

19. Wahlperiode



Deutscher Bundestag
Sportausschuss

Wortprotokoll der 20. Sitzung

Sportausschuss

Berlin, den 20. Februar 2019, 14:00 Uhr
11011 Berlin
Paul-Löbe-Haus
4800

Vorsitz: Dagmar Freitag, MdB

Tagesordnung - Öffentliche Anhörung

Entwicklung des eSports in Deutschland

Selbstbefassung SB 19(5)27



Stand: 19. Februar 2019

Liste der Sachverständigen

Öffentliche Anhörung am Mittwoch, 20. Februar 2019,
14.00 Uhr bis 17.00 Uhr

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB)

Veronika Rücker

Vorstandsvorsitzende

Christian Sachs

Leiter des Hauptstadtbüros des Deutschen Sports

Deutscher Behindertensportverband (DBS)

Lars Pickardt

Vizepräsident

Annett Chojnacki-Bennemann

Leiterin des Hauptstadtbüros

Marc Zwiebler

Athletenvertreter im Deutschen Olympischen Sportbund

Prof. Dr. Carmen Borggrefe

Universität Stuttgart - Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft

Hans Jagnow

Präsident eSport-Bund Deutschland

Ralf Reichert

Geschäftsführer ESL-Gaming

Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn

Universität Leipzig - Sportpsychologie und Sportpädagogik

**Mitglieder des Ausschusses**

	Ordentliche Mitglieder	Stellvertretende Mitglieder
CDU/CSU	Auernhammer, Artur Gienger, Eberhard Güntzler, Fritz Steffel, Frank Steiniger, Johannes Stier, Dieter	Jung, Ingmar Kühne, Dr. Roy Lehmann, Jens Müller (Erlangen), Stefan Strenz, Karin Wellenreuther, Ingo
SPD	Freitag, Dagmar Kiziltepe, Cansel Özdemir (Duisburg), Mahmut Pilger, Detlev	Esdar, Dr. Wiebke Högl, Dr. Eva Schäfer (Bochum), Axel Spiering, Rainer
AfD	König, Jörn Mrosek, Andreas	Bleck, Andreas Droese, Siegbert
FDP	Dassler, Britta Katharina Klinge, Dr. Marcel	Kluckert, Daniela Thomae, Stephan
DIE LINKE.	Hahn, Dr. André Pellmann, Sören	Sitte, Dr. Petra Straetmanns, Friedrich
BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN	Grundl, Erhard Lazar, Monika	Klein-Schmeink, Maria Nouripour, Omid



öf



Sitzung des Sportausschusses (5. Ausschuss)
Mittwoch, 20. Februar 2019, 14:00 Uhr

Ordentliche Mitglieder des Ausschusses	Unterschrift	Stellvertretende Mitglieder des Ausschusses	Unterschrift
CDU/CSU		CDU/CSU	
Auernhammer, Artur		Jung, Ingmar	
Gienger, Eberhard		Kühne Dr., Roy	
Güntzler, Fritz		Lehmann, Jens	
Steffel, Frank		Müller (Erlangen), Stefan	
Steiniger, Johannes		Strenz, Karin	
Stier, Dieter		Wellenreuther, Ingo	
SPD		SPD	
Freitag, Dagmar		Esdar Dr., Wiebke	
Kiziltepe, Cansel		Högl Dr., Eva	
Özdemir (Duisburg), Mahmud		Schäfer (Bochum), Axel	
Pilger, Detlev		Spiering, Rainer	
		Esler, Sabine	



07/19

19. Wahlperiode

Sitzung des Sportausschusses (5. Ausschuss)
Mittwoch, 20. Februar 2019, 14:00 Uhr

Ordentliche Mitglieder des Ausschusses	Unterschrift	Stellvertretende Mitglieder des Ausschusses	Unterschrift
<u>AFD</u> König, Jörn Mrosek, Andreas		<u>AFD</u> Bleck, Andreas Droese, Siegbert	
<u>FDP</u> Dassler, Britta Katharina Klinge Dr., Marcel		<u>FDP</u> Kluckert, Daniela Thomae, Stephan	
<u>DIE LINKE.</u> Hahn Dr., André Pellmann, Sören		<u>DIE LINKE.</u> Sitte Dr., Petra Straetmanns, Friedrich	
<u>BÜ90/GR</u> Grundl, Erhard Lazar, Monika		<u>BÜ90/GR</u> Klein-Schmeink, Maria Nouripour, Omid	

14. Februar 2019

Anwesenheitsliste

Seite 2 von 2

Referat ZT 4 - Zentrale Assistenzdienste, Tagungsbüro
Luisenstr. 32-34, Telefon: +49 30 227-32251, Fax: +49 30 227-36339
Es gelten die Datenschutzhinweise unter: <https://www.bundestag.de/datenschutz>.



OW

Sitzung des Sportausschusses (5. Ausschuss)
Mittwoch, 20. Februar 2019, 14:00 Uhr

	Fraktionsvorsitz	Vertreter
CDU/CSU	_____	_____
SPD	_____	_____
AFD	_____	_____
FDP	_____	_____
DIE LINKE.	_____	_____
BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN	_____	_____

Fraktionsmitarbeiter

Name (Bitte in Druckschrift)	Fraktion	Unterschrift
André Nowak	DIE LINKE	<i>[Signature]</i>
E-Friedbert Kaulf	AFD	<i>[Signature]</i>
Dominik Class	AFD	<i>[Signature]</i>
TORSTEN WUSTROW	BPD	<i>[Signature]</i>
FRANZ	FDP	<i>[Signature]</i>
A. Steck	CDU/CSU	<i>[Signature]</i>
Polys	SPD	<i>[Signature]</i>

Stand: 13. September 2018 / ZT4, Luisenstr. 32-34, Telefon: +49 30 227-32659
Es gelten die Datenschutzhinweise unter: <https://www.bundestag.de/datenschutz>.



off

Tagungsbüro

Sitzung des Sportausschusses (5. Ausschuss)
Mittwoch, 20. Februar 2019, 14:00 Uhr

Seite 3

Bundesrat

Land	Name (bitte in Druckschrift)	Unterschrift	Amtsbezeichnung
Baden-Württemberg			
Bayern			
Berlin			
Brandenburg			
Bremen			
Hamburg			
Hessen			
Mecklenburg-Vorpommern			
Niedersachsen			
Nordrhein-Westfalen			
Rheinland-Pfalz			
Saarland			
Sachsen			
Sachsen-Anhalt			
Schleswig-Holstein			
Thüringen	Peter Heß	HP	FB

Stand: 13. September 2018 / ZT4, Luisenstr. 32-34, Telefon: +49 30 227-32659
Es gelten die Datenschutzhinweise unter: <https://www.bundestag.de/datenschutz>.



DP

Tagungsbüro

Sitzung des Sportausschusses (5. Ausschuss)
Mittwoch, 20. Februar 2019, 14:00 Uhr

Seite 4

Ministerium bzw. Dienst- stelle (bitte in Druckschrift)	Name (bitte in Druckschrift)	Unterschrift	Amtsbe- zeichnung
Bmi	Karck		StR
Bmi	Lohmann		MDL
~	DÜRIG		MR
AA	Laer		StR
Bm	Harasde		StB

Stand: 13. September 2018 / ZT4, Luisenstr. 32-34, Telefon: +49 30 227-32659
Es gelten die Datenschutzhinweise unter: <https://www.bundestag.de/datenschutz>.



Entwicklung des eSports in Deutschland

Selbstbefassung SB 19(5)27

Die **Vorsitzende**: Meine sehr verehrten Damen und Herren, ich würde ganz gerne pünktlich mit dieser Sitzung beginnen und deshalb darf ich Sie sowie unsere Gäste und Sachverständigen sehr herzlich zur 20. Sitzung des Sportausschusses begrüßen. Wir haben heute eine öffentliche Anhörung zum Thema Entwicklung des eSports in Deutschland. Ich darf zunächst unsere Sachverständigen begrüßen. Das wäre einmal Herr Hans Jagnow, Präsident des eSport-Bundes Deutschland (ESBD), Herr Ralf Reichert, CEO ESL Gaming, vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) die Vorstandsvorsitzende Veronika Rücker und der Leiter des Hauptstadtbüros des Deutschen Sports, Christian Sachs. Vom Deutschen Behindertensportbund (DBS) begrüße ich sehr herzlich Herrn Vizepräsidenten Lars Pickardt und die Leiterin des Hauptstadtbüros des DBS, Frau Chojnacki-Bennemann. Als Athletenvertreter darf ich sehr herzlich Herrn Marc Zwiebler begrüßen und als Einzelsachverständige Frau Prof. Dr. Carmen Borggrefe von der Universität Stuttgart vom Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft sowie Herrn Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn von der Universität Leipzig, Sportpsychologie und Sportpädagogik. Vom Bundesinnenministerium begrüße ich die Abteilungsleiterin Sport, Frau Beate Lohmann, sowie weitere Mitarbeiter ihrer Abteilung. Schließlich darf ich auch die Vertreter der Medien und unsere Gäste auf der Galerie heute zu dieser öffentlichen Anhörung begrüßen.

Ich werde jetzt kurz einige Anmerkungen zum Verfahren machen, bevor wir in die eigentliche Anhörung einsteigen. Nach den Eingangsstatements unserer sieben Sachverständigen wird die Befragung der Sachverständigen fraktionsweise erfolgen, wobei jede Fraktion ihrer Stärke entsprechend Zeitkontingente in jeder Runde für Fragen einschließlich der Antworten erhält. Für jede Fragerunde sind insgesamt 60 Minuten vorgesehen, von denen nach dem parlamentarischen Plenarschlüssel jeweils 20 Minuten auf die CDU/CSU-Fraktion entfallen, 8 Minuten auf die Fraktion der AfD, 13 Minuten auf die SPD-Fraktion, 7 Minuten auf die FDP-Fraktion und jeweils 6 Minuten auf die Fraktionen DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN. Insgesamt sind

zwei solcher Fragerunden von uns vorgesehen worden.

Ich weise noch einmal darauf hin, dass die Sitzung öffentlich ist, dass ein Fernsehsignal live im Hauskanal 2 des Deutschen Bundestages angeboten wird und dass nach der Sitzung auf der Website des Sportausschusses unter bundestag.de auch die Sitzung und der Verlauf nachträglich abrufbar sein werden. Nach Fertigstellung werden Sie dort auch ein Wortprotokoll der Sitzung vorfinden können, ergänzt durch die bereits jetzt eingegangenen Stellungnahmen unserer Sachverständigen.

Wir beginnen heute mit den Eingangsstatements der Sachverständigen. Es sind für Sie jeweils etwa 5 Minuten vorgesehen und wir wären Ihnen alle sehr dankbar, wenn Sie diesen Rahmen bitte auch in etwa einhalten könnten. Wir beginnen gleich in der Reihenfolge, in der ich Sie auch begrüßt habe und darf jetzt den Kollegen Eberhard Gienger bitten, für mich für eine kurze Zeit die Sitzungsleitung zu übernehmen, da ich für einen anderen Termin den Saal verlassen muss. Vielen Dank und bis später.

*Wechsel im Vorsitz. Es übernimmt Abg. **Eberhard Gienger** (CDU/CSU).*

Der **Vorsitzende**: Dann bedanke ich mich erstmal ganz herzlich für die Übertragung der Sitzungsleitung heute. Ich bin verantwortlich deswegen, weil ich der Lebenserfahrenste bin hier in diesem Raum und aus diesem Grunde wird mir diese Freude heute auch zuteil.

Dann wollen wir mit den Eingangsstatements beginnen. Und ich darf Hans Jagnow bitten mit Ihren 5 Minuten.

Hans Jagnow (ESBD): Sehr geehrter Herr Ausschussvorsitzender in Vertretung, sehr geehrte Damen und Herren Abgeordnete, werte Gäste und Zuschauer auch im Live-Stream, als Sportausschuss des Deutschen Bundestages setzen Sie sich heute mit der „Entwicklung des eSports in Deutschland“ auseinander. Eine junge, dynamische, digitale und zukunftsgerichtete Sportbewegung, die Millionen von Menschen jeden Alters und überall auf der Welt, aber auch überall in Deutschland begeistert. Die Nutzung von Videospielen aller Art zum sportlichen Wettkampf fordert dabei die motorischen, reaktiven, strategischen und kommunikativen Leistungen der



Athletinnen und Athleten. Ihr Wettkampf erfordert Hingabe, Leistungsbereitschaft, Training, Talent, Führungskompetenz und Mut.

Knapp die Hälfte der gesamten Gesellschaft spielt Videospiele. Darunter zählen viele verschiedene Arten von Spielen. Entweder ich spiele alleine eine Geschichte an dem PC oder der Konsole nach, ich löse Puzzle- oder Logik-Rätsel am Smartphone, ich spiele zusammen oder gegeneinander aufregende Abenteuer in verschiedenen Settings nach, seien es bunte Fantasywelten, düstere Dystopien oder der Realität entlehnte Szenarien. Das alles fasst man gemeinhin unter dem Begriff „Gaming“ zusammen.

eSport ist ein Teilbereich des Gamings. In Deutschland spielen etwa drei bis vier Millionen Menschen die Spiele, die als eSport-Titel aufgefasst werden. eSport beschreibt dabei laut unserer verbandlichen Definition, die zusammen mit der Mitgliedschaft entwickelt wurde, den unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spielerinnen und Spielern unter Nutzung von zum Leistungsvergleich geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Das ist unser eSport-Begriff, unsere eSport-Definition.

Es gibt eine Vielzahl von Videospiele, die im eSport-Bereich genutzt werden. Sie lassen sich in grobe Kategorien einteilen: Strategie-Spiele wie League of Legends, Dota2 und StarCraft 2, Taktik-Shooter wie Counter-Strike oder Rainbow Six Siege oder Sport-Spiele wie FIFA, Pro Evolution Soccer oder NBA2K. Wir sprechen über eine Vielzahl von Videospiele, die durch die Menschen, die sie spielen und ihnen begeistert folgen, als eSport bezeichnet werden. Unsere Definition bildet ihre übergreifenden Strukturen ab. eSport kann nicht alleine an einer Art von Spielen diskutiert oder festgemacht werden – weder an Sportspielen, noch an Shootern. Wenn wir über die eSport-Bewegung sprechen, sprechen wir über alle Spiele. Das entspricht der Realität der Menschen, die diese Sportart ausüben.

Der Erfolg im eSport bestimmt sich nach der Erreichung der Spiel- und Rundenziele. Um die dafür notwendige Leistung zu erbringen, müssen sie als Athlet mindestens drei Kernelemente meistern: sie müssen Eingabegeräte wie Tastatur oder Game-Pad über das alltägliche Maß hinaus schnell und präzise bedienen können. Sie müssen

gleichzeitig die auf dem Bildschirm dargestellten Spielinhalte blitzschnell verarbeiten können, um ihre motorische Reaktion darauf abzustimmen. Zuletzt müssen sie aber auch die Spielmechanik und den Spielverlauf ganz genau kennen und jederzeit strategisch und im Ablauf bewerten können, um ihre eigenen Handlungen darauf auszurichten. Bei eSport-Spielen, die im Team gespielt werden, kommt dazu ein hoher kommunikativer Aspekt, Absprachen mit dem eigenen Team sind spielentscheidend.

Sie können anhand dieser Ausführungen nachvollziehen: eSport ist eine Sportart. eSport mag kein Reha-Sport sein und es mag kein Gesundheitssport sein. Er ist auch keine gesamtkörperliche Tätigkeit wie Turnen oder Fußball. Aber eSport ist Sport – vergleichbar mit Motorsport, mit Sportschießen oder anderen Sportarten, die auf isolierten und präzisen Bewegungen beruhen und die Definitionskriterien des BFH zum Beispiel aus seiner Motorsportentscheidung, 1997 abbilden.

Die Besonderheit am eSport ist seine generische Digitalität. eSport nimmt ein Medium – Videospiele – als Werkzeug, um den sportlichen Wettkampf zu gestalten. Bitte nehmen Sie eine zentrale Erkenntnis heute mit: eSport, meine Damen und Herren, ist nicht die Digitalisierung des Sports – es ist die Versportlichung der Digitalisierung.

Als eSport-Bewegung sind wir verhältnismäßig jung. Seit 20 Jahren entwickelt sich der eSport in Deutschland, und es ist eine Entwicklung, die durch die Community angestoßen und getragen wurde, also die vielen Gamerinnen und Gamer, die sich selbst organisiert haben und als Grassrootbewegung bestehende Spiele für die wettbewerbsmäßige Nutzung ohne kommerzielle Ziele entwickelt haben. Sie haben sich in LAN-Partys als Gemeinschaften organisiert, haben ehrenamtlich Turniere veranstaltet. Das war vor 20 Jahren. Daraus haben sich über die Jahre einerseits große Firmen wie die ESL unter dem Kollegen Ralf Reichert neben mir entwickelt. Gleichzeitig ist eSport weiterhin großflächig durch die Community und ihr Engagement gestaltet. Sei es in losen Verbindungen in Teams, sei es in lokalen Gruppen in ich glaube inzwischen 70 Universitäten in Deutschland oder sei es in inzwischen über 100 Vereinen, die sich für eSport begeistern und Angebote in dem Bereich abbilden.



Als ESBD repräsentieren wir diese Community: über 34 Organisationen, seien es professionelle Teams mit internationalen Erfolgen, seien es eSport-Vereine oder Sportvereine mit eSport-Angebot, seien es große und kleine Veranstalter wie die ESL. Diese Organisationen sind im ESBD organisiert und repräsentiert. Für eine bessere Ausgestaltung des eSports in Deutschland brauchen wir bessere Rahmenbedingungen in Deutschland. Schwerpunkt ist dabei die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für die tagtägliche ehrenamtliche Tätigkeit in der Vereinskultur im eSport und für die Leistung der Athletinnen und Athleten. Wir schaffen eine gesunde und aktive Breitensportstruktur im eSport, die für Begegnung, Betreuung, Kompetenz und Nachwuchsförderung steht.

Um Deutschland aber weiterhin als Ausrichterstandort und Spitzensportnation im eSport zu positionieren und international aufzuschließen, muss auch eine Anpassung zum Beispiel der Berufssportlerregelung im Visarecht erfolgen, um eSport-Talente aus Drittstaaten – auch gerade vor dem drohenden Brexit in Europa – die Integration in deutsche Teams und die Teilnahme an deutschen Ligen zu ermöglichen und ihre Einreise zu erleichtern. Einen ersten Schritt hat die Bundesregierung für die Kurzzeiteinreise mit der Anerkennung als „Darbietung einer sportlichen Leistung“ schon gebracht. Das begrüßen wir und jetzt muss auch der nächste Schritt daraufhin folgen: Die Anerkennung als Berufssportlerin und Berufssportler.

Ich möchte Sie zuletzt daran erinnern, dass die meisten der hier vertretenen Parteien sich für eine Förderung des eSport in ihren Wahlkampfpositionierungen 2017 ausgesprochen haben. Die Koalition hat mit dem Koalitionsvertrag dann ihren Arbeitsauftrag klar definiert: Sie wollen – Zitat – eSport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen. Sie wollen eSport als vollständig anerkennen, das heißt in all seinen Facetten, in all seinen Spielarten. Sie wollen eSport als Sportart anerkennen, nicht als Freizeitvertreib oder als individuellen Förderzweck. Und sie wollen ihn in seinen eigenen und autonomen verbandlichen Strukturen anerkennen. Ich bitte die Damen und Herren Abgeordneten insbesondere der Koalitionsfraktionen sehr aufrichtig, halten Sie sich an Ihren gemeinsam vereinbarten Arbeitsauftrag.

Schaffen Sie die gesetzlichen Grundlagen für eine Anerkennung als Sportart und eine rechtliche Gleichstellung zum traditionellen Sport. Die Generation eSport, die vielen jungen Menschen, konnten Sie als Politik von politischen Prozessen neu begeistern und auch von Ihrer Offenheit für die eSport-Bewegung. Maßnahmen, die den eSport jetzt gegebenenfalls aufspalten wollen oder teilen wollen und nur kleine Teile anerkennen, werden dort als Vertrauensbruch gesehen. Nehmen Sie hier Ihre Verantwortung gegenüber den Millionen von begeisterten eSport-Aktiven aller Altersstufen ernst und schaffen Sie die Gleichstellung zum traditionellen Sport für eSport und lassen Sie uns gemeinsam den Bereich gestalten. Ich bedanke mich für Ihre Aufmerksamkeit und freue mich dann auch auf Ihre Fragen.

Der **Vorsitzende**: Die werden sicherlich kommen, davon können Sie ausgehen. Schönen Dank und jetzt darf ich den Herrn Reichert bitten, das Ganze vielleicht etwas kompakter hinzukriegen. Vielleicht können Sie die drei Minuten, die Herr Jagnow überzogen hat, kompensieren?

Ralf Reichert (ESL): Ralf Reichert mein Name, Gründer der ESL. Ich sehe mich als lebenserfahrenen Computerspieler. Ich bin 1974 geboren, das heißt in einer Zeit, in der das ganze Medium in der Jugend die erste Verbreitung gefunden hat und fühle mich damit sehr privilegiert, damit aufgewachsen können zu sein. Das heißt, meine Jugend war sehr geprägt von Familie, Geschwistern, Fußball, Computerspielen und für mich waren die auch immer auf einer Ebene. Wie das Leben so will, habe ich 1993 angefangen zu studieren und habe damit Zugriff zum Internet gehabt, auch sehr früh für die damalige Generation. Und dort kam dann etwas hoch und das war Computerspiele im Internet gegeneinander spielen. Was wir heute eSport nennen, ist damals – so 1994/95 dann 1996 – mit dem Spiel „Quake“ passiert, und ich hatte das große Glück, dabei zu sein. Zusammen mit meinen Brüdern, die ein deutliches Stück jünger waren, haben wir community-orientiert Turniere gespielt. Wir haben in einer neuen freien Welt uns mit dem Rest der Welt in Wettbewerb begeben und uns sehr ähnlich, wie wir es auch im Fußball gemacht haben, gemessen. Was machen Jugendliche sehr oft? Sie wollen sich messen und gucken, wer ist der Bessere und wer ist der Beste. Der große Unterschied damals war schon beim eSport: in



meinen ersten 200 offiziellen Liga-Spielen habe ich ungefähr 100 gegen Teams und Mannschaften aus anderen Ländern gemacht, beim Fußball waren es vielleicht drei. Einfach durch die lokale Begrenzung. 1998 ist unsere Mutter dann zum ersten Mal mit zu einem Turnier gegangen und ihre Antwort dazu war dann, „Ja, okay, verstanden, ich guck euch seit zehn Jahren Fußball spielen zu, das ist ein Zuschauersport. Jetzt gucke ich euch beim eSport zu, ist irgendwie auch ein Zuschauersport, verstehe ich. Wenn ich mit Computerspielen aufgewachsen wäre, würde ich da jetzt auch mitkommen und würde euch genauso anfeuern, wie ich es beim Fußball auch tue.“ Das Ganze zusammen hat dann dazu geführt, dass wir 2000 die ESL gegründet haben. Die ESL ist eine kommerzielle Firma, das heißt die Anerkennung vom Sport ist jetzt für mich aus kommerzieller Sicht eigentlich nicht so relevant. Aber warum haben wir das gemacht? Aus zwei Gründen, erstens, um den Spielern ein Zuhause zu geben. Man darf nicht vergessen, Computerspieler wurden damals stigmatisiert, Computerspielen wurde als Zeitvertreib oder als schlechte Zeitverschwendung angesehen und wir wollten gerade diesen Jugendlichen – 16 bis 18 Jahren – eine Bühne geben, wo sie Anerkennung erfahren, wo sie danach am Ende des Tages streben als junge, heranwachsende Bürger in unserem Land. Das machen wir heute auch noch. Heute sind es zum Glück Stadien geworden und diese jungen Menschen, die bei uns auf den Bühnen stehen, sind Stars und verdienen sogar Geld damit. Ich war gerade bei einer großen Sportveranstaltung in Kitzbühel beim Rennen und dort war ich mit hochgebildeten Sponsoren und den Müttern der Sponsoren vor Ort. Und eigentlich war die einzige Frage, die mir gestellt wurde, wann können wir Sommercamps für eSportler anbieten, weil das das Nummer-1-Berufsziel ihrer Kinder war. So hat sich da die Wahrnehmung, die Welt auch gewendet. Heutzutage, wenn ich mit meinem Sohn, der ist 2011 geboren und hat die Fußball-WM 2013 als Kleinkind mitgenommen, ist dadurch ein Fußballbegeisterter, allerdings in der Art und Weise, dass er einmal die Woche mit mir Fußball spielen wollte. Vor einem Jahr kam er zu mir und hat angefangen, das Spiel FIFA zu erkennen, hat das in die Schule mitgenommen und will seitdem jeden Tag mit mir Fußball spielen. Er hat, anders als in anderen Generationen, die Schulung des Fußballs, der Faszination des Sportes über das

Spiel mitgenommen und es auf das klassische Fußball übertragen und nicht umgekehrt, wie wir es in der Historie kennen. Heißt, was wünsche ich mir für meinen Sohn? Für meinen Sohn wünsche ich mir, in einer Gesellschaft zu leben, in der Computerspiele als Zeitvertreib balanciert angesehen werden, indem, wenn er ein eSportler werden will, er als Sportler gesehen wird, so wie ich früher als Fußballer gesehen wurde, und in der der Koalitionsvertrag umgesetzt wird und in dem die Stigmatisierung von Menschen, die mit einem neuen Medium aufwachsen, aufhört und wir dort gemeinsam als Gesellschaft eine kritische, aber positive Auseinandersetzung mit dem Thema haben. Vielen Dank.

Der **Vorsitzende**: Schönen Dank, Herr Reichert. Das Einzige, was mich noch interessiert hätte, die Fußball-WM 2013, welche meinten Sie da?

Ralf Reichert (ESL): 2014, er war ja drei.

Der **Vorsitzende**: Okay, wollte ich nur nochmal nachfragen.

Ralf Reichert (ESL): Gut, dass wir es richtiggestellt haben.

Der **Vorsitzende**: Ich gehe davon aus, dass wir jetzt vom Deutschen Olympischen Sportbund und Veronika Rücker eine etwas andere Ansicht erfahren. Bitteschön.

Veronika Rücker (DOSB): Liebe Ausschussmitglieder, ich würde die Gelegenheit gerne nutzen, zum Ausgangspunkt der Diskussion nochmal unsere Position zu erläutern und vor allen Dingen auch die Herangehensweise, wie wir uns dieser Fragestellung genähert haben. Wir haben uns bereits lange Zeit schon mit der Frage auseinandergesetzt, wie wir mit dem Phänomen eSport umgehen. Man muss allerdings gestehen, dass der Koalitionsvertrag dann nochmal den Handlungsdruck für uns erhöht hat und wir Anfang letzten Jahres die AG eSport ins Leben gerufen haben. 25 Vertreter aus Wissenschaft, den Verbänden und auch der eSport-Szene sind dort zusammengelassen, um eigentlich im Kern die Fragestellung zu bearbeiten, wie denn der organisierte Sport mit dem Phänomen eSport umgeht. Wir haben uns dann am Anfang sehr stark der Frage genähert „Ist eSport eigentlich Sport?“ und sind dann zu der Erkenntnis gekommen, dass diese Frage wirklich schwer zu beantworten ist, weil aus den jeweils



unterschiedlichen Perspektiven, in denen ich diese Frage betrachte, man zu völlig unterschiedlichen Ergebnissen kommt. Deswegen haben wir das nicht mehr in den Mittelpunkt unserer Betrachtungen gestellt, sondern gesagt, unsere Fragestellung ist, ob eSport unter das Dach des organisierten Sports passt. Und als Ergebnis sind wir zu vier möglichen Szenarien gekommen, wie man strategisch mit dem Thema eSport umgehen kann. Von der Aufnahme von eSport in die Strukturen des Sports bis hin zu einer Ablehnung und auch eben mit Zwischentönen versehen. Damals war unser Anliegen zu sagen, jede Organisation für sich muss ihren Umgang mit dem Phänomen eSport klären, diskutieren und für sich letztendlich ermitteln. Eine Erkenntnis aus diesen Diskussionen in der AG war die, die Herr Jagnow selber gerade schon hervor gebracht hat, nämlich das Verständnis dessen, wie eSport tatsächlich eSport definiert oder wie der ESBD eSport definiert, nämlich den Wettkampf im Mittelpunkt zu sehen. Und eins, was daraus auch Herr Jagnow gerade vorgetragen hat, ist, dass dadurch ein breites Portfolio an Spielen, an Games unter eSport fällt, nämlich sowohl Ego-Shooter-Spiele als auch Strategiespiele bis hin zu Sportspielen und virtuellen Kartenspielen. All das ist aus dem Verständnis vom ESBD heraus eSport. Wir haben dann verschiedene Prüfkriterien angewandt bei der Frage, ob es eben unter unser Dach passt. Es ist eben nicht nur eindimensional die Frage, auf die es häufig heruntergebrochen wird, nämlich die Frage, ob es eine motorische Aktivität ist. Auch das haben wir geprüft, aber wir haben uns eben auch gefragt, wie sieht denn die Organisationsform aus, in der aktuell eSport organisiert und betrieben wird. Welches Geschäftsmodell liegt dem eSport zugrunde? Welche Rolle nehmen die Publisher dabei ein? Wir haben auch den Aspekt der motorischen Aktivität beleuchtet und auch geschaut, was eine eigenmotorische, sportartbestimmende Handlung sein könnte. Wir haben den Wettkampfcharakter in den Blick genommen. Wir haben die Frage von Partizipation und Autonomie intensiv betrachtet, also wie findet Selbstorganisation statt und können eSportler beispielsweise Einfluss nehmen auf Spielgestaltung und Regeln. Auch die Frage der Autonomie spielte für uns eine entscheidende Rolle und die Frage der Gemeinwohlorientierung, also welchen Beitrag leisten denn eSport-Organisationen für das Gemeinwohl, wie das beispielsweise unsere Sportvereine tun. Und ein

ganz entscheidender Aspekt war eben noch für uns die Frage, welche ethischen Normen liegen denn den eSport-Organisationen zugrunde und wie sieht es mit der Frage der Werte, die hinter den Spielen vor allen Dingen liegen, aus? Auf der Basis dieser differenzierten Prüfkriterien und dieser mehrperspektivischen Betrachtung sind wir dann zu dem Ergebnis gekommen, dass wir eben in virtuelle Sportarten und in eGaming differenzieren möchten. All das, was wir aus unserem Sportarten-Kanon heraus kennen, was einen engen Bezug zu unseren jetzigen Sportarten hat und ins Virtuelle übertragen worden ist, das definieren wir eben als virtuelle Sportarten. Und der restliche Bereich, der aus unserer Perspektive heraus nichts mit Sport im eigentlichen Sinne zu tun hat, das nennen wir ab sofort eGaming. Dieser Position, die wir auch noch intensiver unterlegt haben, Sie haben auch die Unterlagen erhalten, haben sich alle Mitgliedsorganisationen im Dezember bei unserer Mitgliederversammlung angeschlossen und haben uns auch beauftragt, diese Position weiter zu vertreten. Wir haben diese Position auch bei der Sportministerkonferenz Anfang November vorgestellt und leider ist es dort nicht gelungen, eine Unterstützung der Sportministerkonferenz zu bekommen, weil Schleswig-Holstein diese Position nicht mittragen wollte. Alle anderen Länder wären durchaus bereit gewesen. Welche Bandbreite verbirgt sich hinter den virtuellen Sportarten? Wir kennen dort durchaus ganz unterschiedliche Facetten, von der Golfsimulation als ein Beispiel ausgewählt, wo die Bewegung exakt die gleiche ist, wie in der realen Sportart, ich spiele nur letztendlich gegen einen simulativen Golfplatz, aber ich übe die gleiche Bewegung aus, über natürlich FIFA 19, wo ich natürlich den Sport eben nur an der Konsole simuliere, bis hin zu ersten Angeboten mit Virtual-Reality, wo ich praktisch die Bewegung nachahme, aber über eine Brille auf das Spielfeld gebeamt werde. Diese Facetten sind relativ breit. Wir erkennen da ein sehr großes Potenzial in diesen virtuellen Sportarten und möchten die Bandbreite dieser virtuellen Sportarten fördern, sowohl mit Bewegung, aber auch ohne Bewegung. Wir sehen hier eine gute Anschlussmöglichkeit an die jugendkulturellen Trends, die wir natürlich akzeptieren und auch anerkennen. Und wir öffnen uns damit für virtuelle Sportarten, um mehr jungen Leuten tatsächlich die Bewegung zu ermöglichen und sie zu Bewegung zu



animieren. Wir glauben, dass in diesem Fall virtuelle Sportarten Mittel zum Zweck sind, um die Menschen zum analogen Sporttreiben und in unsere Vereine zu bekommen. Damit sehen wir eine große Chance zur Weiterentwicklung von Vereinen und Verbänden. Ich möchte am Ende aber schon nochmal sagen, das ist mir wichtig, wir sehen uns als Anwalt für Sport und Bewegung. Wir möchten Menschen zu Sport und Bewegung im Verein motivieren und gerade auch junge Menschen bei dieser Entwicklung begleiten. Wir sehen hier in den virtuellen Sportarten eine gute Möglichkeit, das Portfolio noch zu erweitern und sie darüber aber insgesamt in unsere Strukturen zu holen und sie zum lebenslangen Sporttreiben zu motivieren. Wichtig dabei nochmal, wir sind offen für die Entwicklung, aber – ganz entscheidend – auf Basis unserer Werte und der Organisationsform, die uns im Kern ausmachen und uns auch, wie wir sagen, so besonders machen. Herzlichen Dank.

