

Virtuelle Sportarten und E-Gaming Positionen des Landessportbundes Hessen

Präambel

Im Fokus von Sportvereinen, Sportkreisen und Verbänden sowie des lsb h als hessische Dachorganisation des Sports steht – gerade im Zeitalter von Digitalisierung und zunehmenden Sitz- und Bildschirmzeiten – in allen Generationen Sport mit seinen unmittelbaren Bewegungs-, Beziehungs- und Sozialpotenzialen und seinen prägenden eigenmotorischen Aktivitäten. Wir setzen uns daher auch zukünftig vordringlich dafür ein, dass mehr Menschen und insbesondere mehr Kinder und Jugendliche sportaktiv werden bzw. bleiben. Ein besonderes Augenmerk gilt hierbei Kindern und Jugendlichen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung und Kooperationen mit Schulen, kommunalen Jugendeinrichtungen und Partnerorganisationen der Kinder- und Jugendförderung sowie einer bewegungsaktiven Gesundheitsförderung für Menschen in jedem Alter.

1. Virtuelle Sportarten, E-Gaming und Sport – Begriffe

Zum Begriff und Verständnis von „E-Sport“ gibt es keine allgemein akzeptierte Definition. Daher unterscheidet der Landessportbund Hessen (lsb h), wie auch der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) und viele Landessportbünde in

1. virtuelle Sportarten (auch als „elektronische Sportartensimulationen“ bezeichnet; Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt)
2. E-Gaming (alle übrigen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen)

Darüber hinaus existieren weitere durch digitale Prozesse gesteuerte und bildschirmgebundene Spiel- bzw. Bewegungsformen (z. B. pädagogisch, therapeutisch, trainingsorientiert oder gesundheitsfördernd ausgerichtete Lernspiele), die im Gesamtzusammenhang Berücksichtigung finden.

Wir ordnen den Begriff „E-Sport“ als einen „künstlichen Sammelbegriff“ ein. Überwiegend werden Kunstfiguren in einer virtuellen Welt gesteuert, die ausschließlich von nicht veränderbaren digitalen Programmen abhängig sind. Zudem umfasst „E-Sport“ ein breites Spektrum, das von „unkontrollierten“ Spielprozessen gegen einen Computer über Egoshooter-Spiele, sonstige Strategie-Spiele bis hin zu virtuellen Karten-Spielen reicht. Diese Breite an Erscheinungsformen geht aus unserer Sicht weit über ein Spilsportverständnis hinaus und ist daher mit dem zurzeit angewendeten Sportbegriff nicht vereinbar.

2. Virtuelle Sportarten und Sportvereine

Der lsb h nimmt virtuelle Sportarten und E-Gaming als Bestandteile einer Jugend- und Alltagskultur wahr und setzt sich damit auseinander.

Elektronische Sportartensimulationen können Sportarten in den virtuellen Raum erweitern und Innovations- und Digitalisierungspotenziale für das Organisationssystem unter dem Dach des lsb h eröffnen. Zudem bieten sich Möglichkeiten zur Weiterentwicklung der Vereinsaktivitäten außerhalb des eigentlichen Sportbetriebs bis hin zur Verbindung von digitalen Trainingsansätzen mit

Aktivitäten auf dem Sportplatz. Wir sehen zudem Chancen, bisher sportferne Personen über virtuelle Angebote für die Mitgliedschaft in Vereinen und schließlich für den aktiven Sportbetrieb zu gewinnen. Durch die Sportjugend Hessen bestehen Anknüpfungspunkte an eine pädagogisch ausgerichtete Jugendarbeit. Sie entwickelt innerhalb ihrer Strukturen pädagogische und ethische Konzepte bezogen auf einen differenzierten Umgang mit virtuellen Sportarten und insbesondere mit E-Gaming weiter.

Der lsb h teilt die Position des Deutschen Behindertensportverbandes, dass virtuelle Angebote eine hohe Bedeutung für Menschen mit Behinderung haben können. Spieler und Spielerinnen mit und ohne Behinderung können sich so im gemeinsamen Spiel messen, Barrieren abgebaut, gemeinsame positive Erlebnisse geteilt und insgesamt kann Teilhabe am gesellschaftlichen Leben gefördert werden. Dies gilt analog häufig auch für den Bereich der Integration. Außerdem können sich durch virtuelle Spiele internationale Kontakte entwickeln – so können prägende Kommunikationsnetzwerke sinnstiftend genutzt werden.

