



eSport in Niedersachsen – Austausch zu Perspektiven und Potentialen	13.12.2024	Akademie des Sports
	47 Teilnehmende	Beteiligung, Medienkompetenz, Gesundheit

Ausgangslage

eSport ist längst mehr als nur ein Trend – er wird zunehmend auch im organisierten Sport und in den Vereinen relevant. Nicht zuletzt durch die Entscheidung des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) im Jahr 2025 eigene „eSport-Spiele“ durchzuführen. Doch wie können Sportvereine eSport sinnvoll integrieren, wenn sie das möchten? Das Akademie-Forum bot Raum, um u. a. die Integration von eSport in den Vereinssport zu diskutieren, die Debatte zu versachlichen und Akteur*innen zu vernetzen.

Das geschah



Marco Lutz, stellvertretender Vorstandsvorsitzender des LSB Niedersachsen, betonte, dass die Auseinandersetzung mit eSport unausweichlich sei, nicht zuletzt durch die „eSport-Spiele“ des IOC. Der LandesSportBund (LSB) Niedersachsen verfolgt einen dialogorientierten Ansatz, um von der Gaming-Community zu lernen und den eigenen Umgang mit eSport zukunftsorientiert zu gestalten. Die Positionierung des LSB aus dem Jahr 2019 müsse überarbeitet werden, um aktuellen Entwicklungen gerecht zu werden.

Jens Wortmann, Vorsitzender der Sportjugend NRW, führte mit einem Vortrag in das Thema ein. Er skizzierte eine doppelte Verantwortung von Sportverbänden: Einerseits, gesellschaftlich

relevante Themen wie eSport aufzugreifen, und andererseits, die Selbstorganisationsinteressen junger Menschen ernst zu nehmen. Als zentral hob er hervor, dass Übungsleitende heutzutage medienpädagogische Kompetenzen benötigen – unabhängig davon, ob sie eSport oder andere Angebote betreuen. Medienpädagogik sei nicht nur im Kontext von eSport essenziell, sondern als grundlegende Fähigkeit in der Jugendarbeit unverzichtbar. Zudem betonte *Wortmann* den Jugendschutzauftrag der Vereine: Kinder und Jugendliche müssten vor potenziellen Gefahren bewahrt und gleichzeitig dazu befähigt werden, eigenständig mit Risiken umzugehen. Gefahren gibt es zudem in der digitalen und analogen Welt gleichermaßen. Eine enge Zusammenarbeit mit Eltern sei dabei entscheidend, da viele von ihnen nur wenig Einblick in die digitale Welt ihrer Kinder haben.



Ein vom LSB NRW von 2020-2024 durchgeführtes Modellprojekt zeigte, dass eSport eine Bereicherung für Vereine sein kann, jedoch kein Selbstläufer ist. Von den teilnehmenden Vereinen (insgesamt 47) verzeichneten ca. 25% wesentliche Mitgliederzuwächse und konnten eSportgruppen mit 40-120 Mitgliedern etablieren. Gleichzeitig konnte etwa ein Drittel eSport nicht erfolgreich etablieren, was auf strukturelle Hürden und

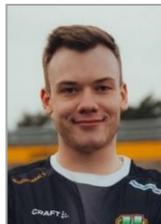
Akzeptanzprobleme zurückzuführen war. Positiver Effekt des eSport-Angebots war u. a. die wahrgenommene Gesundheitskompetenz von Sportvereinen, da Teilnehmende die potenziell negativen Auswirkungen des eSport (langes Sitzen, wenig Bewegung) reflektieren.

Wortmann hob weiter hervor, dass eSport keineswegs traditionelle Sportangebote verdränge. Vielmehr werde es als eigenständige, zusätzliche Aktivität wahrgenommen, die neue Zielgruppen erschließe, ohne bestehende Mitglieder zu verlieren. Entscheidend sei es, Mitglieder aktiv in den Prozess einzubinden und eine offene Diskussionskultur zu schaffen, da das Thema mitunter kontroverse Debatten auslöse – insbesondere, wenn es um die oft hohen Investitionskosten für technische Ausstattung gehe.



In der Gesprächsrunde hob *Lara Arendt*, 1. Vorsitzende Osnabrück Gaming e.V., hervor, dass Gaming weit mehr als eSport sei. Der Verein hat daher den Zusatz „Gaming“ gewählt, um die gesamte Gaming-Kultur anzusprechen. Zudem setze er auf regelmäßige Treffen, um Geselligkeit zu fördern und Vorurteile abzubauen. Der Verein hat zudem ein Mindestalter von 16 Jahren für eine Mitgliedschaft, um aktiven Jugendschutz zu betreiben.

Florian Rahden, Profi-eSportler und CRL World Champion Rocket League, zog Parallelen zwischen professionellem eSport und traditionellem Leistungssport. Effektive Trainingseinheiten und körperliche Fitness seien entscheidend für den Erfolg. So wird bspw. an fünf Tagen pro Woche trainiert und es gibt zusätzlich Wettkämpfe. Weiter wird in seinem Team wie in anderen Sportarten mit Mentaltrainer*innen gearbeitet.



Tobias Gotthold, 1. Vorsitzender TSV Burgdorf e. V. Abteilung E-Sport, berichtete aus der Praxis, wie die Integration von eSport in einen Verein erfolgreich gelingen kann. Entscheidend seien die Einbindung des Vorstands, die Überzeugung der Abteilungsleitungen und die Infrastruktur. Letztere stelle aufgrund hoher Kosten für Ausstattung und Räume eine große Herausforderung dar.



Jens Wortmann ergänzte in der Gesprächsrunde, dass Inklusion in eSport-Angeboten weiterhin schwierig umsetzen sei, obwohl es bereits erfolgreiche Ansätze in der Zusammenarbeit mit Einrichtungen der Behindertenhilfe gebe.

Das haben wir mitgenommen

- eSport ist kein Selbstläufer und bringt sowohl Potenziale als auch Herausforderungen für Sportvereine mit sich.
- eSport kann ein innovativer Baustein zur Digitalisierung von Vereinen sein und die Attraktivität für jüngere Mitglieder steigern.
- Ein erfolgreiches Angebot setzt eine klare Kommunikation, Investitionsbereitschaft und die aktive Einbindung der eSport-Community voraus.
- Ein breiter gesellschaftlicher Dialog ist notwendig, um Vorurteile abzubauen und die Integration in bestehende Vereinsstrukturen zu fördern.

Fotos: LSB Niedersachsen, LSB NRW / Tim Rehbein, Osnabrück Gaming e.V., Jonas Rinne, privat

Ansprechperson:

Marco Vedder

mvedder@akademie.lsb-nds.de

Julius Peschel

jpeschel@lsb-niedersachsen.de