Der **Vorsitzende**: Schönen Dank, Veronika Rücker. Eine Schnittmenge ist offensichtlich doch schon erkennbar. Dann darf ich jetzt den Vertreter des Deutschen Behindertensportverbandes, Lars Pickardt, bitten.

Lars Pickardt (DBS): Auch von mir ein herzliches Willkommen. Sehr geehrter Herr stellvertretender Vorsitzender, liebe Abgeordnete, liebe Gäste, wir würden gerne zu Beginn einen kurzen Film zeigen.

Film wird abgespielt.

Lars Pickardt (DBS): Wir haben den Film zum Anfang gezeigt, weil ich gerne ein Stück weit auf das eingehen würde, was die Kernkompetenz unseres Verbandes ist und was ein ganzes Stück weit Leitlinie unseres Handelns innerhalb der Sportstruktur ist, dass wir Voraussetzung für ein selbstbestimmtes und gleichberechtigtes Bewegungsangebot und Spiel- und Sportangebot schaffen. Hier kann eSport eine Rolle spielen. Hier gibt es Möglichkeiten, dass Kinder und Jugendliche unabhängig von ihrer Behinderung die Chance haben, miteinander umzugehen. Dies hat aber eben auch Grenzen und die gilt es, für uns an solchen Stellen sauber herauszuarbeiten. Und an der Stelle setzen wir als DBS eben auch auf die Gesamtheit der Thematik im Bereich eSport. Es geht uns nicht nur um Wettkampfformen, sondern es geht uns um Simulationen, um alle Bereiche, wo wir nicht nur den Wettkampf in den Vordergrund stellen. Denn

wir würden an der Stelle ein Stück weit auch eSport-Angebote und virtuelle Spiele zum Beispiel im Bereich des Rehasports oder der Prävention sehen, weil gerade, wenn Menschen ortsgebunden sind, nicht wirklich mobil sind, sind hier Chancen, die Chancen, die Veronika schon aufgezeigt hat, wo man möglicherweise Menschen zum Sport und für den Sport begeistern kann und darüber Zugänge schaffen kann. Dies müssen wir in Ruhe entwickeln und dies müssen wir uns ganz sauber und differenziert anschauen, wo es an der Stelle Sport ist. Weil an der Position – Sie kennen unser Positionspapier – ist für uns natürlich eSport kein Sport in unserer Wahrnehmung, aber es kann Zugänge ermöglichen und es kann in den Bereichen, wo wir aktiv sind, gerade, wenn ich, wie gesagt, in Richtung Rehabilitationssport denke oder wenn ich in Fragen des Kinder- und Jugendsports denke, uns unterstützen. Da ich bei uns im Verband auch für das Thema Kinder und Jugendliche verantwortlich bin als Vorsitzender der Behindertensportjugend, ist es mir an der Stelle auch nochmal wichtig, einen kleinen Exkurs zu Fragen der Kinder- und Jugendarbeit an der Stelle zu machen. Auch das hat Veronika schon dargestellt. Es ist natürlich eine große Bewegung innerhalb der Gesellschaft. Ich komme gerade vom Bundesfinale Jugend trainiert für Olympia und Paralympics. Natürlich sitzen die Kiddies nach ihrem Wettkampf da und spielen entsprechend, aber sie machen es nach dem Wettkampf und zusätzlich zum Wettkampf oder es kann in gewissen Formen eine Ergänzung oder ein Ausgleich sein. Was für uns an solchen Stellen wichtig ist, dass wir es entsprechend pädagogisch begleiten, dass wir hier sauber gucken, wo gehen die Wege hin. Es gibt inzwischen Tendenzen zum sogenannten Cybergrooming. Ich glaube, das ist allen hier Anwesenden ein Begriff, wo inzwischen Chatfunktionen von Spielen genutzt werden, um Kontakt mit Kindern aufzunehmen und hier gut funktionierende andere Kontrollmechanismen ausgehebelt werden möglicherweise. Es geht für uns auch um Fragen, inwieweit wir versteckte Finanzierungsproblematiken, dieses Stichwort Lootboxen an der Stelle, beobachten und im Auge behalten, dass sich hier Kinder und Jugendliche nicht frühzeitig verschulden, weil versteckte Kosten in Spielen vorhanden sind. Von daher glaube ich, wir haben sehr viele Chancen an der Stelle, wir müssen sehr genau beobachten,



inwieweit auch die Industrie, die erste gute Ansätze dazu hat, dass Mechanismen ähnlich wie wir es im Behindertensport haben, Fragen von Prothetik und ähnliche Geschichten, dies auch für eSport möglich ist und darstellbar ist, aber auch, wo wir mit der Entwicklung an der Stelle hier landen. Also viele Chancen, aber eben auch ganz klare Risiken. Das ganze Thema der gesundheitlichen Risiken, wir kennen es aus unseren Veranstaltungen, wie Menschen mit Behinderung auf gewisse Einflüsse reagieren, das müssen wir uns in Ruhe angucken. Es sei an der Stelle nur erwähnt, ich glaube, da sind wir erst ganz am Anfang, um final beurteilen zu können, ob es gut oder schlecht ist. Von daher müssen wir hier auch noch ein ganzes Stück zusammen gehen und gucken, wo die Reise an der Stelle hingeht. Zum Schluss möchte ich nochmal sehr deutlich sagen, dass für uns natürlich auch eine Grenze ist und es überhaupt nicht mit den Werten vereinbar ist, diese ganze Frage von Ego-Shootern oder ähnlichen Geschichten. Ich glaube – ich selber bin von Hause aus Fechter –, Sie werden keinen Fechtsportler oder keinen Judoka in der gesamten deutschen Sportlandschaft finden, der über seine Sportart an solchen Stellen der Frage von Verletzungen oder Ähnlichem oder einem bewussten Töten von Menschen, das passt nicht mit den Werten des Sportes überein. Und ich glaube, an der Stelle müssen wir ganz deutliche Grenzen in Fragen von möglicher Zusammenarbeit oder Entwicklungen innerhalb des Sports sehen.

Der **Vorsitzende**: Schönen Dank, Herr Pickardt. Jetzt dürfen wir das Ganze aus Sicht der Athleten hören. Marc Zwiebler, bitte.

Marc Zwiebler (Athletenvertreter): Vielen Dank. Sehr geehrter Herr Vorsitzender, Damen und Herren Abgeordnete und Gäste, ich selbst war über 20 Jahre lang Profisportler, habe Badminton gespielt und war bei drei Olympischen Spielen dabei. Jetzt sitze ich in der DOSB-Athletenkommission und auch im Präsidium des Vereins Athleten Deutschland e.V. Wir haben uns viele Gedanken zum Thema eSport gemacht und viele unserer Mitglieder spielen natürlich selber, aber es gibt keine ganzheitliche Position. Wir haben mit vielen Leuten gesprochen. Die einen sagen ja, ich akzeptiere den Wettkampf im eSport, das ist sehr, sehr ähnlich, die anderen sagen, es ist etwas ganz anderes. Übergreifend sehen wir viele

Gemeinsamkeiten, gerade aus Athletensicht. Ich glaube, eSport-Athleten als auch traditionelle Athleten haben mit Druck zu kämpfen, mit Sieg und Niederlagen umzugehen, haben natürlich auch ein Berufsrisiko, was sehr, sehr groß ist und ich glaube da sind viele Gemeinsamkeiten, aber es sind auch ein paar Unterschiede zu erkennen. Für viele unserer Mitglieder ist die motorische Aktivität ein ganz wesentlicher Bestandteil des Sports und auch das Austesten und teilweise auch Überschreiten eigener körperlicher Grenzen ist ein ganz elementarer Bestandteil. Nichtsdestotrotz stehen wir dem Dialog natürlich offen entgegen und wie gesagt, ich glaube, die Gemeinsamkeiten sind größer als die Unterschiede, aber wir haben noch keine abschließende Position entwickelt. Und damit habe ich ein bisschen Zeit aufgeholt. Danke.

Allgemeine Heiterkeit

Der **Vorsitzende**: Das wird positiv in Ihrer Akte vermerkt. Dann dürfen wir das Ganze jetzt noch auf die wissenschaftliche Ebene heben und ich denke, dass wir mit Frau Professor Carmen Borggreffe den ersten Aufschlag machen. Bitteschön.

Prof. Dr. Carmen Borggreffe (Universität Stuttgart): Meine sehr geehrten Damen und Herren, beim Sport geht es – soziologisch betrachtet – um die Kommunikation körperlicher Leistungen, die keinen Zweck außer sich selbst haben. Wir beobachten solche Kommunikationen körperlicher Leistungen und wir können unterscheiden, ob es sich um Sport handelt oder nicht. Wir können beispielsweise unterscheiden, ob jemand joggt oder ob nur er rennt, um den Bus noch zu erreichen. Wir erkennen, ob jemand Leichtathletik macht, oder ob er den Speer wirft, um ein Tier zu erlegen. Sie erkennen an diesen Beispielen: längst nicht jede körperliche Aktivität ist Sport. Ein Pianist erbringt zweifellos hochkomplexe körperliche Leistungen, aber er kommuniziert ja nicht, wie virtuos er die Tasten bedient, er macht also keinen Sport, sondern er macht Musik.

Auch eSport ist in diesem Sinne kein Sport. Beim eSport gibt es zwar eine körperbezogene Handlung – nämlich die Bedienung eines Controllers – aber bei dieser Handlung handelt es sich nicht um eine sportartbestimmende motorische Aktivität. eSportler kommunizieren ja nicht: „Ich kann klicken!“ oder „Ich kann besser klicken als du.“, sondern Sinn bekommt ihre Handlung erst durch



das virtuelle Geschehen, also durch die Bewegung eines Avatars. Die Zuteilung von Sieg und Niederlage erfolgt im eSport nicht darüber, wie viele Klicks pro Minute jemand schafft oder welche Tastenkombinationen koordinativ bewältigt werden, sondern darüber, wie viele Tore ein Avatar bei der Fußballsimulation schießt, wie viele gegnerische Monster er tötet, Terroristen erschießt oder Panzer vernichtet, um Geländegewinne zu erzielen und die gegnerische Basis zu erobern. Die motorische Aktivität des Klickens taugt damit nicht zur Identifizierung des Spielgeschehens. Wie sollte eine solche Sportart denn auch heißen: Mausklicken oder Tastaturdrücken?

Meine Damen und Herren, es ist nicht zu bestreiten: Nahezu alle Bereiche der modernen Gesellschaft sehen sich durch die fortschreitende Digitalisierung mit tiefgreifenden Veränderungsprozessen konfrontiert, die es im Sinne des Erhalts von Zukunfts- und Wettbewerbsfähigkeit erfolgreich zu gestalten gilt. Aber: Digitalisierung ist nicht in allen Gesellschaftsbereichen Bedingung der Möglichkeit von Systemerhaltung und Zukunftssicherung. Und das gilt gerade für den Sport. Wenn aktuell Vertreter aus Politik, Medien und Wirtschaft dem organisierten Sport vorwerfen, dass er „verkrustet“, „altmodisch“, „traditionalistisch“ sei, weil er sich gegenüber dem digitalen eSport nicht öffne, dass er „eine große Chance verpasse“ oder gar in Zukunft „die Jugend der Welt nicht mehr erreichen könne“, dann kann man nur entgegnen, dass diese Stimmen nicht sehen oder nicht sehen wollen, welche Funktion der Sport eigentlich für die Gesellschaft hat und was seine enorme Inklusionsfähigkeit und Erfolgsgeschichte als größte Freiwilligenvereinigung in diesem Land begründet. Die Faszination des Sports liegt doch gerade darin, dass man hier mithilfe des Körpers noch Unmittelbarkeit und Authentizität erfahren kann, was in anderen Gesellschaftsbereichen eben zunehmend verdrängt wird. Je weiter die Digitalisierung in der Gesellschaft fortschreitet und Prozesse der „Körperverdrängung“ beschleunigt, desto bedeutsamer werden Gesellschaftsbereiche, die noch unmittelbare Körpererfahrungen ermöglichen und die wir in der Gesellschaft dringend benötigen, um die Folgen der Digitalisierung abzapfen zu können. Denn eins ist doch sicher: der Mensch ist und bleibt ein analoges Wesen. In diesem Sinne ist es bezogen auf die Bestandssicherung des Sports und den Erhalt seiner gesellschaftlichen Bedeutsamkeit geradezu

kontraproduktiv, eine „Digitalisierung des Sporttreibens“ zu fördern. Denn die Folgen von Körperverdrängung und Digitalisierung bekommen wir ja unmittelbar auf psycho-physischer Ebene in Form von Entwicklungs- und Gesundheitsproblemen zu spüren. Motorische Defizite und Bewegungsmangel stellen unbestritten zentrale Probleme in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen dar – das belegen etliche Studien. Darauf zu reagieren, indem man wettkampfmäßige Computerspiele in Zukunft mit öffentlichen Mitteln fördert und als Sport deklariert, schafft Legitimationsprobleme auf allen Ebenen: Nicht nur, was die gesellschaftliche Legitimation des Sports angeht, sondern auch hinsichtlich der Legitimation gegenüber Eltern, denen es im Falle einer Anerkennung des eSports als Sport noch schwerer als bislang fallen dürfte, ihre Kinder dazu zu bewegen, nicht noch mehr Zeit mit Video- und Computerspielen zu verbringen. Und die Legitimation gegenüber den vielen ehrenamtlichen Trainern und Übungsleitern in den über 90.000 Sportvereinen, die sich mit großem Einsatz bemühen, ihre Trainingsgruppen und Wettkampfmannschaften zu erhalten, während man im eigenen Verein Konkurrenzangebote etabliert und Kinder und Jugendliche vor den Computer setzt, damit sie „Sport“ treiben? Aus gesellschafts- und gesundheitspolitischer Perspektive kann es nur eine logische Schlussfolgerung geben: den Sport konsequent und aktiv vom digitalen eSport abzugrenzen. Aus der Politik wurde bislang vor allem Druck auf den organisierten Sport ausgeübt, sich gegenüber eSport zu öffnen. Offensichtlich hat man hier eher wirtschaftliche Interessen sowie eigene Interessen im Buhlen um junge Wähler im Blick, aber man wird seiner Verantwortung für die Sportentwicklung in Deutschland nicht gerecht. Damit macht man sich zum Legitimitätsbeschaffer für die größtenteils kommerziell ausgerichteten eSport-Organisationen und fördert somit das Größenwachstum des eSports und die damit einhergehenden Probleme auf gesundheitlicher und pädagogischer Ebene. Vielen Dank.

Der **Vorsitzende**: Schönen Dank, Frau Professor Borggrefe. Jetzt zum Abschluss dann Herrn Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn. Bitteschön.

Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn (Universität Leipzig): Vielen Dank. Wohl kein anderes Thema hat den organisierten Sport in den vergangenen



Jahren dermaßen irritiert, wie es beim eSport in den letzten knapp 18 Monaten der Fall war. Dabei waren mögliche Kooperationen zwischen DOSB und ESBD belastet durch den Beschluss der Großen Koalition vom März 2018 und dem Handeln der Gamesindustrie. Ersterer hebt die Vereinsverfassung bzw. die zivilgesellschaftliche Assoziationsfreiheit aus und animierte offensichtlich politische Vertreterinnen und Vertreter gleichermaßen, sich unbekümmert zur Sache zu äußern. Abgesehen vom aktuellen Stand der Diskussion ist bereits jetzt zu resümieren, dass es dem organisierten Sport im Allgemeinen und dem DOSB im Speziellen mit Blick auf das Selbstverständnis zur Bedeutung von Bewegung, Spiel und Sport sowie auch auf den gesellschaftlichen und sportpolitischen Wirkungs- und Verantwortungskreis wohl gutgetan hat, eine Antwort auf die Frage zu finden, ob eSport Sport ist oder nicht. Die Beantwortung dieser Frage ist letztlich in ein Positionspapier geronnen, in dem sich der DOSB vom Begriff des eSport lossagt, diesen als irreführend einordnet und eine Abgrenzung zwischen eGaming und den virtuellen Sportarten, d. h. der elektronischen Sportartensimulation, vornimmt. Das kann man für gut oder schlecht, für geeignet oder weniger geeignet, für sinnvoll oder weniger sinnvoll halten. Fakt ist, dass damit organisationale und aus Sicht des DOSB durchaus nachvollziehbare Tatsachen geschaffen werden oder wurden, die es dieser Organisation ermöglichen, mit dem Thema überhaupt umzugehen. Ausgehend davon möchte ich in gebotener Kürze einige wenige, aus meiner Sicht für den Sportausschuss relevante Problemlagen ansprechen:

Erstens: Der eSport wird in Deutschland durch den ESBD vertreten, der in den vergangenen eineinhalb Jahren die „Auferstehung“ des eSport in der Bundesrepublik und über die Grenzen hinaus medial inszeniert hat und dies durchaus professionell. Einen Teil dieser Inszenierung stellt der ESBD auf die Frage des digitalen Kompetenzerwerbs ab. Er rekurriert dabei auf die technischen Kenntnisse im Bereich der Netzwerkadministration und des IT-Supports, die sich im Zuge des eSport für die Gamer ergeben und ihnen für die Berufsvorbereitung neue Chancen eröffnen. Weiterhin wird betont, dass sich die Gamer durch den Erwerb digitaler Kompetenzen in stärkerem Maße als die Nicht-Gamer auf die Erfordernisse einer digitalen Wirklichkeit vorbereitet sehen. Das kann man sich

wünschen und sicherlich gibt es verschiedene Effekte, wenn Kinder und Jugendliche über einen spielerischen Zugang frühzeitig mit unterschiedlichen Informationstechnologien vertraut gemacht werden. Es fehlt jedoch bisher gänzlich an belastbarer Evidenz und Belegen, dass digitale Kompetenzen, die im Rahmen des digital turn der Gesellschaft an Bedeutung gewinnen (z. B. Umgang mit Algorithmen, künstlicher Intelligenz, Maschinenlernen, Cyberkriminalität) und deren Steuerung sowie die Einordnung der erzeugten Phänomene durch die Beschäftigung mit eSport verbessert werden. Eine sich in Bezug auf Digitalisierung ergebende eSport-Rendite ist damit aktuell nicht erkennbar.

Zweitens: Beinahe einstimmig wird eSport als wesentlicher Teil der modernen Jugend- und Alltagskultur identifiziert und darauf aufbauend eine Vielzahl von Anknüpfungs- und Entwicklungsmöglichkeiten für unterschiedliche gesellschaftliche Teilbereiche suggeriert. Dabei wird allerdings und allzu häufig übersehen, welche drängenden Probleme – es wurden einige schon angesprochen – aktuell in der primären Zielgruppe bestehen: Übergewicht, Adipositas, Bewegungsmangel, Verinselung der Lebensräume, übermäßiger Medienkonsum – um nur einige wenige zu nennen. Jeder einzelne handelnde Akteur im Feld des eSport muss sich darüber Gedanken machen und dies auch offen kommunizieren, welche Impulse er auf einen tendenziell sitzenden und bewegungsarmen Lebensstil von Kindern und Jugendlichen in der aktuellen Gesellschaft setzen möchte und dies im besten Fall durch empirische Evidenz untersetzen. Das ist bisher nur sehr reduziert bzw. nicht erfolgt und erkennbar.

Drittens: Ich erachte es als dringend geboten, dass sich in der Gamerszene und dem ESBD ein reflexives Verhältnis zur eigenen Spieltätigkeit wie auch zur gewinnorientierten Spielebranche entwickelt. Der Diskurs über den pädagogischen und sportlichen Wert und die soziale Offenheit der verschiedenen Spieletitel ist mit institutioneller Verbindlichkeit zu prüfen. Bisherige Instanzen, wie u. a. die USK, sind ggf. mit höheren Ansprüchen und genaueren Kriterien zu versehen. Die aktuellen Entwicklungen im ESBD, welche die Etablierung eines Laienbildungssystems betreffen, mit der Erstellung entsprechender Materialien einhergehen und in die Organisation von Trainerfortbildungen



münden, können hinsichtlich der Steigerung des Professionalisierungsgrades der handelnden Akteure – Trainer, Ausbilder, Übungsleiter – durchaus positiv bewertet werden. Diese Ausbildungsstandards können m. E. einen wesentlichen Beitrag zur Versachlichung der Diskussion leisten, die nach wie vor ideologisch geprägt ist und auch ablehnend gegenüber dem eSport im ESBD.

Abschließend ist zu konstatieren, dass dem ESBD als verbandlicher Vertreter der Gamerszene eine klare Steuerungsfunktion zugeschrieben werden kann, die es erforderlich macht, gesellschaftliche Entwicklungen, Interessen externer Anspruchsgruppen sowie politische Strömungen (zum Beispiel Koalitionsvertrag) aufzunehmen und bei der Umsetzung der eigenen Maßnahmen zu berücksichtigen. Nur so kann es gelingen, einem „eSports made in Germany“ den eigenen Stempel aufzudrücken. Auch wenn diese Prägung außerhalb des organisierten Sports und vermutlich nicht im Kontext des Inklusionsthemas zu verorten ist, habe ich als Sportwissenschaftlicher respektive Sportpädagoge im Zusammenhang hier noch abschließend auf meine Worte des letztjährigen eSport Summit zu verweisen, denn dort habe ich bereits vermerkt, dass hier der eSport bzw. ESBD seine Verantwortung wahrnehmen muss, Fragen zu beantworten, die Bildung und Erziehung im und durch eSport betreffen. Denn wir leben in einer zunehmend digitalisierten Welt, in der das Leben und Handeln von Kindern- und Jugendlichen durch digitale bzw. virtuelle Welten immer stärker beeinflusst wird. Eine Teilmenge dieser Digitalisierungs- und Technisierungsprozesse im Kindes und Jugendalter ist die veränderte Partizipation digitaler Spiele, insbesondere seit der Jahrtausendwende. Abschließender Satz: Insofern möchte ich meine Position zum eSport noch einmal bekräftigen, in denen ich diesen eher dem Spiel als dem Sport zuordne. In der aktuellen Diskussion ist Spiel als zentrales Kulturphänomen wesentlich stärker zu konnotieren.

Der Vorsitzende: Schönen Dank, Herr Professor Wendeborn. Ihre Zeit haben Sie fast eingehalten, aber eigentlich hätte es ja 10 Minuten gedauert, denn Sie haben so schnell gesprochen, das ist auch schon rekordverdächtig. Wir kommen jetzt zur Fragerunde und ich schlage vor, dass wir es nochmal versuchen, wie wir es das letzte Mal schon probiert hatten, die Frage zu stellen und die

Person direkt anzusprechen und dann die Person direkt antworten lassen. Vielleicht kommen wir über diesen Weg dann gut voran und können auch das Zeitmanagement entsprechend gut einhalten.

Dann jetzt für die CDU/CSU-Fraktion 20 Minuten und beginnen wird Johannes Steiniger.

Abg. **Johannes Steiniger** (CDU/CSU): Herzlichen Dank, Herr Vorsitzender, und ein herzliches Dank an die Experten. Es ist, glaube ich, eines der ganz spannenden Themen, was uns jetzt hier im Sportausschuss beschäftigt mit einer großen Relevanz für sehr viele Menschen in Deutschland. Ich glaube, diese Vorbemerkung sei mir gestattet, dass das Thema Anerkennung als Sportart aus meiner Sicht der Autonomie des Sports unterliegt. Von daher ist das vielleicht etwas, was Politik an der Stelle nicht machen kann. Was Politik allerdings machen muss, ist, dass es mit gesellschaftlichen Massenphänomenen sich auseinandersetzt und versucht, die Rahmenbedingungen entsprechend zu setzen. Ich hatte am Montag eine Schulklasse bei mir und habe dann gesagt, was so meine Woche ist und über was wir heute diskutieren. Dann haben die sich gemeldet und gefragt, wo ist denn die Diskussion, es ist doch ganz klar, dass eSport Sport ist. Von daher haben wir vielleicht da auch zwischen den Generationen einen Unterschied. Ich würde gern eine Frage stellen zum Thema der Kategorisierung. Frage an den DOSB: Sie machen ja den Unterschied auf zwischen den virtuellen Sportsimulationen und eGaming. Wenn man sich die Diskussion insgesamt zu dem Thema anschaut, dann wird Ihnen oft auch vorgeworfen, dass es ein Stück weit eine künstliche Trennung ist. Weil – und das ist die erste Frage – ist es nicht so, dass sagen wir mal FIFA 19 mehr von der Motorik und von der entsprechenden Anlage mehr mit League of Legends beispielsweise zu tun hat als mit Fußball. Sie argumentieren recht oft, dass das sozusagen die Verlängerung der Sportart ins Digitale ist und dass man daraus auch Trainingsaspekte entsprechend mit aufnehmen könnte. Vielleicht dass Sie das noch einmal klar rücken. An Herrn Zwiebler als Athlet: Wie sehen Sie denn das Thema? Wenn es jetzt den eSport-Titel Badminton gäbe, wo man mit Maustaste und Tastatur Badminton spielt, hätte Ihnen das etwas für Ihr Training gebracht, wenn Sie dies als Ergänzung gemacht hätten?

*Wechsel im Vorsitz. Es übernimmt Abg. **Dagmar Freitag** (SPD).*



Die **Vorsitzende**: Frau Rücker, bitte.

Veronika Rücker (DOSB): Ich habe versucht, in unserem Eingangsstatement deutlich zu machen, dass wir einfach verschiedene Perspektiven dabei in den Blick genommen haben. Wenn Sie beispielsweise gerade FIFA mit League of Legends vergleichen, dann ist das in Bezug auf die motorische Aktivität, die wir dort vorfinden, durchaus nachzuvollziehen. Bei vielen der anderen Punkte, vor allen Dingen bei der Frage der ethischen Normen, die dem Spiel zu Grunde liegen, da sehen wir einen großen Unterschied zwischen FIFA 19 und beispielsweise League of Legends – auch als Strategiespiel. Nichts desto trotz erkennen wir immer dann, wenn Inhalte aus unserem normalen Sportartenkontext übertragen werden ins Virtuelle, dass die dort vorherrschenden Werte und Normen nach wie vor mit transportiert werden. Das Zweite, was ich ebenfalls gesagt hatte, über die Verlängerung in den virtuellen Bereich sehen wir die Möglichkeit tatsächlich, eine enge Verknüpfung zwischen virtuellem und analogem Sporttreiben herzustellen. Wir glauben, dass unsere Verbände gefordert sind, genau diese Verbindung in den Mittelpunkt zu stellen und über das virtuelle Sporttreiben die Menschen zum analogen Sporttreiben zu motivieren.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Herr Zwiebler, Sie waren auch angesprochen, bitteschön

Marc Zwiebler (DOSB): Es gibt tatsächlich ein paar Badmintonspiele, aber das ist eher Gaming und im asiatischen Raum verankert. Ich muss sagen, mir als Badminton-Profi hätte eine Badminton-Simulation nicht viel weiter geholfen zumindest auf dem technischen Stand, wo wir uns heute befinden. Was in 20 oder 30 Jahren ist, weiß ich nicht, ob das dann ergänzend zur physischen Sportart helfen kann. Aber natürlich habe ich auch diese Badmintonspiele gespielt, weil das auch ganz lustig ist, mit seinem eigenen Avatar rumzulaufen. Aber das war eher Zeitvertreib für mich.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Herr Kollege Frank Steffel (CDU/CSU) bitte.

