegerische Situationen nachgestellt werden, halten wir es für fatal, wenn durch Präsenz der Bundeswehr oder Unternehmen des militärischen Sektors Krieg, Kampf und Gewalt normalisiert, verharmlost und gamifiziert werden. Es schadet auch dem Ansehen des E-Sports, der bekanntlich seit vielen Jahren gegen das Image des "Killerspielers" ankämpfen muss. Aus diesem Grunde wollen wir keine Kooperationen zwischen Spieleunternehmen oder E-Sport-Vereinen, Gaming-Messen u.ä. auf der einen, und der Bundeswehr oder Unternehmen des militärischen Komplexes auf der anderen Seite. E-Sports ist Sport und Spiel. Ihn als Vorbereitungskurs für Soldaten zu missbrauchen, lehnen wir entschieden ab. Die Trennung zwischen Spiel und Realität ist wichtig und den Spielern klar. Sie darf unter keinen Umständen aufgeweicht werden.



Siehe die Antwort auf Frage 3.

## **SPD**

Der Landesverband für E-Sport NRW nimmt eine wichtige Rolle für die Etablierung von E-Sport in Nordrhein-Westfalen ein, daher wollen wir in Absprache mit dem Landesverband erörtern, wie eine strukturelle Förderung aussehen kann.





---

*Der E-Sport ist ein noch junger Bereich und hat hohen Forschungsbedarf mit großem Entwicklungspotenzial. Werden Sie sich dafür einsetzen verstetigte Förderrichtlinien zu schaffen, Hochschulen in der Grundlagenforschung zu unterstützen und den organisierten E-Sport in Expertengremien anzuhören?*

---

## **CDU**

Wir werden uns dafür einsetzen, die Akzeptanz von E-Sport in möglichst vielen gesellschaftlichen Bereichen zu erhöhen. Hierzu gehört neben Politik, Wirtschaft und vielen anderen Bereichen auch die Wissenschaft. Den fruchtbaren Austausch zwischen Landesregierung und Vertretern aus dem Bereich des E-Sport, z.B. im Medien-Digital-Beirat, werden wir verstetigen.



Die Entwicklungen von E-Sport und Gaming wollen wir insbesondere im Hinblick auf Diversität, Nachhaltigkeit, Jugendschutz sowie Medienkompetenz fördern und zusammen mit Gamer\*innen, Verbänden und Wissenschaft gestalten. Konkrete

Maßnahmen wollen wir in dem von uns angestrebten Dialog mit e-sport.nrw und weiteren Akteuren besprechen.



Die Förderung hat bereits begonnen und wir wollen sie genauso wie die Zusammenarbeit fortführen bzw. intensivieren.



Wir begrüßen die Verbandsgründung des e-sport.nrw und freuen uns auf den weiteren Austausch mit dem organisierten E-Sport. Zur langfristigen Sicherung des Games-Standortes braucht unser Land spezialisierte und erfahrene Spieleentwickler. Der Masterstudiengang Computerspielwissenschaften ist beispielhaft für die Etablierung zukunftsweisender Bildungsangebote. Die weitergehende Förderung der Forschung und Entwicklung ist eine zusätzliche Investition, von der der Standort Deutschland profitieren wird.

## **DIE LINKE.**

E-Sports hat gesellschaftliche und wirtschaftliche Relevanz für unser Land. Darin Forschung zu betreiben und diese zu verstetigen, unterstützen wir. Ein besonderes Augenmerk wollen wir dabei auf Frauen im E-Sports legen. Zahlreiche Gamerinnen berichten von toxischer Maskulinität und Sexismus im E-Sport. Wir wollen, dass E-Sport auch für Frauen ein sicherer Raum ist. Wie in der realen und der virtuellen Welt wollen wir auch beim E-Sports gegen jede Form gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit ankämpfen. Hierzu wollen wir Kampagnen initiieren und unterstützen.



---

*Fazit*

---

Alle angefragten Parteien sprechen sich gegenüber dem E-Sport grundsätzlich positiv aus. Es gibt jedoch in den Antworten der Parteien teils erheblich unterschiedliche Ansätze, welche nach der Bewertung des Landesverbandes auch aus Sicht des E-Sports zu einer unterschiedlichen Bewertung führen. Der Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen hat daher die Antworten der Parteien auf die jeweiligen Fragen für sich intern bewertet. Dabei wurde insbesondere die Beantwortung der Frage selbst der wirklich zu erwartende Mehrwert für den organisierten E-Sport und die kommunizierte Dialogbereitschaft in den Fokus genommen.

Im Gesamtfazit bewertet der Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen die Antworten der Parteien wie folgt:


**Impressum:**

Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen  
Am Sportpark Müngersdorf 6  
50933 Köln  
[info@e-sport.nrw](mailto:info@e-sport.nrw)  
[www.e-sport.nrw](http://www.e-sport.nrw)

---

---