

Medien-Information

Verband beschließt „verbändeorientierte Mischform“

Positionierung des BLSV zum Thema eSport

Das Thema eSport hat in den letzten Monaten unter anderem durch die Benennung im Koalitionsvertrag der Bundesregierung eine starke Dynamik erfahren und wird in Sportvereinen und Sportfachverbänden intensiv diskutiert. Der BLSV hat sich am vergangenen Wochenende bei seiner Herbsttagung mit dem Thema eSport befasst und im Verbandsausschuss eine Positionierung beschlossen.

Es gibt bereits Sportvereine und -verbände, die eSport betreiben: Der Bayerische Fußball-Verband (BFV) etwa hat eSoccer in seiner Satzung verankert und erste Wettbewerbe haben stattgefunden. Die Frage, ob eSport wirklich Sport ist, ist dennoch nicht eindeutig zu beantworten – aus unterschiedlichen Perspektiven gibt es Argumente sowohl für eine Pro- oder Contra-Haltung als auch für eine Mischform.

eSport und Gamification als neue Trends in der Vereinsentwicklung

Der BLSV hat sich bei seiner Herbsttagung am vergangenen Wochenende intensiv mit dem Thema befasst und festgestellt, dass eSport als neuer Trend zur Vereinsentwicklung beitragen und auch als Sportsimulation ein Element der Sportartenentwicklung in Verbänden darstellen kann. Zusätzlich zum Bereich eSport bzw. Gaming gehört zur digitalen Entwicklung im organisierten Sport auch das ständig wachsende Gamification-Feld – also die digitale Begleitung sportlicher Aktivitäten.

BLSV beschließt Umsetzung einer verbändeorientierten Mischform

Nach der Sitzung des Verbandsausschusses (dem höchsten Gremium nach dem nur alle fünf Jahre stattfindenden Verbandstag) am vergangenen Wochenende besteht im BLSV Einigkeit, dass man sich der Thematik „eSport und Gamification“ annähern muss. Allerdings ist dabei eine klare Abgrenzung zu Angeboten wie z.B. Ego-Shootern zu definieren, die mit den Werten des organisierten Sports nicht in Einklang zu bringen sind. Die Delegierten der BLSV-Bezirke und -kreise sowie der Sportfachverbände haben daher die Umsetzung einer verbändeorientierten Mischform beschlossen. Dies bedeutet, dass die Sportfachverbände auch in der digitalen Welt die Gestalter ihrer Sportarten bleiben.

Dieser Weg deckt sich im Wesentlichen mit der Positionierung, die das Präsidium des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) bei seiner Sitzung am 29. September in Oberhaching beschlossen hat. Die Frage nach der Aufnahme von einem oder mehreren „eSport-Verbänden“ stellt sich daher auch für den BLSV nicht. Darüber wird dann auch die Mitgliederversammlung des DOSB am kommenden Wochenende in Düsseldorf befinden und eine bundesweite Positionierung verabschieden.

Kontakt:

Christian Henßel

BLSV Marketing & Kommunikation, Georg-Brauchle-Ring 93, 80992 München

Tel.: 089/15702-633 / E-Mail: christian.henssel@blsv.de

München, 26.11.2018



Medien-Information

BLSV-Präsident Jörg Ammon begrüßt den bayerischen Weg

„Wir sind fest davon überzeugt, dass die Sportfachverbände auch bei der virtuellen Weiterentwicklung ihrer Sportarten die Fäden selbst in der Hand halten müssen, ein eigener eSport-Verband im BLSV ist daher aus unserer Sicht nicht notwendig“, kommentiert Präsident Jörg Ammon den Beschluss des Verbandsausschusses. „Zukünftig wird es von großer Bedeutung sein, sportpädagogische Konzepte für den Umgang mit eSport- und Gamification-Angeboten zu entwickeln. Spiele und Angebotsformen, die dem Wertekanon des organisierten Sports widersprechen, wie etwa Ego-Shooter, lehnen wir konsequent ab. Im Bereich Gamification sehen wir aber großes Potenzial für die Zukunft unserer Vereine“, so Jörg Ammon.

Kontakt:
Christian Henßel
BLSV Marketing & Kommunikation, Georg-Brauchle-Ring 93, 80992 München
Tel.: 089/15702-633 / E-Mail: christian.henssel@blsv.de

Die
Nr.1 im
Sport