Abg. **Frank Steffel** (CDU/CSU): Vielen Dank, Frau Vorsitzende. Danke aus meiner Sicht, ich glaube im Namen vermutlich der meisten Kollegen, sehr herzlich für Ihre, wie ich fand, sehr pointierten Stellungnahmen. Sie sind ja hier, um Ihre Meinung zu vertreten, und nicht, um uns sowohl als auch –

das haben wir die letzten Monate selbst getan – mit dem Thema zu konfrontieren. Insofern war es für mich sehr erfrischend auch die Aussagen der Wissenschaft. Wobei man sicherlich fairerweise sagen muss, es ist alles natürlich nicht repräsentativ, sondern ein Stück weit auch davon abhängig, wen wir hier eingeladen haben. Aber ich fand das für mich bisher sehr erhellend. Ich will mal für die Kollegen und Kolleginnen der Koalitionsfraktion im Sportausschuss gern nur ergänzen, dass wir alle an diesem Teil des Koalitionsvertrages nicht beteiligt waren und ihn dann nur noch abstimmen konnten und dann hätten wir die Bundesregierung verhindert. Insofern muss man sich dann mit denen auseinandersetzen, die diese Passage verhandelt haben. Ich will das hier nur kurz ausdrücklich erwähnen, weil es eine öffentliche Sitzung ist. Zwei konkrete Fragen, an Sie, Herr Jagnow, vielleicht mal ganz konkret, was sind Ihre Forderungen? Ich habe die Abgrenzung – das will ich vorneweg sagen – mittlerweile leidlich verstanden. Da gibt es unterschiedliche Auffassungen, das kriege ich auch noch bewegt. Was sind aber Ihre Forderungen an den deutschen Sport? Was sind die Forderungen an die Politik? Und was sind die Konsequenzen – und das ist der eigentliche Teil meiner Frage –, wenn diese Forderungen erfüllt würden oder nicht erfüllt werden? Was würde das für Ihre, Sie haben ja einmal das Wort Sportbewegung genutzt, einmal Sportart, ich lass das jetzt mal so stehen, was würde das für Ihre Sportbewegung oder für Ihre Sportart bedeuten, wenn das eine oder andere eintritt? Ähnliche Frage an Sie, Frau Rücker. Was würden Sie als die Ziele des DOSB in dieser Debatte bezeichnen? Ich glaube, dass ist für uns als Sportausschuss schon sehr spannend. Wenn noch Zeit vorhanden ist, würde ich mich natürlich auch über den Behindertensportverband freuen, wenn er dazu etwas sagen könnte. Da ich aber nur zwei Personen ansprechen darf, versuchen Sie, das vielleicht bei nächster Gelegenheit zu subsumieren. Was sind die Ziele und – auch der entscheidende Teil der Frage – was sind die Konsequenzen, wenn wir das eine täten oder das andere täten aus Sicht des Deutschen Olympischen Sportbundes? Welche Hoffnungen haben Sie oder, ich könnte auch andersherum fragen, welche Befürchtungen haben Sie? Das würde mich ganz konkret interessieren, denn wir werden wahrscheinlich in dieser Legislaturperiode, nicht nur in diesem



Ausschuss, aber zumindest im Deutschen Bundestag, einige Entscheidungen treffen müssen. Und da sind Sie ja hier, um uns vielleicht auch vor den Folgen der Entscheidungen rechtzeitig zu warnen oder uns zu ermuntern.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank, Herr Kollege. Herr Jagnow, bitte.

Hans Jagnow (ESBD): Herr Steffel, vielen Dank für Ihre Frage. Wenn wir uns über Forderungen an den organisierten Sport unterhalten, ich glaube, wir sind uns einig darüber und ich habe das auch öfter mit Frau Rücker diskutiert, dass wir aktuell gar nicht in der Position sind, dass wir einen Mitgliedsantrag beim DOSB stellen oder stellen wollen, weil wir die formalen Voraussetzungen der DOSB-Aufnahmeordnung zu diesem Zeitpunkt nicht erfüllen und wir uns weiter in einem Dialog befinden müssen aus unserer Sicht, wie wir strukturell zueinander passen. Das heißt, dass unsere Forderung an den organisierten Sport tatsächlich sind, hier auf Augenhöhe miteinander in den Dialog zu kommen und gleichzeitig hier auch anzuerkennen, dass es Sport als gesellschaftlichen Begriff gibt, der nicht durch den organisierten Sport definiert wird. Das ist eine ganz wichtige Erkenntnis, weil das unter anderem durch den DOSB-Präsidenten, Herrn Hörmann, zum Teil sehr anders dargestellt wurde. Sport – in Form: DOSB definiert was Sport ist – ich glaube, dass ist hier nicht der Fall. Das sehen wir an verschiedenen Bewegungen in der Sportgesellschaft, Fitnessstudios sind ein gutes Beispiel dafür, das individuelle Jogging oder Individualsportarten, unabhängig von einer eigenen Organisation laufen. Unser Anspruch ist es, auf Augenhöhe miteinander ins Gespräch zu kommen und auch als Sportart wahrgenommen zu werden, gleichzeitig sich auf einer praktischen Ebene anzunähern, dort zu schauen, wo haben wir eigentlich Überschneidungen und wo können wir mit gemeinsamen Projekten – und das geht auch in Richtung der Athletinnen und Athleten im DOSB – wo können wir auch unsere Athleten zusammenführen beispielsweise? Wo können wir Inklusionsprojekte miteinander verknüpfen und wo wir mit dem traditionellen Sport gemeinsame Projekte und Tätigkeiten starten. Das haben wir auch auf unserer letzten Mitgliederversammlung ganz klar als Position mit unserer Mitgliedschaft beschlossen. Das Angebot des Dialogs und des praktischen

Austausches besteht weiterhin und wir würden uns freuen, wenn der organisierte Sport daran auch Interesse hat. Unsere Forderung an die Politik ist die, rechtliche Gleichstellung des eSports mit dem traditionellen Sport. Wir sehen hier einerseits, dass wir eine gesellschaftliche Bewegung haben, die als Sportbewegung sich definiert, sich auch ausgestaltet und in der zum Beispiel ganz viele Menschen ehrenamtliche Arbeit tagtäglich erbringen, in der ganz viele Menschen, sei es, indem sie in Communities Turniere organisieren, ihre Teams organisieren, Trainings anbieten, Vereinsarbeit weit darüber hinaus machen, die die Erforderlichkeiten eines Gemeinnützigkeitsbegriffs auf jeden Fall erfüllen und dafür auch die entsprechende Anerkennung über den rechtlichen Weg erhalten müssen, was dann natürlich auch eine Auswirkung auf die gesellschaftliche Anerkennung hat. Ich glaube, da hat Herr Reichert vorhin ein ganz gutes Beispiel geliefert, wir würden uns eine Gesellschaft oder eine Welt wünschen, in der die athletische Leistung im eSport und die gesellschaftliche Leistung im eSport-Organisationsrahmen auch entsprechend anerkannt wird und als vernünftige und wirklich leistungsorientierte Erbringung von gesellschaftlicher Arbeit verstanden wird. Wenn man über Konsequenzen redet, gibt es zwei große Bereiche. Einerseits ein praktischer Dialog auf Augenhöhe würde bedeuten, dass wir hier gemeinschaftlich vielleicht auch so ein bisschen die Digitalisierungsbrüche, die wir überall in der Gesellschaft haben, hier gemeinsam zusammenkiten können, hier auch eine Brücke schlagen können zwischen einem Teil der Gesellschaft, der sich weitgehend analog orientiert und dort sein analoges Refugium, so würde ich auch die Vision, die Frau Borggreffe hatte, so ein bisschen bezeichnen, das analoge Refugium des Sports und die digitalen Realitäten der eSport-Bewegung zusammenbringen können und das gemeinsam als gesellschaftliche Bewegung weiter entwickeln. Ganz praktisch: Die Umsetzung der Anerkennung der Gemeinnützigkeit unter der Nr. 21 im §52 Absatz 2 Satz 1 der Abgabenordnung würde bedeuten, dass wir in den Vereinen deutlich mehr Raum haben, eine entsprechende Tätigkeit mit weniger Paperwork, mit weniger Papierkram zu haben. Wir haben eine Entlastung der Strukturen, gleichzeitig würde die Gemeinnützigkeit auch dazu führen, dass wir hier sowohl im eSport-Verein als



auch im Sportverein mit eSport-Angebot tatsächlich zum Beispiel auch Trainingsstrukturen, Arbeit in den Vereinen individuell privilegieren können über die zum Beispiel Ehrenamtszuschüsse, über die Übungsleiterzuschüsse und über die Spendenfähigkeit der jeweiligen Mitgliedsbeiträge, die dann von der Lohnsteuer sozusagen oder der eigenen individuellen Steuerlast – es werden ja durch die Gemeinnützigkeit keine Unternehmen privilegiert, sondern eingetragene Vereine und die in ihnen aktiven Menschen. Und das will ich nochmal klarstellen, wenn wir über Gemeinnützigkeit reden, reden wir nicht über Gemeinnützigkeit für Spiele, sondern für die Handlungen, die in den Vereinen vorgenommen werden. Das ist, glaube ich, der Rahmen, in dem wir uns bewegen.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Frau Rücker, Sie waren auch angesprochen.

Veronika Rücker (DOSB): Ich würd gern mit der Frage zunächst beginnen zum Dialog auf Augenhöhe. Ich glaube, Herr Jagnow, das haben wir bisher so gehandhabt und ich gehe fest davon aus, dass das auch weiter so sein wird. In unserer Arbeitsgruppe war die eSport-Szene mit beteiligt, Jan Pommer als stellvertretender Vorsitzender des ESDB war mit drin und Herr Jagnow selber war ebenfalls als Gast in der Gruppe. Wir haben auch – und das habe ich auch mehrfach inzwischen gesagt – vor, diesen Dialog weiter fortzusetzen. Und natürlich werden wir die Entwicklung weiter beobachten, auch wenn wir uns positioniert haben und diese Positionierung mit Sicherheit auch weiter verfolgen werden. Das zunächst zu der Frage des Dialogs. Was sind die Ziele, Herr Steffel, haben Sie gefragt, die wir verfolgen? Zunächst einmal sehen wir natürlich, dass eGaming und virtuelle Sportarten einen großen Trend darstellen und im Moment ein jugendkulturelles Phänomen und ein Alltagsphänomen sind, mit dem wir uns auseinandersetzen müssen und mit denen auch unsere Verbände und Vereine sich auseinander setzen müssen. Wir sind nicht allein, tatsächlich sind unsere 90 000 Vereine an der Basis jeden Tag gefragt, wie sie mit diesen Entwicklungen umgehen. Wir glauben, dass wir über die Differenzierung die Möglichkeit haben, unterschiedlich zu agieren und Unterschiedliches zu gestalten. Unser Ziel wäre, dass in Bezug auf die virtuellen Sportarten die Verbände hier einen aktiven Umgang entwickeln und das Potential, was in den virtuellen

Sportarten steckt, nutzen für die eigene Entwicklung, für die eigene Weiterentwicklung im digitalen Bereich und da sehen wir tatsächlich große Chancen, allerdings durch uns auch begleitet. Im Bereich des eGamings wäre unser Ziel zu sagen, wir müssen die Vereine vorbereiten auf diese Entwicklung und müssen ihnen gute pädagogische Konzepte an die Hand geben, wie sie mit dem eGaming umgehen, aber tatsächlich in einer anderen Perspektive und nicht als Aufnahme in den organisierten Sport und unter unserem Dach es zu betreiben. Das wäre der eine Punkt. Das Zweite ist das Ziel, das wir schon verfolgen mit der Debatte, ein Stück weit den Begriff des Sports auch zu schützen. Wir sehen uns in der Verantwortung, diesen Begriff, auch wenn Sie uns sagen mögen, dass nur Teile der Definition von Sport durch den DOSB erfolgen, so sehen wir da schon eine relativ wichtige Komponente, die wir definieren und gestalten. Wir sehen die Notwendigkeit und die Herausforderung, diesen Begriff zu schützen und vertrauensvoll damit umzugehen. Teile dessen – und das haben wir erörtert – würden wir eben nicht als Sport definieren und nicht sehen und uns deswegen auch ein Stück weit abgrenzen wollen. Ein weiterer Punkt, wo wir durchaus mit Sorge hinschauen, ist die Frage der Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport, weil wir die Sorge hätten, dass das, was unsere Vereine im Kern ausmacht und wofür sie im Moment mit der Gemeinnützigkeit ein Stück weit geadelt und ausgezeichnet werden und bestimmte Privilegien in Anspruch nehmen dürfen, dass wir das verwässern und dass wir da keine klare Position und keinen USP unserer Sportvereine mehr haben, wenn eSport-Vereine im gleichen Maß als gemeinnützig anerkannt werden. Und wir sehen hier nochmal, das muss man aus zwei Komponenten sehen, tatsächlich ist es ein Stück weit einfach auch eine Frage der Begrifflichkeit. Deswegen versuchen wir, es in unserer Position so klar zu differenzieren. Wenn wir über eGaming sprechen, dann sprechen wir von einem anderen Phänomen in unserer Perspektive als bei dem Phänomen eSport.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Herr Pickardt, von Ihrer Seite her Ergänzungen?

Lars Pickardt (DBS): Was ich eingangs gesagt habe, wenn man die Entwicklung des Behindertensports anguckt, also wirklich klassisch aus dem Verwehr-



tensport bis hin zum modernen Rehabilitationssport und gerade mit dem Aufkommen der UN-Behindertenrechtskonvention und den Thematiken, die zum Thema Inklusion dazu stehen, ist das schon ein großer Entwicklungsschritt in den letzten 30 oder 40 Jahren bei uns im Verband zu erkennen, wo wir für unsere Mitglieder aktiv sind und immer Entwicklungen voranschreiten. Hier kann der eSport in Teilbereichen sicherlich unterstützen und bietet eine große Chance und ist eine große Möglichkeit, hier weitere Entwicklungsschritte zu machen. Auf der anderen Seite ist die Frage, wo ist eine Grenze und wo landen wir am Ende. Ich glaube, wir müssen in der aktuellen Diskussion aufpassen, das ist bei uns die Lehre aus der Diskussion zu Fragen der Inklusion, dass wir vielleicht zu schnell, zu früh klare Definitionen haben wollen. Auch da kann ich Veronika Rücker nur anschließen, wir haben immer Diskussionen auf Augenhöhe gehabt. Wir haben sehr viele Projekte schon versucht, uns anzugucken. Ich habe gerade im Vorfeld noch mit unserem Präsidenten gesprochen, der sich letztens ein Projekt auf Schalke angeguckt hat, wo es durchaus immer wieder Berührungspunkte gibt. Hier wäre meine Bitte, dass wir das Ganze nicht zu schnell angehen und nicht durch zu verfrühte Festlegungen auf das eine oder das andere im Detail Möglichkeiten und Chancen nehmen. Und ich bitte zu respektieren, dass der Sport, die Verbände und auch der Behindertensport aus einer Geschichte heraus kommen, mit unseren Werten und da muss dann, wenn etwas Neues dazu kommt oder wir darüber diskutieren möchten und werden, wie wir es dazu fügen können – es muss in unsere Wertestruktur passen. Das sind die Dinge, wo wir aufpassen müssen und wo wir aus der Erfahrung der Inklusionsdebatte nicht zu verfrüht uns zu viele Türen zumachen sollten oder möglicherweise Türen öffnen, die sich nicht öffnen lassen.

Die **Vorsitzende**: Herzlichen Dank. Herr Kollege Steiniger hat noch eine Nachfrage.

Abg. **Johannes Steiniger** (CDU/CSU): Ich möchte gerne auf das Thema der Gemeinnützigkeit eingehen, weil es am Ende das zentrale politische Thema ist, was wir hier diskutieren. Frage Richtung DOSB: Wenn ich es richtig sehe, ist es schon so, dass wir derzeit eine Rechtsunsicherheit bei den Sportvereinen haben. Wenn ich derzeit als Sportverein gern eine eSportabteilung aufbauen

würde, kann ich das derzeit, jedenfalls wenn der Satzungszweck Sport ist und ich diese Titel anbieten möchte, über diese Schiene nicht ableiten. Die Frage ist, was ist unser Ziel als Politik? Mein Ziel ist es, dass wir möglichst viele Jugendliche in die Sportvereine bekommen. Die sollen sich dort bewegen, aber die sollen durchaus auch andere Angebote dort wahrnehmen. Da genau die Frage: Wäre nicht eine Offenheit dahingehend, dass man auch Titel entsprechend dort mit rein nimmt, die keine Gewaltdarstellung haben – und Sie haben vorhin von League of Legends gesprochen. Wenn man sich das auf YouTube einmal anschaut, das ist ja sehr kindlich, da würde ich in keinstem Fall von Gewaltverherrlichung oder Ähnlichem sprechen. Wäre das nicht auch aus Sicht der Mitgliedsvereine im DOSB im Interesse, dass man so etwas mit rein nehmen würde? Man könnte ja beispielsweise eine Abgrenzung über die USK machen, dass man sagt, bis USK 12 nimmt man Spiele entsprechend in das Angebot mit rein und all das, was als Shooter läuft, ist mit den Werten des Sports nicht zu vereinbaren.

Die **Vorsitzende**: Herr Kollege, wenn Frau Rücker noch antworten soll, dann müssen Sie jetzt zum Schluss kommen.

Abg. **Johannes Steiniger** (CDU/CSU): 60 Sekunden reichen.

Die **Vorsitzende**: Frau Rücker, das war eine klare Ansage.

Veronika Rücker (DOSB): Danke, das Sie mir das zutrauen. Grundsätzlich sehen wir die Integration von virtuellen Sportarten in unseren bestehenden Strukturen. Aus unserer Perspektive braucht es dafür keine gesonderten Strukturen. Unser Ziel ist es, in unsere bisherigen Strukturen zu integrieren und keine gesonderten dafür aufzubauen. Wir bleiben dabei, die von Ihnen vorgeschlagene Grenze nach FSK sehen wir nicht, weil damit Inhalte auch noch dem Sport zu sortiert werden, die wir unter unseren Prüfkriterien nicht sehen, beispielsweise die Strategiespiele. Die sehen wir nicht als ein Teil dessen, um das wir uns kümmern würden.

Abg. **Johannes Steiniger** (CDU/CSU): Warum? Auch da wird kommuniziert und ich bin im Team und ich habe ein gewisses Spielziel. Der Unterschied zu FIFA wird mir nicht genau klar.

Veronika Rücker (DOSB): Es ist ein Spiel und es ist keine uns bekannte Sportart und kein Sport. Es



ist ein Spiel, genau wie Sie es gesagt haben. Dann wäre tatsächlich jedes Strategiespiel, jedes Brettspiel in dem Moment auch Sport.

Die **Vorsitzende**: Es war zu erwarten, dass das Stichwort irgendwann fallen würde. Ich habe mich gewundert, dass es so lange gedauert hatte. Wir kommen nun zur nächsten Fraktionsrunde, womit die AfD-Fraktion mit 8 Minuten das Wort hat. Ich darf insbesondere unsere Sachverständigen, die sich erst noch an das Format gewöhnen müssen, noch einmal daran erinnern, Ihre Antworten gehen in die 8 Minuten mit ein. Das heißt, Ihre Zeit für Antworten ist jetzt nicht mehr so komfortabel wie bei den Kollegen der CDU/CSU-Fraktion. Herr Kollege König, bitteschön.

Abg. **Jörn König** (AfD): Vielen Dank, Frau Vorsitzende. Liebe Sachverständige, vielen Dank für Ihr Kommen und für Ihre Beiträge. Dazu eine kleine Anekdote: Ich kannte mal Jemanden, der war in der DDR-Nationalmannschaft für das Mensch-Ärger-Dich-Spielen. Gaming und Sport. Es war natürlich damals ein absoluter Jux, hatte mit Sport natürlich nichts zu tun. Herr Jagnow und Herr Reichert, Sie haben eine Pressemitteilung, nachdem der DOSB die Stellungnahme veröffentlicht hat, veröffentlicht, wo sie schreiben, die Einschränkung auf sportbezogene Spiele umfasst nur einen kleinen Teilbereich des eSports, schafft Unklarheit für die überwiegende Mehrheit der eSport Landschaft in Deutschland. Aus unserer Sicht räumen Sie damit selbst ein, dass der weitaus größte Teil der Spiele, für die Sie mit Ihrem Verband eintreten, mit dem Sie auch langfristig in den DOSB wollen, MOBA- und Shooter-Spiele sind, in denen das Ziel ist, unter anderem zu töten, zu zerstören und zu erobern. Sind Sie tatsächlich der Meinung, dass Sie mit Spielen dieses Inhalts nach Ihren eigenen Worten im DOSB richtig aufgehoben sind? Und sind Sie der Meinung, dass Sie mit diesen Spielen auch irgendwann mal eine Gleichstellung zum organisierten Sport und eine Gemeinnützigkeit erreichen wollen, vielleicht sogar noch eine öffentliche Förderung? Das halte ich persönlich für ein bisschen vermessen.

Die **Vorsitzende**. Vielen Dank. Herr Jagnow, bitte.

Hans Jagnow (ESBD): Wir sind ja hier, um darüber zu diskutieren und dieser Diskussion stellen wir uns natürlich auch. Grundsätzlich vielleicht erstmal zur Klarstellung. Ich hatte das eben schon

erwähnt, wir haben uns hier nicht abschließend positioniert, ob wir überhaupt in den DOSB aufgenommen werden wollen. Wir sehen durchaus, dass Sport in Deutschland existieren kann, ohne im DOSB organisiert zu sein. Wir sind in einem Prozess des gegenseitigen Dialoges, das haben wir gerade beide auch noch einmal bekräftigt, auf der wir uns austauschen über unsere Strukturen, unsere Inhalte und über das, was uns sportlich ausmacht oder eben auch – und das will ich noch einmal sagen – wie wir auch eine Augenhöhe dabei erreichen können. Ich nehme die Gelegenheit gern noch einmal auf, um hier noch einmal darauf zu verweisen, wichtig ist uns nicht nur der Dialog, sondern der Dialog auf Augenhöhe von Sportart zu Sportorganisation. Das ist für uns entscheidendes Kriterium in unserem Selbstverständnis und dementsprechend wollen wir diesen Dialog nicht nur zu einem reinen Selbstzweck, sondern wir würden diesen Dialog auch gern führen auf Augenhöhe, um gemeinsam hier als Sport gesellschaftlich wirken zu können. Das Thema Werte in den Spielen und das Thema Werte kam jetzt an verschiedenen Stellen immer wieder auf. Wir haben verschiedenste Arten von Spielen, das habe ich in meinem Eingangsstatement gesagt. Wir haben auch hier ganz klar gesagt, Sportspiele machen nur einen kleinen Teil der gesamten eSport-Landschaft aus. Dahinter müssen wir uns nicht verstecken, sondern tatsächlich ist das unser Selbstbewusstsein unserer Mitgliedschaft. Die eSport-Landschaft in Deutschland sieht so aus, dass wir eine unglaubliche Vielzahl von Spielen haben. Davon sind einige im Strategiebereich, einige im Shooter-Bereich, manche kombinieren verschiedene Sportarten, die sie darstellen. Zum Beispiel Rocket League ist ein eSport-Spiel, in dem man mit Autos einen großen Ball durch die Gegend und in ein Tor befördert. Ist das jetzt eher, das wäre ja ganz interessant, sehen Sie Rocket League eher im Motorsport oder im Fußball verankert – oder keins von beiden? Sind das existierende Sportarten? Das sind natürlich Abgrenzungsfragen, über die wir uns unterhalten werden. Vor diesem Hintergrund vielleicht auch nochmal zur allgemeinen Wertediskussion: Als ESBD stehen wir dafür, dass wir hier eine gesetzliche Gleichstellung und gesellschaftliche Anerkennung erreichen wollen. Wir haben natürlich eine Darstellung, und das sagen wir ganz klar, die nicht an allen Stellen für alle Altersstufen geeignet ist. Dafür gibt es tatsächlich die USK und



das ist auch ihr originärer Zweck, nämlich die Alterseinstufung, die Zugänglichkeit der Spiele zu regulieren. Wir haben Spiele wie League of Legends, die sind ab 12 Jahren freigegeben. Wir haben Spiele wie Counter Strike, die sind ab 16 freigegeben, also auch für Jugendliche zugänglich, und dann haben wir Spiele, die sind gegebenenfalls ab 18 Jahren freigegeben wie Rainbow Six Siege. Wir haben wie auch in anderen Sportarten eine altersmäßige Einschränkung der entsprechenden Tätigkeit von jungen Athletinnen und Athleten. Das kennen wir zum Beispiel aus dem Motorsport, wo es verschiedene Klassen gibt, die natürlich nach der Kompetenz, der angenommenen, durch das Alter bestimmten Kompetenz definiert werden, eine bestimmte Verantwortung im Straßenverkehr bzw. auf der Rennstrecke zu übernehmen und dort auch erst dann tätig zu werden. Genauso sieht es hier aus, hier geht es um Medienkompetenz und dort auch eine entsprechende Einstufung, ab wann kann ich als junger Mensch Verantwortung dafür übernehmen, die Realität von Spielen zu unterscheiden, die Imagination eventuell auszublenden. Grundsätzlich aber, und das würde ich dann ganz gerne als Frage auch wieder zurückgeben, der DOSB, wir haben uns ganz genau angeschaut, wo denn eigentlich die wertemäßigen Grundsätze festgelegt sind im DOSB Leitbild. Dort haben wir eine 1:1 Identifikation mit den Werten des organisierten Sports feststellen können. Im DOSB Leitbild sind wir glaube ich 1:1 mit unseren Werten konform, Respekt, Toleranz, Fairplay. Das sind die Dinge, die wir auch vertreten.

Die **Vorsitzende**: Zwei Minuten noch, Herr Kollege Jörn König bitte.

Abg. **Jörn König** (AfD): Vielen Dank für die Antwort. Die Frage war nicht so richtig beantwortet, aber gut.

Ralf Reichert (ESL): Das will ich gerne noch tun.

Abg. **Jörn König** (AfD): Sie haben großen Erfolg in der Gamer-Szene, Sie haben auch wirtschaftlichen Erfolg und genau da gehören Sie aus unserer Sicht nämlich hin, Sie sind ein Wirtschaftszweig. Deshalb sollte man Sie zuordnen in die Zuständigkeit des Wirtschaftsministerium. Uns wird nicht so richtig klar bei dem wirklich überwiegenden Teil, der nichts mit virtuellen Sportarten zu tun hat, bei dem Gaming-Teil, warum Sie unbedingt sich an den Sport und dort an die Gemeinnützigkeit

andocken wollen.

Ralf Reichert (ESL): Wie ich schon in meinem Eingangsstatement gesagt habe: Als ESL oder kommerzielles Unternehmen in diesem Bereich habe ich kein Interesse daran, Gemeinnützigkeit zu bekommen oder in diesem Bereich zu sein. Es geht ganz klar um die Vereine vor Ort, wo es viele gibt, wo viele uns anrufen, weil sie beim DOSB leider keine Hilfe bekommen.

Abg. **Jörn König** (AfD): Sie haben Stand heute 22 Vereine und keine 90.000.

Ralf Reichert (ESL): Es geht um die bestehenden Sportvereine. Ich fange nochmal von vorne an. Wir haben viele Vereine aus der Breite, nicht eSport-Vereine, die uns anrufen und das Thema eSport in ihren Bereichen anbieten wollen. Diese Vereine stehen im Moment im Zweifel vor der Entscheidung, ihre Gemeinnützigkeit zu verlieren, wenn sie das Thema eSport anbieten. Das ist etwas, wo wir glauben, für die Kinder da draußen, für die Jugendlichen, für die Vereine ist das ein Grund, es dort aufzunehmen. Das hat Herr Jagnow sehr klar gesagt. Für mich als kommerzielles Unternehmen hat das ganze Thema Gemeinnützigkeit keinen Hintergrund, wir werden dort nicht aufgenommen werden, wir haben auch gar kein Interesse daran, dort als gemeinnützig wahrgenommen zu werden. Beantwortet das die Frage?

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank, 30 Sekunden, da kann man nicht mehr viel mit machen, oder?

Abg. **Andreas Mrosek** (AfD): Ich möchte noch kurz ein Statement abgeben. Ich war viele Jahre an der Sportschule als Ringer in der DDR und mein Sohn spielt Fußball in der Oberliga. Er spielt vielfach auch am Computer, aber ich sehe da doch einen Riesenunterschied zwischen der leiblichen Betätigung auf dem Sportplatz als auch hier mit diesen Schaltern. Ich muss ganz ehrlich sagen, das sind für mich auch Games und keine Sportarten, die man im DOSB gleichstellen könnte. Danke.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank, wir kommen zur Fragerunde der SPD-Fraktion mit insgesamt 13 Minuten. Das Wort hat der Kollege Abg. Detlef Pilger (SPD).

Abg. **Detlef Pilger** (SPD): Vielen Dank, Frau Vorsitzende. Vielen Dank für Ihre Ausführungen. Ich glaube, da sind wir uns einig, das ist ein



gesellschaftliches Phänomen, was nicht wegzudenken ist. Die Kollegin Saskia Esken sagte eben, in ihrem Bereich gibt es Vereine, die haben eine eSport-Abteilung oder eGames-Abteilung – lassen wir mal dahingestellt – integriert in das Vereinsleben. Das dürfte auch die Gemeinnützigkeit nach meiner Meinung nicht tangieren, man muss halt schauen, was gespielt wird. Nach wie vor, das behaupte ich auf jeden Fall. Also, Kollege König, der Vergleich mit der Wirtschaft hinkt, die Bundesliga ist ein reines Wirtschaftsunternehmen. Von daher weiß ich nicht, ob der Vergleich im Zusammenhang mit Wirtschaft trifft. Die erste Frage für Herrn Jagnow: Das Unternehmen McDonalds hat viele Jahre den DFB gesponsert und hat sich jetzt voraussichtlich verabschiedet und einen Schwerpunkt auf den eSport gelegt oder eGames. Das ist natürlich eine nicht gerade glückliche Kombination, ungesunde Ernährung und wenig Bewegung. Versuchen Sie da in irgendeiner Weise gegenzuarbeiten? Wir haben eine, ja leider, vielfach fettleibige – ich war viele Jahre Sportlehrer – Kindschaft und Jugendliche sind wesentlich übergewichtig und das könnte das Ganze noch fördern. Haben Sie da vor, in irgendeiner Weise gegenzusteuern? Ego-Shooter werden insbesondere natürlich auch gerne von Kindern und Jugendlichen gespielt. Sehen Sie für sich eine Chance, darauf einzuwirken, dass diese Spiele, eben wurde USK 12 genannt, nach Möglichkeit von dieser Zugangsgruppe nicht gespielt wird? Es ist für den Sport, glaube ich, unendlich schwierig, Spiele als Sport zu legitimieren, die das virtuelle Zerstören, Erobern und Töten als Inhalt haben. Sehen Sie die Möglichkeit/Einfluss, diese Spiele in irgendeiner Weise zu humanisieren bzw. in einer entsprechenden Liga nur noch entsprechende Spiele spielen zu lassen? Der Landessportbund NRW erkennt eSport zwar als Teil einer modernen Jugendkultur an, lehnt jedoch eSport als Sport ab. Der eSport sei mit den Werten des Sports, Sie haben es eben anders gedeutet, unvereinbar, da die Nutzungslizenzen nicht beim jeweiligen Verband liegen. Da sind wir bei der Wirtschaft. Was planen Sie, um die Landes-sportbünde insgesamt zu überzeugen? Noch eine Frage an Frau Rücker: Sie haben es eben selbst angesprochen, der eSport oder die eGames bieten auch Chancen, nämlich junge Leute anzusprechen, zu integrieren und zu versuchen, sie in den analogen Sport dann miteinzuführen. Sehen Sie

darin eine Chance, wenn Vereine eine Unterabteilung eSport hätten, die an gewisse Regularien gebunden ist? Da sind wir eben bei der altersmäßigen Einstufung. Sie favorisieren Sportsimulationsspiele, sehen Sie darin eine reelle Chance, dann Jugendliche auch zu gewinnen. Die Sportvereine tun sich mittlerweile zum Teil schwer, gehen in Schulen hinein, um Jugendliche für den aktiven Sport zu generieren.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank, wir fangen mit Frau Rücker an. Frau Rücker, bitteschön.

