



Sachstand

E-Sport in Polen

E-Sport in Polen

Aktenzeichen: WD 10 - 3000 - 081/19
Abschluss der Arbeit: 23. März 2020
Fachbereich: WD 10: Kultur, Medien und Sport

Die Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages unterstützen die Mitglieder des Deutschen Bundestages bei ihrer mandatsbezogenen Tätigkeit. Ihre Arbeiten geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste geben nur den zum Zeitpunkt der Erstellung des Textes aktuellen Stand wieder und stellen eine individuelle Auftragsarbeit für einen Abgeordneten des Bundestages dar. Die Arbeiten können der Geheimschutzordnung des Bundestages unterliegende, geschützte oder andere nicht zur Veröffentlichung geeignete Informationen enthalten. Eine beabsichtigte Weitergabe oder Veröffentlichung ist vorab dem jeweiligen Fachbereich anzuzeigen und nur mit Angabe der Quelle zulässig. Der Fachbereich berät über die dabei zu berücksichtigenden Fragen.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----------|---|----------|
| 1. | Vorbemerkung | 4 |
| 2. | Rechtlicher und politischer Rahmen | 4 |
| 3. | Verbandsstrukturen | 5 |
| 3.1. | PZSE | 5 |
| 3.2. | EAP | 5 |

1. Vorbemerkung

Dieser Sachstand enthält eine Überblicksdarstellung der Situation des E-Sport in Polen. Hierzu wurden Informationen aus der polnischen Parlamentsverwaltung zusammengestellt, die im Folgenden wiedergegeben werden.¹

2. Rechtlicher und politischer Rahmen

In Polen werde E-Sport als Wettbewerb im Bereich der Computerspiele, Konsolenspiele und Spiele für mobile Geräte verstanden, bei denen die Teilnehmer professionelle Spieler oder Amateure sind.

Die Anfänge des E-Sports in Polen gingen auf das Jahr 2005 zurück, als die Cybersportliga gegründet wurde. Diese habe die ersten polnischen Meisterschaften im Bereich der Computerspiele organisiert, die für Profis und Amateure bestimmt waren. Gegenwärtig nehme Polen nach eigenen Angaben eine führende Position in Bezug auf die Entwicklung des E-Sports in Mittel- und Osteuropa ein (in Bezug auf die Anzahl der Spieler, Anzahl der Computerspielfans, Organisation der größten und die wichtigsten E-Sportveranstaltungen) und gehöre zu den führenden Ländern der Welt. Laut dem „Newzoo Global Games Market Report 2018“² und dem „E-Sports Bar Report“ gäbe es 2018 in Polen über tausend Spieler und 2,8 Millionen E-Sport-Fans.

Mit der am 22. Juni 2017 verabschiedeten Änderung des Sportgesetzes wurde der Geltungsbereich der Definition des Begriffs „Sport“ erweitert, um auch diesen Sport einzubeziehen. Dort heißt es in Artikel 2 bezüglich E-Sport u.a.:

„... ein auf geistiger Tätigkeit beruhender Wettbewerb, dessen Ziel es ist, ein sportliches Ergebnis zu erzielen.“

Die erweiterte Definition von Sport bedeute dabei nicht, den rechtlichen Status des elektronischen Sports mit dem traditionellen Sport gleichzusetzen. Die Änderung sei vielmehr ein Ausdruck der Anerkennung des intellektuellen Sports (so bestünden landesweit ca. 600 Vereine in den Bereichen Dame, Bridge, Schach usw.) sowie der Wertschätzung der sich dynamisch entwickelnden E-Sport-Branche. Laut polnischem Gesetzgeber erhöhten die Änderungen des Gesetzes die Möglichkeiten, die Entwicklung des E-Sports weiter zu befördern.

