WP-06-1062 Ein Land der Vielfalt

Antragsteller*in: LAG Sport NRW
Beschlussdatum: 30.10.2026

Änderungsantrag zu WP-06

Von Zeile 1062 bis 1068:
~~Auch Gaming-Kultur und E-Sport sind Teil des gesellschaftlichen Lebens. Wir fördern gemeinsame Projekte von E-Sport und klassischem Sport sowie Maßnahmen gegen Diskriminierung und für Vielfalt. Wir unterstützen E-Sport NRW bei der ehrenamtlichen Trainerausbildung in Vereinen und ermöglichen damit Kindern und Jugendlichen den gesunden Umgang mit E-Sports. Die bereits von uns über eine Bundesratsinitiative angestoßene Forderung nach der Gemeinnützigkeit von E-Sport in Vereinen, werden wir weiter stärken.~~

Gaming-Kultur und E-Sport sind Teil des gesellschaftlichen Lebens. Wir stärken E-Sport im Verein, fördern Fairplay, Vielfalt und demokratische Beteiligung und wirken Diskriminierung und digitaler Gewalt entgegen. E-Sport verbindet sportlichen Wettbewerb, Medienbildung, Gesundheitsförderung und soziale Teilhabe. Wir stärken verlässliche Vereinsstrukturen und fördern innovative Sportstätten, die zugleich als außerschulische Lernorte dienen. Gemeinsam mit E-Sport NRW fördern wir die ehrenamtliche Trainerqualifizierung einschließlich Jugendmedienschutz und Elternarbeit.

Begründung

Die seit 2026 geltende gemeinnützigkeitsrechtliche Anerkennung des E-Sports macht eine Aktualisierung des bisherigen Programmtextes erforderlich. An die Stelle der inzwischen erfüllten Forderung soll die konkrete Weiterentwicklung des gemeinwohlorientierten E-Sports im Verein treten. E-Sport eröffnet neue Zugänge zum Vereinsleben und zum Ehrenamt, insbesondere für junge Menschen, die durch bisherige Sportangebote kaum erreicht werden. Im Verein können sportlicher Wettbewerb, Medienbildung, Gesundheitsförderung und demokratische Beteiligung zusammenwirken. Gemeinsames Training bietet Anlässe, Fairplay und Teamgeist zu entwickeln, Konflikte zu bearbeiten und Verantwortung zu übernehmen. Qualifizierte Begleitung ermöglicht zudem die Auseinandersetzung mit digitalen Geschäftsmodellen, Diskriminierung und einem gesunden Umgang mit digitalen Medien. Diese Potenziale entfalten sich durch verlässliche Vereinsstrukturen, qualifizierte Trainer*innen und geeignete räumliche Bedingungen. Innovative Sportstätten können als außerschulische Lernorte die Zusammenarbeit mit Schulen, Jugendhilfe und Familien stärken. Der Änderungsantrag verbindet deshalb die Förderung des E-Sports mit einer zeitgemäßen Entwicklung von Sportvereinen und Sportstätten.