SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

E-Sport im Sportverein

Ein zukunftsweisendes Angebot für alle Generationen?

Jens Wortmann

SPORT BEWEGT NRW!

www.sportjugend.nrw

1

Grundlage: unsere E-Sportdefinition

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

Mögliche Definition von E-Sport:

Wettkampf zwischen Menschen mit dem Mittel digitaler Spiele
(in Anlehnung an Nothelfer, Das deutsche eSport-Visum (Teil II) - Eine kritische Analyse des § 22 Nr. 5 BeschV, LR 2020, 276 ff.)

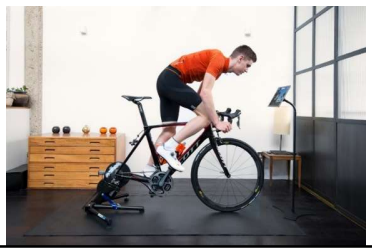
Wesentliche Elemente:
- Wettkampf von Mensch gegen Mensch
- Nutzung digitaler Spiele (z.B. auf PC, Konsole oder Smartphone), die in der Regel über Eingabegeräte (Maus, Tastatur, Gamepad, Joystick, Touchscreen, etc.)
- Wettkampf besteht nur, wenn ein Mindestmaß an Vergleichbarkeit der Leistungen existiert und Zufallselemente allenfalls nebensächlich für den Erfolg sind.

2

Grundlage: Definition

Abgrenzung von:

- Aktivitäten und Spielen, die nicht rein digital sind, sondern bei denen eine physische Aktivität digital unterstützt wird (z.B. Zwift)



3

Grundlage: unsere E-Sportdefinition

E-Sportkategorien des IOC:

1. virtuelle Darstellungen von (IOC-anerkannten) Sportarten, die mit weitergehender physischer Aktivität des Spielers ausgeführt werden

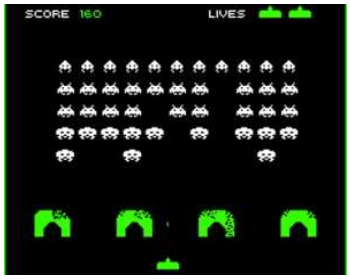
2. Simulationen von (anerkannten) Sportarten, die keine andere motorische Aktivität erfordern als die Bedienung eines Eingabegeräts (z. B. Simulationsrennen oder Fußballsimulationen auf einem PC, einer Konsole oder einem Telefon)

3. Spiele, die nicht gegen die Werte des IOC/ENOC verstoßen und daher keine „rote Linie“ [olympische Werte] überschreiten

4

Zahlen, Daten, Fakten

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN



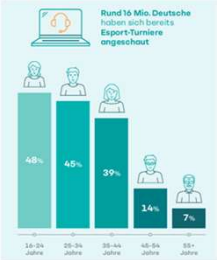
- Das erste dokumentierte E-Sport-Turnier mit Computerspielen (Arcade) fand 1972 statt (Intergalactic Spacewar Olympics in Las Vegas), bereits 1980 nahmen über 10.000 Teilnehmende an der Space Invaders Championship teil.
- Laut aktuellen Sportentwicklungsbericht engagieren sich 2 % der deutschen Sportvereine im E-Sport – dies wären rund 1.700 Vereine bundesweit.
- 40 % der Deutschen spielen mindestens einmal die Woche ein digitales Spiel – die beliebteste Plattform ist dabei das Smartphone. Im Durschnitt sind sie 38,2 Jahre alt – und 52 % der Gamer*innen sind weiblich.
- Rund drei Millionen Menschen in Deutschland spielen regelmäßig wettkampfmäßig digitale Spiele – aber nur rund 300.000 bezeichnen sich als E-Sportler*innen.