Veronika Rücker (DOSB): Wir sehen keine eigene Struktur von Nöten für das Aufgreifen von Trends und Entwicklungen. Wir sehen Chancen damit verbunden, dass wir Angebote in den Vereinen in den virtuellen Sportarten machen, aber unter den uns bekannten Strukturen und nicht mit einer eigenen Strukturform. Das heißt, wir wollen keine isolierten Insellösungen, wo beispielsweise nur FIFA 19 gespielt wird. Sondern, wenn ein Sportverein, nehmen wir einen Fußballverein, auch das Angebot von FIFA 19 macht, aber in enger Kopplung mit dem analogen Sporttreiben, dann sehen wir da die große Chance für die Weiterentwicklung. Wir müssen eben auch erkennen, dass viele Verbände sich inzwischen mit dieser Frage intensiv auseinandersetzen. Und, da möchte ich auch gern auch noch einmal auf Herrn Zwiebler zurückkommen, dass tatsächlich auch für Trainingshintergründe und -zwecke nutzen. Beispielsweise eCycling ist ein Ding, was gerade neu entwickelt wird. eSailing, wo tatsächlich im elektronischen Bereich Simulationen vorgenommen werden, aber um die Menschen heranzuführen an die reale Sportausübung. Deswegen brauchen wir meiner Ansicht nach dafür keine eigenen Strukturen. Das war die eine Frage. Und das Zweite nochmal, die Vermutung ist tatsächlich immer, dass die Vereine sich schwer tun, junge Menschen für unsere Strukturen zu gewinnen. Auf der anderen Seite haben wir seit Jahren und schon seit Jahrzehnten immer noch: 80 Prozent der Jungen im Alter von 7 bis 14 Jahren sind Mitglied in einem Sportverein. Und sie sind das, obwohl natürlich der Bereich des eGamings massiv gewonnen hat. Im Moment zumindest können wir noch nicht aufgrund eines Phänomens wie eGaming eine rückläufige Tendenz in den Sportvereinen erkennen. Aktuell sehen wir es nicht. Ich möchte noch einmal zu einem Punkt ergänzen von gerade, wir haben keine zwei Hände



voll Anfragen vorliegen von Vereinen, die unbedingt eSport-Abteilungen gründen wollen. Wir können den massiven Druck, den zumindest die eSport-Szene nach außen darstellt, bislang nicht erkennen. Lassen Sie mich noch einen letzten Satz sagen zu dem Punkt der gerade auch schon vorher war. Herr Jagnow, ja, wir stehen zum Dialog bereit, aber das möchte ich schon explizit nochmal erwähnen, nicht von Sportverband zu Sportverband, sondern von Sportverband zu einem Akteur, der im Moment gerade uns und die Politik intensiv beschäftigt, aber den wir zumindest im Moment noch nicht als Sportverband kennzeichnen würden.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank, Frau Rücker. Herr Jagnow, bitte.

Hans Jagnow (ESBD): Ich glaube, diese öffentliche Klarstellung war auch einmal nötig. Was ich ganz interessant finde, tatsächlich haben wir auch die Erfahrung, dass sich Sportvereine, insbesondere Sportvereine, die sich mit eSport ausstatten wollen, die Angebote schaffen wollen, dort keinen Kontakt zum DOSB oder zu den Landessportbünden suchen, sondern nämlich zu uns. Wir haben eine dreistellige Anzahl an Anfragen, wo wir Erstberatung zur vernünftigen Einführungen von eSport in Sportvereinen geleistet haben. Herr Reichert hatte gerade gesagt, bei uns wird halt die Kompetenz angenommen, die auch dort ist, sozusagen die eSport-Angebote vernünftig in die Sportvereine zu integrieren. Die Kompetenz wird den Landessportbünden und dem DOSB gerade nicht zugebilligt und deswegen wenden sich die Sportvereine an uns. Ich glaube, das ist relativ nachvollziehbar ist. Zur Frage, welche Sponsorings gibt es im eSport. Ich glaube, wenn man sich gerade Spitzensport- und Teamsport-Sponsorings anschaut, McDonalds hat vorher glaube ich jahrelang den Einmarsch der Jugendlichen und Kinder in die Stadien bei Länderspielen gesponsert. Ich weiß nicht, ob Sie die Frage auch so dem DFB gestellt haben, wie er sich dazu positioniert. Wir sehen natürlich, dass Sponsoring immer zwei Seiten hat. Nämlich einerseits, welche Werte vertreten die Unternehmen, die sich dort gesellschaftlich präsentieren wollen. Und auf der anderen Seite, welche Möglichkeiten eröffnen sich den Strukturen über die Sponsoring-Vereinbarung. Wir haben diese Diskussion an vielen Stellen im Sport, ich glaube, da muss sich der eSport nicht verstecken. Wir haben ganz viel mit dem Thema Sportwetten zum Beispiel zu tun. Das

betrifft den eSport genauso wie den Sport. Vielleicht kann da aber auch nochmal Herr Reichert, wenn Sie ihn fragen wollen, etwas zu sagen, weil der deutlich mehr Erfahrung – ich hoffe, es ist OK, wenn ich die Frage weitergebe – im Sponsoring-Bereich hat. Weil das für uns im Breitensportbereich natürlich viel weniger relevant ist als bei den kommerziellen Ligen, die damit tatsächlich auch ihren Umsatz machen. Das Thema der Ego-Shooter-Zugänglichkeit, nur ganz kurz: Die USK ist ein gutes Instrument, die Zugänglichkeit zu regeln. Menschen, die nicht 16 oder 18 Jahre alt sind, je nachdem welchen Shooter man spielt, haben darauf grundsätzlich, der Idee nach, keinen Zugang, haben in den organisierten eSport-Strukturen auch keinen Zugang, sowohl in den Vereinen nicht als auch auf den großen Bühnen der Ligen nicht. Das ist ganz klar. Wenn Eltern ihre Kinder zu Hause spielen lassen, dann ist das ein Problem. Und da sagen wir, gerade dort muss man vereinsmäßig ansetzen, muss Betreuung schaffen, muss Zuverlässigkeit schaffen und muss auch die Beratungsstruktur schaffen. So ein Trainer im eSport-Verein oder im Sportverein mit eSport-Angebot kann deutlich mehr über die Zugänglichmachung wissen und auch vielleicht den Eltern das Feedback geben, „Sorry, es ist jetzt vielleicht nicht so klug, dein Kind Counter Strike mit 11 Jahren spielen zu lassen“. Das ist ganz klar. Ich glaube, da ist der entsprechende Zugänglichkeitsfaktor. Die Frage nach Regulierung von Spielinhalten stellt sich, glaube ich, nicht, weil wir damit komplett abseits von der gesellschaftlichen Realität laufen. Nicht wir bestimmen, was die eSport-Bewegung spielt, was die Community spielt, was die Menschen spielen, sondern die Community bestimmt das selber. Wir haben ganz viele Spiele, die sich über zwei, drei Jahre – Fortnite ist gerade das beste Beispiel, vor zwei Jahren hat noch niemand über Fortnite gesprochen und jetzt ist das der totale Hype. Das wird vielleicht auch irgendwann wieder abklingen und ein anderes Spiel wird das ersetzen, deswegen wir fangen da nicht an, mit den Publisher oder den Spielentwicklern in Dialog zu gehen und zu sagen, ihr müsst eure Spiele anders gestalten, sondern wir nehmen das so, wie es kommt. Es gibt die gesetzlichen Regelungen der USK, es gibt die gesetzlichen Regelungen im Strafrecht, welche Inhalte erlaubt sind oder nicht. Das ist die Regulierung, die da ist, und die halten wir für ausreichend.



Vielleicht noch einmal zu den Fragen der Spielziele. Wir haben verschiedene Sportarten und es geht hier immer um die Darstellung, es geht bei eSport immer um die Darstellung, nicht um die tatsächliche Handlung. Niemand tötet Menschen, sondern es wird dargestellt, dass Menschen in einer Runde getötet werden und rausgenommen werden bei Shootern. Das ist ein großer Unterschied. Während wir Sportarten haben, in denen es tatsächlich darum geht, Amateurboxen seit 1904 olympisch, Menschen tatsächlich zu verletzen und sie gegebenenfalls bis zur Bewusstlosigkeit quasi auf den Boden zu schicken. Genauso aber auch, wenn wir es uns im Darstellungsbereich anschauen, das olympische Fechten ist doch auch eine Darstellung einer aggressiven und einer gewalttätigen Handlung, nämlich der Versuch, jemand anders zu erstechen mit der entsprechenden Waffe. Dort würde ich mir einfach ein bisschen mehr Offenheit und Ehrlichkeit in der Debatte wünschen, dass wir hier schon hegemonisierte Darstellung von Gewalt im Sport haben unter festen Regeln. Genauso ist es eben im eSport. Es ist eine mediale Darstellung von Gewalt, hegemonisiert für den spielerischen Betrieb und dort auch dann unter den Regeln entsprechend eingepflegt. Da besteht aus meiner Sicht kein Unterschied und deswegen sollten wir hier auch eine Gleichstellung erreichen. Die letzte Frage ging, wenn ich jetzt noch einen Moment Zeit habe, um Nutzungslizenzen. Das kennen wir auch aus dem organisierten Sport. Ein Verein, der zum Beispiel Zumba anbieten will, kauft sich eine Lizenz eines südamerikanischen Unternehmens, um Zumba in dem Verein als Bewegungssport anbieten zu können. Diese Lizenzfrage ist einfach ein Ausdruck unserer aktuellen Verhältnisse in der westlichen Welt. Wir haben im 20. Jahrhundert ganz viel über Produktionsverhältnisse in der Gesellschaft als bestimmendes Merkmal unseres Zusammenlebens gehabt, da war dann eher relevant, wer hat den Ball produziert. Heute haben wir im 21. Jahrhundert geistiges Eigentum und Lizenzrechte. Moderne Sportart muss sich eben auch unter modernen Bedingungen wiederfinden und darum ist das einfach nur eine Weiterentwicklung hinein in eine digitalisierte Realität.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Damit ist die Zeit der SPD-Fraktion mehr oder weniger erschöpft. Wir kommen zur FDP-Fraktion, 7 Minuten insgesamt und ich darf die Sachverständigen vielleicht nochmal bitten, bei ihren Antworten ein wenig auf

die Zeit zu achten, ansonsten ist es mit Nachfragen etwas problematisch. Frau Kollegin Dassler bitte.

Abg. **Britta Dassler** (FDP): Vielen Dank. Vielen Dank für Ihre Ausführungen, einmal in die Runde. Wichtiges Thema, richtiges Thema, mit dem wir uns schon seit Monaten beschäftigen, spätestens seit 2017 angefangen durch den Koalitionsvertrag. Und man ist natürlich auch in jeder Fraktion so ein bisschen hin- und hergerissen. Man sieht diese Entwicklung, die man auch nicht aufhalten kann, die immer stärker wird, die immer mehr an Bedeutung gewinnt. Und ich denke, wir sind eigentlich gefordert, ein bisschen auch die Rahmenbedingungen zu setzen und nicht den Prozess so laufen zu lassen. Wir als FDP haben uns schon positioniert und haben gesagt, wir sind die Digitalpartei und wir stehen auch dieser digitalen Entwicklung offen entgegen, aber schon auch mit dem Gedanken, was sind unsere Werte oder was ist uns wichtig. Mir ist zum Beispiel ganz wichtig, die Jugendlichen, diese Spiele die spielen, ob das die FIFA-Spiele sind, ob es die Ego-Shooter-Spiele sind usw. oder League of Legends. Nun bin ich selber Mutter von zwei erwachsenen Söhnen, die beide ganz viel Sport treiben, aber die beide auch – gut, jetzt sind sie erwachsen – diese Spiele spielen. Ich stelle mir immer die Frage, und das gebe ich jetzt an den DOSB weiter, wäre es nicht sinnvoller, die Kinder und Jugendlichen, die heranwachsen – die Bedeutung am Computer und an der Games-Technik nimmt immer weiter zu – schon mit aufzunehmen, um dann, wenn man sie einmal in diesen Strukturen hat, wie Sie sie haben, es ihnen dann auch leicht zu machen, Fußball zu spielen, Tennis zu spielen, einfach nicht, wie Frau Prof. Borggrefe sagte, wir brauchen die Bestandssicherung des Sport, sondern einfach das eine tun und das andere nicht lassen. Aber in einem Verein, wo ich vernünftig betreut werde, wo ich eine Suchtprävention habe, wo ich einen Trainer habe, wo ich Ansprache habe. So meine Frage an den DOSB, weil die Kinder spielen sowieso, entweder spielen sie im Verein oder sie spielen irgendwo im Keller.

Veronika Rücker (DOSB): Das ist Teil unserer Positionierung, dass wir uns unserer Verantwortung bewusst sind für den Bereich von eGaming, über pädagogische Konzepte und Qualifizierungen in den Vereinen für einen guten Umgang mit diesem Phänomen zu sorgen. Aber dafür sehen wir noch keine Notwendigkeit, es in unsere Strukturen



einzubinden. Sehr wohl, wie gesagt, sind wir uns der Verantwortung bewusst, dass wir die Vereine auf den Umgang damit vorbereiten müssen, genau in der Hinsicht, wie Sie es sagen, aber wir sehen nochmal einen Unterschied darin, ob es darum geht, dass sozusagen als pädagogische Konzeption einzubinden oder es tatsächlich als Teil des Sports zu integrieren.

Abg. **Britta Dassler** (FDP): Und in welchem Zeitfenster sehen Sie sich dann, um Ihre Vereine darauf vorzubereiten, dieses Phänomen dann auch aufzunehmen?

Veronika Rücker (DOSB): Aufbauend auf unsere Positionierung sind wir schon dabei. Wir haben zurzeit verschiedene Arbeitsgruppen ins Leben gerufen, die sich damit auseinandersetzen. Und eine der Arbeitsgruppen beschäftigt sich mit pädagogischen Konzepten und Qualifizierungen für den Bereich des eGamings. Wie lange das jetzt dauert, kann ich Ihnen ad hoc jetzt nicht sagen.

Abg. **Britta Dassler** (FDP): Dann die Frage an Herrn Jagnow. Sind Sie wirklich der Meinung, die Community bestimmt die Spieleentwicklung und nicht der Spielehersteller?

Die **Vorsitzende**: Herr Jagnow, bitte. Und Sie haben noch 3 Minuten 40 Sekunden.

Hans Jagnow (ESBD): Ich glaube, dass es tatsächlich eine Entwicklung ist, die geteilt stattfindet. Natürlich entwickelt der Spielehersteller das Spiel, aber die Pflege des Spiels, die Weiterentwicklung des Spiels erfolgt in ganz, ganz vielen Fällen über die Community. Ich glaube, wir alle im Raum kennen den Begriff Shit-Storm, ein sehr wichtiges Instrument, um in sozialen Medien seine Empörung auch über bestimmte Entwicklungen darzustellen. Und das ist sozusagen das Extrembeispiel, wie eine Community auf Fehlentwicklungen in Spielen reagiert und auf Dinge, die sie dort nicht sehen will und dort auch die lebendige Debatte in Online-Foren, in sozialen Medien, aber auch ganz konkret gegenüber dem Publisher oder dem Spieleentwickler formuliert, dann weiterbringt. Und für die Publisher und Spieleentwickler ist es auch ganz wichtig, mit der Community diesen Austausch zu halten, weil sie dann das Produkt auch auf Dauer attraktiv halten, natürlich. Es steckt natürlich auch eine wirtschaftliche Logik hinter.

Abg. **Britta Dassler** (FDP): Und noch eine Frage an

Sie. Nehmen wir einmal an, die Vereine bekommen die Gemeinnützigkeit nicht, aus welchen Gründen auch immer. Sehen Sie dann die Gefahr, wenn Jugendliche und Kinder in Ihren Vereinen spielen und Sie brauchen ja Ehrenamtliche, die sich engagieren oder Leute, die irgendwo einen Vorteil haben in steuerlicher Hinsicht, sehen sie da auch eine höhere Suchtgefahr für die Kinder, wenn wir das mit der Gemeinnützigkeit nicht zustande bringen sollten?

Die **Vorsitzende**: Die Frage geht auch an Herrn Jagnow? Bitteschön.

Hans Jagnow (ESBD): Darf ich da ganz kurz nachfragen? Wenn sie nicht die Gemeinnützigkeit haben, ob dann die Suchtgefahr steigt?

Abg. **Britta Dassler** (FDP): Gemeinnützigkeit, Ehrenamtszuschuss, wenn alle diese steuerlichen Bevorteilungen oder Vorteile, die einem analogen Sportverein zu eigen sind, wenn Sie das nicht erreichen, finden Sie dann auch all die Leute, um die Jugendlichen und Kinder so zu betreuen?

Hans Jagnow (ESBD): Ich glaube, das ist eine Frage, wie schnell und wie umfassend entwickelt sich die vereinsgetragene eSport-Landschaft in Deutschland. Wir werden auch weiterhin viele Aktive und Engagierte haben, die sich in den Vereinen und vielleicht auch außerhalb der Vereine dafür einsetzen, dort weiter Betreuung vornehmen, dort entsprechende Arbeit leisten. Die Frage ist aber, wie attraktiv ist der Gesamtbereich und wie schnell kann er wachsen und wie schnell kann er auch erwachsen werden sozusagen. Ich glaube, dass die zentrale Frage, die sich darum dreht. Ich glaube nicht, wenn der Prozess jetzt ergebnislos oder verzögert stattfindet, dass wir dann eSport-Vereine in Deutschland verlieren werden. Ich glaube der Prozess wird weiter stattfinden. Die Frage ist, unter welchen Rahmenbedingungen, wie schnell und mit welchen gesellschaftlichen Implikationen findet das statt. Gibt es eben Trainings, gibt es eben auch aus unserer Sicht, wir arbeiten an der Grundlagenausbildung für Trainer im eSport, gerade für die Vereine, gerade für die pädagogische Betreuung, die wir jetzt im März dann auch abschließen werden und vorstellen werden und anfangen werden. Das ist eine ganz wichtige Sache, die durch die Gemeinnützigkeit dann am Ende auch gefördert wird, weil eben die



Aktiven dort dann auch belohnt werden für ihr Engagement.

Abg. **Britta Dassler** (FDP): Dann noch eine Frage, auch an Sie. Wenn man jetzt eSport als Sport nicht anerkennen würde, mal dahingestellt, findet ja auch Sportrecht keine Anwendung. Wie stellen Sie dann die rechtlichen Rahmenbedingungen dar für den ganzen eSport-Bereich?

Die **Vorsitzende**: Jetzt haben wir keine Zeit mehr für die Antwort. Na gut, 10 Sekunden.

Hans Jagnow (ESBD): Ich glaube, es läuft über die schon bestehenden rechtlichen Regelungen. Der Sport funktioniert vor allem im Rechtssystem über Privilegierungstatbestände und ich glaube, das entfällt dann eben. Es greift die rechtliche Regulierung für den ganz normalen Medienbereich, vor allem Jugendschutz etc.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Das Wort geht an die Fraktion DIE LINKE. mit insgesamt 6 Minuten. Frau Kollegin Sitte, bitteschön.

Abg. **Dr. Petra Sitte** (DIE LINKE.): Danke. Ich habe zwei Fragen geplant für die 6 Minuten, einmal an den ESBD und einmal an den DBS. Wir reden über lebensweltliche Veränderungen in Folge der Digitalisierung in allen Bereichen der Gesellschaft und da würde mich aus der Perspektive des ESBD interessieren, Stand und Situation beim Thema eSport in anderen Ländern. Können wir dort von Ihnen auch Referenzen bekommen für die offizielle Anerkennung, für den Umgang mit der Popularität, insbesondere mit Blick auf die Breitensportliche Entwicklung und den Umgang in diesen Ländern mit eSport. Sie selbst hatten das Stichwort Dänemark beispielsweise in der Stellungnahme genannt.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Ich würde Herrn Pickardt jetzt zuerst das Wort geben.

Abg. **Dr. Petra Sitte** (DIE LINKE.): Nein. Ich hatte die Frage an den DBS noch gar nicht gestellt.

Die **Vorsitzende**: Achso, okay, das war nur die Ankündigung. Gut, Herr Jagnow, dann darf ich Sie bitten, bei Ihrer Antwortlänge darauf zu achten, dass der Kollege Pickardt auch noch Zeit zum Antworten hat. Bitteschön.

Hans Jagnow (ESBD): Wir haben weltweit eine sehr uneinheitliche Situation. Wir haben verschiedene Länder, die aber schon in der Anerkennung

deutlich fortgeschritten sind, insbesondere im asiatischen Raum, wo schon seit fast 20 Jahren eine entsprechende Einpflegung in das staatliche Sport- und Kultursystem erfolgt ist. Aber wir haben zum Beispiel auch eine rechtliche Anerkennung als Sport in Russland. Und in Dänemark haben sich zivilgesellschaftliche Strukturen herausgebildet, wo zum Beispiel auch – und das muss man ganz klar sagen – Shooter als ganz normaler Bestandteil der sportlichen Ausbildung in Schulen und im Bereich Sportaktivität gesehen werden. Dort haben wir tatsächlich eine Integration über vor allem den Gymnastikverband in Dänemark, der hier entsprechende Angebote auch für Kinder und Jugendliche aufgebaut hat, auch im Bereich Counter Strike. Zuletzt hat der dänische Premierminister ein großes Counter-Strike-Turnier dort eröffnet. Wichtig ist, glaube ich, zu betonen, dass wir in Deutschland eben eine rechtlich sehr eigene Situation haben, und dass wir hier auf eine Insellösung zusteuern, gerade mit dieser Unterscheidung zwischen eGaming, ein Begriff, der in der Community und weltweit absolut keinen Platz hat, auch absolut keine gesellschaftliche Relevanz hat und auch komplett abgelehnt wird von den 4 Mio. Menschen, die sich für eSport begeistern. Diese Insellösung wirft uns gegebenenfalls auch um Jahre zurück in der Entwicklung, die im internationalen Raum stattfindet. Da werden uns andere Länder deutlich überholen, athletisch wie auch von der Standortfrage her.

Abg. **Dr. Petra Sitte** (DIE LINKE.): Die zweite Frage, wie gesagt, an den DBS. Mir ist in der Stellungnahme aufgefallen, dass Sie bei der Verwendung des Begriffes eSport offenkundig am weitesten von allen gehen, da würde ich es am weitesten aufgefasst sehen. Insbesondere nehmen Sie auch Computerspiele auf, die nicht wettkampforientiert sind. Und wenn ich an den Eingangsfilm denke, dann würde mich die Motivation bzw. der Hintergrund nochmal interessieren, warum Sie das ausdrücklich auch weiterfassen und mit welcher Perspektive für Ihren Verband und für die Sportlerinnen und Sportler?

Lars Pickardt (DBS): Wir orientieren uns an der Stelle an Fragen der UN-Behindertenrechtskonvention und wie wir insgesamt bei uns im Verband mit der Thematik umgehen und eben die gesamte Bandbreite unseres Verbandes darstellen vom Leistungssport bis hin wirklich klassisch zum



Rehabilitationssport. Dabei ist es wichtig, dass wir für unsere Mitglieder, für die Menschen, für die wir stehen, die Teilhabe ermöglichen können. Und zwar die selbstbestimmte Teilhabe in der kompletten Breite, also in Fragen auch von Mobilität oder Ähnliches. Da sehen wir große Chancen, die in Fragen von eGaming, in Fragen von elektronischen Spielen, aber auch weiteren elektronischen Möglichkeiten vorhanden sind, wie gesagt angefangen von Bewegungsspiel, Sport, hin über einen Rehasport, wo ich mir durchaus vorstellen kann, es gibt inzwischen in Fragen von Alzheimer-Forschung Möglichkeiten, wie man Gehirnregionen wieder anregt durch gewisse Bewegungs- und Spielgeschichten. Hier kann möglicherweise der digitale Sport Unterstützung leisten, aber eben auch an der Stelle mit der entsprechenden in unseren Strukturen und mit der entsprechenden Kontaktkompetenz unserer Übungsleiter als Ergänzung zu den vorhandenen Maßnahmen, wo wir entsprechend unterwegs sind. Wie gesagt: wirklich in der Perspektive der Menschen mit Behinderung im Sinne der UN-Behindertenrechtskonvention, der Frage von Teilhabe in der kompletten Bandbreite.

Die **Vorsitzende**: Dankeschön, noch eine Nachfrage, Herr Dr. Hahn, bitte.

Abg. **Dr. André Hahn** (DIE LINKE): Ich habe noch eine Frage. Sie haben, Herr Jagnow, vorhin gesagt, wir machen, was die Gamer wollen, was die Spiele angeht, welche dort gespielt werden. Für meine Bewertung einer möglichen Gemeinnützigkeit spielen die Werte auch eine Rolle. Spielen die bei Ihnen wirklich nur eine untergeordnete oder gar keine Rolle? Und konkret gefragt, sind Sie bereit, bei offiziellen Wettkämpfen grundsätzlich auf Spiele zu verzichten, in denen auf virtuelle Menschen, menschenähnlichen Figuren gezielt oder auch geschossen wird?

Hans Jagnow (ESBD): Dürfte ich die Frage, gerade weil sie in Wettbewerbsrichtung geht, an Herrn Reichert weitergeben? Ist das okay für Sie?

Abg. **Dr. André Hahn** (DIE LINKE): Ja.

Ralf Reichert (ESL): Wertediskussion hatten wir, glaube ich, schon ein paarmal heute, USK-Thema im Kern...

Abg. **Dr. André Hahn** (DIE LINKE): Ich habe eine klare Frage gestellt. Sind Sie bereit auf Spiele zu verzichten, generell bei allen Wettkämpfen, wo auf

Menschen oder menschenähnliche Figuren virtuelle gezielt und auch geschossen wird?

Ralf Reichert (ESL): Es gibt einen Teil unserer Veranstaltungen, wo das so ist. Es gibt einen Teil in anderen Ländern, in denen wir es wahrscheinlich nicht tun, weil am Ende des Tages der Consumer dort entscheidet. Das müssen, wo der Herr Jagnow auch herkommt... Wenn ein Spiel dem Jugendschutz entspricht und dort gespielt wird und es genug Fans gibt, würden wir, nicht als Verband, sondern als kommerzielles Unternehmen, dort Turniere anbieten. Ja, das ist korrekt.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Wir kommen zur Schlussrunde in der ersten Fragerunde, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN sechs Minuten insgesamt, Frau Kollegin Lazar, bitte.

Abg. **Monika Lazar** (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN): Vielen Dank an die bisherigen Ausführungen. Am Anfang ein kleiner Werbeblock, weil die Bundestagsfraktion von BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN die erste und bis jetzt einzige ist, die ihre Positionen schon in einem Antrag festgelegt hat. Und der ist auch nicht einfach so entstanden, sondern wir haben uns vorher auch mit den verschiedenen Akteuren, die auch heute hier mit am Tisch sitzen, zusammengesetzt und auch eine breite Diskussion innerhalb unserer Fraktion geführt. Der Hauptschwerpunkt liegt bei unseren Forderungen auch auf der Gemeinnützigkeit. Da jetzt aber schon viele Fragen und Antworten dazu kamen, würde ich mich auf andere Themenbereiche fokussieren bei meinen Fragen. Erste Frage an Herrn Reichert. Der ganze Bereich Antidoping hat heute noch keine Rolle gespielt. Da würde mich interessieren, wie Dopingprävention bei Ihnen durchgeführt wird und ob Sie da auch mit den Akteuren, wie NADA und WADA, schon auch in Kontakt stehen? Zweite Frage an Herrn Pickardt. Inklusion haben Sie auch schon erwähnt, da würde mich interessieren, mit wem Sie da eventuell jetzt schon kooperieren und wie aus Ihrer Position die Angebote von Hard- und Softwareherstellern sind, ob es da Wünsche gibt, die Sie diesen auch irgendwie übermitteln. Die zwei Fragen erstmal und dann werden wir weitersehen.

Die **Vorsitzende**: Dankeschön. Herr Pickardt, Sie beginnen.

Lars Pickardt (DBS): Wir haben uns, seit das Thema aufgekommen ist, natürlich diverse



Veranstaltungen angeguckt. Es gibt in unseren Landesverbänden durchaus erste konkrete Zusammenarbeiten. Ganz konkret weiß ich zum Beispiel von BAS (NW), die im Rahmen der REHACARE, was die größte Messe in dem Bereich ist, wo es im Sportcenter einen Stand von Schalke 04 gab, wo Menschen mit Behinderung das Thema ausprobieren konnten, wo Gespräche geführt worden sind und wo man jetzt weitergucken muss, wo die Entwicklung weiter hingeht, das muss die Zukunft zeigen an der Stelle. Wie gesagt, an der Stelle ist einfach wirklich wichtig, auch ein Stück weit Selbstbestimmung, deswegen war uns wichtig, am Anfang den Film zu zeigen, zu zeigen, das ist vielleicht ein Optimalzustand. Wir müssen für uns definieren, in welchen Strukturen passiert das und wo funktioniert es und wo funktioniert es nicht und wo kann es eben unsere Strukturen unterstützen und unsere Strukturen nicht unterstützen. Zu Fragen von technischen Voraussetzungen wissen wir, dass es durchaus technische Geräte gibt. Wir nehmen wahr, dass es eine Reihe an Online-Foren gibt, wo innerhalb diskutiert wird, was es noch für neue Möglichkeiten gibt oder was es für Thematiken gibt. Aber es ist grundsätzlich, wie im Behindertensport üblich, man muss es natürlich auch immer ein Stück weit individuell anpassen, Prothesen schaffen, ähnliche Geschichten. Da muss man in Zukunft gucken, wie sich der Markt entwickelt. Es bleibt ein gewisses Restrisiko an solchen Fragen, so wie es im Schulsport oder Ähnliches ist, dass Kinder und Jugendliche mit Behinderung, dass Menschen mit Behinderung an Spielen nicht teilnehmen können, weil eben die technischen Voraussetzungen nicht geschaffen sind. Aber wie weit das im Detail ist, muss ich ehrlicherweise passen, dass ich nicht jedes Gerät kenne, um jetzt sagen zu können, es gibt wirklich für jede Behinderungsart alles. Wir müssen natürlich auch gucken, wenn ich an das Thema geistige Entwicklung denke, wir haben zum Beispiel immer Thematiken, wie Menschen mit gerade geistiger Entwicklung auf gewisse Umstände reagieren, Frage von epileptischen Anfällen. Auch das ist etwas, was wir in Ruhe uns angucken müssen, wo es erste Ansätze, zum Beispiel mit der Sporthochschule in Köln, gibt, so etwas zu klären und zu erforschen, aber da sind wir erst am Anfang. Das sind noch Herausforderungen für die Zukunft.

