



LANDESZENTRUM
FÜR ESPORT UND DIGITALISIERUNG
SCHLESWIG-HOLSTEIN



E-SPORT-VERBAND
SCHLESWIG-HOLSTEIN



ESBD
ESPORT-BUND DEUTSCHLAND e.V.

Dr. Sebastian Galka
Geschäftsführer Innen- und Rechtsausschuss
Landeshaus
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/6876

30.11.2021

Gemeinsame Stellungnahme des *E-Sport-Verbandes Schleswig-Holstein (EVSH)*, des *Landeszententrums für eSport und Digitalisierung Schleswig-Holstein* und des *eSport-Bundes Deutschland* zur schriftlichen Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags, Drucksache 19/3270

Vorbemerkung

Die Förderung des Sports ist ein effizientes Werkzeug, um der Gesellschaft mit einem - am Ergebnis gemessen - vergleichsweise geringen Einsatz einen großen Nutzen zuzuführen. Sport vereint die Menschen, macht Unterschiedliches im fairen Wettstreit zu Gleichem und bringt Menschen zusammen, die sich ohne den Sport nie begegnet wären. Sport ist gesellschaftlicher Kitt und bewahrt damit den Nährboden für eine friedliche und gleichzeitig diverse Gesellschaft.

Der Sport ist im Verein zuhause

Eine Keimzelle des Sports und des sportlichen Gedankens ist der Verein. Hier ist der Sport physisch zuhause; der Verein organisiert und katalysiert die schichten-übergreifende Begegnung. Das ist jedoch nicht selbstverständlich. Sportvereine konkurrieren in der Informationsgesellschaft mit einem rapide anwachsenden Angebot an konsumierbaren Medien- und Freizeitangeboten. Es ist deshalb im Sinne der Vereine, auch neue Ideen auszutesten und in ihrem Vereinsleben zu inkorporieren, damit sie weiterhin Mitglieder halten und ihren gesellschaftlichen Aufgaben nachkommen können. Eine dieser Ideen ist es, den E-Sport in das Vereinsleben der Sportvereine zu integrieren. Es gibt in Schleswig-Holstein viele Beispiele, wo dies gelungen ist, ohne dass beispielsweise die klassischen Sportsparten einen Nachteil davon gehabt hätten.

Getrennt fördern, gemeinschaftlich betreiben

Damit das so bleibt, ist es sinnvoll, zumindest in Fragen der Förderung eine Trennschärfe zwischen E-Sport und klassischem Sport beizubehalten. Schleswig-Holstein fördert den E-

Sport und den klassischen Sport mit unterschiedlichen Fördermitteln. Es würde den Vereinen mehr schaden als nutzen, wenn durch eine Konkurrenz der Entitäten Sport und E-Sport um die gleichen Mittel der E-Sport als neuere Erscheinungsform aus dem Vereinsleben verdrängt würde.

E-Sport ist auch Breitensport

Denn der E-Sport ist eine kompetitive Betätigungsform, die praktisch alle gesellschaftlichen Funktionen des klassischen Breitensports - disziplinübergreifend - erfüllt. Er fördert in den meist teambasierten E-Sporttiteln den Zusammenhalt und das kommunikative Miteinander. Er fordert Leistung ab und ermutigt seine Athlet*innen, über sich hinaus zu wachsen und durch Training stets an sich und den eigenen Fähigkeiten zu arbeiten. Der E-Sport legt durch seine auf Fairness und Fairplay basierenden Regelwerke den Grundstein für ein gleichberechtigtes Neben- und Miteinander. E-Sport überwindet soziale, aber auch körperliche Grenzen. Er ist beispiellos inklusiv; der sportliche Wettkampf zwischen Menschen mit und ohne Behinderung ist in vielen Fällen problemlos möglich.

Das Ehrenamt als Triebfeder

Im Amateurbereich werden der E-Sport und die dahinter liegende Organisation von Turnieren und Events in der Regel ehrenamtlich organisiert und begleitet. Die meisten Enthusiast*innen des Breiten-E-Sports arbeiten damit unentgeltlich und sind primär daran interessiert, eine gemeinsame, identitätsstiftende Passion zu verfolgen. Gleichzeitig schult der E-Sport wichtige koordinative Fähigkeiten und technische sowie auch kommunikative Schlüsselqualifikationen, die die Menschen für eine gesellschaftliche Teilhabe am Alltag des Informationszeitalters immer dringender benötigen.

Gemeinsam gemeinnützig

Der nächste große Meilenstein, von dem sowohl reine E-Sportvereine als auch klassische Sportvereine mit E-Sport-Sparte profitieren werden, ist die Anerkennung des E-Sports als gemeinnützig. Damit wird das immense ehrenamtliche Engagement in den immer zahlreicher werdenden Vereinen, die mittlerweile mit dem EVSH einen schleswig-holsteinischen Landesverband gegründet haben, angemessen gewürdigt. Gleichzeitig erleichtert die Gemeinnützigkeit ihnen den Zugang zu Fördermitteln, mit denen Projekte zum Aufbau von Medienkompetenz, für den Jugendschutz und für den verantwortungsvollen Umgang mit dem Medium Videospiele leichter umgesetzt werden können. Im Ergebnis wird die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des E-Sports entscheidend dazu beitragen, dass E-Sportangebote vor einer zu großen Abhängigkeit von einer Kommerzialisierung bewahrt werden. Eine ähnliche Entwicklung ist bereits von Fitnessstudios bekannt, die vor vielen Jahrzehnten nicht verhindert werden konnte. Ein gemeinnützig betriebener E-Sport hilft den Sportvereinen, neue Mitglieder zu gewinnen und auch für klassische Sportarten zu begeistern. Sport und E-Sport sind längst nicht mehr als Konkurrenten zu betrachten, sondern als wettbewerbsorientierte Kulturformen, die ihre nützlichsten Effekte nicht in der Rivalität entfalten, sondern in der Symbiose.