

Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen

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)?

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.

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?

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.

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?

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.

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?

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.

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?

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.

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?

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.