Ralf Reichert (ESL): Thema Doping.

Interessanterweise werden wir von unseren Kern-Stakeholdern als Sport wahrgenommen, heißt Fans, Spieler, Sponsoren und Medien, das heißt wir müssen uns auch dort allein aus externer Wahrnehmung wie ein Sport verhalten. Es gab vor vier Jahren die ersten, ich nenne es mal Gerüchte dazu, dass es Doping gab. Seitdem machen wir auf unseren großen Turnieren zufällige Dopingtests. Das heißt, wir nehmen uns zufällige Athleten heraus. Die basieren auf einem ähnlichen System, wie es von der NADA/WADA war, mit denen haben wir vorher gesprochen. Wir lassen die nicht die Tests durchführen. Warum? Weil wir dann deren Dopinglisten übernehmen müssten, die dadurch, dass es primär ein digitaler Sport ist, ich sage mal Steroide, Muskelwachstum und sonstige Dinge, natürlich irgendwie keine Primärthemen sind und wir dort nach aktuellem Stand des Wissens, der Wissenschaft, mit denen wir zusammenarbeiten, auch mit reinen Salvia-Tests, also reinen Flüssigkeitstests ausreichen, weil wir keine Bluttests machen müssen. Wir sind als Veranstalter dort natürlich interessiert, dass der Sport als sauber wahrgenommen wird und wir soweit es geht sicherstellen können, dass er sauber ist und deswegen werden wir das Thema weiter sehr offensiv und aktiv angehen, eben weil die Wahrnehmung als Sport da ist.

Abg. **Monika Lazar (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN):** Dann würde ich Herrn Jagnow noch die Frage zum Thema Geschlechtergerechtigkeit im eSport stellen. Es ist doch ein sehr männlich geprägter Bereich, was tun Sie dafür, um auch da Geschlechtergerechtigkeit hinzubekommen?

Die **Vorsitzende:** Herr Jagnow, bitte, 30 Sekunden.

Hans Jagnow (ESBD): Das ist jetzt, glaube ich, schwer für ein so umfangreiches Thema. Wir nehmen das als Problem wahr. Wir gehen das auch offensiv als Problem an. Es ist auch eine Frage der Strukturen, in denen eSport stattfindet. Auch wir im Verband haben Herausforderungen mit Geschlechtergerechtigkeit, ich verweise da einfach nur auf unser Präsidium, das komplett männlich besetzt ist. Und insgesamt haben wir auch im athletischen Bereich zum Beispiel eine deutliche Unterrepräsentation von Frauen. Gleichzeitig ist es nicht so, dass wir hier eine strikte Trennung vollziehen, sondern dass eSport grundsätzlich offen für alle Geschlechter, auch zwischen den Geschlechtern ist, und das auch genutzt und wahrgenommen



wird. Wir wollen hier mehr Geschlechtergerechtigkeit fördern, indem wir vor allem Netzwerk- und Strukturangebote schaffen und die Vernetzung von Frauen im eSport fördern.

Die **Vorsitzende**: Gut, vielen Dank. Wir sind am Ende der ersten kompletten Fragerunde und ich komme nahtlos zur zweiten Runde. CDU/CSU-Fraktion 20 Minuten. Das Wort hat der Kollege Eberhard Gienger, bitte sehr.

Abg. **Eberhard Gienger** (CDU/CSU): Schönen Dank, Frau Vorsitzende. Ich möchte eine Frage stellen an Frau Prof. Borggrefe. Sie hatten sich eingangs in Ihrem Statement sehr apodiktisch gegen eine Aufnahme von eSport ausgesprochen, haben das auch entsprechend begründet. Jetzt gibt es allerdings im Sport auch einige Sportarten, was heute auch schon aufgeführt wurde, wo jetzt die Bewegung nicht so physisch in großem Maße stattfindet, ich denke jetzt an Schach oder vielleicht auch Schießen. Könnten Sie da diese Abgrenzung zu Ihren Thesen uns gegenüber ausführen? Würden Sie dann auch sagen, Schach ist ein Sündenfall im Sport oder sollte man das weiter als Sportart betrachten?

Prof. Dr. Carmen Borggrefe (Universität Stuttgart): Ich denke, im Hinblick auf Schach wurde das schon etliche Male thematisiert, Schach ist ganz klar kein Sport. Das ist ein historischer Sonderfall, der glaube ich als Gründungsmitglied des DSB damals aufgenommen wurde unter das Dach des organisierten Sport. Zur Frage der Abgrenzung: Ich habe versucht herauszustellen, dass man die Frage „ist es Sport oder nicht Sport?“ nur auf einer kommunikativen Ebene erklären kann. Wenn Sie die Diskussion in der Sportwissenschaft betrachten, wird häufig versucht, an Hand von Kriterien zu definieren, ob etwas Sport ist oder nicht. Die Kriterien, die dort genannt werden, sind beispielsweise es gibt koordinative Anforderungen, es gibt Wettkämpfe, wenn man trainiert, wird man besser. Wenn Sie solche Kriterien anlegen, dann wird es nahezu beliebig, weil Sie viele körperliche Aktivitäten dann subsumieren könnten mit diesem Kriterienkatalog als Sport. Nehmen Sie das Musikbeispiel, was ich gebracht habe. Es gibt einen Wettbewerb „Jugend musiziert“, wo Sie genau die gleichen Kriterien anlegen würden. Das heißt, die zentrale Differenz, die ich aufmache in dieser soziologischen Perspektive, ist, wie beobachten wir eigentlich Sport. Und für alle Sportarten, auch für

Schießen und für Motorsport, wobei Motorsport hätte ich eventuell auch eine andere Entscheidung getroffen Ende der 90-er Jahre, hätte man anders diskutieren können, aber die Abgrenzung ist ganz klar. Ich beobachte diese Sportarten über die Kommunikation der körperlichen Leistung. Deswegen hörte es sich auch vielleicht ein bisschen abfällig an, als ich sagte Maus klicken oder Tastatur drücken. Sie können das nicht bezeichnen. Stellen Sie sich vor, Sie müssten eSport allein über die motorische Aktivität beobachten. Es wäre sehr langweilig, ja. Sie können das sinnhaft erst beobachten, wenn Sie das virtuelle Spielgeschehen sehen. Das ist für mich die entscheidende Grenzziehung. Und dann kommt es gar nicht darauf an, wie groß der Umfang der Motorik ist, ob das anstrengend ist, ob man schwitzt oder nicht. Macht jemand Schießen, das heißt er kommuniziert eine Leistung, Sie sehen das, in dem Fall ist es eher eine Halteleistung, die vollbracht wird, ohne große motorische Umfänge, aber Sie können das sinnhaft beobachten. Warum macht er das? Er kommuniziert, was er mit seinem Körper anstellen kann. Genauso ist es beim Motorsport. Wenn Sie ein Motorradrennen beobachten, können Sie das ganz klar sehen und das können Sie abgrenzen. Genau diese Beobachtung der körperlichen Leistung haben Sie beim eSport nicht.

Abg. **Eberhard Gienger** (CDU/CSU): Dann möchte ich noch eine Frage an Veronika Rucker stellen bzw. an Herrn Jagnow. Ich hatte bei den Eingangsaussagen gesagt, es gibt irgendwo zwischen den beiden Bereichen durchaus schon Schnittstellen. Jetzt habe ich das so richtig verstanden, dass der Deutsche Olympische Sportbund nicht abgeneigt ist, eSport dann auch aufzunehmen als Sportart, solange es den Kriterien, also dieser Abgrenzung zum eGaming, insofern das dann zusammenkommt – zum einen. Und zum anderen dann an Herrn Jagnow: Ich war gestern bei Ihrer Veranstaltung in Schleswig-Holstein. Da hatten Sie gesagt, dass es jeden Tag 2 000 Spiele gibt, die neu entwickelt werden. Die Zahl erscheint mir zwar etwas hoch, aber das habe ich so verstanden. Wenn jetzt eSport und eGaming oder Ihr Verband in den Deutschen Olympischen Sportbund aufgenommen werden soll, dann müssen Sie sich doch dann mit den Wettkampfspielen einschränken. Und die Frage ist, wäre denn dieses Angebot, das von Seiten des Deutschen Olympischen Sportbundes gemacht wird, mit den Sportspielen im DOSB Mitglied zu



werden, wäre das dann nicht ein optimales Angebot für Sie, wenn Sie ohnehin sich einschränken müssen, dass Sie das auf die sportrelevanten Spiele reduzieren? Wäre das nicht eine wunderbare Lösung, wo Sie beide zusammenkämen?

Veronika Rücker (DOSB): Also Eberhard, um auch nochmal bei der Begrifflichkeit, ich weiß, dass es nicht populär ist und ich weiß, dass wir ihn auch nicht wegbekommen den Begriff, aber ich will dabei bleiben: eSport nehmen wir nicht auf im DOSB. Wir würden uns mit einer Fragestellung von virtuellen Sportarten nochmal neu auseinandersetzen. Sollte es einen Multisportverband für virtuelle Sportarten geben, der wirklich nur das im Kern hat, müssten wir neu überlegen. Aber nochmal, in aller erster Linie sehen wir, dass in unseren bestehenden Strukturen als gute Option der Weiterentwicklung. Und das muss man auch nochmal sagen, ein FIFA-Angebot aufzunehmen, ist lediglich eine Frage eines Publishers, der das anbietet, aber das können letztendlich unsere Verbände in gleichem Maße. Da sind auch unsere Verbände in der Lage zu, Angebote für diese virtuellen Sportarten zu schaffen. Insofern sehen wir nicht die Notwendigkeit, eigenständige Strukturen dafür zu schaffen. Ich möchte nochmal dabei bleiben und dafür nochmal appellieren. Das sehen wir nicht als notwendig an.

Die **Vorsitzende:** Vielen Dank. Jetzt kommt erst noch, Herr Kollege Steiniger, Herr Jagnow zur Antwort, aber Herr Kollege Steiniger kommt direkt danach zu seiner Frage.

Hans Jagnow (ESBD): Ich probiere es auch, kurz zu halten. Ich finde ganz interessant jetzt diese Öffnung zum Thema Multisportverband. Da steht gerade noch in der Positionierung drin, dass es keinen Raum für einen eigenen eSport-Verband gerade im DOSB gibt, egal unter welcher Voraussetzung. Aber die Position des DOSB verändert sich da auch im Wochentakt, insofern müsste man das nochmal vor dem Hintergrund betrachten. Wichtig ist aber die Erkenntnis, dass der DOSB gerade mit der Aufteilung in virtuelle Sportarten oder elektronische Sportartsimulationen, wie er es nennt, und eGaming vor allem tatsächlich seine eigenen Mitgliedsverbände stützt, insbesondere die Teamsportarten, die auch deutlich wirtschaftlich von den Spielen profitieren, die dort ins Zentrum gerückt werden über Lizenzgebühren etc. Das sind natürlich auch nachvollziehbare Gründe, warum man

sich in diese Burgposition hineinbegibt. Die Thematik 2 000 Spiele pro Tag, ja tatsächlich haben wir ein Vielzahl im gesamten Gaming-Bereich, allein im Bereich Mobil-Gaming etc., was wir über Smartphone spielen können. Wir haben eine unglaubliche Vielzahl von Spielen, die jeden Tag veröffentlicht werden. Dort aber immer in der Eingrenzung, es gibt eben unglaublich viele Spiele, wie ich es im Eingangsstatement gesagt habe, das ist Gaming, und es gibt eben eSport als bestimmte Spiele, die den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen. Und das ist nochmal der große Unterschied und der Unterschied auch zwischen einer Einschränkung auf Sportspielen. Unsere Einschränkung ist unsere Definition, nämlich das, was allen eSport-Titeln, die so von der Community auch als eSport-Titel gehalten werden, gemein ist. Wir können da gerne nochmal tiefer eingehen, ich will die jetzt aber nicht nochmal aus Zeitgründen vortragen. Der wichtige Unterschied ist, wir sehen eSport tatsächlich als eigene Sportart an und sagen, es gibt eben eine über alle Spiele hinweg immer wiederkehrende Form der Leistungsbestimmung und der Leistungserbringung durch eSportlerinnen und eSportler. Die umfasst auch Sportspiele, aber Sportspiele alleine wäre eine Reduzierung auf den Inhalt. Und ich glaube, es ist ganz, ganz wichtig hier sich nochmal vor Augen zu halten, anders als der DOSB, anders als auch viel in den Medien kolportiert, gucken wir uns die Spielerinnen und Spieler an, die vor dem Gerät sitzen, die Athletinnen und Athleten, die davor ihre Leistung erbringen und gucken nicht auf die Darstellung, die am Ende auf dem Bildschirm ist. Das ist der Unterschied. Wir gucken uns nicht an, was wird dargestellt und sieht das so ein bisschen aus wie Sport, sondern wir gucken uns an, was machen die Menschen davor und das ist für uns die Sportart, die eSport definiert. Das ist der entscheidende Unterschied, den wir hier auch sehen müssen.

Abg. **Johannes Steiniger (CDU/CSU):** Vielen Dank. Frage an den eSport-Verband und zwar am Ende des Tages vielleicht relativ einfach auf den Punkt gebracht: Müssen wir überhaupt etwas im Gemeinnützigkeitsrecht ändern? Weil, wenn man sich anschaut, dass der Leipziger eSport-Verband die Gemeinnützigkeit bekommen hat über den Satzungszweck Kinder- und Jugendhilfe, wäre das nicht eigentlich etwas, was dann auch Ihre Vereine an der Stelle anstreben könnten? Wobei der



Zwischenruf Richtung DOSB erlaubt sei, dann würden natürlich Ihre Vereine ein Stück weit in die Röhre schauen, die dann eine eSport-Abteilung aufbauen wollten, also Kinder- und Jugendhilfe Satzungszweck. Dann zweite Frage: Es wurde eben wieder dieses Beispiel genannt, wenn man eSport jetzt auch noch anerkennt, dann wird der Sportbegriff ganz willkürlich und „Jugend musiziert“ sei dann vielleicht auch ein Sportwettbewerb, dass Sie vielleicht auf dieses Thema ein bisschen genauer eingehen können, wie Sie das aus Ihrer Sicht beurteilen.

Hans Jagnow (ESBD): Vielen Dank. Das Thema Gemeinnützigkeitsrecht über die Jugendhilfe, ja, das ist tatsächlich gerade so eine kleine Hilfestellung, die sich aber aus unserer Sicht nicht als praktikabel erweisen wird, weil eSport eben keine Kinder- und Jugendbewegung ist, sondern sie ist eine gesellschaftlich übergreifende Bewegung. Wir haben einen Mitgliedsverein, der hat seinen Altersschnitt bei 26,5 Jahren. Sobald dieser Altersschnitt über 27 geht, fliegt er aus dem Jugendhilferecht heraus. Das ist auch die gleiche Problematik, die Sportvereine jetzt haben, weil sie, wenn wir eSport eben nicht als Sport betrachten, wenn wir das nicht unter den Sportbegriff subsummieren, haben wir die Herausforderung, dass ganz, ganz viele Sportvereine aus dieser Systematik herausgehen, weil sie eine Satzungszweckänderung dort auch beschließen müssten. Und wir wissen alle, dass Sportvereine und Vereine im allgemeinen gerade im Bereich Satzungszweck sehr, sehr vorsichtig vorgehen und das eine hohe Hürde ist, hier auch nochmal nachzuarbeiten auch von den rechtlichen Regelungen her. Deswegen haben wir die Gefahr und das hat das Finanzamt Nord auch gegenüber dem Hamburger Sportbund bestätigt, dass hier Sportvereinen, die jetzt schon im eSport aktiv sind, der Verlust der Gemeinnützigkeit droht. Und das ist eine ganz, ganz besorgniserregende Entwicklung. Und das ist vielleicht auch das, was man zu dem, was Sie, Frau Dassler, vorhin gesagt haben, nochmal ergänzen kann bzw. was ich auf Ihre Frage nochmal gesagt habe, ergänzen kann. Die Sportvereine, die mit eSport jetzt hier auch eine neue Zielgruppe erreichen wollen, sich selbst ein neues Profil geben wollen, auch in der Digitalisierung mit eSport sich positionieren wollen, die kriegen hier ein ganz, ganz großes Problem, gerade durch die sehr uneinheitliche Positionierung des DOSB und dieser Aufspaltung in verschiedene Bereiche und

die Nichtanerkennung als Sport aus Sicht DOSB. Und da müssen wir nochmal ran, weil wir ansonsten hier an der Vereinsbasis wirklich ein Problem haben. Zum Thema „Jugend musiziert“ ist es ja so, und Frau Borggrefe, Sie gucken aus einem soziologischen Bereich darauf, dass wir, und Sie haben vorhin sehr gut das Beispiel gebracht, es ist ein Unterschied, ob ich jogge oder zum Bus renne. Wenn ich mir die Kommunikation der Bewegung anschau und den Bus am Ende und die Bushaltestelle und mein Haus herausnehme, dann sehe ich da keinen großen Unterschied, ob ich jogge oder zum Bus renne. Aber die Intention dessen, der die Sportart ausübt, das ist das entscheidende und das ist auch der zentrale Unterschied zu „Jugend musiziert“. Die Menschen verstehen sich als Athleten, die verstehen sich als Sportler und das ist das, was von der soziologischen Perspektive her auch den Sportbegriff prägen kann, nämlich wie versteht sich die Gruppe der Handelnden, der Akteure und das finde ich ganz, ganz wichtig hier auch nochmal sich vor Augen zu führen.

Die **Vorsitzende:** Herr Steiniger, sind Sie einverstanden, dass ich Frau Rücker nochmal kurz das Wort gebe? Bitteschön.

Veronika Rücker (DOSB): Jetzt muss ich tatsächlich an einer Stelle einschreiten, weil schon nachdem wir unsere Positionierung herausgegeben haben, die aus unserer Perspektive den Umgang mit diesem Phänomen erläutert, haben wir eine sehr aggressive Reaktion nicht nur des ESBD, sondern der gesamten Szene wahrgenommen. Und an ein, zwei Stellen jetzt kommt es wieder raus und da wüsste ich jetzt tatsächlich gerne mal, wodurch diese Vorwürfe begründet sind. Sie werfen uns zum einen vor, eine uneinheitliche Positionierung zu haben, die ich tatsächlich nicht erkennen kann. Zum zweiten sagen Sie, dass wir unsere Position permanent verändern. Wir vertreten seit Ende Oktober, jetzt auch noch im Einklang mit all unseren Mitgliedsorganisationen, eine einheitliche Position, da kann ich nicht erkennen, wo wir irgendwie schwanken oder wo wir nicht diese einheitliche Position auch nach außen vertreten. Insofern würde mich das sehr interessieren, woran Sie das festmachen.

Die **Vorsitzende:** Gut, jetzt kommen wir in eine Art Zwiesgespräch. Herr Steiniger, Sie können jederzeit moderieren.



Abg. **Johannes Steiniger** (CDU/CSU): Dann würde ich die Frage stellen, wie Herr Jagnow die eben von Frau Rücker aufgeworfenen Fragen beurteilen würde.

allgemeine Heiterkeit

Die **Vorsitzende**: Das nennt man einen echten Teamplayer.

Hans Jagnow (ESBD): Ich könnte es jetzt kurz machen und sagen, ich beurteile sie als angemessen und als tatsächlich auch begründet die Frage zu stellen, aber ich möchte sie auch gerne beantworten. Die uneinheitliche Positionierung sehe ich zum Beispiel ganz klar in dem Thema Gemeinnützigkeit. Sie haben in der ersten Vorstandspostionierung, Vorstands- und Präsidiumspositionierung, gesagt, Sie sehen keine und Sie lehnen die Gemeinnützigkeit für eSport ab und zwar im Gesamten. Das hat sich mit der Mitgliederversammlung dann tatsächlich nochmal verändert und dort tatsächlich auch nochmal verändert hin zu, Sie wollen die Gemeinnützigkeit für virtuelle Sportartsimulationen, die sehen Sie, alle anderen Gemeinnützigkeiten lehnen Sie weiterhin ab. Ich würde da auch den Damen und Herren Abgeordneten nochmal empfehlen, das überschreitet auch die Kompetenzen, die Sie für sich in Anspruch nehmen. Wir reden hier nicht über die Gemeinnützigkeit als Sport, also die Nr. 21, sondern Sie lehnen jedwede Gemeinnützigkeit ab. Auch das ist nochmal in der Positionierung zu sehen, dass wir da einfach eine sehr starke Positionierung gegen eSport haben. Ich finde es auch nochmal ganz interessant vor dem Hintergrund, dass auch auf der DOSB-Mitgliederversammlung, ich glaube von Dr. Rainer Koch kam der Wortbeitrag, hier nochmal gesagt wurde, eigentlich finden wir diesen eGaming-Begriff auch doof, wir wollen eSport, aber wir wollen eSport begrenzen und wir wollen eSport ganz klar so gefasst wissen, dass hier verschiedene Teile aus dem eSport herausgelöst werden. Das ist natürlich dann auch nochmal eine Abgrenzung zu dem, was in der Mitgliedschaft dort beschlossen wurde.

Die **Vorsitzende**: Herr Steiniger, sind Sie einverstanden, dass Frau Rücker nochmal eine Frage, die Sie gerne stellen würden, beantwortet?

Abg. **Johannes Steiniger** (CDU/CSU): Ich glaube, es ist von unser aller Interesse, durchaus auch die Reaktion auf diese Frage des DOSB zu hören, aber würde dann auch vorschlagen, dass wir jetzt nicht

hier in ein Zwiegespräch geraten.

Die **Vorsitzende**: Wir haben nur noch 4 Minuten. Die Gefahr begrenzt sich von selbst. Frau Rücker, bitte.

Veronika Rücker (DOSB): Ich mache es ganz kurz. Es ist für mich überhaupt keine andere Positionierung, sondern lediglich eine Schärfung nochmal, dass wir sagen, die Gemeinnützigkeit für eGaming in Gänze lehnen wir ab und für das, was Sie eben unter dem Begriff eSport fassen. Wir sehen aber sehr wohl, dass wir eben das, was unter virtuellen Sportarten innerhalb unserer Verbände und Vereine aufgegriffen wird, dass das ebenfalls, wie unser jetziges Angebot, praktisch die Gemeinnützigkeit erhalten soll.

Die **Vorsitzende**: Herzlichen Dank. Noch Fragen von Seiten der Union? Eberhard Gienger, bitte.

Abg. **Eberhard Gienger** (CDU/CSU): Ich habe noch eine Frage und zwar an Herrn Reichert. Sie hatten eingangs in Ihren Worten von der Stigmatisierung des eSports gesprochen. Da wüsste ich gerne, wie Sie das gemeint haben.

Ralf Reichert (ESL): Ja, gerne. Es zieht sich auch ein bisschen durch die Diskussion, die Trennung in gute und böse Spiele, es ist eine Trennung in Spiele, die eine Tötungsabsicht haben, es sind Videospiele, es geht um Pixel. Es fehlt mir an vieler Stelle ein bisschen daran, dass Menschen selber so etwas einmal gespielt haben, weil es eine andere Eigenwahrnehmung ist, wenn man in einem Computerspiel mit einer digitalen Pistole auf eine digitale Figur schießt, ist nunmal ein anderes Erlebnis, als wenn man eine Waffe in die Hand nimmt und damit auf jemanden zielt. Es sind einfach zwei sehr unterschiedliche Dinge. Da darf jeder seine eigene Beurteilung zu haben. Was ich aber dort schärfen möchte, mit jedem, der in diesem Raum hier ist, dass er das selbst einmal ausprobiert hat und das nicht aus der Ferne beurteilt. Das haben mit Sicherheit auch viele Leute getan, aber viele mit Sicherheit auch nicht, das hört man ein bisschen an den Kommentaren und wie mit dem ganzen Thema umgegangen wird. Und für mich ist in diesem Zusammenhang auch noch wichtig, dass wir alle Jugendlichen über einen Kamm scheren. Alle die Fortnite spielen, sind nach einigen Aussagen heute hier, böse Menschen. Ich überspitze jetzt absichtlich ein bisschen. Von diesen bösen Menschen gibt es



200 Mio. auf der Welt, wahrscheinlich ein paar Millionen in Deutschland. Und da fängt es halt mit Stigmatisierung an, das fängt es mit Pauschalisierung an und da tue ich mich immer sehr, sehr schwer mit, weil ich in meiner Jugend auch dadurch gegangen bin, ich in meiner Jugend auch mich von der älteren Generation nicht verstanden habe, die etwas beurteilt hat, was sie im Zweifel nicht genug kannte bzw. genug Zeit mit verbracht hat. Und deswegen bin ich da so sehr auf der anderen Seite, wenn es um die Wertediskussion geht. Insbesondere auch nochmal was Herr Jagnow gesagt hat, Boxen ist für mich halt brutaler in meiner subjektiven Wahrnehmung, als jedes Computerspiel jemals sein kann, auch in der Theorie. Aber da hat jeder seine eigene Meinung zu. Ist ja auch okay, aber das ist mein Punkt zu Stigmatisierung.

Abg. **Johannes Steiniger** (CDU/CSU): Vielleicht abschließend eine Frage an Herrn Prof. Wendeborn. Auch in Ihrer Stellungnahme ist zu sehen, dass Sie durchaus auch eine Art Kategorisierung vornehmen, zwischen auf der einen Seite Spielen, wo ein Stück weit Gewalt im Vordergrund steht, wie jetzt bei den Shootern, aber auf der anderen Seite durchaus auch Strategiespiele, die dann auch, wenn man sich die USK-Freigabe anschaut, USK 12 sind. Was würden Sie uns denn raten, wenn es ans Gemeinnützigkeitsrecht geht? Würden Sie solche Spiele da mitreinnehmen oder würden Sie vielleicht eher so einer Kategorisierung folgen, wie sie der DOSB vorschlägt?

Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn (Universität Leipzig): Im rechtlichen Raum würde man wahrscheinlich sagen, es kommt immer darauf an. Und gerade bei dem Thema Gemeinnützigkeit kann ich nur auf einen Beitrag von meinem Kollegen Hendrik Pusch verweisen, der sich mit diesem Thema gerade intensiv auseinandergesetzt hat, Landessportbund in Sachsen, der dazu gerade in der Zeitschrift für das Recht der Non Profit Organisationen einen Beitrag geschrieben hat, der da sehr, sehr stark die Sache aufhellt. Zu Ihrer Frage würde ich sagen, dass man wirklich differenziert schauen muss und dass man sich natürlich an der Differenzierung des DOSB orientieren kann, aber letztlich dann diese Themen kontextualisieren muss und im spezifischen Setting, zum Beispiel Schule, schauen muss, welche Spiele dort dabei sein dürfen, können und welche nicht. Pauschal kann

man diese Frage nicht beantworten.

Die **Vorsitzende**: Herzlichen Dank. Damit sind die 20 Minuten der Unions-Fraktion rum. Wir kommen zur AfD-Fraktion. Herr Kollege König, insgesamt 8 Minuten, bitte.

Abg. **Jörn König** (AfD): Vielen Dank. Ich glaube, aus unserer Sicht ist deutlich geworden, Sie sind ein Unternehmerverband einer neuen, sehr erfolgreichen Wirtschaftsbranche und Herr Reichert, Herr Jagnow, dazu herzlichen Glückwunsch und weiterhin ehrlich gesagt viel Erfolg. Wir sehen halt nur, dass es dafür keine Steuergelder geben sollte oder Vergünstigungen. Nun sind schon 50 Mio. Euro Förderung rausgekehrt worden und ich muss Ihnen ganz offen sagen, das ist ehrlich gesagt ein riesiger Betrag für einen neuen Bereich, vor allem im Vergleich zu den 170 Mio. Euro, die der Spitzensport bundesweit im Jahr 2017 noch als Förderung bekommen hat. Das nur als Eingangsstatement. Wir haben allerdings noch Fragen an Frau Rücker und zwar in Bezug auf die Stellungnahme oder die Position, die Frau Borggrefe bezogen hat. Frau Borggrefe hat gesagt, der DOSB hat eine künstliche Grenze gezogen, einzig um die Aufnahme von virtuellen Sportarten unter dem Dach des DOSB zu ermöglichen. Frau Borggrefe hat uns auch kritisiert, die Politik und den DOSB, dass man, wir, die Politik, um junge Wähler buhlen, was ich hier durchaus teilweise sehe, und beim DOSB, dass sie um junge Mitglieder buhlen mit diesem, man könnte es so sagen, Schlingerkurs und ob man sich damit zum Legitimationsbeschaffer für die größtenteils kommerziell ausgerichteten eSportorganisationen macht. Wie stehen Sie zu diesen Kritikpunkten?

Veronika Rücker (DOSB): Ich würde sagen, wenn es uns um Mitgliedergewinnung und Mitgliederbindung ginge, dann wären wir gut damit beraten, eSport in Gänze aufzunehmen und genau das tun wir nicht. Es geht uns nicht um die große Zahl in diesem Segment, sondern es geht uns darum, den Kern des Sports und das, was den Sport und die Sportvereine für uns so besonders macht, zu halten. Und wir sehen eben tatsächlich in den virtuellen Sportarten, das muss man auch nochmal sagen, in den Abgrenzungen, die darin liegen, viele sehr gute Anknüpfungspunkte. Und nochmal, ich bleibe bei dem Beispiel der Golfsimulation. Ich glaube, keiner würde hinterfragen, dass das, was in dem Golfsimulator passiert, tatsächlich Sport ist.



Nur derjenige geht nicht über den Platz, sondern der spielt eben virtuell. Das heißt, die Abgrenzung dessen, was da passiert, zu unserem normalen Sporttreiben, ist so eng, dass wir glauben, dass eben in den Facetten, die das virtuelle Sporttreiben für uns bietet, eben sehr, sehr gute Anknüpfungsmöglichkeiten im analogen Bereich sind. Und deswegen nochmal haben wir die Grenze nicht künstlich getroffen, um Mitglieder zu gewinnen darüber, sondern tatsächlich, weil wir damit eine Öffnung auch sehen im Bereich der Digitalisierung, auch Potenziale für unsere Vereine und Verbände zu ziehen.

Die **Vorsitzende**: Gibt es noch Nachfragen von Ihrer Seite? Herr König, bitte.