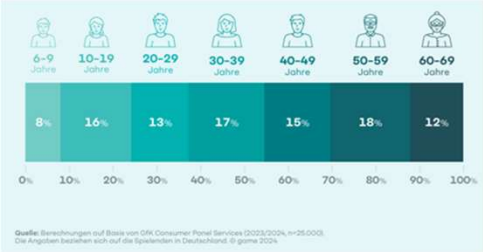
5

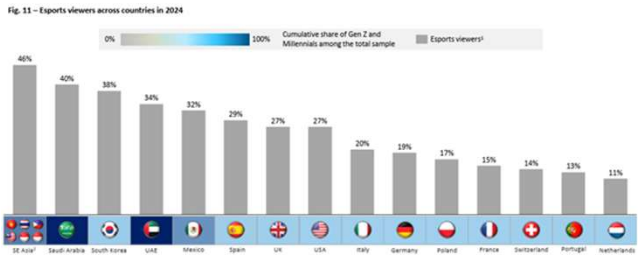
Zahlen, Daten, Fakten

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

- Der Umsatz der deutschen E-Sport-Branche (ohne Wetten und Umsätze der Spielehersteller) betrug 2024 rund 85 Millionen € – zum Vergleich: allein der Umsatz von Hertha BSC lag im selben Jahr 119 Millionen €.
- In aktuellen Jugendstudien geben etwas mehr als 50 % der Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren an, dass E-Sport für sie Sport sei.
- 8% der Deutschen schauen wöchentlich mindestens einen E-Sport-Stream.







6

Zahlen, Daten, Fakten

Betrachtet man nicht das allgemeinte Spielverhalten auf digitale Spiele, sondern nur den Kernbereich des E-Sports, so ergeben sich andere Werte:

- Je nach Erhebung sind über 80 oder 90 % der E-Sportler*innen männlich
- Kern-Altersgruppen sind 14-29jährige sowie 30-49jährige (letztere in der Regel mit einer e-sportspezifischen Sozialisation durch LAN-Partys, die frühen, vorerst ehrenamtlichen E-Sportliegen wie die ESL und das Format Giga Games)
- Im deutschen Markt spielen vor allem Spiele auf dem Personal Computer, gefolgt von Konsolenspielen eine wesentliche Rolle – in Asien nehmen hingegen Smartphonespiele zunehmend an Bedeutung zu.
- Den Kern des E-Sport in Deutschland bilden 15-20 Spieletitel – daneben gibt es aber zahlreiche Nischen. Viele Spiele haben dabei eigene Communities herausgebildet,

7

Beispiele für E-Sport-Communities

8

Kein Sport – aber ein Thema für den Sport?

- Position des Landessportbundes und der Sportjugend ist (bis heute), dass E-Sport kein Sport, sondern ein sportähnliches, aber eigenständiges Phänomen ist
- Studien zeigen, dass relevante Anteile junger Menschen E-Sport entweder für Sport oder ein sportähnliches Phänomen halten.
- Zugleich gibt es in der E-Sportszene eine relevante Zahl junger Menschen, die E-Sport gerne in Vereinen spielen wollen - einige dieser jungen Menschen sehen den Platz dafür in Sportvereinen.
- Sportvereine stehen dem Thema teils kritisch, aber oft auch offen gegenüber, aus sehr unterschiedlichen Motiven und mit stellenweise überzogenen Erwartungen.
- Wir befassen uns aus zwei Gründen mit E-Sport: Als Sportverband unterstützen wir unsere Vereine bei der Bearbeitung eines relevanten gesellschaftlichen Themas, als Jugendverband nehmen wir die Selbstorganisationsinteressen junger Menschen ernst.

Die Frage, ob E-Sport Sport ist spielt in der Praxis (fast) keine Rolle

9

Modellprojekt der Sportjugend NRW

- „E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“, Laufzeit 09/2020-12/2024, gefördert mit rund 606.000 € vom MKJFGFI NRW
- Ziel: Erfahrungen sammeln und Handlungsempfehlungen zum praktischen Umgang mit E-Sport in Sportvereinen entwickeln

Projektsäulen:

- Technische Ausstattung von 22 Vereinen und Begleitung beim Aufbau von E-Sportangeboten - 25 Vereine haben sich zusätzlich eine eigene Finanzierung gesichert und ohne Förderung durch Land und Sportjugend am Projekt teilgenommen
- Entwicklung einer Schulung für Ehrenamtliche zur pädagogischen Begleitung von E-Sportangeboten
- Entwicklung Beratungsangeboten für Vereinsvorstände im Themenfeld E-Sport (Rechts- und Finanzfragen, Marketing, Sponsoring, Vereinsentwicklung, …)
- Wissenschaftliche Begleitung mit Blick auf potenzielle positive wie negative Auswirkungen (Bewegungsmangel, Suchtgefahr versus Medienkompetenz, Gemeinschaftsgefühl) auf die Teilnehmenden an E-Sportangeboten

10

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

Ergebnisse und Handlungsempfehlungen

SPORT BEWEGT NRW!

www.sportjugend.nrw

11

Ergebnisse I: Mitgliederentwicklung

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

- Ein Viertel der Vereine verzeichnet wesentliche Mitgliederzuwächse und konnte E-Sportgruppen mit 40-120 Mitgliedern etablieren
- In einem Drittel aller Vereine konnten keine dauerhaften Strukturen und Angebote etabliert werden
- In den restlichen Vereinen sind kleinere E-Sportgruppen mit 20-40 Mitgliedern entstanden.
- Nachweisbare Kannibalisierungseffekte sind nicht aufgetreten – in keine der beiden Richtungen (niemand hat wegen E-Sport seinen Sport aufgegeben, E-Sportler*innen haben ihren E-Sport nicht für den Sport aufgegeben). E-Sport wird wie ein eigenständiges, zusätzliches Sportangebot wahrgenommen.

