



Virtuelle Sportarten, eGaming, eSport: kein Sport aber Magnet für die Jugend?	Fr., 15.03.2019	Akademie des Sports <small>im LandesSportBund Niedersachsen e. V.</small>
	132 Teilnehmende	eSport, virtuelle Sportarten, Möglichkeiten für Sportvereine

Ausgangslage

Im deutschen organisierten Sport gibt es seit einigen Jahren die Diskussion, ob eSport Sport ist. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) hat sich dazu Ende 2018 klar positioniert. Es wird zwischen virtuellen Sportarten und eGaming (wettkampfmäßiges Spielen von Videospiele) unterschieden. Der Begriff eSport wird nicht mehr verwendet. Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) ist grundlegend anderer Meinung.

Das geschah

Norbert Engelhardt, stv. Vorstandsvorsitzender LSB Niedersachsen eröffnete das Akademie-Forum. Eine Auseinandersetzung mit dem Thema ist notwendig, da Spielen auf dem PC, der Konsole oder dem Smartphone in der Gesellschaft vorhanden ist und eine große Bedeutung innerhalb der Kinder- und Jugendkultur hat. Der LSB Niedersachsen hat noch keine abschließende Beurteilung und Positionierung zum Thema entwickelt, wird das Thema aber in den kommenden Wochen weiter diskutieren.

Prof. Dr. Hans-Jürgen Schulke behandelte in seinem Einstiegsvortrag die Grundzüge der eSport-Thematik sowie Möglichkeiten für Sportvereine. eSport ist eine hochdynamische Bewegung, die sehr stark ausdifferenziert ist. Bei den Spielen werden viele verschiedene Genres gespielt, von denen Sportspiele oder virtuelle Sportar-

ten nur eine sehr geringe Anzahl ausmachen. Akteure der Debatte sind die Spielebranche und der Branchenverband game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., die Politik, der Vereinssport und der DOSB sowie eSportvereine und der ESBD, die alle stark differierende Standpunkte und Sichtweisen haben. Gemeinsamkeiten bestehen darin, dass u. a. Wettkampffregeln, Turniere und Ligen existieren. Unterschiede sind jedoch insbesondere, dass die Rechte der Spiele bei den sog. Publishern liegen und der ESBD wie auch Sportvereine keinen direkten Einfluss auf die Inhalte und die Existenz von Spielen haben. Zudem gibt es im eSport aktuell eine geringe lokale Vereinsbasis und nahezu keine lokale Bindung der Gamer (Spieler von Videospiele), da über das Internet mit jeder Person auf der Welt zu jeder Zeit gespielt werden kann. Zudem stellt sich die Frage, ob Gamer sich überhaupt in Sportvereinen organisieren wollen und ob der Sportverein die richtige Organisationsform für Gamer ist.

Ein Sportverein aus Niedersachsen, den sein eSport-Engagement geholfen hat weiter zu bestehen, ist der TSV Hamel-springe e. V. Der 2. Vorsitzende *Sajoscha Hillebrand* berichtete, dass der Verein 2017 kurz vor der Auflösung stand und eSport einen Beitrag geleistet hat, weiter zu bestehen. Durch eSport konnten bis zu 40 neue Mitglieder gewonnen werden, was bei einem 200-Mitglieder-Verein eine

große Menge ist. Zudem können wegziehende Mitglieder weiter Mitglied bleiben, online für den Verein antreten und die Verbindung halten. Ein weiterer positiver Effekt ist, dass z. B. verletzte Fußballspieler durch eSport wieder Mitglieder geworden sind und darüber an den analogen Sport herangeführt werden können.

In der anschließenden Diskussion verdeutlichte *Dr. Karin Fehres*, Vorstand Sportentwicklung DOSB, dass der DOSB grundsätzlich zwischen virtuellen Sportarten und eGaming unterscheidet. Er erkennt die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er geht weiter davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, erkennt jedoch die Bedeutung als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. eGaming könne grundsätzlich angeboten werden, aber die Spielinhalte müssen sich an den Werten des Sports orientieren.

Der ESDB dagegen sieht sämtliche Spiele als Teil des eSports und nimmt keine Unterscheidungen vor. Der Präsident *Hans Jagnow* schilderte, dass der ESDB die Positionierung des DOSB für fachlich falsch hält und nicht realitätsnah sei. Nicht die Spiele sondern die Menschen, die die Spiele spielen, sollten im Mittelpunkt stehen, da diese am PC oder der Konsole sportliche Leistungen erbringen. Daher sei auch die Forderung der Gemeinnützigkeit gerechtfertigt, da dadurch die Menschen gefördert werden und nicht die Publisher.

Prof. Dr. Carmen Borggrefe, Universität Stuttgart, riet dem organisierten Sport dagegen klar von der Anerkennung des eSport als Sport ab, da eben keine sichtbare sportliche Leistung kommuniziert wird. Durch die Anerkennung von eSport würden die Potenziale des Sports konterkariert und es müsse sich die Frage gestellt werden, ob durch ein eSport-Angebot Kinder und Jugendliche zum analogen Sport gebracht werden, oder ob eine Konkurrenz dazu geschaffen wird.

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen, vertreten durch Medienreferentin *Eva Hanel*, sieht das Spielen vor allem als Kulturgut und Freizeitbeschäftigung. Trotzdem ist sie von der Unterscheidung in virtuelle Sportarten und eGaming nicht überzeugt, da der Wettbewerbsgedanke beim eSport unabhängig des Spielinhalts existiert. Zudem muss aus Sicht der Landesstelle Jugendschutz bei Gamern und Zuschauern die Alterskennzeichnung der Spiele beachtet werden.



v. l.: Hermann Grams (Moderator), Sajoscha Hillebrand, Prof. Dr. Carmen Borggrefe, Hans Jagnow, Dr. Karin Fehres, Prof. Dr. Hans-Jürgen Schulke, Norbert Engelhardt, Eva Hanel

Das abschließende World Café brachte gute Erkenntnisse und weitere zu diskutierende Impulse. Die Teilnehmenden sehen vor allem Satzungsfragen, die infrastrukturelle Ausstattung sowie die Verbindung von digitalem und analogem Sport als Herausforderungen für Sportvereine, die ein eSport-Angebot einführen wollen. Die Teilnehmenden erwarten vom organisierten Sport bzw. dem LSB Niedersachsen, dass Rechtssicherheit hinsichtlich der Gemeinnützigkeit vorhanden ist, dass ein Leitfaden für Sportbünde erarbeitet wird, wie mit Anfragen zum Thema umgegangen werden kann, und dass eine konkrete Ansprechperson sowie Austauschmöglichkeiten vorhanden sind.

Das haben wir mitgenommen

- eSport ist eine hochdynamische Bewegung, mit der sich der Sport langfristig auseinandersetzen muss.
- Die Standpunkte der relevanten Akteure sind stark verschieden.
- Der LSB Niedersachsen wird sich mit eSport weiter intensiv beschäftigen und eine Positionierung erarbeiten.

Foto: Lars Kaletta

Ansprechpartner:

Marco Vedder

mvedder@akademie.lsb-nds.de