Abg. **Jörn König** (AfD): Dazu nochmal ein Statement. Wir begrüßen die Möglichkeiten, die sich öffnen, was das Stichwort, die sich auch für den Behindertensport ergeben durch die neuen technischen Möglichkeiten und sehen das dort deutlich positiver als vielleicht, ich nenne es jetzt mal im normalen Bereich. Ich hätte noch eine Frage an Herrn Jagnow und Herrn Reichert. Aus unserer Sicht handelt es sich beim größten Teil der Spiele um urheberrechtlich geschützte Sachen, teilweise gibt es Monopolsituationen. Steht das nicht irgendwie der Verbreitung und der Universalität, freiem Zugang usw. im Wege? Sie sagten vorhin, die Community könnte sich die Regeln selber machen, wir sehen das ehrlich gesagt ein bisschen anders. Wie gesagt, die Spielehersteller machen die Regeln.

Ralf Reichert (ESL): Was meinen Sie mit Monopolisierung? Nur damit ich es richtig verstehe.

Die **Vorsitzende**: Moment, wir müssen jetzt erst einmal sortieren. Ging an beide die Frage? Herr Reichert, dann fangen Sie mal an.

Ralf Reichert (ESL): Ganz kurz nur zur Präzision. Was meinen Sie mit Monopolisierung?

Abg. **Jörn König** (AfD): Wenn es um ein Spiel geht, was man vergleichen könnte mit einer Sportart, dann gibt es immer nur einen Hersteller, der das Spiel anbietet.

Ralf Reichert (ESL): Verstanden. Vielleicht ein Miniexkurs. Die 50 Mio. Euro von denen Sie gesprochen haben, die stehen leider nicht für den eSport zur Verfügung, die sind für die gesamte Games-Industrie, wovon eSport ein ganz kleiner Teil ist, also Äpfel und Birnen. Da müssen wir ein

bisschen aufpassen. Freut mich aber sehr, dass das gemacht wird und Zukunftsinvestitionen in Deutschland stattfinden. Thema Nummer zwei Monopolisierung hatten wir heute auch schon, ist ganz klar, dass eSport, weil es auf Gaming passiert, wo wir gerade darüber sprechen, es immer einen zusätzlichen Stakeholder gibt, dem der Sport gehört. Es ist nicht ganz neu. Das gibt es im klassischen Sport auch, in ausgewählten Sportarten, hat Herr Jagnow auch ein bisschen dargestellt. Aber in der Breite ist es tatsächlich so, dass es ein Unterschied ist. Deswegen heißt es auch eSport. Ich glaube, das ist so ein ganz wichtiger Punkt. Wir haben hier die Diskussion ist eSport Sport. Es wird immer etwas ein bisschen anderes sein, da sind Frau Rücker und wir uns auch sehr einig. Es ist die Frage, wie man zusammenarbeitet, ob man es ganz eng oder ein bisschen weiter, aber es wird immer ein paar grundsätzliche Unterschiede geben. Was den Zugang angeht, den Sie angesprochen haben, am Ende des Tages ist es der Erfolg, der den Sport groß macht. Genauso, wie Frau Rücker Fußball nicht groß gemacht hat in Deutschland, sondern dass im Endeffekt wir es als Bürger waren, die zuschauen und mitgespielt haben. Und das ist, glaube ich, so ein bisschen die Aussage, die Herr Jagnow treffen wollte, zu sagen, am Ende sind es die Spieler, die ein Spiel groß machen. Aber es ist richtig, was Sie sagen, dass der Spielehersteller dort eine sehr kräftige Hand mit im Spiel hat und er das Spiel theoretisch Morgen zumachen kann. Das wird so bleiben, das wird sich ändern lassen. Es gibt einen zusätzlichen Punkt aber noch und das ist der Zugang. Der Zugang in der neuesten Spielergeneration, das ist eine Änderung im Geschäftsmodell. Ist eigentlich, dass die Spiele umsonst sind. Das heißt, gerade unter dem Inklusivfaktor, wie ist der Zugang für mich als Consumer zu dem Spiel, ist deutlich günstiger geworden, deutlich einfacher geworden und deutlich besser auch als in vielen klassischen Sportarten, wo ich mir im Zweifel erstmal eine Eishockey-Ausrüstung kaufen muss.

Abg. **Jörn König** (AfD): Dafür muss ich relativ häufig etwas nachkaufen.

Ralf Reichert (ESL): Nö, müssen Sie nicht, können Sie. Es ist ganz wichtig, sehr wichtig. Es gibt Spiele, die sind free to play und es gibt Spiele, die sind pay to win. Es gibt Spiele, bei denen muss ich kaufen, wir nennen das dann pay to complete, ein bisschen wie Formel Eins, ohne gutes Auto kann



ich nicht mitfahren. Es gibt aber sehr viele Spiele, wo es rein kosmetisch ist. Und ich bin jetzt nicht der Verteidiger der Spieleindustrie, das ist gar nicht mein Job hier, aber etwa in Fortnite als Beispiel, League of Legends und Dota hat keinen Einfluss, egal wie viel Geld ich ausbebe, habe ich keinen Wettbewerbsvorteil. Das ist sehr wichtig zu wissen und zu verstehen.

Hans Jagnow (ESBD): Vielleicht nochmal zum Thema Monopolisierung, die Monopolisierung, die Sie vielleicht sehen, die existiert tatsächlich so nicht. Wir haben verschiedene Spiele für zum Beispiel eine Referenzsportart, sei es jetzt FIFA oder Pro Evolution Soccer. Tatsächlich ist gerade in Sportspielen die Zugänglichkeit so hoch, weil die Produktionskosten durch die enormen Lizenzgebühren, die an den Sport zurückfließen, so hoch sind. Auch das muss man sich irgendwie nochmal vor Augen führen, dass insbesondere sportartbezogener eSport eine besonders hohe Zugänglichkeitshürde hat durch die teuren Produkte, die geschaffen werden. Herr Reichert hatte gerade schon einmal gesagt, die 50 Mio. Euro, die zur Verfügung stehen, die sorgen für eine Spieleentwicklung in Deutschland. Das ist, glaube ich insofern ganz interessant, dass es vielleicht irgendwann auch eSport-Spiele Made in Germany gibt. Die Spiele, die jetzt gespielt werden, sind größtenteils international produziert, insofern eine ganz interessante Entwicklung, hat aber mit dem eSport an sich erstmal nichts zu tun. Wenn wir hier über gesetzliche Privilegierungen reden, reden wir über antragsberechtigte Organisationen. Das sind in der Regel eingetragene Vereine, Breitensportorganisation, Ehrenamtlerinnen und Ehrenamtler und keine Wirtschaftsträger. Förderung ist da auch gar nicht das Thema gerade. Ich glaube, das hatte ich auch mehrmals mit Frau Rucker schon besprochen, wir reden hier gar nicht über Förderungen, sondern wir reden über eine rechtliche Gleichstellung. Ich kann mich erinnern, da haben wir letztes Jahr noch an der FU Berlin drüber geredet. Förderung vielmehr sollte aus unserer Sicht in Richtung der Wissenschaft...

Die **Vorsitzende**: Darf ich Sie bitten, ein bisschen auf die Uhr zu schauen bei Ihrer Antwort.

Hans Jagnow (ESBD): Gerne. Dann bringe ich den Satz auch zu Ende, ... in Richtung Wissenschaft, wo sich gerade ziemlich viele Projekte in der

Wissenschafts-Community bilden, an der Sporthochschule Köln, an der Universität Augsburg, wo sich eine Forschungsstelle für eSport-Recht gebildet hat und weitere Projekte, um diesen Bereich auch weiter und präziser analysieren zu können und sich dort auch wissenschaftlich entwickeln lassen zu können. Da sollte eine Förderdiskussion hingehen und nicht die Frage, ob wir hier Spiele fördern oder nicht.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Wir kommen zur SPD-Fraktion mit insgesamt 13 Minuten. Herr Kollege Pilger, bitte.

Abg. **Detlev Pilger** (SPD): Vielen Dank, Frau Vorsitzende. Es gibt unterschiedliche Betrachtungsweisen, wie diese Spiele auf Kinder einwirken, psychologischer Art, pädagogischer Art, das kann man unterschiedlich betrachten. Ich kann mich an meine Kindheit erinnern, wir haben Indianer und Cowboy gespielt und ich habe keinen Schaden davongetragen, aber der Unterschied ist, es war auch keine Sportart, sondern es war Spiel. Frau Prof. Dr. Borggreffe, wenn ich Sie richtig verstanden habe, dann hat der eSport generell keine Chance, als Sport anerkannt zu werden, weil Sie undifferenziert von den Spielen her sagen, nein, es ist im Prinzip keine Sportart und damit kann auch keine Gemeinnützigkeit im Prinzip angestrebt werden – wenn ich Sie richtig verstanden habe. Es gab die Variante mit „eSport light“. Die andere Frage an Veronika Rucker, der Petitionsausschuss hat sich Ende letzten Jahres für die Anerkennung des eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsstrukturen ausgesprochen, darüber hinaus eine Öffnung des Sportförderungsprogramms von Bundeswehr, Bundespolizei und Zoll für den eSport empfohlen. Wie nehmen Sie die teilweise positiven Signale der Politik für den eSport in den Reihen des DOSB bzw. der anderen Sportverbände wahr? Frage an Herrn Pickardt: Das war ein eindrucksvoller Trailer, den Sie gezeigt haben. Die Kinder, in dem Fall mit einer Behinderung, haben in Gemeinschaft gespielt. Könnten Sie sich vorstellen, dass der eSport ein ergänzendes Angebot ist für Menschen mit und ohne Behinderung, im Sport tätig zu sein? Frage an Herrn Prof. Dr. Wendeborn: Gemeinnützige Vereine profitieren unter anderem von der Ehrenamts- und Übungsleiterpauschale sowie der Möglichkeit, abzugsfähige Spenden zu empfangen bzw. Spendenquittungen auszustellen. Halten Sie es für gerechtfertigt, dass der eSport in



diesem Bereich vordringt und von der Ehrenamts- und Übungsleiterpauschale profitiert?

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank, Herr Kollege. Ich glaube, wir sortieren jetzt erst einmal die Fragen und schauen dann, ob noch Zeit für weitere Fragen und Antworten ist.

Abg. **Detlev Pilger** (SPD): Und ich lasse mich von der Vorsitzenden maßregeln und beende damit.

Die **Vorsitzende**: Nein, nicht maßregeln, aber ich muss immer ein bisschen darauf achten, dass die Sachverständigen auch noch ausreichend Zeit zur Antwort haben. Wir beginnen mit Frau Dr. Borggrefe, bitteschön.

Prof. Dr. Carmen Borggrefe (Universität Stuttgart): Wenn ich Sie richtig verstanden habe, bezog sich Ihre Frage auf die Anerkennung als Sportart. Da habe ich zweistufig argumentiert. Das eine ist die Frage der sportartbestimmenden motorischen Aktivität, darauf bin ich im Kern eingegangen. Für mich ist die zweite entscheidende Frage, weil ich aus der Sicht des Sportsystems argumentiere, was passiert eigentlich bei einer Anerkennung des eSports? Dort sehe ich vor allen Dingen Probleme im Hinblick auf die Frage gesellschaftlicher Legitimation und habe da ganz kurz angedeutet, dass die vor allem im pädagogischen Bereich, aber auch im gesundheitlichen Bereich liegen. Das ist einmal die Gewaltthematik, die schon angesprochen wurde. Vielleicht da zur Trennung, die der DOSB vornimmt, die ist auf der Ebene der motorischen Einschätzung völlig diffus und auch nicht sinnvoll, weil es passiert genau das gleiche beim Klicken, ob ich nun FIFA spiele oder ob ich League of Legend spiele oder ob ich Counter Strike spiele. Was ich dort ein bisschen problematisch finde in der Definition oder in der Positionierung ist, dass dort auch Dinge, und die wurden hier in der Präsentation auch gezeigt, unter digitalen Sportarten gefasst werden, die mit eSport gar nichts zu tun haben. Ich glaube nicht, dass sich Herr Jagnow für die Golfsimulation oder auch für digitales Bogenschießen zuständig sähe, was man aber unter einem Sportbegriff eher subsumieren könnte. FIFA ist etwas anderes. Da ist die einzige Analogie, die es dort gibt, dass dort Fußball simuliert wird, ansonsten hat das mit Sport nichts zu tun. Das ist nochmal wichtig. Und das zweite ist eben die Legitimationsproblematik. Was passiert? Wir haben einen

gesellschaftlichen Diskurs über Entwicklungsprobleme von Kindern und Jugendlichen, der ist durch die Gesundheitsdebatte gekennzeichnet. Sie haben diverse Studien, die zeigen, dass das die zentralen Entwicklungsprobleme sind, Bewegungsmangel, zunehmende Kurzsichtigkeit, motorische Defizite. Der Sport hat ein gewisses gesellschaftliches Standing und die Legitimation resultiert gerade aus diesen positiven Zuschreibungen. Und da wäre meine Empfehlung an den organisierten Sport, passt auf, dass ihr dort kein Legitimationsproblem kriegt, wenn ihr das inkludiert. Und aus meiner Sicht ist das auch das zentrale Anliegen. Herr Jagnow hat von der Selbstbeschreibung der Gamer gesprochen, wir haben über die Stigmatisierung gesprochen, die wollen raus aus der Schmuddel-ecke, die wollen genau die gesellschaftliche Anerkennung haben, die der Sport hat. Der Sport ist aus meiner Sicht ein Vehikel, um Anerkennung zu bekommen. Deswegen ist es auch so bedeutsam, diese Frage, die diskutiert wird, ist es Sport oder nicht, ändert aber nichts an der Tatsache, dass man das auf einer motorischen Ebene nicht rechtfertigen kann und dass man eben diese pädagogischen Probleme sich mit reinholen würde.

Christian Sachs (DOSB): Ich würde gerne die Frage zum Petitionsausschuss und der damaligen Berichterstattung gerne beantworten. Aus unserer Sicht war das eine etwas undurchsichtige Veranstaltung. Wir sind darauf aufmerksam geworden durch eine Berichterstattung im Dienst „heute im Bundestag“, die dann einen Artikel nach der Sitzung des Petitionsausschusses veröffentlicht hat, wo die von dir, Detlev, zitierten Aussagen gemacht worden sind. Unter anderem, was uns ein großes Stirnrunzeln gebracht, Ausführungen dazu, ob man nicht die Sportfördergruppen von Bundeswehr, Bundespolizei und Zoll für eSportler öffnen sollte. Das hat uns dazu geführt, als Sportorganisation in dem Fall Kontakt mit dem Deutschen Behindertensportverband aufzunehmen und es hat einen gemeinsamen Brief von unseren Präsidenten, Friedhelm Julius Beucher und Alfons Hörmann, an den Vorsitzenden des Petitionsausschusses gegeben. Schlicht und einfach mit der Nachfrage, wie es zu dieser Berichterstattung gekommen ist und was denn der Ausschluss wirklich beschlossen hat oder auch nicht beschlossen hat oder weitergegeben hat oder nicht weitergegeben hat. Ich hatte auch im unmittelbaren Umfeld der Berichterstattung damals mit Herrn König Kontakt gehabt. Uns



ist es nach wie vor unklar, unter anderem auch deshalb, weil wir weiterhin auf eine Antwort vom Vorsitzenden des Petitionsausschusses auf unseren Brief warten.

Lars Pickardt (DBS): Für uns ist es natürlich eine zusätzliche Chance. So, wie wir es im Video gesehen haben, wäre der Optimalfall. Ich hatte eben schon einmal gesagt, wir müssen gucken Kinder, Jugendliche, Menschen mit Behinderung haben erschwerte Zugangsbedingungen zu Sport, nicht nur zum Sport, sondern in allen Teilbereichen des Lebens. Und hier müssen wir für uns genau schauen, wo kann eSport, wo kann eGaming, wo können aber auch diese ganzen vielen kleinen Spiele und Fragen von Digitalisierung, so wie sie teilweise heute schon Menschen mit Behinderung helfen, den Zugang ermöglichen. Wo schaffen wir es Menschen aus einer Isolation möglicherweise herauszuholen und neue Optionen zu eröffnen? Da sind wir in Gesprächen, da gibt es erste Ansätze, da gibt es erste Kooperationsansätze. Das müssen wir aber vertiefen und ausbauen und dann wirklich gucken, wo können wir es in unsere Strukturen einbinden. Wie gesagt, wir haben nochmal in unseren Strukturen im DBS neben dem klassischen Bereich des Leistungs- und Wettkampfsportes eben auch Fragen des Rehabilitationssportes, wo es um die Wiedereingliederung von Menschen mit Behinderung geht. Und hier können wir uns durchaus vorstellen, dass da nochmal ganz andere Zugänge möglich sind, aber das müssen wir uns individuell angucken und entsprechend dann schauen, wie wir Sachen gucken können. Ich möchte das Beispiel aufnehmen, eben war die Frage an Marc Zwiebler, ob er Badminton digital gespielt hat und was ihm das bringt. Das kann möglicherweise in solchen Stellen für Menschen mit Behinderung eine Möglichkeit darstellen, dass er, je nachdem was ich für eine Sportart habe, vielleicht einmal einen Berg herunterfährt, den er sonst nie in seinem Leben sehen würde, weil ein Transport ins tiefste Kanada nicht möglich ist. Hier öffnen sich Perspektiven, die möglich sind und das müssen wir Schritt für Schritt angehen und dann aber in vernünftiger Kooperation in unseren Strukturen eben mit der Expertise, die wir über die letzten 40 Jahre aufgebaut haben. Weil das eine sind die digitale Darstellung oder die digitalen technischen Medien, die dazu da sind, aber wir müssen die Menschen auch entsprechend begleiten. Vielleicht einen Satz dazu, weil ich bei uns im Verband auch für das Thema

Kinder und Jugend verantwortlich bin, ich glaube der deutsche Sport, die Deutsche Sportjugend hat sich dadurch ausgezeichnet in den letzten Jahren, dass sie eben auch gesellschaftspolitisch relevante Themen aufnimmt, dass sie sie pädagogisch begleitet und mit diesen Themen sie versucht in den Sport zu transformieren und schaut, wie wir dann damit umgehen können, wie wir sie adaptieren können, wie wir aber auch gewisse Grenzen setzen. Ich nenne nur das Thema Prävention sexualisierter Gewalt, wo die dsj eine federführende Rolle hat. Solche Geschichten sollten wir an solchen Stellen natürlich auch nicht aus dem Auge verlieren

Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn (Universität Leipzig): Ich muss kurz nachfragen auf welche Vereine war Ihre Frage bezogen, auf eSport-Vereine oder auf Sportvereine, die eSport-Abteilungen gründen?

Abg. **Detlev Pilger (SPD):** Auf eSport-Vereine. Bei dem anderen, das hatten wir schon anfangs ein bisschen zu erklären, wenn eine Unterabteilung gebildet wird in eine bestehende Vereinsstruktur, muss man gucken, wie das vereinsrechtlich zu handhaben ist, aber das ist denkbar.

Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn (Universität Leipzig): Dann kann ich die Frage beantworten. Die Frage war, ob es gerechtfertigt ist, dass solche Vereine die Gleichstellung haben als gemeinnützig und eben entsprechende Leistungen abrechnen können. Wenn man sich anschaut, was die Personen, die in diesen Vereinen sind, leisten, wie viel Stunden sie für diese Sache aufbringen, ähnlich wie im Sport, muss man ganz klar sagen ja. Hier sind analoge Strukturen eindeutig zu erkennen und die Leistungen der Personen im Ehrenamt, die dort sind, sind nicht weniger bedeutsam als die im Sport. Wenn man natürlich unter der Betrachtung de jure eSport ist kein Sport sich das anschaut, muss man sagen nein. Das ist eine Frage, die man nachgeordnet klären muss. Ich will an der Stelle auch nochmal richtigstellen, dass gerade, wenn ich jetzt nach Leipzig schaue und ich war bis zum 31.01.2019 noch in Leipzig, ist der eSport-Verband oder der eSport-Verein, der dort tätig ist, natürlich ein Ansprechpartner für die ganze Stadt, wenn es darum geht, zum Beispiel als Hochschule, wie können wir eSport als Hochschulangebot etablieren. Oder für Schulen, wie können wir eSport in die Schulen reinbringen, verantwortungsvoll, nicht unbedingt in Bezug auf Sportunterricht, aber zum



Beispiel in Bezug auf Informatik als AG usw. Da sind diese Vereine, egal ob gemeinnützig oder nicht, schon eine Instanz, die für diese Stadt oder für die Region bedeutsam ist. Und das ist eine Frage, die man auch beantworten muss, unabhängig davon, ob eSport Sport ist oder nicht.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Dann würde ich noch eine Frage an Herrn Zwiebler gerne anschließen wollen. Wir haben in der Bundespolitik vielfach darüber diskutiert, wie schwierig es für Spitzensportler ist, ihren Lebensunterhalt zu bestreiten beispielsweise. Jetzt einmal eine eher theoretische Frage: Halten Sie es für ein Problem, dass junge Menschen im eSport durchaus Verdienstmöglichkeiten vor Augen haben, die Ihnen wahrscheinlich sich nie erschlossen hätten? Sehen Sie die Gefahr, dass junge Menschen eher auch aus solchen Gründen zum eSport hinwandern und sich von dem Sport, der im DOSB organisiert ist, abwenden?

Marc Zwiebler (Athletenvertreter): Ich persönlich glaube, wenn der traditionelle Sport es nicht schafft, seine positiven Eigenschaften so in den Vordergrund zu rücken und damit zu überzeugen, dass die jungen Leute auch dahinkommen, dann haben wir generell ein gesellschaftliches Problem. Deswegen fände ich es auch blöd zu argumentieren, von meiner Seite aus zu sagen, die eSport-Athleten würden mir irgendetwas wegnehmen, das wurde auch teilweise schon einmal gesagt, so würde ich es auch nicht argumentieren. Ich glaube der Sport muss einfach noch besser seine gesellschaftliche Relevanz darstellen und da stehen auch die Athleten an erster Stelle oder müssen dies auch möglich machen.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Dann kommen wir zur FDP-Fraktion mit sieben Minuten. Herr Kollege Klinge, bitte.

Abg. **Dr. Marcel Klinge** (FDP): Vielen Dank, Frau Vorsitzende. Je länger man sich mit dem Thema eSport beschäftigt, desto schwieriger wird es, finde ich, eine abschließende Position zu bekommen. Ich weiß nicht, wie es Ihnen geht – je weiter man in die Materie hineingeht, desto schwieriger wird es. Und ich fand heute alle Beiträge, alle Expertenimpulse wirklich sehr, sehr gut und die Position ist so ein bisschen im Schwimmen und ich wünsche mir, dass es bei dieser Diskussion eben nicht nur Schwarz und Weiß gibt, sondern dass wir auch

unterschiedliche Auffassungen und Sichtweisen auf dieses Thema zulassen. Ich wünsche mir das auch im Netz. Heute war das natürlich gegeben. Mein subjektiver Eindruck ist, dass natürlich die Community teilweise auch sehr harsch dann mit Einwänden umgeht. Ich habe heute etwas dazu gepostet und habe ziemliche Prügel bekommen. Jetzt finden das entweder meine Follower nicht gut oder ich bin in so einer Gruppe gelandet und die haben gesagt, jetzt zeigen wir es dem Klinge mal, aber es ist schon wichtig, wenn wir eine gute Debatte wollen, dass wir diese unterschiedlichen Standpunkte und Sichtweisen auch akzeptieren. Und ich persönlich fand auch die Kritik am DOSB etwas harsch, weil, Frau Rücker, sehen Sie es mir bitte nach, ich Ihre Positionierung für den DOSB schon relativ progressiv finde.

allgemeine Heiterkeit

Abg. **Dr. Marcel Klinge** (FDP): Fast ein Kompliment, okay. Frau Kollegin Dassler hat schon die Position der FDP-Fraktion deutlich gemacht, wir stehen der Entwicklung sehr positiv gegenüber, wir sehen mehr Chancen als Risiken. Wir sind auch schon so weit und würden sagen, wir können eigentlich einen Haken hinter machen beim Thema ist es Sport oder nicht. Uns ist nur nochmal wichtig zu sagen, dass das kein Gegeneinander ist zwischen dem analogen und dem digitale Sport, sondern dass es ein Miteinander ist und dass sie sich ergänzen können und dass wir selbstverständlich auch den analogen Sport, die Sportvereine mit ihren vielen Tausend ehrenamtlich Aktiven auch nicht aus dem Blick verlieren dürfen, das habe ich aber auch so verstanden, dass das insbesondere vom eSport-Verband nicht so gesehen wird. Das ist mir nochmal wichtig gewesen. Ich persönlich, jetzt spreche ich für mich, habe einfach ein bisschen ein Problem mit dem Thema Ego-Shootern, weil das mit meinem persönlichen Wertegerüst irgendwie nicht so richtig in Einklang kommt. Mir hat kürzlich jemand erzählt, der eSport macht, ob das auf einer Veranstaltung in Köln war, zigtausend Leute und dann ist dann einer in den Kopf getroffen worden, so ist mir das berichtet worden, ich zitiere: „Und dann hat die ganze Halle gejoht.“ Ich glaube, da habe ich ein schlechtes Gefühl und viele Menschen draußen haben auch ein schlechtes Gefühl und ich finde, das muss man diesen Menschen auch zugestehen und deswegen habe ich drei Fragen zum Themenkomplex Ego-Shooter. Die



erste Frage geht nochmal an den eSport-Verband. Mich würde einfach interessieren, haben Sie jetzt ein Wertegerüst in Ihrem Verband, der DOSB hat es sehr gut dargestellt? Haben Sie das auch mit Blick auf Ego-Shooter? Zweitens, mein Eindruck war, dass so die Differenzierung, die hier vorgenommen wird, die auch die FDP-Fraktion vornehmen würde, in Sportsimulation, Strategie und Ego-Shooter, dass Sie damit nicht so einverstanden sind. Und mich würde vielleicht nochmal interessieren, warum es aus Ihrer Sicht keinen Sinn macht, eine Differenzierung vorzunehmen. Ich verstehe natürlich, dass Ego-Shooter wahrscheinlich auch der Bereich ist, der besonders populär ist, aber vielleicht können Sie etwas dazu sagen, vielleicht wollen Sie den auch nicht aufgeben, aber diese Nichtunterscheidung leuchtet mir jetzt nicht per se ein. Deswegen wäre es nett, wenn Sie vielleicht nochmal etwas dazu sagen könnten. Und meine dritte Frage, die richtet sich nochmal an den DOSB und auch an die Athletenvertretung. Mich würde nochmal interessieren, es wird immer herangeführt...

Die **Vorsitzende**: Wenn Sie so viele Sachverständige, Herr Kollege, ansprechen...

Abg. **Dr. Marcel Klinge** (FDP): Ich halte mich ran. Sportschießen, Fechten, Kampfsportarten, Boxen, das wurde auch bei mir auf Facebook genannt, da gäbe es eine Tötungsabsicht. Ich würde jetzt gerne nochmal von den Experten, von den Sportlern wissen, ist das tatsächlich so und sehen Sie das Argument als valide an, da würde mich nochmal Ihre Meinung zu interessieren.

Die **Vorsitzende**: Jeder hat eine Minute. Herr Zwiebler, los geht's.

Marc Zwiebler (Athletenvertreter): Im Badminton haben wir sicherlich keine Tötungsabsicht, zu den anderen Sportarten, ja das ist natürlich historisch – ich probiere ein bisschen schnell zu machen – gewachsen. Ich glaube, viele Sportarten kommen auch aus dem militärischen Bereich oder wenn man sich ganz alte Sportarten anschaut, da ging es ums Töten, wenn man ans Kolosseum denkt usw. Das wurde alles in Regeln gefasst und da werden Schutzmaßnahmen getroffen. Und das ist historisch gewachsen, das heißt nicht, dass es unbedingt richtig sein muss.

Veronika Rücker (DOSB): Ich muss gestehen, dass mir der Vergleich zwischen Ego-Shootern und

Fechten wirklich schwer fällt. Ich sehe keinerlei Verbindung, Brücke, keinerlei.

Hans Jagnow (ESBD): Vielleicht grundsätzlich zum Wertegerüst, wir haben ein Wertegerüst, wir haben auch ein sehr explizites Wertegerüst mit dem ESBD-Ethik- und Verhaltenskodex, den wir auf der letzten Mitgliederversammlung in Hamburg verabschiedet haben. Aber wir sprechen eben nicht über die Spielinhalte, die für uns durch die gesetzliche Lage ganz klar auch reguliert sind, sondern wir sprechen über das Verhalten der Athletinnen und Athleten, der Teams untereinander, der Veranstalter und Teams. Das ist für uns der relevante Ethik- und Verhaltensteil, den wir hier als Wertegerüst auch sehen, genauso wie es der DOSB in seinem Leitlinienprozess auch definiert hat, da geht es auch nicht um Gewalt. Wir haben uns das Dokument sehr genau angeschaut und da wird nicht über Gewalt in Sportarten sich wertemäßig ausgetauscht, sondern über das Zusammenwirken als Sportler untereinander. Vor diesem Hintergrund würde ich auch nochmal die Einladung aussprechen, lassen Sie uns doch gemeinsam über Werte sprechen. Wir haben eine Einladung ausgesprochen, gerade erst an den neuen Vorsitzenden der DOSB-Ethikkommission, um dort auch über Werte im eSport, was uns vereint, zu sprechen, und nicht nur, was uns trennt, weil die Diskussion fokussiert sich auch darauf und wir würden es sehr begrüßen, wenn der DOSB diese Gesprächseinladung dann auch annimmt und wir da gemeinsam ins Gespräch kommen können. Vielleicht nochmal ganz kurz zur Unterscheidung Simulation und Spiel. Vielleicht sollte man hier nochmal ganz kurz fachlich reingehen. Eine Sportsimulation hat aus meiner fachlichen Sicht immer eine Referenzbewegung, das heißt, ich habe bei zum Beispiel einem virtuellen Golf eine Bewegung, die ich genauso wie im realen Golf ausführe und das ist eben der simulative Aspekt daran. Bei Sportspielen, wie FIFA, der auch unter die elektronische Sportartsimulation fallen soll, habe ich eine Referenzbewegung, die eigentlich dem generellen eSport zuzuordnen ist. Und da werfe ich dem DOSB auch tatsächlich fachlich ungenügende Positionierung vor, weil das sportfachlich gar nicht zu rechtfertigen ist, warum denn da verschiedene Dinge miteinander in einen Topf geschmissen werden, wo wir auf der einen Seite Sportsimulationen haben, also die Referenzbewegung, auf der anderen Seite Sportspiele, also die Darstellung



einer bestimmten Sportart auf dem Bildschirm mit einer eigenen eSport-Bewegung, die allen eSport-Titeln übergreifend ist. Popularität vielleicht nochmal an Herrn Reichert.

Die **Vorsitzende**: Nein, das wird nichts mehr, weil die Zeit vorbei ist. Wir kommen zur Fraktion DIE LINKE.. Sechs Minuten, Frau Dr. Sitte, bitteschön.