Die Novelle änderte auch die Anforderungen zur Anerkennung eines polnischen Sportverbandes. Bisher musste ein Sportverband, der den Status eines polnischen Sportverbandes erhalten wollte, seine Zugehörigkeit zu einem internationalen Sportverband, der im olympischen oder paralympischen Sport tätig ist, oder zu einem anderen vom Internationalen Olympischen Komitee anerkannten Verband, nachweisen. Durch die Gesetzesänderung von 2017 wurde dieses Kriterium auf Verbände ausgedehnt, die in Sportdisziplinen anbieten, in denen keine vom IOC anerkannten

1 Anfrage per E-Mail v. 04.02.2020.

2 Zusätzliche Informationen unter URL: <https://newzoo.com>

internationalen Sportverbände tätig sind. Ein Beispiel sei der „Polnische Verband für elektronischen Sport“ (PZSE), der im Dezember 2019 die Mitgliedschaft im „Polnischen Komitee für nicht-olympische Sportarten“ (PKSN) erhielt.

3. Verbandsstrukturen

Es gibt zahlreiche Organisationen, die im Bereich des elektronischen Sports in Polen tätig sind, die zwei wichtigsten sind nachfolgend genannt:

3.1. PZSE

Der oben bereits genannte „Polnische Verband für elektronischen Sport“³ (PZSE) wurde am 4. September 2018 gegründet. Der PZSE arbeitet auf der Grundlage seines eigenen Statuts und auf der Grundlage des Gesetzes vom 7. April 1989 (Vereinsgesetz und Sportgesetz). Er wurde auf Initiative von „ESL Play Polska“⁴ und der Website „PrawaSportowe.pl“ gegründet. Die PZSE ist mit dem Polnischen Komitee für nicht-olympische Sportarten assoziiert. Er sei einer der größten Organisatoren von E-Sport-Wettbewerben in Polen und nach eigenen Angaben ein führender Vertreter des E-Sports im In- und Ausland.

Die Hauptziele des PZSE sind:

- Organisation und Durchführung von Wettbewerben im E-Sport sowie die Popularisierung und Entwicklung des E-Sports;
- Kontinuierliche Verbesserung des E-Sports in Polen und seine Förderung auf nationaler und internationaler Ebene;
- Unterstützung und Vereinheitlichung der E-Sport-Kultur und -Bildung;
- Maßnahmen zur Anerkennung des E-Sports durch das Internationale Olympische Komitee;
- Ergreifung von Maßnahmen zur Gewährleistung eines guten Managements des E-Sports in Polen („good management“).

Eine der Aufgaben des Verbandes sei es zudem, die Einhaltung der freundschaftlichen Regeln für die Teilnahme am E-Sport-Wettbewerb zu gewährleisten und alle rechtlich zulässigen Maßnahmen zu ergreifen, um die Umsetzung der Fair-Play-Regeln und des fairen Wettbewerbs auf der Grundlage des Prinzips der Chancengleichheit für die Teilnehmer zu gewährleisten. Der Verband handele auf ehrenamtlicher Basis.

3.2. EAP

Die „Esports Association Polska“⁵ (EAP) ist eine Nichtregierungsorganisation, die seit August 2016 tätig ist und vom polnischen Ministerium für Kultur und nationales Erbe unterstützt wird.

3 Zusätzliche Informationen unter URL: <https://www.pz-se.pl>

4 Zusätzliche Informationen unter URL: <https://play.eslgaming.com/poland>

5 Zusätzliche Informationen unter URL: <https://polskiesport.pl>

Das Ziel der Vereinigung sei die Förderung und Professionalisierung des elektronischen Sports in Polen, indem sie sich auf die Entwicklung von Initiativen an der Basis konzentriere.

Die satzungsgemäßen Ziele der Organisation sind:

- Förderung und Entwicklung des elektronischen Sports;
- E-Sport-Ausbildung;
- E-Sport-Wettbewerb;
- Bildung durch E-Sport;
- E-Sport-Prävention.

Im Rahmen der Aktivitäten der EAP ist seit April 2019 die auf Initiative des polnischen Präsidenten Andrzej Duda gegründete E-Sport-Nationalmannschaft (NDE) tätig. Die vom Präsidenten ernannte Vertretung sei eine der ersten offiziellen E-Sport-Nationalmannschaften in Europa. Darüber hinaus arbeite die EAP mit akademischen Sportverbänden zusammen und richte E-Sport-Klassen ein. Sie ist auf der internationalen Ebene als Vertreter des polnischen E-Sports tätig, u.a. bei der Internationalen E-Sport-Föderation, der Europäischen E-Sport-Föderation und der V4 E-Sport-Koalition.
