

Vorlagennummer: Dez V/0051/WP18
Öffentlichkeitsstatus: öffentlich
Datum: 23.08.2024

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Vorlageart: Kenntnisnahme
Federführende Dienststelle: Dezernat V
Beteiligte Dienststellen: FB 52 - Fachbereich Sport
 E 49 - Kulturbetrieb
 FB 45 - Fachbereich Kinder, Jugend und Schule
Verfasst von: Dez. V

Beratungsfolge:

Datum	Gremium	Zuständigkeit
18.09.2024	Hauptausschuss	Kenntnisnahme

Erläuterungen:

ESport (Abkürzung für „elektronischer Sport“) bezeichnet den unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spieler*innen unter Nutzung geeigneter Video- und Computerspiele an verschiedenen Geräten auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln (Def. eSport-Bund Deutschland e.V). Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) nimmt hierbei eine weitere Unterteilung in die Bereiche „virtuelle Sportausübung“ (im Sinne einer virtuellen Sportartensimulation) und „EGaming“ (alle übrigen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen) vor. Da laut DOSB jedoch nur die virtuellen Sportarten anschlussfähig an die Vereine und Verbände des organisierten Sports sind, liegt den nachfolgenden Ausführungen allein dieses Verständnis von eSport zu Grunde.

Erstmalig auseinandergesetzt hat sich die Stadt Aachen mit dem Thema des eSports im Zuge eines im Jahre 2017 eingebrachten Antrags der Piratenfraktion („Förderung des eSports in kulturellen oder sportlichen Bereichen) im Sport- und Kulturausschuss. Bereits damals wurde festgestellt, dass die Voraussetzungen für eine Förderung aus dem Bereich des Sports nicht vorlagen. Dieser Feststellung lag u.a. die Entscheidung des DOSB zugrunde, nach der es sich bei eSport - u.a. wegen des Fehlens von motorischer Aktivität - nicht um Sport im gemeinnützigen Sinne handelt. Auch eine Förderung über die städtischen Sportförderrichtlinien kam aufgrund fehlender Voraussetzungen (u.a. Angliederung an den Stadtsportbund, Anerkennung als gemeinnützige Körperschaft etc.) nicht in Frage. Der Kulturausschuss hingegen sah eine Förderfähigkeit grundsätzlich als gegeben an. Trotzdem wurde der Antrag nicht weiterverfolgt.

Rund drei Jahre später kam im Jahr 2020 im Bürgerforum ein erneuter Antrag zur Sprache, in welchem - neben der Prüfung finanzieller Fördermöglichkeiten - v.a. auch die gesellschaftliche Integration des eSports in den

Fokus gerückt wurde. Im Beschluss wurde festgehalten, dass das Thema im Hauptausschuss aufgegriffen und eine entsprechende Vorlage durch den Kulturbetrieb unter Beteiligung der Bereiche Sport und Wirtschaftsförderung erarbeitet werden soll. Nach einem ersten telefonischen Austausch mit dem Antragsteller im Februar dieses Jahres wurde ein Gesprächstermin vereinbart, an dem neben dem Kulturbetrieb auch Vertreter*innen der Bereiche Wirtschaftsförderung und Steuern und Kasse teilgenommen haben. Eine Einschätzung der Sportverwaltung wurde bereits im Vorfeld eingeholt. Hier konnte festgestellt werden, dass eSport nach wie vor kein Sport im Sinne der gemeinnützigen Definition des DOSB ist und somit eine Fördermöglichkeit über die städtischen Sportförderrichtlinien nach wie vor ausgeschlossen ist.

Im Zuge des Gesprächstermins konnte der Antragsteller jedoch darstellen, dass es der Bewegung neben der Prüfung finanzieller Fördermöglichkeiten vor allem auch darum geht, den eSport bekannter zu machen, Aufklärungsarbeit zu leisten und im besten Fall ein Zusammenrücken von Vereins- und virtuellem Sport zu erzielen. Vor allem in letztgenanntem Punkt wird auch seitens des Sportdezernates großes Potenzial gesehen. Elektronische Sportartensimulationen ermöglichen eine Übertragung von „regulären“ Sportarten und -formen in den virtuellen Raum. Dies eröffnet die Möglichkeit, auch bislang eher sportferne Zielgruppen über virtuelle Angebote zu erreichen und perspektivisch vielleicht sogar über passende Kombinationsformate von realem und virtuellem Sport für eine aktive Sportausübung zu gewinnen. Diese Einschätzung teilen auch der Landessportbund sowie die Sportjugend NRW, die ihre im Jahr 2017 noch sehr ablehnende Position weiterentwickelt haben und sich zunehmend für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports einsetzen. Neben diesem – vor allem im Hinblick auf die Vereinsentwicklung – enormem Potenzial von eSport werden weitere Kooperationsfelder v.a. im Bereich der Jugend-, Integrations- und Inklusionsarbeit sowie auf dem Gebiet der Suchtprävention gesehen. Daher wurde seitens Dez. V ein erneuter Abstimmungstermin mit dem Ziel vereinbart, verwaltungsseitig mögliche Felder einer Zusammenarbeit zu eruieren und darzustellen. Neben einer internen Beteiligung der Bereiche FB 52, E 49, FB 45, FB 02 und FB 22 waren als externe Teilnehmende der Stadtsportbund Aachen, der Aachener Tourist Service e.V. sowie zwei Vertreter*innen des Aachener eSport-Vereins AIX eSports vertreten. Der Antragsteller des ursprünglichen Antrags im Bürgerforum konnte leider nicht am Termin teilnehmen, wobei ihm das Ergebnisprotokoll im Nachgang zur Verfügung gestellt wurde.

Unter Bezugnahme auf verschiedenste Practice-Beispiele anderer Kommunen konnte herausgestellt werden, dass an diversen Punkten Raum für eine potentielle Zusammenarbeit besteht. So wäre es beispielsweise denkbar, städtische Räumlichkeiten für Veranstaltungsdurchführungen oder als Beratungs- und/oder Begegnungsstätten zur Verfügung zu stellen sowie die städtischen Social-Media-Kanäle für deren Bewerbung zu nutzen. Auch die Ausrichtung gemeinsamer Veranstaltungen und/oder Turniere, bei denen neben dem rein geselligen Charakter auch Themen wie Aufklärung, Suchtprävention oder der Aufbau entsprechender Medienkompetenzen bei Kindern und Jugendlichen im Fokus stehen könnten, wäre vorstellbar. Projekte im Bereich der offenen Jugendarbeit oder entsprechend thematisch ausgerichtete Ferienspielangebote stellen ein weiteres potentielles Kooperationsfeld dar.

Grundsätzlich stehen alle Beteiligten (intern wie extern) dem Thema offen gegenüber, wollen der Bewegung die Möglichkeit eröffnen, noch stärker mit der Stadtgesellschaft in den Dialog zu treten und können sich eine

Kooperation in ausgewählten Themen-/Fragestellungen gut vorstellen. Da es zum damaligen Zeitpunkt kein detailliertes Anliegen gab wurde vereinbart, dass die Bewegung im Falle einer konkreten Anfrage/Fragestellung wieder auf die Stadt zukommt. Über eine kurze mündliche Mitteilung in der Sportausschusssitzung vom 14.05.24 hinaus soll das Gesprächsergebnis daher in der heutigen Sitzung des Hauptausschusses nochmals zur Kenntnis gegeben werden.

Anlage/n:

- 1 - Antrag Bürgerforum - Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen (öffentlich)

- 2 - Auszug Niederschrift BüFo (öffentlich)