Abg. **Dr. Petra Sitte** (DIE LINKE.): Meine erste Frage geht an den DOSB. Wir haben vorhin schon einmal über die Frage der Gemeinnützigkeit gesprochen. Nun lehnen Sie eSport als Übergriff für Sport sowieso ab, haben dann unterschieden in eGaming und virtuelle Sportarten, haben sich zur Gemeinnützigkeit geäußert. Angesichts des Umstandes, dass sich die Finanzbehörden weder nach dem ESBD noch nach Ihnen richten, ist durch diese Positionierung noch mehr Druck in den Kessel gekommen. Die Situation für die betroffenen Vereine scheint mir nicht leichter geworden, da hätte ich gern nochmal eine Positionierung, da sehe ich Handlungsbedarf, das ein bisschen zu entschärfen, weil die das nicht beeinflussen können. Die zweite Frage geht an den ESBD. Ich komme aus Sachsen-Anhalt. Bei uns in Magdeburg sitzt ein richtig großer eSport-Verein, aber es ist nicht mein Wahlkreis, dass ich hier nicht in die falschen Verdächtigungen komme. Es gibt auf der Ebene der Länder, in den Landtagen diverse Erklärungen, Positionierungen, Beschlüsse. Und es gibt im Alltag eine Zusammenarbeit in unterschiedlicher Weise zwischen den Sportministerien, dort den Innenministerien, und den eSportlern. Und da habe ich so das Gefühl, dass die irgendwie kooperativer und offener sind für die Unterstützung, jedenfalls erlebe ich das vor Ort ein bisschen anders als auf der abstrakten Ebene des Bundes. Und da wünschte ich mir, wenn wir diese Impulse auch stärker mit bei unseren Diskussionen berücksichtigen könnten. Und Ihre Meinung dazu würde mich interessieren, ob die Einschätzung stimmt und ob die Richtung unter Umständen durchaus auch mehr Perspektive bietet, als sich von oben über die Dinge zu streiten.

Veronika Rücker (DOSB): Zunächst einmal möchte ich nur nochmal festhalten, dass das hier alles letztendlich ausgelöst worden ist durch die Koalitionsvereinbarung und durch das darin Festgehaltene, dass eben man die Gemeinnützigkeit anstreben will. Ich will nur nochmal darauf Bezug nehmen, wir versuchen im Moment eine Lösung tatsächlich herbeizuführen, indem wir Prof. Fischer

mit einem Gutachten beauftragt haben, inwieweit wir tatsächlich für unsere Vereine da Rechtssicherheit schaffen können. Wir sind dabei, wir haben dieses Thema in Angriff genommen, das Gutachten liegt noch nicht vollumfänglich vor, deswegen können wir aktuell dazu noch nichts zu sagen. Aber wir versuchen genau dieses Gap, was Sie aufgezeigt haben, zu lösen.

Hans Jagnow (ESBD): Das Thema in den Ländern ist natürlich sehr unterschiedlich behandelt. Wir haben einige Äußerungen von Landesvertretern, wo wir sagen, die sind mit Verlaub aus dem letzten Jahrhundert. Wir haben aber einige Bundesländer, die sich auch sehr offen positionieren und hier auch ganz praktisch Projekte vorantreiben und da sind Sachsen-Anhalt und Schleswig-Holstein natürlich zu nennen, die hier auch in ihrem Landeshaushalt entsprechende Mittel eingestellt haben. Das ist für uns natürlich eine Maßnahme, die wir begrüßen, weil es eben auch die regionale Verankerung von eSport sehr fördert, wir die eSport-Bewegung so auch in den hochrealen Raum bekommen an vielen Stellen und weil sich die Bundesländer da sehr stark positionieren. Ich muss das auch sagen, Sachsen-Anhalt mit 15 000 Euro an Fördermitteln im Landeshaushalt, Schleswig-Holstein da tatsächlich gerade der bundesweite Vorreiter mit insgesamt 500 000 Euro Fördermitteln in der Infrastrukturförderung für eSport. Das sind natürlich jetzt Praxisbeispiele, die zeigen, wir diskutieren eigentlich über eine Sache, die in den Vereinen und in den Bundesländern schon längst ins Rollen gekommen ist. Und ich begrüße ganz ausdrücklich auch, dass sich das Land Schleswig-Holstein hier auch in der Sportministerkonferenz ganz klar positioniert hat und hier nicht einen entsprechenden Beschluss mitgetragen, der eine Spaltung des eSports mitträgt, sondern hier auch mit einer offeneren und mit einer sehr, sehr progressiven Haltung vorangegangen ist. Wir haben jetzt die Übernahme von dem Land Bremen in der Sportministerkonferenz, die mit dem Thema nochmal in die Offensive gehen wollen, jetzt am Freitag, glaube ich, auch ein erstes Gespräch im Rahmen der Sportministerkonferenz dazu organisiert haben und da sind wir sehr gespannt, hier auch, auf diesem Prozess eben nicht hinter den Kulissen, sondern in einer öffentlichen Diskussion, so, wie wir es auch hier im Bundestag haben, weiter voranzuschreiten.



Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Noch Nachfragen? Frau Sitte, bitte.

Abg. **Dr. Petra Sitte** (DIE LINKE.): Nicht dazu. Eine Frage an Frau Prof. Borggrefe, Sie schreiben auf Seite 7 in Ihrem Gutachten, „dass man aktuell von Seiten der Politik offensichtlich bestrebt ist, den eSport über die Inklusionsthematik zu legitimieren – siehe hierzu zum Beispiel die Äußerungen der Staatsministerin für Digitalisierung und den Antrag der Fraktion der Grünen zur Förderung des eSports – erscheint mir vor dem Hintergrund der den eSport prägenden Exklusionsprozesse geradezu absurd“. Ich war beim Lesen dieses Gesamtabsatzes, ich habe nur den ersten Satz, könnten Sie das für uns nochmal auflösen, dass die Irritation, die ich dabei empfunden habe, nicht in meinem Bauch und meinem Kopf bleibt?

Prof. Dr. Carmen Borggrefe (Universität Stuttgart): Wenn Sie den Inklusionsbegriff nicht nur auf die Frage der Einbeziehung von Menschen mit Beeinträchtigung beziehen, sondern größer fassen, wie das in der Inklusionsdebatte zurzeit erfolgt, dann habe ich das darauf bezogen, dass der eSport hochgradig exklusiv ist, vor allen Dingen im Hinblick auf das Strukturmerkmal Geschlecht.

Abg. **Dr. Petra Sitte** (DIE LINKE.): Ist er das, Herr Jagnow?

Hans Jagnow (ESBD): Natürlich haben wir, und das habe ich vorhin schon gesagt, eine Situation, in der Männer insbesondere auch im athletischen Bereich deutlich überrepräsentiert sind, aber hier kein struktureller Ausschluss in der Theorie des eSports erfolgt. Dass wir daran arbeiten müssen, wie auch im Übrigen der organisierte Sport im Gesamten, wir haben unter 40 Prozent Anteil an Frauen in den Vereinen des DOSB, das ist eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung, die wir gemeinsam angehen müssen und wo wir uns auch gerne austauschen können über gemeinsame Handlungsfelder.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Wir kommen zur Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN. Frau Kollegin Lazar, sechs Minuten.

Abg. **Monika Lazar** (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN): Vielen Dank. Der Hinweis auf die Geschlechtergerechtigkeit, ich glaube, da haben wir in der Politik auch einiges, wo wir auch aktuell diskutieren. Deshalb sollte man da nicht mit dem Finger so

hinzeigen. Wenn der Verband das Problem erkannt hat und es angeht, dann finde ich das wirklich sehr wichtig und wir werden auch politisch dranbleiben und Ihnen dann die entsprechenden Fragen weiter stellen. Ich fand den Hinweis von Prof. Wendeborn auf eSport Leipzig recht gut, da ich aus Leipzig komme, hatte ich natürlich den Verein auch schon besucht und hatte mir auch schildern lassen, so dass ich eher den Eindruck habe, dass wie die das gelöst haben, wirklich eher die Krücke ist und man an dem Verein eher erkennt, dass es wichtig wäre, dass man eine Gemeinnützigkeit hibekommt. Ich habe jetzt noch zwei kurze Fragen an Herrn Jagnow und eine an Herrn Zwiebler. Herr Jagnow, das Thema Visa ist am Anfang schon angesprochen worden. Gibt es Forderungen, die über die bisherigen möglichen Formalitäten gehen, die Sie uns noch mitgeben wollen? Das zweite Thema ist das Thema Hate Speech, davon ist der eSport auch nicht frei. Wir haben in der Politik auch damit zu tun, vielleicht können Sie uns kurz schildern, wie Sie das Thema angehen bzw. wie man dagegen vorgeht. Und an Herrn Zwiebler hätte ich noch die Frage, ob in dem Verein Athleten Deutschland e. V. zurzeit auch eSportler, wenn sie bei Ihnen anfragen, aufgenommen werden könnten? Dankeschön.

Marc Zwiebler (Athletenvertreter): Im Moment tatsächlich nicht, weil das natürlich auch an Kaderrichtlinien gebunden ist, aber theoretisch wären wir auf jeden Fall offen für einen Dialog, das haben wir auch im Positionspapier geschrieben. Weil ich sehe schon viele Ähnlichkeiten, auch die Probleme der Athleten betreffend, da ähnelt sich sehr, sehr viel und ich glaube, ein Austausch tut auf jeden Fall gut.

Hans Jagnow (ESBD): Zum Visa-Recht kann ich nur nochmal darauf referenzieren, was ich auch eingangs gesagt habe. Wir haben die Situation, dass die Bundesregierung hier schon eine Erleichterung geschaffen hat im Visa-Prozess für Drittstaatler über den Begriff der sportlichen Darbietung. Eine Einreise bis 90 Tage im Jahr, das ist insbesondere für Turniere relevant, für eine Integration von Spitzenpersonal im eSport, seien es Athleten, seien es Trainerinnen und Trainer, in Ligen zum Beispiel brauchen wir dann aber auch die Anerkennung als Berufssportlerinnen und Berufssportler. Das ist, glaube ich, der nächste wichtige Schritt, der hier auf dieser Ebene erfolgen sollte. Das fällt für uns auch ganz klar unter die vollständige Anerkennung



als Sportart, so wie sie im Koalitionsvertrag dann auch festgehalten wurde. Das Thema Hate Speech ist ein Phänomen, das nicht nur auf den eSport zurückzuführen ist, sondern wir reden hier über digitale Plattformen. Und Sie haben hier im Bundestag auch sehr intensive Diskussionen um Regulierungen von digitalen Plattformen, haben sich ausgetauscht, haben gegebenenfalls auch eine entsprechende gesetzliche Regelung geschaffen, um dort darauf einzugehen. Die Chance, die ich beim eSport dort sehe ist, dass wir Vorbildfunktionen schaffen können, dass wir über unsere ethischen Grundsätze und über unseren Verhaltenskodex hier auch entsprechende Vorbildfunktionen schaffen können, zu denen junge Menschen aufblicken, die sich eben nicht zu einer entsprechenden Sprache, zu entsprechenden Diskriminierungen und zu entsprechender Hassrede hinreißen lassen. Wir haben da noch viel zu arbeiten, probieren auch, gegen so einen gesellschaftlichen Trend anzugehen. Und ich glaube, das tun wir auf ganz vielen Ebenen als Politik und Zivilgesellschaft gemeinsam. Aber wir sehen eben, dass die gesellschaftlichen Realitäten auch hart sind. Selbst ich konnte vor dieser Anhörung in meinem Postfach noch anonyme E-Mails, die mich als „Fetti“ oder als „Sesselfurzer“ diffamiert haben, zur Kenntnis nehmen. Das ist ein Problem, das uns alle betrifft und das uns übergreifend betrifft. Und ich glaube, gerade in der Politik merkt man, dass die gesellschaftliche Stimmung da an vielen verschiedenen Stellen auch einfach vergiftet ist.

Abg. **Monika Lazar** (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN): Eine Frage an Herrn Reichert hätte ich noch. Das Themengebiet Spielmanipulation/Wettbetrug, da würde mich noch interessieren, was in Ihrem Bereich getan wird.

Ralf Reichert (ESL): Großes wichtiges Thema. Es geht immer um Reputation und Glaubwürdigkeit, die für jeden Sport die Basis des täglichen Handelns ist. Wir haben dort eine Kooperation abgeschlossen mit einer Firma, die heißt Sportradar, eine der größten Wettbeurteilungs-Companies der Welt. Ich glaube auch der DFB arbeitet mit denen zusammen und andere klassische Sportorganisationen. Was machen die? Die scannen den Wettmarkt und schreiben für jedes wichtigere Spiel, heißt jedes Profispiel, heißt verglichen mit dem klassischen Sport alles ab 2. Bundesliga, einen tatsächlichen Bericht für uns, wie die

Wettaktivitäten auf der Welt aussahen, also in den kontrollierten Plattformen, wo sie die Daten bekommen. Es gibt natürlich noch einen Graumarkt in Asien, auf den wir keinen Zugriff haben, aber in dem kontrollierbaren Umwelt gibt es dann ganz klare Berichte, die sagen, hier, bei diesem Spiel war eine auffällige Wettaktivität. Dort starten wir dann eine Investigation und haben auch schon verschiedene Spielerteams am Ende des Tages gesperrt und verfolgen das sehr eng weiterhin. Ich glaube, wir haben eine rein technische Herausforderung und die ist auf eher rechtlicher Ebene. Wie lange sperrt man so jemanden? Aus rein faktischen Gründen tendiert die Community, ich sage einmal, die Erfahrung dahin, Menschen, die wirklich Wettmanipulation betreiben im Sport, lebenslänglich zu sperren. Rein rechtlich ist es aber so, dass man auch im deutschen Rechtssystem immer eine Rehabilitationsmöglichkeit hat, also dort eher so eine Zwei- bis Vierjahresstrafe hinkommt, die dann schon nah an lebenslänglich ist in dieser schnellen Sportart, aber das ist eher so ein Thema, mit dem wir uns aktiv auseinandersetzen. Das grundsätzliche Thema ist erkannt und wird, soweit technisch möglich, von uns aktiv gemonitored und bearbeitet.

Die **Vorsitzende**: Vielen Dank. Damit sind wir am Ende der Sitzung. Mir bleibt jetzt nur noch, mich bei Ihnen allen zu bedanken, bei den Zuhörern fürs Kommen, für die Geduld, fürs Zuhören, bei den Sachverständigen für die ausführlichen und informativen Antworten. Ich wünsche Ihnen allen eine gute Heimreise. Schönen Abend noch.

Ende der Sitzung: 16:54 Uhr

Dagmar Freitag, MdB
Vorsitzende



Fragenkatalog zur
Öffentlichen Anhörung am Mittwoch, 20. Februar 2019, 14.00 Uhr
„Entwicklung des eSports in Deutschland“

1. Wie definieren Sie den Begriff "Sport", inwiefern treffen die grundlegenden Kriterien auch auf den "eSport" zu, wieviel Menschen betreiben eSport und wie lassen sich andere, sportnahe Felder hierzu noch abgrenzen?
2. Welche Inhalte im "eSport" halten Sie für besonders förderungswürdig bzw. pädagogisch wertvoll und wie stehen Sie zum Thema "Gewalt" in nicht wenigen eSport-Spielen/Formaten?
3. Die Bundesregierung setzt sich für einen fairen und sauberen Sport ein. Welche Vereinbarungen hat bislang der organisierte eSport im Kampf gegen Doping getroffen und wie möchten die Organisatoren eine Manipulation von elektronischen Geräten bei Wettkämpfen verhindern?
4. Der organisierte Sport zeichnet sich in Deutschland durch gewachsene Strukturen aus, die im besonderen Maße auf eine gezielte Nachwuchsarbeit und einem hohen Organisationsgrad beruhen. Welche Organisationsstrukturen kann der eSport bereits nachweisen, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen?
5. Inwieweit ist der eSport (Breiten- sowie Wettkampfsport) und die Arbeit der bestehenden Verbände und Vereine in Deutschland bereits dem Gedanken der Inklusion verpflichtet und was muss noch getan werden, damit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen am eSport umfassend teilhaben können?
6. Wie wird sich die "eSport-Szene" - den Prognosen nach - in den kommenden Jahren in Deutschland entwickeln bzw. verändern, welche wirtschaftliche Bedeutung hat sie und welches Bild zeigt sich hierzu im internationalen Vergleich? Welche Trends sollten Unterstützung erfahren und welche Fehlentwicklungen in anderen Ländern vermieden werden?
7. Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des eSports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?

**Institut für Sport- und
Bewegungswissenschaft**

**Abteilung Sportsoziologie
und -management**

Prof. Dr. Carmen Borggrefe

Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft
Allmandring 28 • 70569 Stuttgart

An die Vorsitzende des Sportausschusses
des Deutschen Bundestags
Frau Dagmar Freitag

per Email



Kontakt:

Allmandring 28
70569 Stuttgart

T 0711 685-68015
M 0152 26220978

E-Mail: camen.borggrefe@inspo.uni-stuttgart.de

08.11.2018

**Schriftliche Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema
„Entwicklung des E-Sports in Deutschland“**

Sehr geehrte Frau Freitag,

mit diesem Schreiben erhalten Sie die gewünschte Stellungnahme zum
Thema „eSport“, in der ich mich an den mir übermittelten Fragen orientiert
habe.

Mit freundlichen Grüßen

Prof. Dr. Carmen Borggrefe

Bank
Baden-Württembergische Bank Stutt-
gart – BW-Bank

IBAN
DE51 6005 0101 7871 5216 87

SWIFT/BIC
SOLADEST600

Umsatzsteuer-IdNr.
DE147794196

Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema „Entwicklung des E-Sports in Deutschland“

1. Wie definieren Sie den Begriff "Sport", inwiefern treffen die grundlegenden Kriterien auch auf den "eSport" zu ...

Beim Sport geht es – ganz allgemein formuliert – um die Kommunikation körperlicher Leistungen, die keinen Zweck außer sich selbst haben. Wir beobachten solche körperlichen Leistungen und wir können unterscheiden, ob es sich um Sport handelt oder nicht. Wir können beispielsweise unterscheiden, ob jemand joggt oder ob er nur rennt, um den Bus noch zu erreichen. Wir können erkennen, ob jemand Leichtathletik macht oder ob er den Speer wirft, um ein Tier zu erlegen. Diese Beispiele verdeutlichen, dass längst nicht jede körperliche Aktivität Sport ist. Ein Pianist erbringt zweifellos hochkomplexe körperliche Leistungen, aber er kommuniziert doch nicht, wie virtuos er die Tasten bedient, er macht also keinen Sport, sondern er macht Musik. Sportliche Kommunikationen sind demgegenüber körperbezogene Handlungen, die keinen Zweck außer sich selbst haben, die einer eigenen Logik folgen und damit ein eigenes Sozialsystem Sport konstituieren.

Der sogenannte „eSport“ ist in diesem Sinne kein Sport! Beim eSport gibt es zwar eine körperbezogene Handlung, nämlich die Bedienung eines Controllers, aber bei dieser Handlung handelt es sich nicht um eine *sportartbestimmende* motorische Aktivität. eSportler kommunizieren ja nicht, „Ich kann klicken!“ oder „Ich kann besser klicken als Du!“, sondern Sinn bekommt ihre Handlung erst durch das virtuelle Geschehen, also durch die Bewegungen eines Avatars. Das heißt: Die motorische Aktivität ist entkoppelt vom eigentlichen Spielgeschehen. Die Zuteilung von Sieg und Niederlage erfolgt im eSport nicht darüber, wie viele Klicks pro Minute jemand schafft oder welche Tastenkombinationen koordinativ bewältigt werden, sondern darüber, wie viele Tore ein Avatar bei der Fußballsimulation schießt, wie viele gegnerische Monster er tötet, Terroristen erschießt oder Panzer vernichtet, um Geländegewinne zu erzielen und die gegnerische Basis zu erobern.

Die Einheit des Sports besteht bislang darin, dass die Identifikation sportlicher Handlungen über die Beobachtung der kommunizierten körperlichen Leistung erfolgt. Und zwar immer als unmittelbare, authentische, körperbezogene Handlung. Genau dies meint auch der Begriff der sportartbestimmenden motorischen Aktivität. Und dies gilt völlig unabhängig davon, ob die körperliche Leistung in der Auseinandersetzung mit technischem Gerät erbracht wird oder nicht: Der Rennfahrer steuert das Auto, d.h., er lenkt, schaltet, gibt Gas, bremst, und dies alles unter enormen Kräften, denen er ausgesetzt ist. Der Segler steuert das Boot, das über das Wasser gleitet. Er setzt Segel, holt sie wieder ein, verlagert das Gewicht durch den Einsatz seines Körpers. Der Schütze legt an und bringt seinen Körper in eine stabile Position, damit er ins

Zentrum der Scheibe trifft (übrigens ganz unabhängig davon, ob der Treffer durch eine Bleikugel oder aus umwelttechnischen Gründen durch einen Laserstrahl abgebildet wird). Für alle diese Sportarten gilt, dass sie allein über die motorische Aktivität, d.h. durch die Kommunikation körperlicher Leistung einen sportlichen Sinn erzeugen. Und all dies geschieht ganz real und ist jeweils als Handlungseinheit beobachtbar. Genau dies ist beim eSport nicht der Fall: Wettkampfmäßige Computerspiele lassen sich einzig und allein über das virtuelle Spielgeschehen beobachten, nicht aber über die motorische Aktivität, die diesem Spielgeschehen unbestritten zugrunde liegt, deren Zweck aber allein darin besteht, die Schnittstelle zur virtuellen Welt zu bilden. Man stelle sich nur vor, was passiert, wenn man den Bildschirm ausschaltet: Die Spieler könnten nicht mehr spielen, denn sie richten ihr Klicken ja nicht am Klicken des Gegners aus, das sie ja gar nicht beobachten, sondern an den Bewegungen des Avatars. Und auch für Zuschauer wäre es doch sinnlos, allein auf die klickenden Hände zu blicken, unabhängig davon wie exzellent die koordinative Leistung auch sein mag.

Sportliche Handlungen lassen sich nicht allein – wie es von manchen Sportwissenschaftlern suggeriert wird – über Kriterien wie Herzfrequenzanstieg, Kortisolausschüttung, Auge-Hand-Koordination, wettkampfförmige Auseinandersetzung oder die Tatsache, dass man durch Training besser wird, von nicht-sportlichen Handlungen abgrenzen. Denn auf der Basis solcher Kriterien ließe sich beispielsweise auch ein Wettbewerb wie „Jugend musiziert“ eindeutig dem Sport zuordnen.

... wieviel Menschen betreiben eSport ...

Dazu kann ich keine Angaben machen.

... und wie lassen sich andere, sportnahe Felder hierzu noch abgrenzen?

Der Begriff eSport bezeichnet nach der Definition des ESBD das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen insbesondere auf Computern und Konsolen nach festgelegten Regeln. Diese Definition entspricht meiner Wahrnehmung nach auch der Selbstbeschreibung der eSportler. In diesem Sinne ist eSport deutlich abzugrenzen von anderen, (teil-)digitalisierten, sport- und bewegungsbezogenen Aktivitäten wie z.B. Spielen mit der Nintendo Wii und den sogenannten „Serious games“. Diese Abgrenzungen werden in der aktuellen Debatte jedoch nicht präzise beschrieben.

Der DOSB unterscheidet in seinem Ende Oktober veröffentlichten Positionspapier beispielsweise zwischen „elektronischen Sportartsimulationen“ und „eGaming“. Der Begriff „*elektronische Sportartsimulation*“ bezeichnet dabei die „Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt“. Darunter fasst der DOSB sowohl klassische eSport-Titel wie FIFA oder NBA2K, bei denen Avatare über einen Controller gesteuert werden, aber auch beispielsweise „digitales Bogenschießen“. Beim „digitalen Bogenschießen“ werden ein realer Bogen und ein Pfeil verwendet. Der Pfeil befindet sich in einem Rohr und verbleibt nach dem

Abschuss auch in diesem Rohr. Die Zielerfassung erfolgt digital über entsprechende Sensoren. „Digitales Bogenschießen“ hat also mit eSport gar nichts zu tun, denn hier geht es eben nicht nur um die Bedienung eines Controllers, die die Bewegung eines Avatars und damit das sinnhaft beobachtbare digitale Spielgeschehen steuert, sondern die motorische Handlung als solche ist sinnhaft als Sport – also als Kommunikation körperlicher Leistung – zu beobachten.

Den Begriff des „eGaming“ benutzt der DOSB, um „alle anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen“ zu bezeichnen, in denen es nicht um die Simulation von Sportarten geht. Dazu gehören vor allem die die eSport-Szene dominierenden MOBA- und Shooter-Spiele.

Die Differenzierung des DOSB ist in zweierlei Hinsicht irreführend: Erstens, weil damit auch Bewegungsformen im Kontext des sogenannten eSports diskutiert werden, die damit gar nichts zu tun haben (wie eben „digitales Bogenschießen“). Und zweitens, weil mit der Differenzierung in „elektronische Sportartensimulationen“ und „eGaming“ eine künstliche Grenze gezogen wird, die einzig und allein dazu dient, die Aufnahme von „elektronischen Sportartensimulationen“ unter das Dach des organisierten Sports zu ermöglichen, alles andere aber auszuschließen. Dafür wird aber kein plausibler Grund angeführt: Auch Sportsimulationen sind kein Sport, sondern sie simulieren nur sportliche Handlungen. Auf der motorischen Ebene des Klickens gibt es keine Unterschiede, die eine Integration von Sportsimulationen in den Sport rechtfertigen könnten!

2. Welche Inhalte im "eSport" halten Sie für besonders förderungswürdig bzw. pädagogisch wertvoll und wie stehen Sie zum Thema "Gewalt" in nicht wenigen eSport-Spielen/Formaten?

Im Vergleich zum Sport, der erhebliche gesundheitliche und pädagogische Leistungen für die Gesellschaft erbringt, halte ich eSport in keiner Form für förderungswürdig und pädagogisch wertvoll. Bei einer Anerkennung und Integration des eSports bestünde sogar die Gefahr, dass der organisierte Sport einen deutlichen gesellschaftlichen Legitimationsverlust erleidet.

Computerspiele werden häufig mit Gewalt, Sexismus, Spielsucht, Übergewicht, Bewegungsarmut sowie motorischen Defiziten von Kindern und Jugendlichen in Verbindung gebracht, und diese Negativkommunikation schadet dem Image eines gesundheitsförderlichen und pädagogisch wertvollen Sports. Umgekehrt ist für eSport-Organisationen eine Aufnahme in den organisierten Sport vor allem deshalb erstrebenswert, weil man dadurch nicht nur die Möglichkeit erhalten würde, an der öffentlichen Sportförderung zu partizipieren, sondern man würde auch einen deutlichen Legitimations- und Imagegewinn erzielen. In Zeiten, in denen wissenschaftliche Studien ein ums andere Mal Bewegungsmangel und motorische Defizite als wesentliche Probleme der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen markieren (siehe zuletzt z.B. die AOK Familienstudie 2018, die Bewegungsstudie der Techniker Krankenkasse von 2016, die Studie zur Kindergesundheit der DAK von 2013 oder auch die

aktuelle KiGGS-Studie des Robert Koch-Instituts), wäre es im Hinblick auf die gesellschaftliche Legitimation des Sports geradezu fahrlässig, über eine Aufnahme von Computerspielen, die auf die Bewegung der Finger beschränkt sind und die die allgemeine Bewegungsarmut durch das Sitzen vor den Bildschirmen noch fördern, überhaupt nachzudenken. Weitere Gesundheitsprobleme sind in diesem Zusammenhang zu reflektieren: So hat die WHO im Juni 2018 Computerspielsucht als offizielle Krankheit eingestuft. Zu nennen ist zudem die Diskussion um die zunehmende Kurzsichtigkeit von Kindern und Jugendlichen, die mit Mediennutzung und der fehlenden Exposition gegenüber Tageslicht assoziiert wird. Auch neurowissenschaftliche Erkenntnisse, die den problematischen Einfluss von Computerspielen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen vor und während der Pubertät beispielsweise im Hinblick auf die Entwicklung der Empathiefähigkeit beschreiben, sind zu reflektieren.

Hinzu kommen pädagogische Legitimationsprobleme, die vor allem daraus resultieren, dass diejenigen Computerspiele, die die Wettkampfszene im eSport dominieren, die kommerziell am erfolgreichsten sind und die meisten Spieler und Zuschauer anziehen, diejenigen Spiele sind, in denen es um Töten, Zerstören und Erobern geht, also um Sinn-Kontexte, die mit Sport nichts – aber auch gar nichts! – zu tun haben und die sich mit seinen ethischen Werten nicht vereinbaren lassen. Nach Angaben der Electronic Sports League sind *League of Legends* (Multi Online Battle Arena-Spiel), *DOTA 2* (MOBA-Spiel), *Playerunknown's Battlegrounds* (Shooter-Spiel), *Overwatch* (Shooter-Spiel) und *Counter Strike Global offensiv* (Shooter-Spiel) die weltweit erfolgreichsten Spiele (Stand Okt. 2017), die monatlich mehr als acht Millionen aktive Spieler aufweisen, mehr als fünf Millionen US-Dollar an jährlichen Preisgeldern ausschütten und auf mehr als 20 Millionen monatliche Zuschauerstunden kommen. Im zweiten Rang der weltweit erfolgreichsten Spiele folgen mit über 1,5 Millionen Spielern, über 1 Million US-Dollar Preisgeldern und über 2 Millionen monatliche Zuschauerstunden *Call of Duty* (Shooter-Spiel), *Heroes of the Storm* (MOBA-Spiel), *Smite* (MOBA-Spiel), *Starcraft* (Echtzeit-Strategiespiel), *Halo* (Ego-Shooter), *Hearthstone* (Online-Sammelkartenspiel) und *World of Tanks* (Shooter-Spiel). Den dritten Rang bilden mit über 500.000 monatlichen Spielern, über 100.000 US Dollar Preisgeldern und über 200.000 monatlichen Zuschauerstunden *Rocket League* (Autoballspiel), *Super Smash Bros* (Fighting Game), *Cross Fire* (Shooter-Spiel) und *Vainglory* (MOBA-Spiel). Unter den 16 erfolgreichsten Spielen befinden sich also allein 13 Spiele, in denen das virtuelle Zerstören, Erobern und Töten zentral ist für die Operationalisierung von Sieg und Niederlage. Dabei macht es in der Sache gar keinen Unterschied, ob es um das Töten von Fantasiefiguren (wie in den MOBA-Spielen) oder menschlichen Avataren (wie in den meisten Shooter-Spielen) geht, sondern das Problem besteht darin, dass hier getötet wird, und Töten – in welcher Form auch immer – generell nichts mit Sport zu tun hat. Um Beschwichtigungs- und Verharmlosungsstrategien von Vertretern von eSport-Organisationen, die die öffentliche Debatte prägen, nicht auf den Leim zu gehen, empfiehlt es sich, die genannten Spiele auf jeden Fall einmal im Internet anzuschauen.

