



Antrag: E-Sport und Gemeinnützigkeit

Antragsnummer: 20/001

Antragssteller/innen: Martin Müller, Leiter ESBD-Breitensportabteilung und Vizepräsident

Eingangsdatum des Antrags: 12. Oktober 2020

1 Antragstext:

2 Die Mitgliederversammlung möge beschließen:

3 Wir bekräftigen die identitätsstiftende Positionierung des ESBD, dass E-Sport eindeutig
4 Sport ist. Wir fordern unverändert die umfassende Anerkennung des Sports als Sport. Wir
5 lehnen sach- und realitätsferne Teilungsversuche des E-Sports in *gute* und *schlechte* Spie-
6 letitel ab und sehen den E-Sport und seine Vielzahl an Spieletiteln, die der E-Sportdefini-
7 tion, die von der Mitgliederversammlung des ESBD am 26.10.2018 in Hamburg beschlos-
8 sen wurde, entsprechen, als unteilbare und nicht verhandelbare Einheit an. Auf dieser Ba-
9 sis bieten wir uns jederzeit progressiven Akteuren als konstruktive Partner für die Aner-
10 kennung des E-Sports in Deutschland an.

11 Wir betonen gleichermaßen die fundamentale Rolle des Ehrenamts im organisierten E-
12 Sport, das die Entwicklung des E-Sports in seiner Breite befördert. Wir verstehen das Eh-
13 renamt im E-Sport als wichtiges Element auf dem Weg zu seiner politischen, gesellschaft-
14 lichen und rechtlichen Anerkennung, die wir insbesondere mit dem Erlangen der Gemein-
15 nützigkeit im Sinne der Abgabenordnung anstreben.

16 Wir setzen uns dafür ein, dass die Rolle des Ehrenamts im organisierten E-Sport auf allen
17 Ebenen intensiv diskutiert und veranschaulicht wird. Wir wollen der Vielzahl an Ehrenämt-
18 lerInnen verstärkt die Anerkennung und Wertschätzung verschaffen, die sie verdienen –
19 von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.

20 Der Verband veröffentlicht diese Erklärung zur Kenntnisnahme auf seiner Webseite und
21 bringt sich in die Diskussion auf allen Ebenen weiterhin ein.

22

23

24



25 Begründung:

26 Seit der zurückliegenden ESBD-Mitgliederversammlung im November 2019 wurde ein
27 steigendes Interesse an ehrenamtlich organisierten E-Sport in Deutschland registriert. Die
28 Zahl der E-Sport betreibenden Vereine ist inzwischen auf über 200 angestiegen. Auch der
29 Zuwachs an Mitgliedern in der Breitensportabteilung des ESBD von 20 (Januar 2020) auf
30 38 (Oktober 2020) belegt diese Entwicklung. Das Ehrenamt im E-Sport wächst immer
31 mehr zu einer gestaltenden Größe heran, welche die E-Sportlandschaft in Deutschland
32 positiv bereichert: Die Vereine bieten sowohl online als auch offline Orte des Miteinan-
33 ders, fördern Medien- und Sozialkompetenz sowie vermitteln sie wichtige Werte des
34 Sports wie Respekt, Toleranz und Fairplay.

35 Ehrenamtliche im E-Sport ermöglichen Menschen aller Alterstufen unabhängig von sozia-
36 len und wirtschaftlichen Benachteiligungen gemeinschaftliches Spielen und damit soziales
37 Miteinander. Sie schaffen den pädagogischen Rahmen für verantwortungsvolles Spielen
38 und qualifizieren sich dazu in der ESBD-Akademie. Sie schaffen gemeinschaftsstiftende
39 Angebote für Jugendliche und junge Erwachsene, initiieren Kooperationen mit Einrichtun-
40 gen für hochaltrige Menschen und Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit Handicap
41 und tragen so zur Inklusion und zur Lebensfreude motorisch eingeschränkter Personen
42 bei. Dieses vielfältige gemeinwohlorientierte Engagement verdient die gesellschaftliche
43 Anerkennung, die die Gemeinnützigkeit letztlich ausdrückt.

44 In der sportpolitisch geprägten Diskussion um die Anerkennung des E-Sports sollte dem
45 Ehrenamt künftig eine größere Bedeutung zugeschrieben werden, als es bislang erfahren
46 hat, um o.g. Entwicklungen und Charakteristika stärker zu würdigen. Einer dermaßen stark
47 wachsenden ehrenamtlich getragenen Bewegung sollten sich Politik und Gesellschaft
48 nicht entziehen, indem reflexartig Klischees und als unwahr befundene Vorurteile ange-
49 bracht werden. Stattdessen verdient das Ehrenamt im E-Sport die Anerkennung der Ge-
50 meinnützigkeit.