



E-Sport im Sportverein

Grundlagen, Einblick in die Praxis und Handlungsempfehlungen

Jens Wortmann

SPORT BEWEGT NRW!

Grundlage: unsere E-Sportdefinition

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.

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



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

Unsere Zugänge zum E-Sport



- Digitale Spiele als Teil der Spielkultur, die wiederum ein Teil von Bewegung, Spiel und Sport ist
- Medienpädagogik als eine wesentliche Kompetenz für Übungsleitungen und Multiplikator*innen in der Jugendarbeit – unabhängig von E-Sport
- Jugendschutzauftrag: Vor Gefahren bewahren und zum Umgang mit Gefahren befähigen
- Partizipation im Jugendverband: Einbindung junger Menschen in Projekte mit Lebensweltbezug

Unser Modellprojekt



- „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

Unser Modellprojekt



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

Unser Modellprojekt

Interessenbekundungsverfahren:

- 69 Interessenbekundungen (von 82 Sportvereinen und 6 E-Sportvereinen) innerhalb von 10 Tagen
- Gleichmäßige Verteilung über NRW, Stadt und Land
- Vereine sehr unterschiedlicher Größe: unter 100 bis zu ca. 10.000 Mitglieder
- Kerngruppe: Fußballvereine sowie Mehrspartenvereine mit mehr als 1.000 Mitgliedern
- 35% der Vereine haben Vorerfahrungen im E-Sport, 22 % Erfahrungen mit medienpädagogischen Angeboten (während nur 9% aller Vereine laut SEB 2018 angeben, Angebote im Sinne des SGB VIII anzubieten, die nicht Sport beinhalten)



Unser Modellprojekt

Motive für die Mitwirkung:

- 68 % Gewinnung neuer Mitglieder, Erschließung neuer Zielgruppen
- 46 % Bindung bestehender Mitglieder, neue Angebote für Bestandsmitglieder
- 28 % Baustein einer ganzheitlichen Digitalisierungsstrategie des Vereins
- 28 % Erschließung von Netzwerken vor Ort
- 28 % Positionierung/Profilierung als innovativer Verein (vorrangig im urbanen Raum)
- 17 % Interesse an Qualifizierung in medienpädagogischen Themen
- 14 % Angebote für junge Menschen schaffen, die es sonst nicht gibt (vorrangig im ruralen Raum)
- 7 %: sonstige Angaben

Unser Modellprojekt

E-Sport als Netzwerkkatalysator:

- Projekt wird als Katalysator für Netzwerkbildung:
 - Über 60 % der Vereine haben sich mit mindestens einem Projektpartner beworben
 - Vereine, die sich mit Kooperationspartnern beworben haben, wirken deutlich häufiger auch ohne Förderung mit
- Netzwerkpartner sind:
 - 27x Jugendzentren
 - 26x Schulen
 - 8x E-Sportorganisationen
 - 6x kommunale Sportorganisationen
 - In einzelnen Fällen Kommunen, Unternehmen und Wirtschaftsförderungsgesellschaften

Säule 1: Technische Ausstattung

- 22 Vereine wurden mit Hardware ausgestattet, davon
 - 6 x Ausstattung mit Gaming-PCs (6 pro Standort), Investitionsvolumen je Standort ca. 15.000 €
 - 16 (6 x Landesförderung + 10 x zusätzliche, ungeplante Mittel über einen Wirtschaftspartner) x Ausstattung mit Konsolen (Sony Playstation 5), Investitionsvolumen je Standort ca. 2.500 €
 -
- 20 weitere Vereine wurden bei der Einwerbung zusätzlicher, eigener Fördermittel begleitet und konnten ebenfalls mindestens den Konsolenstandard erreichen
- Herausforderungen: fehlender Breitbandzugang in Vereinsheimen, Multi-Use-Räume sind für die Aufstellung von Konsolen geeignet (aber: Nutzungskonkurrenz), nicht aber für die Aufstellung von PCs

Säule 2: Multiplikator*innenschulung

- Module:
 - Grundlagen des E-Sports: Definition, Spieletitel, Historie
 - Technische Grundlagen
 - E-Sporttraining anleiten (+ freiwilliger titelspezifischer Vertiefungsschulungen)
 - Gesundheit und Bewegung
 - E-Sport im Verein: rechtliche und organisatorische Grundlagen
 - Jugendschutz und E-Sport (in Kooperation mit USK)
 - Aufsicht und Recht in digitalen Räumen
 - Grundlagen der Medienpädagogik
 - Suchtprävention und Internet Gaming Disorder
 - Gewaltprävention in digitalen Räumen
 - Gruppenprozesse in digitalen Räumen begleiten
 - Ethik und Werte
 - Elternarbeit im E-Sport

Säule 3: Beratung von Vereinen

- Insgesamt wurden – über die 47 Projektvereine hinaus – rund 60 Vereine zu Fragen rund um die Implementierung von E-Sport beraten, und zwar zu folgenden Fragen:
 - Gemeinnützigkeitsrechtliche Umsetzung von E-Sportangeboten im Sportverein
 - Jugendschutz
 - IP-Recht / Guidelines
 - Wirtschaftliche Tragfähigkeit von E-Sportangeboten
 - Akzeptanz im Verein schaffen

Säule 4: Begleitforschung



- Unabhängige Begleitforschung durch die FH Münster



Ergebnisse und Handlungsempfehlungen

SPORT BEWEGT NRW!

Ergebnisse I: Mitgliederentwicklung



- 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.

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.

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

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)

Ergebnisse V: Teilnehmendenperspektive

- 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.

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

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.

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.

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

Ergebnisse III: Weiterentwicklung

Download Papier „Gesundes Gaming – Bewegter Alltag



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

Ausblick: Olympic Esports Games



Das Internationale Olympische Komitee hat im Juli 2024 die Einführung von Olympic Esports Games ab 2025 beschlossen – dies wirbelt aktuell auch den deutschen Sport in Sachen E-Sport gehörig auf – es bleibt also spannend!

Zeit für Fragen



**Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit**