

POSITION

des Landessportbunds Berlin zu eSports



1. Video- und Computerspiele sind anerkannter Bestandteil einer globalen Jugendkultur

Zahlreiche Video- und Computerspiele gehören inzwischen fest zu einer globalen Jugendkultur. Es haben sich dabei internationale Communities gebildet, in denen häufig Gemeinschaft, Wettbewerb und Weiterentwicklung im Vordergrund stehen. Das erkennt der LSB Berlin an. Dass der Ruf laut geworden ist, diese Bewegung zum Teil des organisierten Sports werden zu lassen, sieht der LSB auch als Bestätigung für die Vereins- und Verbandskultur des Sports. Die Entwicklung von virtuellem Sport möchte der LSB Berlin daher aktiv begleiten und ist offen für Austausch und Dialog.

2. Wir schätzen den Wert des Sports und wollen die Werte des Sports wahren

In einer Zeit, in der Menschen immer mehr Zeit vor einem Bildschirm verbringen und Sitzen zu einer Dauerhaltung geworden ist, gewinnen Bewegung und das Sporttreiben noch einmal an Bedeutung. Die Corona-Pandemie hat diesen Trend noch verstärkt und dazu geführt, dass noch weniger Menschen sich bewegen und sportlich aktiv sind. Gerade auch der unmittelbare, persönliche Austausch macht den Sport so wertvoll, lässt Teamgeist entstehen, fördert Fairplay und Respekt, vermittelt Werte. Der organisierte Sport steht für demokratische Verfasstheit und Regeln, die er selbst bestimmt. Für die Bedeutung des organisierten Sports wie für die Kooperation mit der eSports-Bewegung ist es daher elementar, dass diese Werte des Sports anerkannt werden. Video- und Computerspiele mit gewaltverherrlichenden und diskriminierenden Inhalten sind deshalb unvereinbar mit dem organisierten Sport.

3. Wir brauchen die Unterscheidung zwischen virtuellen Sportartentypen und eGaming

Wie der DOSB sieht auch der LSB Berlin Video- und Computerspiele als stark ausdifferenziert insbesondere zwischen virtuellen Sportarten und eGaming. Es macht einen Unterschied, ob nur eine Konsole bedient wird, oder eine sportartspezifische motorische Aktivität stattfindet. Beim Sport ist die motorische Aktivität der Zweck, bei den meisten Computer- und Konsolenspielen dagegen nur Mittel zum Zweck, einen "Avatar" zu bedienen. Der LSB schließt sich daher der Positionierung des DOSB an, virtuelle Sportarten noch einmal zu unterscheiden in Konsolen- und Computerspiele, die eine Sportart digital abbilden und andererseits virtuell gestützte sportliche Aktivitäten, die sich durch eine sportartspezifische motorische Aktivität auszeichnen (beispielsweise im Radfahren mit Zwift und Peloton). Diese motorischen Aktivitäten können als Sport kategorisiert werden und liegen damit in der Hoheit der jeweiligen Fachverbände. Jedoch will der LSB auch Konsolen- und Computerspiele, also vom DOSB als eGaming eingestufte Aktivitäten nicht aus dem Blick verlieren, zumal sich dort die meisten Aktiven finden. Um Spiele einordnen und auf ihre Anschlussfähigkeit prüfen zu können, bedarf es transparenter Kriterien. Das gilt gerade auch deshalb, weil das Thema eSports den organisierten Sport mit eigenen Widersprüchlichkeiten konfrontiert.

4. eSports bietet eine Chance zur Weiterentwicklung von Vereinen und Verbänden

Eine Kernaufgabe des LSB Berlin ist die Stärkung und Förderung seiner Vereine und Verbände. Die eSports-Bewegung sieht der LSB als Chance für Vereine und Verbände, neue Zielgruppen zu erreichen, bestehende Angebote zu erweitern und das Vereinsleben digital zu bereichern. Gelingen kann das durch die Integration von eSports-Angeboten in Vereinsabteilungen, Vereinsheime und Sportjugendclubs. Sportsimulationen können dabei mit aktiven Bewegungselementen der spielenden Teilnehmer*innen verknüpft werden. Das Thema eSports kann auch als Motivation zur digitalen Weiterentwicklung des gesamten Vereins und Verbands genutzt werden, indem bei der digitalen Infrastruktur und Strategie neue Voraussetzungen geschaffen werden. Für die außerschulische Jugendarbeit sind insbesondere medienpädagogische Ansätze wichtig, um Kompetenzen beispielsweise gegen Mobbing und Cybergrooming zu vermitteln.

5. eSports kann einen Beitrag zur Inklusion leisten

Der LSB Berlin teilt die Position des Deutschen Behindertensportverbandes (DBS), dass eSports auch eine große Bedeutung für Menschen mit Behinderung haben kann. Dadurch können mehr Möglichkeiten für eine umfassende Teilhabe am gesellschaftlichen Leben geschaffen werden. Spieler*innen mit und ohne Behinderung können sich im gemeinsamen Spiel messen und agieren. Somit kann ein wichtiger Beitrag zur Inklusion geleistet werden, da Barrieren abgebaut und gemeinsam positive Erlebnisse gefördert werden.

6. Verträglichkeit von bestimmten digitalen Angeboten und Gemeinnützigkeit sicherstellen

Sportvereine brauchen eine Orientierung, um eSports-Angebote zu machen, ohne ihre Gemeinnützigkeit aufs Spiel zu setzen. Das können sie zum einen durch virtuell gestützte sportliche Aktivitäten, die wie in Ziffer 3 beschrieben als Sport im Sinne der Abgabenordnung zu sehen sind. Bei Computer- und Konsolenspielen mit Sportartenbezug spricht sich der LSB gemeinsam mit dem DOSB dafür aus, dass Vereine hier gemeinnützigkeitsunschädlich Angebote machen können, ohne diesen Formen des eGamings selbst die Gemeinnützigkeit zuzuweisen. Der LSB Berlin legt bei allen Aktivitäten ein besonderes Augenmerk auf die gesundheitlichen Auswirkungen, wie etwa die Suchtgefahr und setzt sich für einen verantwortungsvollen Umgang mit Video- und Computerspielen ein. Die Aktivitäten sollen durch geeignete Maßnahmen zur Gesundheits- und Suchtprävention begleitet werden. Darüber hinaus müssen Aspekte wie Genderneutralität, Barrierefreiheit, Anti-Diskriminierung und Gewaltprävention mitgedacht und mitgestaltet werden. Eine Bindung an feste USK-Altersstufen ist ebenso entscheidend.

Berlin, 3. November 2021