STADTSPORTBUND KÖLN
Wir.Bewegen.Köln.

Stadtsportbund Köln e.V. – Ulrich-Brisch-Weg 1 – 50858 Köln

Mitglied des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen e.V.

Positionspapier des Stadtsportbund Köln und seiner Sportjugend zum Thema Gaming

Kurz gesagt: Gaming ist gaming, nicht e-Sport oder gar Sport! Warum ist das für uns so.

Der Stadtsportbund Köln e.V. ist der Dachverband des Kölner Sports, Sprachrohr und Förderer von 33 Sportfachverbänden, 654 Sportvereinen und damit rund 350.000 aktiven Sporttreibenden in Köln. Wir verstehen Sport als eine bewegungsbezogene sportliche und/oder spielerische Aktivität. Die herausragend positiven und gemeinnützigen Effekte einer bewegungsbezogenen Aktivität sind vollumfänglich wissenschaftlich belegt. Der zunehmende Mangel an Bewegung bei Kindern, Jugendlichen sowie Erwachsenen und die dadurch negativen Auswirkungen auf den Körper, die Psyche und das soziale Leben der Menschen sind ebenfalls intensiv erforscht und belegt. Vereinfacht gesagt: unsere Gesellschaft krankt erheblich daran, dass Menschen keinen ausreichenden Zugang zu einer freudvollen, bewegungsbezogenen Spiel- und Sportkultur finden. Die Verantwortung des organisierten Sports liegt folglich insbesondere darin, eine lebenslange, freudvolle Teilhabe an Bewegung und Sport für alle Menschen zu ermöglichen. Der Stadtsportbund Köln e.V. fühlt sich dieser Verantwortung verpflichtet.

Das Gaming an Computern, Consolen oder Smartphones ist seit Jahrzehnten Teil der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Hier üben die großflächig verbreiteten Spiele wie Roblox, Counter-Strike, Epics Battle Royale, aber auch Minecraft und League of Legends eine große Faszination aus und führen zu durchschnittlichen täglichen Spielzeiten von mehreren Stunden. Die Zeit vor dem Display konkurriert dabei mit anderen, insbesondere bewegungsbezogenen Aktivitäten. Der Stadtsportbund Köln e.V. möchte sich nicht bezüglich des pädagogischen oder bei einigen Spielen auch moralischen Wertes des Gamings positionieren. Es ist aber festzuhalten, dass es sich bei den genannten Spielen ausschließlich um digitale Spiele handelt, die in sitzender Position vor einem Display, ohne Bewegungsbezug des gesamten Körpers, gespielte werden. Zur Erfüllung der Bewegungsempfehlungen der WHO für Kinder und Jugendliche leistet das Gaming keinen Beitrag.

Der wissenschaftlichen Problematik, dass es für den Begriff des Sports keine allgemein akzeptierte Definition gibt, sind wir uns im Stadtsportbund Köln e.V. bewusst. Es ist uns auch bewusst, dass es im organisierten Sport vereinzelt Aktivitäten mit einer überschaubaren Anzahl an beteiligten Menschen gibt, die als Sport bezeichnet werden, ohne den von uns beschriebenen, notwendigen Bewegungsbezug nachzuweisen. Wir treten dennoch vehement dafür ein, den Sportbegriff nicht missbräuchlich zu verwenden, das heißt, mit einer geborgten Legitimation des traditionellen Sports. Spiele, die am Computer, an der Console oder am Smartphone in sitzender Position gespielt werden sind für uns kein Sport. Vor dem Hintergrund des Bewegungsmangels von Menschen erscheint es uns undenkbar, Gamingaktivitäten gleichwertig im organisierten Sport einzuordnen und zu fördern. Konkret bedeutet dies:

- Gaming ist gaming, nicht e-Sport oder gar Sport
- Die Aufnahme eines Vereins in den Stadtsportbund Köln e.V., der nur Gaming anbietet, ist nicht gewünscht
- Fördermittel der öffentlichen Hand, die für den Sport bestimmt sind, dürfen nicht an Gaming-Vereine fließen
- Ehrenamtspauschalen oder Bezahlungen für anleitende Personen des Sports dürfen nicht an Menschen ausgezahlt werden, die Gaming-Aktivitäten anleiten
- In einem Verein in dem bewegungsbezogener Sport angeboten wird, können Gaming-Angebote Platz finden (zum Beispiel im Vereinsheim)