

Phänomen E-Sport

27.09.2023

LSB NRW und Sportjugend NRW setzen sich für Anerkennung der Gemeinnützigkeit ein

„Bewegung zum festen Bestandteil der Angebote machen sowie Risiken minimieren“

Das eigenständige Phänomen E-Sport ist kein Sport: Bei ihrer weiterentwickelten Positionierung halten der Landessportbund NRW und seine Sportjugend zwar an dieser Kernaussage fest, sprechen sich aber gleichzeitig für eine vereinsfreundliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit des E-Sports aus - vor allem mit Blick auf die vielfältigen Chancen auch für den organisierten Sport. "Aufgrund der besonderen Nähe zwischen Sport und Teilen des E-Sports setzen wir uns für die Ausweitung der für Schach geschaffenen Sportfiktion auf den E-Sport ein. Hierin sehen wir den juristisch einzig sicheren Weg für Sportvereine, die E-Sportangebote schaffen wollen, dass sie diese ohne erhebliche bürokratische Hürden auch umsetzen können", betont Sportjugend-Vorsitzender Jens Wortmann.

E-Sport birgt Potenziale für die Vereinsentwicklung

Gemeinnützige Vereine mit E-Sport im Angebotsportfolio nimmt der Landessportbund demnach in die Pflicht, für die entsprechenden Rahmenbedingungen zu sorgen, um die mit dem E-Sport verbundenen Problemfelder zu minimieren und Bewegung zum festen Bestandteil von E-Sportangeboten zu machen. Die anspruchsvolle Änderung der Abgabenordnung ist alleinige und komplexe Aufgabe des Bundes, der hierbei in den vergangenen Monaten eine Umsetzung bis zum Jahreswechsel 2023/24 angekündigt hatte. „E-Sportangebote haben sich als Motor für Kooperationen vor Ort erwiesen, beispielsweise mit Schulen und Einrichtungen der Jugendhilfe, aber auch mit Wirtschaftspartnern. Daher birgt E-Sport fraglos Potenziale für die Vereinsentwicklung, E-Sportangebote sind aber kein Selbstläufer und erfordern erhebliche personelle und finanzielle Ressourcen“, resümiert der Landessportbund, der seinen rund

17.500 Sportvereinen allerdings keine Empfehlung abgibt - weder zur Etablierung noch zur Vermeidung entsprechender Angebote.

Ganzheitliche und differenzierte Betrachtung

Nicht zuletzt die eigenen Erfahrungen im Rahmen des laufenden Modellprojektes "E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein" sowie die Teilnahme an vielen E-Sport-Veranstaltungen und der intensive Dialog mit E-Sport-Organisationen haben den LSB NRW und die Sportjugend NRW gemeinsam in die Lage versetzt, seit dem ersten Positionspapier vom Mai 2018 diesen zunehmend populäreren Trend ganzheitlich und differenziert zu betrachten.

Unverändert lassen sich allerdings die zwei Seiten der (emotional aufgeladenen) Medaille nicht wegdiskutieren: Digitale Spiele beinhalten oft spielzeitverlängernde oder glücksspielähnliche Mechanismen und sind mit interaktiven Gefahren wie "Hate Speech" oder "Cyber Grooming" verbunden. Deshalb sind die von der Unterhaltungsmedienselbstkontrolle (USK) empfohlenen Altersvorgaben für die unterschiedlichen E-Sport-Titel aus Sicht des LSB NRW zwingend einzuhalten. Auch das isolierte Spielen zu Hause mit einer drohenden Verminderung von Sozialkontakten oder ethische Bedenken gegenüber dem Genre „Shooter“, den so genannten "Baller-Spielen", sind zu nennen. Demgegenüber stehen förderwürdige Aspekte wie die Schaffung von sicheren Rahmenbedingungen für Kinder und Jugendliche beim begleiteten Spielen, wichtige Beiträge zur Medienbildung durch qualifizierte Engagierte oder die mögliche Öffnung für jugendkulturelle Szenen, die von traditionellen Sportvereinen eher selten erreicht werden.

Zugleich bestehe mit der vorgeschlagenen gemeinnützigkeitsrechtlichen Regelung auch für Sportverbände die Möglichkeit, zukünftig an der internationalen Entwicklung des E-Sports zu partizipieren, wenn sie dies wünschen sollten - denn mit der Anfang September erfolgten Berufung einer eigenen E-Sportkommission hat das Internationale Olympische Komitee (IOC) eine stärkere Verknüpfung von Sport und E-Sport auf der internationalen Ebene bereits initiiert. Sofern eine engere organisatorische Verbindung von Sport und E-Sport auch auf Bundes- und Landesebene politisch gewollt ist, bedarf es dafür zusätzlicher Fördermittel für die Beteiligten: „In Bezug auf die in den vergangenen Jahren entstandene Konkurrenz um knappe Ressourcen darf es eine Verlagerung von Sportfördermitteln in den E-Sport nicht geben“, so LSB-Vize Wortmann, der die pädagogischen Aktivitäten der Sportjugend im Bereich E-Sport sportpolitisch begleitet und den Dialog mit dem zivilgesellschaftlichen E-Sport maßgeblich vorangetrieben hat.

Hier die weiterentwickelte Positionierung inkl. FAQ zum Nachlesen:

[Positionierung E-Sport inkl. FAQ](#)

Bild: LSB NRW /Andrea Bowinkelmann

[Zurück](#)

