



Aufwand und Ertrag von E-Sport-Angeboten

Miriam Langeleh leitet das Projekt „Förderung von E-Sport in der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“ der Sportjugend NRW mit Unterstützung des Ministeriums für Kinder, Jugendliche, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (MKJFGFI NRW).

E-Sport ist für Vereine Neuland. Sie müssen Zeit, Personal und Geld investieren. Was hat der Verein denn davon?

An der Digitalisierung führt kein Weg vorbei. Vereine, die sich zukunftsfähig aufstellen wollen, müssen sich mit Digitalisierung auseinandersetzen. E-Sport kann hier einen Einstieg in die Digitalisierungsstrategie des Vereins darstellen. Die Vereine können neue Zielgruppen erschließen: neue Mitglieder, aber auch neue Stakeholdergruppen, beispielsweise Sponsoren mit IT-Affinität, die sich zuvor nie im Bereich Sport engagiert haben. Außerdem können sie neue Kooperationen und Netzwerkpartner gewinnen, gerade im Bereich Medienpädagogik, also etwa Schulen oder Jugendeinrichtungen.

Neue Angebote locken auch neue Engagierte an: Attraktive und moderne Vereine sprechen eine ganz neue Generation von Ehrenamtlichen an.

Das klingt alles vorteilhaft. Doch es gibt auch gefühlte oder tatsächliche Hemmnisse, warum Vereine zögern, E-Sport anzubieten.

Ein E-Sport-Angebot sollte wohlüberlegt sein. Vereine müssen sich im Klaren darüber sein, dass sie Neuland betreten! Sie sollten überlegen, ob sie die neuen Themen „von draußen“ aufnehmen können oder nicht. Wenn sie das tun, ist eine Verankerung in der Vereinsphilosophie und -strategie nötig.

Ein neues Angebot verlangt immer Engagement und Zeit – das ist hier sicher noch stärker der Fall als bei einem neuen Bewegungsangebot. Das Knowhow muss aufgebaut werden, die Zielgruppe muss erreicht werden. Und es muss nach außen getragen werden, warum E-Sport im Verein besser als Zuhause ist, was also der Mehrwert für die Spielenden ist.

Und dann gibt es noch rechtliche Aspekte zu beachten.

Ja, etwa das Gemeinnützigkeitsrecht: E-Sport kann derzeit nur über die Zwecke „Förderung der Jugendhilfe“ oder „Förderung von Bildung und Erziehung“ unter bestimmten Voraussetzungen gemeinnützigkeitsunschädlich umgesetzt werden. Die Satzung sollte daraufhin überprüft werden, ob diese Förderzwecke abgedeckt sind, sonst kann es zu steuerrechtlichen Problemen kommen. Das VIBSS-Team berät dazu, es reicht ein Anruf oder eine Mail, um Hilfestellung zu erhalten.

Dann natürlich die jugendschutzrechtlichen Vorgaben: Auch im digitalen Raum herrscht eine Aufsichtspflicht, die ein*e Trainer*in erfüllen muss. Die Spieletitel sind zudem mit einer spezifischen Altersfreigabe versehen, welche es zu beachten gilt. Sinnvoll ist eine Trainerausbildung. Der E-Sport Bund Deutschland bietet eine Grundlagenausbildung über 25 LE oder eine Trainer C-Lizenz mit 125 LE an. Im Rahmen des E-Sportprojektes der Sportjugend NRW wurde zudem eine Multiplikator*innenschulung über 60 LE entwickelt, welche vor allem medienpädagogische Inhalte in den Fokus stellt. Wir raten immer dazu, die Qualifizierungswege zu nutzen!

Wie hoch ist das finanzielle Invest?

Vereine investieren zunächst in Hardware und die Software, unter Umständen in die technische Anbindung und die Ausstattung der Plätze. Zudem muss die Hardware regelmäßig erneuert werden. Das kostet natürlich Geld, das irgendwo herkommen muss. Aktuell geschieht dies vor allem über die Gewinnung neuer Sponsoren oder die Beteiligung an spezifischen Förderprogrammen.

Das könnte Sie auch interessieren:

[Projekt E-Sport: Interview Interview mit Miriam Langeleh, Projektleiterin „Förderung von E-Sport in der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“](#)

[E-Sport im Verein: Interview mit Marius Löwe, 1. Vizepräsident des Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen und Amateur E-Sportler](#)

[Lernen per Gaming: Interview mit Lea Tünte, Mitglied des Projektteams „Förderung von E-Sport in der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“](#)

