

Positionierung zu virtuellen Sportarten/eGaming

Hannover, 23. Mai 2019

Das Präsidium des LandesSportBundes (LSB) Niedersachsen und die Sportjugend Niedersachsen haben sich seit 2018 intensiv mit dem Thema eSports befasst. Im November 2018 hat die Mitgliederversammlung des Deutschen Olympischen Sportbundes 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 des LSB-Präsidium auf seiner Mai-Sitzung 2019 diese Positionierung vorgenommen:

1. „eSport“ ist keine ‚Sportart‘ im Sinne einer im LSB Niedersachsen anerkannten Definition, weil „eSport“ keine eigenbestimmten motorischen Grundaktivitäten einer Sportart aufweist. Die feinmotorischen Bewegungsabläufe sowie Belastungsprofile im „eSport“ weisen Ähnlichkeiten mit den Anforderungen an Sportler/-innen in bestimmten Sportarten auf. Anders als z. B. bei Darts, Bogenschießen oder Billard handelt es sich hierbei aber um keine spezifische, sportartenbestimmende körperliche Aktivität. Vielmehr werden künstliche Figuren (so genannte „Avatare“) in einer virtuellen Welt gesteuert; der Wettstreit findet in Form einer Simulation statt. Im Gegensatz dazu werden „klassische Sportler/-innen“ unmittelbar – auch körperlich – mit den Folgen ihres Handelns konfrontiert.
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. Der ESDB erfüllt aktuell die Aufnahmevoraussetzungen des LSB Niedersachsen nicht. Darüber hinaus liegen an keiner Stelle in Deutschland und in Niedersachsen Aufnahmeanträge vor. Der ESDB betont, dass zunächst die Anerkennung als gemeinnützige Sportorganisation gesucht wird und ggf. strukturelle Voraussetzungen verbessert werden sollen, um die Aufnahmevoraussetzungen gemäß Ordnungen erfüllen zu können.
4. Der LSB Niedersachsen schließt sich der Auffassung des DOSB und vieler LSB 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 (vgl. Gutachten von Prof. Dr. Peter Fischer (Vorsitzender Richter am BFH a.D.) zu Rechtsfragen zur Aufnahme eines E-Sportverbandes und der Anerkennung des „ESports“ als gemeinnützig.

5. Der LSB Niedersachsen nimmt zur Kenntnis, dass die sog. „eSportlerinnen und eSportler“, im erheblichen zeitlichen Umfang (z.T. täglich über mehrere Stunden) sich 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 umfassenden Gesundheitsverständnis nicht nachgewiesen sind.
6. Im Rahmen des Arbeitsausschusses „ Neue Mitgliedschaftsmodelle“ wurde für den Sport in Niedersachsen ein sog. Gemeinwohlcheck entwickelt, der vom LSB-Präsidium als ein zukünftig grundsätzlich anwendbares Aufnahmekriterium(z.B. für einen aufnahmebegehrenden Landesfachverband) neben den bisherigen zentralen Kriterien ‚Sport als Satzungszweck‘ sowie anerkannte Gemeinnützigkeit bezeichnet wurde. Aktuell würden die Aufnahmevoraussetzungen für einen ESB-Niedersachsen aus verschiedenen Gründen nicht erfüllt. Darüber hinaus erfüllt der ESD aktuell nicht die Aufnahmevoraussetzungen des LSB Niedersachsen.
7. Der Markt wird federführend gestalterisch **von Publishern und Spielentwicklern geführt**, die ausschließlich wirtschaftliche Interessen haben. Hierzu gehören auch die Ausrichtungen von „eSports-Events“ in großem Stil.
8. Die **Einflussmöglichkeiten** auf die zu entwickelnde Spiele sind beispielsweise auch durch den ESD oder gar die Sportorganisation selbst **nur rudimentär bis gar nicht möglich**; damit handelt es sich um ein fremdbestimmtes Handlungsgebiet, in dem vor allem die Gestaltungs- und ggf. auch Korrekturmöglichkeiten in Händen Dritter liegt.
9. Der ESD lässt die verschiedenen Angebote nicht auseinander bringen, d.h. hier wirkt das volle Angebot von EGaming Aktivitäten; damit sind auch sog. Ego-Shooter Spiele im Angebotsportfolio; die virtuellen Sportarten spielen grundsätzlich eher eine untergeordnete bis marginale Rolle im Gesamtportfolio.
10. Im Bereich der virtuellen Sportarten schließt sich der LSB Nds. den Positionierungen des DOSB voll umfänglich an; der LSB Nds. 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.

Ansprechpartner beim LSB: Norbert Engelhardt, E-Mail: nengelhardt@lsb-niedersachsen.de