



## **Grundpositionen des Landessportbundes und der Sportjugend Hessen zum Thema "E-Sport"**

### **Einleitung**

Die Frage, ob und wie „E-Sport“ in die Strukturen des organisierten Sports aufgenommen werden sollte, wie E-Sport gemeinnützigkeitsrechtlich zu bewerten ist und wie das Feld des E-Sports im Sinne des gemeinwohlorientierten Sports differenziert bewertet werden kann, ist seit einigen Jahren Gegenstand intensiver Diskussionen. Auf nationaler Ebene existiert hierzu eine Positionierung des DOSB von 2018 mit dem Titel „Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“ sowie eine überarbeitete Position aus dem Jahr 2021. Der Landessportbund Hessen hat 2019 eine Position zum Thema „Virtuelle Sportarten und E-Gaming“ beschlossen.

Vor dem Hintergrund aktueller Entwicklungen legen der Landessportbund Hessen und die Sportjugend Hessen eine aktualisierte und gemeinsame Grundposition vor. Zu diesen Entwicklungen gehören unter anderem der Beschluss des Internationalen Olympischen Komitees im Rahmen seiner 142. Session zur Einführung von Olympische eSport-Spiele ab 2025. Als Austragungsort für diese Veranstaltungen wurde Saudi-Arabien für die nächsten zwölf Jahre benannt. Hierzu sieht das IOC einen neuen organisationsstrukturellen Rahmen vor. Das IOC vertritt hierzu folgende Grundposition: "Um der besonderen Natur der Olympischen E-Sports-Spiele gerecht zu werden, muss das IOC auch einen anderen Ansatz hinsichtlich deren Finanzierung und Organisation verfolgen." (IOC, 12.7.24). Darüber hinaus formulierten CDU und SPD im hessischen Koalitionsvertrag Bestrebungen, ein Förderangebot für den E-Sport zu schaffen und die Gemeinnützigkeit für den organisierten E-Sport zu unterstützen.

### **Auffassung des Landessportbunds und der Sportjugend Hessen zum E-Sport**

E-Sport ist Teil der Lebenswelt vieler und insbesondere junger Menschen, ein wichtiger Aspekt ihrer Freizeitgestaltung und Ausgangspunkt von sozialen (Online)-Kontakten. Durch die in viele Spiele integrierten Online-Angebote wird das Spielen und Interagieren mit anderen Spieler\*innen ortsunabhängig und weltweit ermöglicht. Daher sehen der Landessportbund Hessen und die Sportjugend Hessen Potenzial in der Nutzung von E-Sport Angeboten in der Jugendarbeit von Sportvereinen und zur Förderung und Unterstützung ihrer Sport-Angebote und möchten diese unterstützen.

Das Feld des E-Sports muss allerdings differenziert betrachtet werden, denn dieser vereint als Begriff eine Vielzahl an unterschiedlichen Spiel- und Angebotsformen. Darin enthalten sind sowohl Spiel- und Angebotsformen, die direkt einen Beitrag zur Weiterentwicklung des Sports leisten (bspw. als Trainingsmittel oder als Wettkampfform) oder die in der Förderung von Fähigkeiten und Fertigkeiten von Menschen eingesetzt werden können (bspw. in der Rehabilitation oder für das Lernen). Diese Spiele können aus Sicht von Sportjugend Hessen und Landessportbund Hessen für Sport- und Vereinsentwicklung genutzt werden und können unter Umständen einen direkten Beitrag zur Erfüllung des Vereinszwecks leisten.

Der Großteil der Spiel- und Angebotsformen (z.B. Videospiele mit expliziter Gewaltdarstellung und/oder ohne inhaltlichen Bezug zum Sport) im E-Sport besitzen in ihrem Inhalt, ihren Zielen und ihrer Organisationsstruktur allerdings keine intrinsische Nähe zum organisierten Sport.

Die nicht vorhandene Nähe zeigt sich auch in der Repräsentanz des E-Sports. In Hessen sind nur wenige Sportvereine im Bereich E-Sport aktiv. Die große Anzahl an aktiven Online-Spieler\*innen findet keinen Niederschlag in konkreten, organisierten Angeboten vor Ort, weder im gemeinwohlorientierten Sport noch in anderen gesellschaftlichen Bereichen. E-Sport kann unabhängig von einem spezifischen Ort allein gespielt werden und erfordert keine lokalen Strukturen.

Ein weiteres Argument für die große Distanz zwischen E-Sport und gemeinwohlorientiertem Sport ist die Frage nach der Urheberschaft. Die dem E-Sport zugrundeliegenden Spiele gehören jeweils einem Unternehmen (Publisher), das allein über Regeln, Inhalte, Wettkampfformate und Ziele der Spiele entscheidet. Dem organisierten Sport in Deutschland liegt hingegen ein demokratisches System zugrunde. Ein fundamentaler demokratischer Prozess ist die Aushandlung des Regelwerks des jeweiligen Sports. Die Rolle der Publisher im E-Sport, die allein über Spielregeln und Inhalte entscheiden, steht dazu im klaren Widerspruch und steht auch einer Gemeinwohlorientierung klar entgegen.

Darüber hinaus sind in einer Vielzahl von Spielen im E-Sport Aspekte wie Glückspielähnliche und suchtfördernde Spielmechanismen sowie Spiele mit expliziter Gewaltdarstellung zu beobachten, die nicht den Werten des organisierten Sports entsprechen.

