



Positionierung des Landessportbundes NRW und der Sportjugend NRW zum Thema „eSport“

1. eSport ist kein Sport!

Begründung:

Die feinmotorischen Bewegungsabläufe sowie Belastungsprofile im eSport weisen Ähnlichkeiten mit den Anforderungen an Sportler/-innen in bestimmten Sportarten auf. Anders als z. B. bei Darts, Bogenschießen oder Billard handelt es sich hierbei aber um keine spezifische, sportartenbestimmende körperliche Aktivität. Vielmehr werden künstliche Figuren (so genannte „Avatare“) in einer virtuellen Welt gesteuert; der Wettstreit findet in Form einer Simulation statt. Im Gegensatz dazu werden „klassische Sportler/-innen“ unmittelbar – auch körperlich – mit den Folgen ihres Handelns konfrontiert.

2. eSport ist Teil einer modernen Jugendkultur!

Begründung:

Durch die Digitalisierung der Gesellschaft ist auch das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen im Wandel begriffen. Vor diesem Hintergrund ist zu erwarten, dass sich Formen von eSport langfristig weiter etablieren werden - denn am Ende entscheiden nicht Sportverbände, was junge Menschen für Sport halten. Aus dieser Entwicklung ergeben sich Anknüpfungspunkte zum organisierten Sport

Insbesondere die Akteure im Kinder- und Jugendsport sollten sich damit auseinandersetzen, inwieweit Computerspiel-Wettbewerbe als außersportliche Jugendarbeit Eingang in Sportvereine und -verbände finden können. Entsprechende pädagogische Konzepte zum Umgang mit eSport sind deshalb zu entwickeln. Dies schließt Maßnahmen zur Schulung von Medienkompetenz und Suchtprävention mit ein.

3. First-Person-Shooter sind mit den Werten des Sports unvereinbar!

Begründung:

Im eSport verzeichnen First-Person-Shooter wie Counter-Strike und MOBA¹-Spiele wie League of Legends oder Dota 2 die mit Abstand höchsten Zuschauer- und Spielerzahlen. Dahingegen spielen „sportähnliche“ Spiele – abgesehen von FIFA – eine untergeordnete Rolle.

¹ Multiplayer Online Battle Arena



Bei First-Person-Shooter ist die Vernichtung des Gegners entscheidend, um das strategische Spielziel zu erreichen. Dies gilt grundsätzlich auch für MOBA-Spiele, findet dort allerdings durch die fiktionalen Figuren vorrangig in abstrakter Form statt.

Die brutale und explizite Darstellung von Tötungsgewalt gegenüber Menschen oder menschenähnlichen Figuren wie bei Counter-Strike widerspricht den für den organisierten Sport grundlegenden ethischen Werten.

4. eSport ist überwiegend kommerziell ausgerichtet

Begründung:

Der eSport wird weltweit und in Deutschland von wenigen Unternehmen dominiert. Dass die Ligen der ESL, die Teams aber auch die „Regelwerke“ und Nutzungslizenzen nicht von einem Verband, sondern von den Publishern² gesteuert werden, ist ein deutliches Zeichen für die überwiegend kommerzielle Ausrichtung der Szene.

Inwieweit sich tatsächlich eine gemeinnützig orientierte eSport-Szene etablieren wird, ist zum derzeitigen Stand nicht abzusehen. Jedenfalls haben sich bislang die Sportvereine in NRW – abgesehen von wenigen Bestrebungen – kaum mit eSport befasst.

Zusätzliche Bemerkung:

Der Landessportbund NRW wird sich auf Grundlage dieses Positionspapiers am weiteren Diskussionsprozess beteiligen. Dies schließt sowohl die Beratungen in der „AG eSport“ des DOSB als auch den direkten Austausch mit Vertreterinnen und Vertretern der eSport-Szene ein.

Mai 2018/tb

² Spieleentwickler und -herausgeber