12

Ergebnisse II: Akzeptanz

- E-Sportangebote erfahren positive Resonanz von externen Stakeholdern (u.a. Wirtschaftspartner, Kommunen und Jugendämter).
- deutlich kritischer sehen aber in vielen Vereinen einige Mitglieder (oft aufgrund von Vorurteilen und kritischer Betrachtung des Ressourceneinsatzes) die Aktivitäten – Vereine sind gut beraten, transparent zu kommunizieren und Akzeptanz herzustellen.

13

Ergebnisse III: Wirtschaftlichkeit

- Für die Umsetzung von Angeboten vor Ort benötigen Vereine Räume und einen Breitbandanschluss – nicht jeder Verein verfügt über diese Ressourcen
- Eine wettbewerbsfähige Ausrüstung mit Hardware kostet zwischen 15.000 und 20.000 € und muss ca. alle drei Jahre erneuert werden – damit gehört E-Sport zu den teuren Angeboten im Verein. Eine Ausstattung nur mit Konsolen ist bereits für 5.000-6.000 € umzusetzen.
- Mit Blick auf die Möglichkeit, dass Angebote nicht angenommen werden, ist die Einführung von E-Sport also ein unternehmerisches Risiko – darüber müssen sich Vereinsvorstände im Klaren sein

14

Ergebnisse IV: Bürokratie und Recht

- Die fehlende Gemeinnützigkeit ist ein bürokratisches Hemmnis und bindend viel Kraft beim Aufbau von E-Sportangeboten – auch wenn in allen Vereinen Lösungen mit den jeweiligen Finanzämtern gefunden werden konnten, um die Angebote rechtssicher durchzuführen.

- Weitere regelmäßige Fragen tauchten in den folgenden Bereichen auf:

  - Jugendschutz
  - Urheberrecht (nicht jedes Spiel darf ohne weiteres für E-Sportangebote verwendet werden)

15

Ergebnisse V: Teilnehmenden-perspektive

- Die Begleitforschung ergab, dass das Hauptmotiv der Teilnehmenden die lokale Verbindung mit Gleichgesinnten.

- Ein zweites wichtiges Motiv für Teilnehmende war die Gesundheitskompetenz der Sportvereine, da sie selbst die potenziell negativen Auswirkungen des E-Sport (langes Sitzen, wenig Bewegung) reflektieren und den Sportvereinen eine Gesundheitskompetenz zuschreiben.

- Während E-Sportler*innen kaum für die anderen Sportangebote des Vereins gewonnen werden konnten, wird die Einbindung von Bewegungsphasen in das E-Sporttraining sehr gut angenommen.

16

Ergebnisse V: Teilnehmenden-perspektive

- Die Teilnehmenden sind stolz, ihre Vereine im E-Sport repräsentieren zu dürfen und fühlen sich angenommen, berichten aber auch, dass sie sich insgesamt gesellschaftlich wegen ihres Hobbys oft ausgegrenzt fühlen. Sofern sie mit Widerstand gegen E-Sportangebote im Verein konfrontiert werden, nehmen sie diese Ausgrenzung auch im Verein wahr, orientieren sich aber stark an ihrer E-Sportgruppe.

- Negative Auswirkungen auf das Sozial- und Gesundheitsverhalten konnten bei den Teilnehmenden nicht beobachtet werden, Phänomene wie Hate Speech traten deutlich seltener auf als im E-Sport allgemein – die Sozialkontrolle des Sportvereins hat hier anscheinend eine positive Auswirkung

17

Ergebnisse VI: Erfolgsfaktoren

- Auffällig ist, dass insbesondere die Vereine erfolgreich sind, denen es gelungen ist, Engagierte aus der E-Sportcommunity als Mitarbeitende zu gewinnen und einen Rahmen für Selbstorganisation bereitzustellen.

- Angebote, die von Personen ohne eigene E-Sporterfahrung initiiert werden sind hingegen in der Regel nicht erfolgreich.