## **Eckpunkte**

Zusammenfassend prägen folgende Eckpunkte die Haltung von Landessportbund und Sportjugend Hessen gegenüber dem Themenfeld E-Sport

- Aus Sicht des gemeinwohlorientierten Sports erfüllt E-Sport nicht die Voraussetzungen für eine Anerkennung als gemeinnützige Tätigkeit.
- Aus Sicht des organisierten Sports in Hessen erfüllt der E-Sport nicht die organisationsstrukturellen Voraussetzungen für eine Mitgliedschaft in den Sportstrukturen
- Viele Spiel- und Angebotsformen im E-Sport sind mit expliziter Gewaltdarstellung gekoppelt
- E-Sport Spiele liegen jeweils in der Urheberschaft eines Unternehmens (Publishers), das überwiegend allein über die Regeln bestimmen kann.
- Es sind Glückspielähnliche, suchtfördernde und spielzeitverlängernde Mechanismen im E-Sport zu beobachten.
- E-Sport ist ganz überwiegend ein industriegetriebenes Online-Phänomen, das nur wenig Resonanz in lokalen (Vereins-)Strukturen findet. So sind aus ganz Hessen weniger als zehn Sportvereine im Bereich E-Sport aktiv und weniger als fünf Vereine im eSport-Bund Deutschland organisiert
- E-Sport ist eine vergleichsweise bewegungsarme Tätigkeit, die keine bekannten gesundheitsfördernden Anteile enthält.
- Teile des E-Sport haben Potenzial für die Entwicklung von Sportvereinen und für die Jugendarbeit. Diese gilt es, deutlich herauszuarbeiten und mit empirischen Studien zu belegen. Landessportbund Hessen und Sportjugend Hessen verstehen sich in diesem Kontext als beratende und begleitende Institution.

- Wir teilen die Position des Deutschen Behindertensportverbandes (DBS), dass E-Sport aufgrund seiner inklusiven Potenziale auch eine Bedeutung für Menschen mit Behinderung haben kann.

## Positionen

In Hinblick auf die verschiedenen Entwicklungen, die es im Themenfeld „E-Sport und Sport“ gibt, ist zu beachten, dass wir im Folgenden von E-Sport sprechen, da sich die im Sport getroffene Unterscheidung von E-Gaming und elektronischen Sportartensimulationen nicht durchsetzen konnte; auf die notwendige Differenzierung innerhalb des E-Sport-Begriffs wurde bereits hingewiesen.

### 1) Keine Gemeinnützigkeit für E-Sport

Aus Sicht des gemeinwohlorientierten Sports ist E-Sport keine gemeinnützige Tätigkeit. Eine Gleichstellung von E-Sport mit Sport lehnen wir ab. Es bedarf keiner Änderung der Abgabenordnung, um E-Sport-Angebote in Vereinen gemäß ihres Vereinszwecks anzubieten.

### 2) Integration von E-Sport in den Vereinssport

Bei der Integration von E-Sport-Angeboten in Sportvereinen muss der Zweck des Vereins – die Förderung des Sports – gewahrt bleiben. E-Sport-Angebote können Jugendarbeit unterstützen und ergänzen, diese müssen sich jedoch immer dem Vereinszweck unterordnen und entsprechend ausgestaltet werden.

### 3) Keine Umverteilung von Sportfördermitteln

Staatliche und kommunale Förderungen für E-Sport müssen aus zusätzlichen Mitteln oder aus der Wirtschaftsförderung erfolgen und dürfen nicht zulasten der Sportförderung gehen. Eine Gleichsetzung von E-Sport und Sport in der Förderpolitik ist abzulehnen.

### 4) Rahmenbedingungen für Jugendschutz und Gesundheit

Die Umsetzung von staatlich und/oder kommunal geförderten E-Sport-Angeboten muss insbesondere im Hinblick auf gesundheitliche Risiken, Jugendschutz und Medienkompetenz entsprechende Rahmenbedingungen und Handlungsempfehlungen gewährleisten. Dies schließt die Verhinderung von langen Bildschirmzeiten sowie den Schutz vor glücksspielähnlichen und spielzeitverlängernden Mechanismen im E-Sport ein.

### 5) Prüfung einer eigenständigen Organisationsstruktur für E-Sport

Wir schließen uns hier der Argumentation des IOC an, dass es für die Durchführung von olympischen E-Sport-Spielen ganz neue Organisations- und Finanzierungsformen braucht, die nicht in den Strukturen des Sports abgebildet sind. In Anbetracht des besonderen Charakters des E-Sports, vor allem im Hinblick auf die olympischen E-Sport-Spiele, empfehlen wir daher dem DOSB, einen Prüfprozess zu starten, ob und wie E-Sports in einer separaten Organisationsstruktur für den organisierten Sport genutzt werden kann.

### 6) Evaluierung und wissenschaftliche Begleitung der E-Sport-Varianten

E-Sport ist eine Erscheinungsform der digitalisierten Welt und soll in seinen Dynamiken interdisziplinär wissenschaftlich begleitet werden. Sowohl ethische, psychologische, medizinische, pädagogische wie kommunikationswissenschaftliche, betriebs- und volkswirtschaftliche Aspekte müssen dabei Berücksichtigung finden.