

Virtuelle Sportarten und E-Gaming: Die Entstehung des Positionspapiers

Das Präsidium des Landessportbundes Hessen hat am 17. Oktober 2019 Positionen zum Thema „Virtuelle Sportarten und E-Gaming“ beschlossen, die anlässlich des Hauptausschusses am 9. November vorgestellt werden. Damit findet ein umfangreicher Dialog- und Entwicklungsprozess sein vorläufiges Ende. Im Fokus stand hierbei die Tätigkeit der vom Präsidium eingesetzten Arbeitsgruppe, Diskussionen innerhalb des Präsidiums (z. B. anlässlich der Klausurtagung im Frühjahr sowie im Juli 2019), eine Zusammenkunft der Arbeitsgruppe mit „E-Sport“-aktiven Vereinen und Initiativen inner- und außerhalb des lsb h, ein Besuch beim „1. Esports-Club Frankfurt e.V.“ sowie zuletzt eine lsb h-Fachtagung mit breiter Beteiligung.

Darüber hinaus wurde die programmatische Entwicklung auf DOSB-Ebene auf Basis des DOSB-Positionspapiers vom Dezember 2018, die öffentliche und wissenschaftliche Debatte sowie die Mitwirkung bei Fachtagungen zum Thema (z.B. LSB Niedersachsen, Fachveranstaltung der Universität Jena) und die Meinungsbildung innerhalb der Sportjugend Hessen (z. B. anlässlich des Jugendhauptausschusses und im Rahmen des Vorstandes) rezipiert.

Die nun vorliegenden Positionen führen unterschiedliche Ansätze zum Thema „E-Sport“ zu einem Dokument zusammen. Hierbei grenzt sich die lsb h-Position einerseits klar von Inhalt und Begriff des „E-Sports“ ab und betont die Bedeutung von „richtigem“ Sport im Zusammenhang mit eigenmotorischen, selbstbestimmten Bewegungshandlungen. Zudem werden die Werteorientierung und der Dachbegriff des „E-Sports“ mit seinen allumfassenden Integrationsforderungen in den organisierten Sport problematisiert und in seiner aktuell dargestellten Kompromisslosigkeit abgelehnt.

Andererseits wird mit der Akzeptanz von virtuellen Sportarten und Spielentwicklungen, die (sportliche) Bewegungen fordern oder voraussetzen, als Bestandteil der Alltagskultur eine Beschäftigung von Vereinen mit diesem Phänomen im Grundsatz ermöglicht.

Diese differenzierte Position auf Basis einer klaren Abgrenzung vom „E-Sports“-Begriff und den Positionen des „E-Sports“-Verbandes ESD folgt einerseits der Bewertungstendenz der deutschen Sportverbände. Zudem werden andererseits mit Klarstellungen zur Wertefrage und den Verbindungen zu gesellschafts- und sportpolitischen Aufgaben, denen sich der lsb h seit vielen Jahren stellt, eigenständige hessische Akzente gesetzt.

Der DOSB hat mehrere Arbeitsgruppen gegründet, die Ende Oktober ihre Arbeit aufnehmen sollen. Themen dieses AG-Prozesses sind u. a. die Frage der Gemeinnützigkeit bzw. Entwicklung von begleitenden bzw. pädagogischen Konzepten zum Umgang mit virtuellen Sportarten in Vereinen. Der lsb h ist in einigen dieser Arbeitsgruppen vertreten und wird diesen Prozess intensiv verfolgen. Insbesondere die Frage der Gemeinnützigkeit ist nach der Veröffentlichung eines DOSB-Rechtsgutachtens nicht einfacher geworden, da es auch für virtuelle Sportarten einen Gemeinnützigkeitsstatus verneint. Vor diesem Hintergrund und dem Bedarf, Vereine zum Thema virtuelle Sportarten und E-Gaming zu begleiten, wird der lsb h die Thematik weiterverfolgen. Es wird ergänzend mündlich berichtet.