

Grundsätzliche Positionierung zu virtuellen Sportarten / eGaming

Das Präsidium des LandesSportBundes (LSB) Niedersachsen und die Sportjugend Niedersachsen haben sich seit 2018 intensiv mit dem Thema ‚eSport‘ befasst. Im November 2018 hat die Mitgliederversammlung des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) eine Positionsbestimmung verabschiedet. Anfang 2019 hat die Akademie des Sports das Forum Sportentwicklung/Sportjugend „Virtuelle Sportarten, eGaming, eSport: kein Sport aber Magnet für die Jugend?“ durchgeführt. Vor diesem Hintergrund hat das LSB-Präsidium in seiner Mai-Sitzung 2019 diese Positionierung vorgenommen:

1. "eSport" ist keine Sportart im Sinne einer im LSB Niedersachsen anerkannten Definition. Es handelt sich hierbei um keine spezifische sportartenbestimmende körperliche Aktivität. Vielmehr werden künstliche Figuren in einer virtuellen Welt gesteuert; der Wettstreit findet in Form einer Simulation statt. Im Gegensatz dazu werden beim Sport im Sinne des LSB die Sportlerinnen und Sportler auch körperlich mit den Folgen ihres Handelns konfrontiert (vgl. Positionierung des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen). Der LSB Niedersachsen mit seiner Sportjugend unterscheidet in eGaming (das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln) und elektronischen Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten).
2. In diesem Kontext nimmt der LSB Niedersachsen mit seiner Sportjugend die Bedeutung von eGaming und virtuellen Sportarten als Teil der Jugend- und Alltagskultur wahr. Hierbei bestehen insbesondere durch die Sportjugend konkrete Anknüpfungspunkte an eine pädagogisch ausgerichtete Jugendarbeit im Sport. Die Sportjugend wird daher die Erarbeitung von pädagogischen Konzepten für einen differenzierten Umgang mit eGaming und virtuellen Sportarten in den Vereinen und die Entwicklung von dafür geeigneten Qualifizierungen unterstützen.
3. Gemäß LSB-Aufnahmeordnung erfüllt der eSport-Bund Deutschland (ESBD) aktuell nicht die Aufnahmevoraussetzungen. Darüber hinaus liegen an keiner Stelle Aufnahmeanträge vor.
4. Der LSB Niedersachsen schließt sich der Auffassung des DOSB und vieler Landessportbünde an, in der nach aktuellem Stand die Voraussetzungen zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit mit dem Förderungszweck "Sport" nach Abgabenordnung für den Bereich "eSport/eGaming" nicht erfüllt sind.

5. Der LSB Niedersachsen nimmt zur Kenntnis, dass sich die sog. „eSportlerinnen und eSportler“, im erheblichen zeitlichen Umfang (z. T. täglich über mehrere Stunden) aktiv im Wettkampfgeschehen betätigen, hierbei gleichwohl nur sehr geringe motorische Aktivitäten (Fingerfertigkeiten) beobachtet werden. Mit Besorgnis wurde in Teilbereichen eine Spielsuchtgefahr bereits nachgewiesen, während konkrete positive gesundheitliche Wirkungen im Sinne eines umfassenden Gesundheitsverständnisses nicht nachgewiesen sind.
6. Die Gemeinwohlorientierung für „e-Sport/e-Gaming“ ist für den LSB Niedersachsen aus verschiedenen Gründen aktuell nicht erfüllt.
7. Der Markt wird federführend gestalterisch von Publishern und Spielentwicklern geführt, die ausschließlich wirtschaftliche Interessen haben. Insoweit sind die Marktführer und –anbieter keine Non-Profitorganisationen.
8. Die Einflussmöglichkeiten auf die zu entwickelnden Spiele sind beispielsweise durch den ESBD oder gar die Sportorganisation selbst nur rudimentär bis gar nicht möglich. Im Unterschied dazu bestimmen im organisierten klassischen Sport die Sportorganisationen selbst die Regularien und achten auch auf die Einhaltung. Damit handelt es sich um ein fremdbestimmtes Handlungsgebiet, in dem vor allem die Gestaltungs- und ggf. auch Korrekturmöglichkeiten in Händen Dritter liegt.
9. Der ESBD lässt die verschiedenen Angebote nicht auseinander bringen, d.h. hier wirkt das volle Angebot von eGaming/eSports Aktivitäten; damit sind auch sog. Ego-Shooter Spiele im Angebotsportfolio mit z.T. fragwürdigen virtuellen Handlungen, die mit den Grundsätzen des sportlichen Handelns nicht vereinbar sind. Die virtuellen Sportarten spielen grundsätzlich eine eher untergeordnete Rolle im Gesamtportfolio.
10. Im Bereich der virtuellen Sportarten schließt sich der LSB Niedersachsen den Positionierungen des DOSB voll umfänglich an; der LSB Niedersachsen erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten, im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.

Hannover, 23. Mai 2019

Weblink: www.lsb-niedersachsen.de / Rubrik Sportpolitik/Positionen