SPORTBUND Rheinhessen

Sport oder nicht Sport?

Die Lunge brennt, der Schweiß strömt, die Muskeln zittern - welche Bilder haben Sie im Kopf, wenn Sie das Wort *Sport* hören? Sport ist Bewegung, ist Wettkampf, ist gesund und tut der Psyche gut – soweit das klassische Bild. Seit einiger Zeit drängt aber immer stärker noch ein anderer Bereich in die Sportwelt: E-Sport. Das „E“ im Namen zeigt es an – beim E-Sport läuft der Wettkampf nicht analog, nicht auf dem Bolzplatz oder in der Turnhalle, sondern rein digital. Die Spieler*innen sitzen vor dem PC-Bildschirm, treten als Einzelkämpfer oder in Mannschaften gegeneinander an. Wie im „analogen“ Sport auch, kämpfen die E-Sportler*innen in ganz unterschiedlichen Disziplinen um den Sieg. Zu den populärsten Games im E-Sport zählen sportliche Klassiker wie Fußball und Basketball, aber auch Strategie- und Shooterspiele stehen hoch im Kurs.

Über 34 Millionen Deutsche spielen Computer- und Videospiele

Dass der E-Sport längst kein Nischenthema für Computerfreaks und Spielenerds ist, belegen aktuelle Zahlen: Über 34 Millionen Deutsche spielen Computer- und Videospiele, mehr als ein Drittel von ihnen spielt regelmäßig. Mehr als drei Millionen Spieler*innen sind dabei in Verbänden oder losen Gruppen organisiert. 2017 gründet sich der eSportbund Deutschland e.V., der heute als Fachsportverband bereits 22 Teams, Vereine und Veranstalter im E-Sport repräsentiert. Auf der ganzen Welt wächst das Interesse am E-Sport, längst sind schwergewichtige Sponsoren in die Szene eingestiegen. Und die Zahlen können sich sehen lassen: Knapp 100 Millionen Zuschauer*innen verfolgten im Jahr 2018 das Finale der *League of Legends World Championship* per Livestream, Tausende waren vor Ort in Südkorea dabei. Mit zunehmendem Erfolg und ungebrochenem Wachstum des E-Sports, stellt sich auch in Deutschland vielen Sportbegeisterten die Frage, inwiefern der E-Sport auch vor Ort, etwa im lokalen Sportverein, umsetzbar wäre.

Dabei drängt sich immer wieder eine Frage auf:

Ist E-Sport überhaupt Sport?

Die Spitzenverbände des organisierten Sports, darunter auch der Landessportbund NRW, sind sich einig, dass E-Sport kein Sport ist. Kritisiert werden etwa die Themen Jugendschutz und Suchtproblematik, außerdem seien Shooter- und Gewaltspiele nicht mit dem Ethos des Sports vereinbar. Und trotzdem: Was Sport ist, unterliegt schon immer auch einem gesellschaftlichem Wandel. Heute sind es gerade die jungen Menschen, die E-Sport zumindest als sportähnliche Aktivität empfinden. In der JIM Studie von 2020 gaben 68 Prozent der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, mehrmals in der Woche digitale Spiele, etwa am Smartphone oder der Konsole, zu spielen. Für Sportvereine vor Ort ist es damit am Ende auch eine strategische Entscheidung, das Thema E-Sport anzupacken. Viele Sportvereine beklagen schon heute die Überalterung ihrer Mitglieder. Während immer mehr „alte Hasen“ aus dem Vereinsleben ausscheiden, kommen kaum junge Menschen nach. Hier bietet der E-Sport starkes Potential, neue Mitglieder zu erschließen, junge Menschen auf den eigenen Verein aufmerksam zu machen und langfristig zu binden. Im Rahmen einer immer wieder geforderten Digitalisierungsstrategie für Vereine wäre gerade der E-Sport ein starker, innovativer Baustein. Ein großes Manko bleibt allerdings für Vereine, die sich dem E-Sport widmen wollen: Nach aktueller Rechtslage fallen E-Sportangebote nicht unter die Gemeinnützigkeit wegen Förderung des Sports. Vereine, die ausschließlich wegen der Förderung des Sports als gemeinnützig anerkannt sind, können E-Sport also nicht im Rahmen ihrer ideellen Tätigkeit umsetzen. Manche Vereine fürchten gar, ihre Gemeinnützigkeit ganz zu verlieren, wenn sie E-Sport anbieten. Wer heute E-Sportangebote im Sportverein realisieren möchte, muss daher noch den Umweg über einen

entsprechenden Zweigverein gehen oder kann versuchen, ein E-Sportangebot über den Aspekt der Förderung der Jugendhilfe unterzubringen. In der Zwischenzeit hoffen die Verantwortlichen des E-Sports darauf, dass sich die Rechtslage bald ändern und der E-Sport als nicht gemeinnützigkeitsschädlich anerkannt wird.

Denn vieles spricht für E-Sportangebote im Sportverein

E-Sport bringt Menschen, vor allem Jugendliche und junge Erwachsene, in Kontakt mit dem Verein, die sonst keinen Fuß in die Räume klassischer Sportvereine setzen würden. Nicht zu unterschätzen ist außerdem die große integrative Kraft des E-Sports. Wo etwa Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen im „normalen“ Sportsleben ausgeschlossen sind, ist das Mitmachen im virtuellen Raum ganz einfach möglich. Statt Merkmalen wie Geschlecht, Körpergröße oder Gewichtsklasse, zählen im E-Sport Köpfchen, Teamgeist und Fairplay, um es zum Sieg zu schaffen. Die Tatsache, dass der E-Sport heute schon in 50 Ländern der Welt als Sport anerkannt ist, lässt Fans hierzulande hoffen, dass der E-Sport auch in Deutschland bald als „echter“ Sport gelten könnte.

Infobox

- Über 34 Millionen Deutsche spielen Computer- und Videospiele, mehr als ein Drittel von ihnen spielt regelmäßig.
- Mehr als drei Millionen Spieler*innen sind dabei in 40.000-150.000 Organisationen, Verbänden oder losen Gruppen organisiert.
- 2017 gründet sich der eSportbund Deutschland e.V., der heute als Fachsportverband bereits 22 Teams, Vereine und Veranstalter im E-Sport repräsentiert.
- Knapp 100 Millionen Zuschauer*innen verfolgten im Jahr 2018 das Finale der *League of Legends World Championship* per Livestream
- In der JIM Studie von 2020 gaben 68 Prozent der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, mehrmals in der Woche digitale Spiele, etwa am Smartphone oder der Konsole, zu spielen.
- E-Sport ist heute schon in 50 Ländern der Welt als Sport anerkannt ist.