



E-Sport: Rechtssicherheit für Sportvereine und E-Sportvereine schaffen, Risiken durch sichere Rahmenbedingungen minimieren, zivilgesellschaftliches Engagement unterstützen

Weiterentwickelte Position des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen e.V. und seiner Sportjugend zum E-Sport (Stand: 20. September 2023)

Der Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V. und seine Sportjugend haben sich in den vergangenen Jahren intensiv mit dem E-Sport befasst. Zahlreiche Debatten und Gespräche, aber auch eigene **Erfahrungen im Rahmen des Projektes „E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“** sowie die Teilnahme an vielen E-Sportveranstaltungen und Besuche bei E-Sportorganisationen haben uns in die Lage versetzt, E-Sport ganzheitlich und differenziert zu betrachten. Auf dieser Basis können wir unsere 2018 beschlossene **Position nun – wie in der durch die Mitgliederversammlung 2022 beschlossenen Dekadenstrategie angekündigt – weiterentwickeln.**

„**E-Sport ist kein Sport**“ – diese Aussage hat zu vielen, emotionalen Debatten geführt. Er berührt die Seele des organisierten Sports wie des organisierten E-Sports. **Nach wie vor ist der E-Sport aus unserer Sicht kein Sport, sondern ein eigenständiges Phänomen. Der E-Sport weist aber eine besondere Nähe zum Sport auf.** Gleichwohl nehmen wir wahr, dass viele, insbesondere junge Menschen zu einer anderen Einschätzung kommen und E-Sport für sich als Sport definieren. Auch zahlreiche Sportvereine integrieren E-Sport in ihr Angebotsportfolio – **in der Praxis spielt die Debatte, ob E-Sport Sport ist oder nicht, also kaum mehr eine Rolle.** Vielmehr wollen wir die Frage in den Blick nehmen, ob der E-Sport im Sportverein bzw. im organisierten Sport einen Platz haben kann.

Chancen und Risiken gleichermaßen im Blick

Mit dem E-Sport gehen dabei Chancen und Risiken gleichermaßen einher. So ist der **E-Sport unzweifelhaft eine vergleichsweise bewegungsarme Tätigkeit**, die in der Regel im Sitzen ausgeübt wird. Angesichts des zunehmenden Bewegungsmangels in unserer Gesellschaft kann E-Sport daher nur dort verantwortungsvoll ausgeübt werden, wo Bewegungsphasen, z.B. durch Ausgleichstrainings, in die E-Sportangebote integriert werden. **Ein reines, langes Spielen digitaler Spiele ist hingegen kritisch zu betrachten.**

Digitale Spiele beinhalten oft spielzeitverlängernde oder glücksspielähnliche Mechanismen und bergen Interaktionsrisiken wie „Hate Speech“ und „Cyber Grooming“. Diese Nutzungsrisiken, die teils suchtfördernd wirken und bis zur Internet Gaming Disorder, einer anerkannten Krankheit, führen können, bedürfen der Aufmerksamkeit der begleitenden Trainer*innen und Pädagog*innen - und dort, wo Kinder digitale Spiele spielen, auch von Eltern.

Insbesondere das isolierte Spielen zu Hause kann ferner dazu beitragen, dass Menschen ihre Sozialkontakte vermindern und das an Bedeutung zunehmende gesellschaftliche Problem der Einsamkeit noch zunimmt.

Schließlich bestehen nach wie vor moralische Bedenken gegenüber digitalen Spielen des Genres Shooter - in Sportvereinen sehen wir für diese keinen Platz. Gleichwohl verstehen wir, dass E-Sportorganisationen auf diese nicht verzichten wollen und werden, schon allein aufgrund der Bedeutung dieser Titel in der E-Sport-Community.

Begleitetes Spielen kann insbesondere für Kinder- und Jugendliche einen sicheren Rahmen bieten, indem die zuvor beschriebenen Risiken erheblich vermindert werden können. Qualifizierte Engagierte können außerdem wichtige Beiträge zur Medienbildung leisten. Durch die Einbindung digitalaffiner Ehrenamtlicher wird die digitale Kompetenz von Vereinen erheblich gesteigert. **E-Sport-Angebote vor Ort im Verein schaffen Sozialkontakte und sind – wie auch Sportangebote im Sportverein – ein wirksames Mittel gegen Einsamkeit.**

Durch E-Sportangebote können jugendkulturelle Szenen erreicht werden, die von den traditionellen Sportvereinen selten erreicht werden – und durch die **Integration von Bewegungsphasen in E-Sportangebote** auch Bewegung, Spiel und Sport für diese Zielgruppen gefördert werden.