- Zwischen dem klassischen Sport und dem E-Sport bestehen erkennbare kulturelle Unterschiede, eine Integration von E-Sport in den Sportverein muss dem Rechnung tragen.

- Nur ein Teil der E-Sportcommunity wird aus kulturellen Gründen überhaupt in Sportvereine integriert werden können.

- Sportvereine, die erfolgreich E-Sportangebote etablieren, können in der Folge auch in anderen Bereichen der Digitalisierung erhebliche Fortschritte erzielen.

18

Fazit

- Mit E-Sport sind Hoffnungen und Ängste gleichermaßen verbunden – am Ende wird das Thema aber heißer gekocht als gegessen.
- E-Sportangebote sind kein Selbstläufer, insbesondere wirtschaftlich!
- Es bedarf eines klaren Erwartungs- und Akzeptanzmanagements im Verein.
- Die Einbindung der E-Sportcommunity ist ein zentrales Erfolgskriterium – ohne deren Engagement kann die Integration von E-Sport in Sportvereine kaum gelingen.
- E-Sportangebote können eine wesentliche Bereicherung für den Verein sein und seine Digitalisierung vorantreiben.
- Die fehlende Gemeinnützigkeit ist ein Hemmnis – und es bedarf einer sportvereinsfreundlichen Lösung, wenn der Sport die Potenziale des E-Sports heben will.

19

Handlungsempfehlungen zum sicheren E-Sport

- Gemeinsam mit dem Landesverband für E-Sport wurden Handlungsempfehlungen für sicheren E-Sport entwickelt und veröffentlicht, u.a. zu:
  - Maximalen Bildschirmzeiten für Kinder und Jugendliche
  - Bewegungsförderung zum Ausgleich langer Sitzphasen
  - Qualifikation von Multiplikator*innen
  - Umsetzung von Jugendschutzbestimmungen
  - Umgang mit Handlungs- und Interaktionsrisiken wie Hate Speech, Grooming, pay-to-win und dark patterns

https://www.lsb.nrw/fileadmin/global/media/Downloadcenter/Ueber_den_LSB/Gemeinsame_Empfehlung_LSBNRW_und_e-sportNRW.pdf

20

Ausblick: Olympic Esports Games

SPORTJUGEND LANDESSPORTBUND NORDRHEIN-WESTFALEN

- Das Internationale Olympische Komitee hat im Juli 2024 die Einführung von Olympic Esports Games (OEG) beschlossen. Diese finden erstmalig 2027 in Riad, Saudi-Arabien statt.

- Der DOSB hat eine Task Force zur Entsendung eines Team D eingerichtet, der LSB NRW ist in dieser vertreten.

- Angekündigt sind Spiele in drei Kategorien, insgesamt 20-30 Wettbewerbe:

1. virtuelle Darstellungen von (IOC-anerkannten) Sportarten, die mit weitergehender physischer Aktivität des Spielers ausgeführt werden

2. Simulationen von (anerkannten) Sportarten, die keine andere motorische Aktivität erfordern als die Bedienung eines Eingabegeräts (z. B. Simulationsrennen oder Fußballsimulationen auf einem PC, einer Konsole oder einem Telefon)

3. Spiele, die nicht gegen die Werte des IOC/ENOC verstoßen und daher keine „rote Linie“ [olympische Werte] überschreiten

- **Durch die Olympic Esports Games rückt das Thema E-Sport weiter an den Sport und in die öffentliche Wahrnehmung!**

21

Gemeinnützigkeit

SPORTJUGEND LANDESSPORTBUND NORDRHEIN-WESTFALEN

- Auch im neuen Koalitionsvertrag ist die Gemeinnützigkeit des E-Sports vorgesehen. Die zuständige Technologieministerin Bär hat angekündigt, dies innerhalb von 100 Tagen umsetzen zu wollen.

- **Für die Sportvereine und -verbände ist nicht nur das ob, sondern auch das wie entscheidend.** Der Landessportbund NRW spricht sich hier für die Anwendung der Sportfiktion aus, da nur diese Sportvereinen ermöglicht, ohne eine Änderung des Vereinszwecks (Zustimmung aller Mitglieder notwendig) E-Sportangebote zu integrieren.

- Diese Auffassung wird auch durch ein von dritter Seite beauftragtes Gutachten von Prof. Nolte von der Sporthochschule bestätigt.

- Der DOSB hat eine Arbeitsgruppe eingerichtet, um seine Position zu überarbeiten – ob diese neue Position rechtzeitig für eine Einflussnahme auf die politische Debatte vorliegen wird, ist fraglich.

22

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

Zeit für Fragen

23

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN

Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit

24