Hessische Vereine gründen Gruppen oder bereiten entsprechende Aktivitäten im Bereich der elektronischen Angebote vor. Zudem existieren vereinsungebundene Initiativen oder Vereine außerhalb des lsb h. Die Gründungen von eigenständigen Abteilungen in Vereinen sind aus unserer Sicht genauso wenig notwendig wie die Gründung eines Landesverbandes.

Die digitale Entwicklung in den Vereinen, Sportkreisen und Verbänden in Hessen wollen wir mit Beratungsangeboten begleiten. Wir respektieren diese Initiativen, fordern sie aber auf, sich nachhaltig für die Entwicklung gesundheitsfördernder, dem Jugendschutz und der Suchtprävention verbundener elektronischer Angebote einzusetzen und der fortschreitenden Bewegungsarmut entgegenzuwirken. Gerne setzen wir den Dialog mit den Vertreterinnen und Vertretern dieser Gruppen fort.

3. Werte

Für uns sind die Werte des Sports von elementarer Bedeutung. Wir verurteilen Diskriminierung, Gewalt sowie Gewaltdarstellung und sind der Gesundheitsförderung verpflichtet. Fair Play, demokratische Verfasstheit und selbstbestimmte Regeln sind für uns ebenfalls von hoher Bedeutung.

Viele Computerspiele aus dem Bereich des E-Gaming sind mit diesen Grundpositionen unvereinbar. Wir empfehlen unseren Vereinen und Verbänden, die Werteorientierung des Sports im Zusammenhang mit virtuellen Angeboten zu beachten, sich von gewaltverherrlichenden oder diskriminierenden Angeboten abzugrenzen und auf einen verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen hinzuwirken.

Darüber hinaus empfehlen wir, in der Vereinsentwicklung auf potentielle Gefahren von Abhängigkeit und Sucht hinzuweisen (z. B. Spielsucht, primäre oder verdeckte Kommerzialisierungstendenzen, „pay-to-win“-Ansätze) und in die Diskussions- und Entscheidungsprozesse ausdrücklich einzubeziehen. Spielversionen, die Leistungssteigerungen von weiteren Investitionen abhängig machen, sollten nicht zum Angebot in einem Sportverein gehören.

4. Organisatorische Aspekte, Gemeinnützigkeit, Satzungsfragen

Die Integration von elektronischen Spielen in Vereinsangebote wirft zurzeit gemeinnützigkeitsrechtliche Probleme auf. Aktuell sind auf Bundesebene die Voraussetzungen zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit mit dem Förderungszweck „Sport“ nach § 52 Abs. 2 der Abgabenordnung für virtuelle Sportarten bzw. E-Gaming nicht erfüllt. Der DOSB wird gebeten, damit zusammenhängende Fragen auf Bundesebene zu klären. Die Berücksichtigung von digitalen Angeboten in Vereinen setzt jedenfalls eine Konformitätsprüfung mit der Satzung und ggf. entsprechende Anpassungen voraus.

Im Hinblick auf verbandspolitische Fragestellungen ist zurzeit E-Gaming in seiner Gesamtheit nicht mit dem Selbstverständnis und den Aufnahmekriterien des Lsb h vereinbar. „E-Sport“ ist aktuell zudem keine Sportart im Sinne einer im Lsb h anerkannten Sportart. Einige der Spieletitel und -inhalte, z. B. „Counter Strike“, sind unvereinbar mit den unserem Sportsystem zugrundeliegenden Werten.

Während die Sportorganisationen auf der Grundlage ihrer Werte ihre Regeln eigenständig bestimmen, haben sie keine Einflussmöglichkeiten auf digitale Spieleangebote. Der Markt wird vielmehr von Publishern, Produzenten und Spieleentwicklern geprägt, in deren Händen die Gestaltungsmacht liegt. Dieser Ansatz ist aus unserer Sicht mit den Demokratie- und Partizipationsgrundsätzen der Sportverbände und insbesondere mit deren Regelautonomie nicht vereinbar.

Präsidium des Landessportbundes Hessen
17. Oktober 2019