Nicht zuletzt bietet **E-Sport Chancen für die Inklusion**, da Menschen mit und ohne (insbesondere körperliche) Behinderung gemeinsam miteinander spielen und in Wettstreit treten können. Auch internationale Kontakte können über die grenzenlose Onlinewelt des E-Sports leicht hergestellt werden.

E-Sportangebote haben sich als Motor für Kooperationen vor Ort erwiesen: mit Schulen und Einrichtungen der Jugendhilfe, aber auch mit Wirtschaftspartnern. E-Sport birgt daher zweifelsohne Potenziale für die Vereinsentwicklung.

Arbeit der zivilgesellschaftlichen E-Sportorganisationen anerkennen

Wir haben gelernt, dass **wir E-Sport nur in seiner Gesamtheit betrachten** können – mit **Licht und Schatten**. Wir verstehen, dass er viele Menschen begeistert und sich Menschen im E-Sport in Vereinen vor Ort organisieren und engagieren wollen. **Wir schätzen die Arbeit der zivilgesellschaftlichen E-Sportorganisationen wert**, insbesondere jene des Landesverbandes für E-Sport Nordrhein-Westfalen, der richtige und wichtige Akzente in den Bereichen Qualifizierung, Gesundheitsförderung und Extremismusprävention setzt. **Zugleich sehen wir den dominierenden Einfluss der Publisher mit ihren überwiegend kommerziellen Interessen auf die Regelsetzung im E-Sport weiterhin kritisch**. Ob die E-Sportverbände hier ein relevantes Gegengewicht entfalten können, bleibt ungewiss. **Wir nehmen auch die internationalen Entwicklungen wahr, dass E-Sport in der internationalen Sportwelt** – zuletzt unter anderem durch die Olympic E-Sports Series des Internationalen Olympischen Komitees und die Gründung einer E-Sport-Kommission durch das IOC – **immer stärker in die Strukturen des organisierten Sports integriert wird**. Schließlich sehen wir, dass trotz herausfordernder gemeinnützigkeitsrechtlicher Rahmenbedingungen bereits eine dreistellige Zahl nordrhein-westfälischer Sportvereine E-Sportangebote umsetzt.

Sportvereine, die E-Sport anbieten möchten, brauchen Rechtssicherheit, insbesondere bezüglich der Gemeinnützigkeit

Auf der Basis dieser differenzierten Betrachtung des E-Sports überwiegen für uns die Chancen des vereinsbasierten E-Sports, der die Gemeinnützigkeit verdient. Aufgrund der hohen Nähe zwischen Sport und E-Sport setzen wir uns für die Ausweitung der für Schach geschaffenen Sportfiktion auf den E-Sport („Schach und E-Sport gelten als Sport“) ein. Die Sportfiktion ist unserer Auffassung nach auch der juristisch einzig sichere Weg, damit Sportvereine, die E-Sportangebote schaffen wollen, diese ohne erhebliche bürokratische Hürden umsetzen können. Zugleich bestünde mit dieser Lösung für Sportverbände die Möglichkeit, zukünftig an der internationalen Entwicklung des E-Sports zu partizipieren, wenn sie dies wünschen. Wo gemeinnützige Vereine E-Sport anbieten, sind sie aufgefordert, die entsprechenden Rahmenbedingungen zu schaffen, um die mit dem E-Sport verbundenen Risiken zu minimieren und Bewegung zum festen Bestandteil von E-Sportangeboten zu machen. Dabei werden wir sie mit Empfehlungen unterstützen.

Keine Förderung des E-Sports zu Lasten der Sportförderung

Sofern ausgehend von der Gemeinnützigkeit eine Integration des zivilgesellschaftlichen E-Sports in den organisierten Sport erfolgen sollte, bedarf es hierzu zusätzlicher Ressourcen, um einerseits die Mittel für die Bewegungsförderung nicht zu verringern und andererseits das gute Verhältnis zwischen zivilgesellschaftlichem Sport und E-Sport nicht durch eine Konkurrenzsituation um Fördermittel zu belasten.

FAQ zur Positionierung: <https://go.lsb.nrw/faq-e-sport>

Gesunder E-Sport – bewegter Alltag: Gemeinsame Empfehlungen des LSB NRW und e-sport.nrw für E-Sportangebote in Sport- und E-Sportvereinen:
<https://go.lsb.nrw/gesunder-e-sport>

Beschlossen durch das Präsidium des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen e.V. am 14. September 2023 und durch den Jugendvorstand der Sportjugend Nordrhein-Westfalen am 20. September 2023