Es ist an dieser Stelle zu betonen, dass sich unter den 16 weltweit erfolgreichsten eSport-Titeln keine einzige Sportsimulation befindet, wenn man einmal davon absieht, dass es sich bei *Rocket League* um ein Spiel handelt, bei dem Autos gegeneinander Fußball spielen. Das Massenphänomen eSport beruht nicht auf Sportsimulationen, die ja durch die Darstellung sportlicher Handlungen zumindest noch eine Analogie zum Sport aufweisen, auch wenn bei diesen Spielen keine sportartbestimmende motorische Aktivität erkennbar ist, sondern in erster Linie auf solchen Spielen, bei denen über die Simulation von Tötungshandlungen entschieden wird, wer gewinnt oder verliert.

3. Die Bundesregierung setzt sich für einen fairen und sauberen Sport ein. Welche Vereinbarungen hat bislang der organisierte eSport im Kampf gegen Doping getroffen und wie möchten die Organisatoren eine Manipulation von elektronischen Geräten bei Wettkämpfen verhindern?

Der Kampf gegen Doping ist in der Tat ein zentrales Anliegen des Sports und der Sportpolitik. Inwiefern Doping und technische Manipulation Probleme des eSports darstellen und von den zuständigen Organisationen behandelt werden, ist aber keine sportpolitisch relevante Frage, da eSport kein Sport ist.

4. Der organisierte Sport zeichnet sich in Deutschland durch gewachsene Strukturen aus, die im besonderen Maße auf eine gezielte Nachwuchsarbeit und einem hohen Organisationsgrad beruhen. Welche Organisationsstrukturen kann der eSport bereits nachweisen, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen?

Die Organisationsstrukturen des eSports genügen nicht den in der Aufnahmeordnung des DOSB geforderten Anforderungen. Es hat sich 2017 zwar der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) gegründet, der für sich in Anspruch nimmt, bundesweit den organisierten eSport zu repräsentieren, dieser Verband hat jedoch überhaupt keinen Einfluss auf die Regeln, Inhalte und Wettkampfstrukturen des eSports, die vollständig in den Händen von Wirtschaftsunternehmen liegen, die die Spiele verlegen und die Wettkampfsereien veranstalten und vermarkten. Zudem verfügt der organisierte eSport bislang bei weitem nicht über die notwendige Mindestmitgliederzahl, er ist nicht in den Landessportbünden vertreten und er ist auch nicht gemeinnützig im Sinne der Abgabenordnung.

5. Inwieweit ist der eSport (Breiten- sowie Wettkampfsport) und die Arbeit der bestehenden Verbände und Vereine in Deutschland bereits dem Gedanken der Inklusion verpflichtet und was muss noch getan werden, damit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen am eSport umfassend teilhaben können?

6. Wie wird sich die "eSport-Szene" – den Prognosen nach – in den kommenden Jahren in Deutschland entwickeln bzw.

verändern, welche wirtschaftliche Bedeutung hat sie und welches Bild zeigt sich hierzu im internationalen Vergleich? Welche Trends sollten Unterstützung erfahren und welche Fehlentwicklungen in anderen Ländern vermieden werden?

Zu diesen beiden Fragen kann ich aus wissenschaftlicher Sicht keine Stellung nehmen, da ich mich als *Sportsoziologin* ausschließlich mit „Sport“ und „Sportentwicklung“ beschäftige und den sogenannten „eSport“ daher nur im Hinblick auf die aktuelle Anerkennungs- resp. Abgrenzungsdebatte betrachte. Auch hier gilt, was ich bereits weiter oben zum Ausdruck gebracht habe: eSport ist kein *Sport* und damit weder genuiner Gegenstand der *Sportwissenschaft*, noch der *Sportpolitik*.

Gestatten Sie mir aber zwei Kommentare:

- (1) Dass man aktuell von Seiten der Politik offensichtlich bestrebt ist, den eSport über die Inklusionsthematik zu legitimieren – siehe hierzu z.B. die Äußerungen der Staatsministerin für Digitalisierung und den Antrag der Fraktion der Grünen zur Förderung des eSports – erscheint mir vor dem Hintergrund der den eSport prägenden Exklusionsprozesse geradezu absurd. Getreu dem olympischen Motto „*citius, altius, fortius*“ erschießen sich demnächst körperlich beeinträchtigte und nicht beeinträchtigte Männer (und ein paar Frauen) im digitalen Häuserkampf, um auf den „Tartanbahnen der Zukunft“ unsere Gesellschaft in das Zeitalter der Digitalisierung zu führen? Ist das ernsthaft das Bild, das Politikerinnen und Politiker von der Zukunft des Sports haben und das sie mit öffentlichen Mitteln fördern wollen?
- (2) Zur Frage der Fehlentwicklungen in anderen Ländern bin ich in einer Veröffentlichung der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft pwc zur Analyse der wirtschaftlichen Potenziale des eSports (2017) auf folgende Aussage gestoßen: *„In Südkorea förderte die öffentliche Hand mittels einer gut ausgebauten Breitbandinfrastruktur die Einrichtung sogenannter PC Bangs, das sind Cafés zum Spielen von PC- und Videospiele. Zudem unterstützte der Staat den Bau des weltweit ersten, eigens für eSport errichteten Stadions. Die koreanische Politik hat ihre Förderung in den vergangenen Jahren allerdings angepasst. Sie reagierte damit auf Kritik, wonach die Spielsucht bei den Computer- und Videospiele immer weiter zunähme“* (S. 24).

7. Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des eSports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?

Nahezu alle Bereiche der modernen Gesellschaft – allen voran Wirtschaft, Massenmedien, Politik, Wissenschaft, Erziehung, Militär, Medizin und Gesundheit – sehen sich durch die fortschreitende Digitalisierung mit tiefgreifenden Veränderungsprozessen konfrontiert, die es im Sinne des Erhalts von

Zukunfts- und Wettbewerbsfähigkeit erfolgreich zu gestalten gilt. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass Digitalisierungsprozesse jedoch nicht in allen Gesellschaftsbereichen als Bedingung der Möglichkeit der Systemerhaltung und Zukunftssicherung anzusehen sind. Wenn aktuell Vertreter aus Politik, Medien und Wirtschaft, die inzwischen eine mächtige eSport-Lobby bilden, dem organisierten Sport vorwerfen, dass er „verkrustet“, „altmodisch“ und „traditionalistisch“ sei, weil er sich gegenüber dem digitalen eSport nicht öffne, dass er „eine große Chance verpasse“ oder gar in Zukunft „die Jugend der Welt nicht mehr erreichen könne“, dann kann man nur entgegnen, dass diese Stimmen nicht sehen oder nicht sehen wollen, welche Funktion der Sport eigentlich für die Gesellschaft hat und was seine enorme Inklusionsfähigkeit und Erfolgsgeschichte als größte Freiwilligenvereinigung in diesem Land begründet. Die Faszination des Sports liegt doch gerade darin, dass man hier mithilfe des Körpers noch Unmittelbarkeit und Authentizität erfahren kann, was in anderen Gesellschaftsbereichen eben zunehmend verdrängt wird. Je weiter die Digitalisierung in der Gesellschaft fortschreitet und Prozesse der „Körperverdrängung“ beschleunigt, desto bedeutsamer werden Gesellschaftsbereiche, die noch unmittelbare und authentische Körpererfahrungen ermöglichen, und die die Gesellschaft dringend benötigt, um die Folgen der Digitalisierung abzapuffern, denn der Mensch ist und bleibt ein analoges Wesen! In diesem Sinne wäre es bezogen auf die Bestandssicherung des Sports und den Erhalt seiner gesellschaftlichen Bedeutsamkeit geradezu kontraproduktiv, durch die Integration von eSport eine „Digitalisierung des Sporttreibens“ zu fördern.

Das gilt gerade auch deshalb, weil wir in der Gesellschaft die Folgen von Körperverdrängung und Digitalisierung unmittelbar auf psycho-physischer Ebene in Form von Entwicklungs- und Gesundheitsproblemen zu spüren bekommen. Auf die nicht zu bestreitende Tatsache, dass motorische Defizite und Bewegungsmangel die zentralen Probleme in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen, habe ich bereits oben hingewiesen. Darauf zu reagieren, indem man wettkampfmäßige Computerspiele in Zukunft mit öffentlichen Mitteln fördert und als Sport deklariert, schafft Legitimationsprobleme auf allen Ebenen: Nicht nur, was die gesellschaftliche Legitimation des Sports angeht, sondern auch hinsichtlich der Legitimation gegenüber Eltern, denen es im Falle einer Anerkennung des eSports als Sport noch schwerer als bislang fallen dürfte, ihre Kinder dazu zu bewegen, nicht noch mehr Zeit mit Video- und Computerspielen zu verbringen. Und die Legitimation gegenüber den vielen ehrenamtlichen Trainern und Übungsleitern in den über 90.000 Sportvereinen, die sich mit großem Einsatz bemühen, ihre Trainingsgruppen und Wettkampfmanschaften zu erhalten, während man im eigenen Verein Konkurrenzangebote etabliert und Kinder und Jugendliche vor den Computer oder die Konsole setzt, damit sie „Sport“ treiben.

Aus gesellschafts- und gesundheitspolitischer Perspektive kann es m.E. nur eine logische Schlussfolgerung geben: den Sport konsequent und aktiv vom digitalen eSport abzugrenzen. Eine solche konsequente Abgrenzung ist beispielsweise in den Positionierungen einiger Landessportbünde zu beobachten. Der DOSB hat durch die nicht plausibel zu begründende „Teilintegration“ der „Sportartsimulationen“ die Chance einer konsequenten Abgrenzung

verpasst. Aus der Politik wurde bislang vor allem Druck auf den organisierten Sport ausgeübt, sich gegenüber eSport zu öffnen. Offensichtlich hat man hier bislang eher wirtschaftliche Interessen sowie eigene Interessen im Buhlen um junge Wähler im Blick, als seiner Verantwortung für die Sportentwicklung in Deutschland gerecht zu werden. Damit macht man sich zum Legitimitätsbeschaffer für die größtenteils kommerziell ausgerichteten eSport-Organisationen und fördert so das Größenwachstum des eSports sowie die damit einhergehenden Probleme auf gesundheitlicher und pädagogischer Ebene.

Auf wissenschaftliche Studien, die sich mit den gesundheitlich problematischen Folgen des Computer- und Videospiegels auseinandersetzen, habe ich bereits oben verwiesen. Die bundesdeutsche Sportwissenschaft hat den eSport bislang größtenteils ignoriert, was dafür spricht, dass die Mehrheit der Sportwissenschaftlerinnen und Sportwissenschaftler in Deutschland wett-kampfmäßige Computerspiele eben nicht mit Sport assoziiert und damit auch nicht als ihren Forschungsgegenstand betrachtet. Diejenigen, die sich aus sportwissenschaftlicher Perspektive mit eSport beschäftigen, sind entweder selbst im eSport aktiv oder bemüht, eSport als Forschungsgegenstand zu etablieren, um sich damit einen eigenen Forschungsschwerpunkt zu erschließen, der Profilierungspotenzial besitzt und die Akquise von Drittmitteln – nicht zuletzt von Seiten der eSport-Industrie – verspricht.

Deutscher Bundestag
Sportausschuss

Ausschussdrucksache
19(5)070

öffentl. Anhörung im SportA
am 28.11.2018

Athleten Deutschland e.V.
Positionierung eSport

öffentliche Anhörung im Sportausschuss
am 28. November 2018

Athleten Deutschland e.V. // Positionierung ESport

Wir Athletinnen und Athleten sind etwa zwischen 15 und 35 Jahre alt. Einige von uns können sich also als "Digital Natives" bezeichnen. Viele von uns spielen im Trainingslager oder auf dem Weg zum Wettkampf. Wir spielen auf dem Handy, der Konsole und am PC. Ich persönlich spiele nur sehr wenig und selten, aber die Athleten im Sport sind auch ein Spiegel der Gesellschaft. Insofern wird es einige geben die damit nichts anfangen können, andere hingegen spielen regelmäßig zum Zeitvertreib oder auch im Wettkampf mit Freunden offline und online.

Unstrittig ist jedoch, dass wir wissen wie schwer es ist gut zu spielen und wie schwer es ist herausragend zu spielen. Wir haben Respekt vor den kognitiven und koordinativen Leistungen allerer, die ihr Spiel meistern. Die erbrachten Leistungen sind mit denen in Deutschland anerkannter Sportarten teilweise vergleichbar.

Pokemon Go, Eye Toy und Nintendo Wii zeigen zudem, dass man nicht nur im Sitzen zocken kann. Mit Virtual Reality und Augmented Reality verschwimmen die früher starren Grenzen. Die Szene entwickelt sich rasant und dynamisch. Vor zehn Jahren hatten die Spieler wenig gemeinsam mit Leistungssportlern. Heute verkörpern viele der besten Gamer Eigenschaften, die auch uns Athleten ausmachen wie z.B. strategisches Denken, Kreativität. Sie üben und trainieren hart um ihre Ziele zu erreichen und erleben an Wettkampftagen Siege und Niederlagen.

Im Thema Inklusion liegen elektronische Spiele auf einigen Ebenen sogar vorne. Geschlecht, Herkunft und körperliche Einschränkungen spielen in der digitalen Welt eine sekundäre Rolle, sodass ein nahezu barrierefreier Zugang möglich ist.

Die Live-Events sind vergleichbar. E-Sports-Turniere werden in Hallen organisiert, es gibt Zuschauer und Preisgeld. Viele der Spiele sind als Teamwettkampf aufgebaut. Um erfolgreich im Team spielen zu können, erfordert es schnelle Kommunikation und Vertrauen - wie auch bei uns.

Viele der Gamer sehen sich mit ähnlichen Problemen konfrontiert wie wir Athleten. Sie können nicht ewig erfolgreich sein – gemeinsame Sorgen wie gesellschaftliche Anerkennung, die duale Karriere oder die Absicherung im Krankheits- oder Pflegefall teilen wir uneingeschränkt.

Es gibt jedoch auch einige wichtige Unterschiede. Wir stehen uns auf dem Platz gegenüber, begegnen uns im Schwimmbecken oder auf der Bahn. Unserer Sportarten erfordern, dass wir uns im Training und beim Wettkampf physisch am gleichen Ort sind. So entstehen Begegnungen und prägende Erfahrungen, die nur bedingt virtuell stattfinden können.

Auch im Verlauf der sportlichen Laufbahn gibt es Unterschiede. Unsere Sportkarriere beginnt häufig in einem Sportverein mit vielen Abteilungen. Als junger Mensch lernt man dort verschiedene Sportarten und Bewegungsabläufe kennen bevor man sich später auf eine Sportart festlegt, die zu einem passt. Koordinative und motorische Grundfähigkeiten werden so von klein auf geschult. Man lernt beim Sport als Kind so seinen Körper kennen, die Vielfalt der eigenen Möglichkeiten und Grenzen. Muskelkater, hohe Laktatwerte und die Angst vor Stürzen oder Verletzungen gehören für uns zum Alltag.

In vielen Sportarten ist man zudem draußen in der Natur. Es entsteht eine Verbindung mit der eigenen Umwelt - mit den Bergen und Wäldern und neuerdings immer mehr auch mit dem urbanen Raum.

Problematisch sehen wir das durch die Anonymität des Internets begünstigte Cybermobbing. Dies trifft allerdings unserer Kenntnis nach hauptsächlich auf den Amateurbereich zu und ist in anderen virtuellen Bereichen (Forenkommentare, Social Media) auch weit verbreitet.

Wir Athletinnen und Athleten haben keine abschließende Meinung dazu, ob Teile von Gaming und ESport "Sportarten im traditionellen Sinn" sind, aber wir freuen uns auf zukünftige Begegnungen und den spannenden Austausch mit den Gamern.

Es ist für uns verständlich, dass für diese vergleichsweise sehr neue Art der Aktivität und der Unterhaltung noch nicht alle Fragen abschließend beantwortet werden können.

Dies kann und sollte im Dialog erarbeitet werden und wir sind jederzeit offen für weitere Gespräche.

Bonn, 21.11.18

Marc Zwiebler

Athleten Deutschland e.V.

m.zwiebler@athleten-deutschland.org



Stellungnahme des DOSB zum Fragenkatalog zur Öffentlichen Anhörung am Mittwoch, 28. November 2018 Sportausschuss des Deutschen Bundestages „Entwicklung des eSports in Deutschland“

Berlin, 23. November 2018

1. Wie definieren Sie den Begriff "Sport", inwiefern treffen die grundlegenden Kriterien auch auf den "eSport" zu, wieviel Menschen betreiben eSport und wie lassen sich andere, sportnahe Felder hierzu noch abgrenzen?

Es gibt keine einheitliche Definition von Sport. Das, was allgemein unter Sport verstanden wird, ist abhängig vom gesellschaftlichen, sozialen, politischen und ökonomischen Kontext und darüber hinaus verändert das faktische Geschehen des Sporttreibens das Begriffsverständnis. Der Begriff Sport und das, was wir als Sporttreiben bezeichnen, verändern sich also laufend. Auch der DOSB beansprucht keine Definitionshoheit darüber, was Sport ist und was ihn ausmacht. Der DOSB hat hingegen Kriterien für die Aufnahme von Verbänden in den DOSB erstellt und unterteilt hier in sportliche, ethische und organisatorische Voraussetzungen.

Der DOSB hat sich in den letzten Monaten mit der dynamischen Entwicklung des „eSport“ intensiv auseinandergesetzt und im Jahr 2018 in einer Arbeitsgruppe mit 25 Persönlichkeiten aus dem DOSB, seinen Mitgliedsorganisationen, der Wissenschaft und der „eSport“-Branche vier Szenarien für eine Positionierung erarbeitet. Von diesem Szenarienmodell ausgehend haben das DOSB-Präsidium und der DOSB-Vorstand eine Position entwickelt, in der wir zwischen elektronischen Sportsimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming unterscheiden und bewusst auf den Begriff „eSport“ verzichten.

Aus unserer Sicht wird der Begriff des Sports in Verbindung mit Computerspielen undifferenziert verwendet. Der Begriff „eSport“ bezeichnet eine weitreichende Vielfalt an Spiel- und Angebotsformen (von virtuellen Sportsimulationen über Strategiespiele und Kartenspiele bis hin zu First Person Shootern mit expliziter Gewaltdarstellung), die in vielen Bereichen aus Sicht des DOSB keine Schnittmenge mit dem gemeinwohlorientierten Sport aufweisen.

Dabei spielen aus unserer Sicht mehrere Aspekte eine wichtige Rolle. Zum einen ist das sportliche Argument, dass beim eGaming Bewegung und Ergebnis getrennt voneinander sind. Zum anderen gibt es aus unserer Sicht keine organisationspolitische Brücke zwischen einem System, in dem die Spiele großen Konzernen gehören, die alleine über Regeln, Ligen und Entwicklung bestimmen und einem gemeinnützigen Sportsystem, das von (Regel)Autonomie und Beteiligung geprägt ist. Drittens sind viele und vor allem die umsatzstärksten Spiele der eGames mit den Grundwerten der olympischen Bewegung und denen des DOSB nicht vereinbar.

Über eine Annäherung an den Sportbegriff durch die „Games-Branche“ und damit in Verbindung stehenden Organisationen, soll die Gemeinnützigkeit für Strukturen im Bereich des so genannten „eSports“ erreicht werden. Und es soll über die Verwendung des Sportbegriffs und vieler weiterer typischer Terminologien aus dem Sportvereins- und Sportverbandsbereich eine Nähe und Verwandtschaft dargestellt werden, die es in der Realität aber nicht gibt

Zur Frage, wie viele Menschen „eSport“ ausüben, können wir keine Angaben machen. Wir nehmen gleichzeitig keine ausgeprägte Entwicklung in den Vereinen und Verbänden des organisierten Sports dazu wahr.

2. Welche Inhalte im "eSport" halten Sie für besonders förderungswürdig bzw. pädagogisch wertvoll und wie stehen Sie zum Thema "Gewalt" in nicht wenigen eSport-Spielen/Formaten?

Die Bedeutung der virtuellen Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und seiner Verbände erkennen wir ausdrücklich an. Gerade im „geschützten Raum“ unserer über 90.000 Sportvereine mit pädagogisch und didaktisch geschulten ÜbungsleiterInnen und TrainerInnen sehen wir die Möglichkeit, Synergieeffekte zwischen realem und virtuellem Sport zu fördern und auch den Aktiven von virtuellen Sportarten die sinnstiftenden Gemeinschaftserlebnisse im Verein zu eröffnen.

Die als e-gaming treffender bezeichneten Aktivitäten sind Teil einer männlich dominierten Jugendkultur, die insbesondere bei den Spielinhalten der populärsten Spiele dem Wertekanon des Sports widersprechen.

Eine besondere Förderungswürdigkeit – gerade mit Blick auf eine Gemeinnützigkeit des „eSports“ – sehen wir unter dem Dach des Sports nicht gegeben. Dies lässt sich zum einen mit den Inhalten einiger Spiele und Angebote aus dem „eGaming“ begründen, dies lässt sich aber auch damit begründen, dass die Spiele aus dem Bereich „eGaming“ aber auch zum Teil aus den virtuellen Sportarten einem einzelnen Spielehersteller gehören und der kommerziellen Verwertung dienen. Einzig und alleine diese Spielehersteller (Publisher) bestimmen über Regeln und Nutzung der Spiele. Damit sind wichtige Aspekte unseres Verständnisses von gemeinwohlorientiertem Sport nicht erfüllt: Der Grundgedanke der Partizipation und der (Regel)Autonomie. Kein Spieler und auch kein eSport-Verein hat Einfluss auf Regeln innerhalb der Spiele oder wird diese verändern können. Insofern sehen wir vor diesem Hintergrund die Voraussetzungen für eine Gemeinnützigkeit und besondere Förderung nicht gegeben.

3. Die Bundesregierung setzt sich für einen fairen und sauberen Sport ein. Welche Vereinbarungen hat bislang der organisierte eSport im Kampf gegen Doping getroffen und wie möchten die Organisatoren eine Manipulation von elektronischen Geräten bei Wettkämpfen verhindern?

Keine Angaben

4. Der organisierte Sport zeichnet sich in Deutschland durch gewachsene Strukturen aus, die im besonderen Maße auf eine gezielte Nachwuchsarbeit und einem hohen Organisationsgrad beruhen. Welche Organisationsstrukturen kann der eSport bereits nachweisen, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen?

Im Bereich der virtuellen Sportarten sind verschiedene Mitgliedsverbände des DOSB und ihre Regionalorganisationen sowie Vereine an der Basis dabei, die Grundlagen für eine Integration der virtuellen Aktivitäten zu schaffen. So hat etwa der Bayerische Fußball-Verband (BFV) in seiner Satzung den eSoccer als Satzungszweck inzwischen aufgenommen.

Aus unserer Sicht besteht keine Notwendigkeit für den Aufbau eigener „eSport“-Strukturen unter dem Dach des DOSB. Im Bereich virtueller Sportarten sind unsere Mitgliedsorganisationen aufgefordert, zu überprüfen, inwieweit diese sich dem Thema nähern wollen. Im Fall einer positiven Ent-

scheidung gibt es bereits jetzt genügend Möglichkeiten, virtuelle Sportarten in die Strukturen der Verbände und Vereine zu integrieren, ohne dass es dafür einen eigenen Verband benötigt. Im Bereich eGaming sehen wir insgesamt nur wenig Schnittstellen. Wir erkennen die Bedeutung von eGaming als Jugend- und Alltagskultur an und wollen unsere Vereine darin unterstützen, geeignete (medien)pädagogische Ansätze in den Vereinsalltag zu integrieren, die auf diese jugendkulturellen Handlungen eingehen. Eigene eGaming-Abteilungen oder Vereine sehen wir nicht unter dem Dach des DOSB und daher auch in dieser Hinsicht keine Notwendigkeit für einen eigenen Verband innerhalb des organisierten Sports.

5. Inwieweit ist der eSport (Breiten- sowie Wettkampfsport) und die Arbeit der bestehenden Verbände und Vereine in Deutschland bereits dem Gedanken der Inklusion verpflichtet und was muss noch getan werden, damit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen am eSport umfassend teilhaben können?

Hier verweisen wir auf den Deutschen Behinderten-Sportverband (DBS).

6. Wie wird sich die "eSport-Szene" - den Prognosen nach - in den kommenden Jahren in Deutschland entwickeln bzw. verändern, welche wirtschaftliche Bedeutung hat sie und welches Bild zeigt sich hierzu im internationalen Vergleich? Welche Trends sollten Unterstützung erfahren und welche Fehlentwicklungen in anderen Ländern vermieden werden?

Zu der Entwicklung der genuinen „eSport“-Szene können wir keine Aussagen machen. Wir sind uns gleichzeitig bewusst, dass es sich um einen wachsenden und dynamischen Markt handelt. International beobachten wir, dass die Auseinandersetzung mit dem Thema zunimmt und wir erkennen eine heterogene Herangehensweise. Einzelne Internationale Sportorganisationen versuchen das Potenzial virtueller Sportarten bereits offensiv zu nutzen, andere stehen in dieser Diskussion erst am Anfang.

Die Digitalisierung unserer Gesellschaft hat vielfältige Folgen für den Sport, die weit über das Phänomen „eSport“ hinausgehen. So ist digitale Kommunikation über Sport, insbesondere bei Sportgroßereignissen inzwischen ein entscheidender Treibriemen bei der Steigerung der Attraktivität von Sportarten, Sportlerinnen und Sportlern sowie der ökonomischen Möglichkeiten. Im Bildungsbereich des Sports wird die Digitalisierung in Form unterschiedlicher Formate (z.B. Blended Learning) bereits erfolgreich umgesetzt. Bei den virtuellen Sportarten steckt die Entwicklung in vielen Sportarten noch in der Anfangsphase, allein beim eSoccer gibt es bereits Ligen- und Wettkampfformate, die jedoch zum größten Teil bisher unabhängig von Verbandsstrukturen stattfinden. Insgesamt gehen wir von einer dynamischen Weiterentwicklung des Feldes aus und vor allem auch im Bereich der virtuellen Sportarten wird es mit neuen Technologien (Virtual Reality, Augmented Reality) weitere Entwicklungen geben. Wir wollen diese Entwicklungen beobachten und stehen Innovationen im Bereich virtueller Sportarten aufgeschlossen gegenüber.

7. Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des eSports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?

Gerade in einer digitalen Gesellschaft kommt dem Sport und dem konkreten Ausleben von körperlicher Aktivität im analogen Sinn mit den dementsprechenden physiologischen Folgen wie u. a. die Steigerung der Leistungsfähigkeit, die Senkung von Gesundheitsrisiken und das Verbessern motorischer Fähigkeiten eine wachsende Bedeutung zu. Wissenschaftliche Studien belegen eindeutig die positiven Effekte von täglichem Sport in der Kita und Schule auf die kognitiven Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen. Bewegungsarmut ist ein gesundheitlicher Risikofaktor für Menschen jeglichen Alters. Daher muss ein Schwerpunkt der Politik auf der Förderung von körperlicher Bewegung und Sport liegen. Im Bereich der Computerspiele stuft die Weltgesundheitsorganisation (WHO) inzwischen die so genannte gaming disorder als offizielles Krankheitsbild ein.

Das Risiko einer zunehmenden Bewegungsarmut ist eine wichtige Facette bei der Betrachtung von „eGaming“ und „virtuellen Sportarten“. Deswegen haben wir uns bewusst für eine multifaktorielle Herangehensweise entschieden, denn es spielen weitere Faktoren (wie oben bereits ausgeführt) bei der Bewertung von eGaming und virtuellen Sportarten eine Rolle. Als Anwalt für Sport und Bewegung in der Gesellschaft treten wir an dieser Stelle eindeutig für das bewegungs- und sportorientierte Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen ein.



Deutscher Bundestag
Sportausschuss

Ausschussdrucksache
19(5)072

Fragenkatalog zur
Öffentlichen Anhörung am Mittwoch, 28. November 2018, 14.00 Uhr
„Entwicklung des eSports in Deutschland“

Hans Jagnow, eSport-Bund Deutschland e.V.

Berlin, den 23. November 2018

Anlage A: Stellungnahme zur Anhörung im Sportausschuss des Deutschen Bundestages

Anlage B: ESBD-Publikation „eSport in Deutschland 2018“

1. Wie definieren Sie den Begriff "Sport", inwiefern treffen die grundlegenden Kriterien auch auf den "eSport" zu, wieviel Menschen betreiben eSport und wie lassen sich andere, sportnahe Felder hierzu noch abgrenzen?

Der gesellschaftliche Sportbegriff umfasst eine Vielzahl von Definitionsmerkmalen und Auslegungskriterien – Einigkeit besteht aber weitestgehend darüber, dass es einen einheitlichen und dauerhaften Sportbegriff nicht gibt und der Sport einem ständigen gesellschaftlichen Wandel unterlegen ist.

Wiederkehrend sind in vielen Ausführungen insbesondere Kriterien wie Bewegungsformen (darunter auch feinmotorische und präzise Bewegungen), Wettbewerb und Leistungsvergleich, die Motivlage des Akteurs (Leistungsstreben), das Vorhandensein einer Regelsystematik, das gemeinschaftliche Zusammenwirken zur Organisation einer Kontinuität.

eSport kann weitestgehend diesen Kriterien genügen: Voraussetzung ist die Bedienung eines Eingabegeräts mit meisterhafter Präzision in einem festen motorischen Profil; die wettkampfmäßige Ausgestaltung der Spiele ergibt sich sowohl aus der Spielgestaltung als auch den Offline-Wettkämpfen; Leistungen werden durch Erfolgsindikatoren wie Gewinnbedingungen und Spielziele ständig vergleichbar gehalten; Regelsystematiken sind umfassend sowohl auf den Spielplattformen als auch durch Turnierorganisatoren vorhanden und eine Organisation der sportlichen Aktivität findet auf verschiedenen Ebenen durch verschiedene Stakeholder statt, sodass eine – sogar internationale – Kontinuität und übergreifende Vergleichbarkeit gewährleistet ist.



eSport bewegt sich damit vergleichbar zu anerkannten Sportarten wie dem Motorsport, der Sportluftfahrt oder dem Schützensport. Schaut man sich eSport an, „geht der körperliche Einsatz über das für menschliche Tätigkeiten heute im allgemeinen übliche Maß hinaus, auch wenn die körperliche Anstrengung nicht so offensichtlich ist wie bei zahlreichen anderen Sportarten, z.B. in den Disziplinen der Leichtathletik“ und weiterhin wird „eine Körperbeherrschung - z.B. hinsichtlich des Wahrnehmungsvermögens, der Reaktionsgeschwindigkeit, der Feinmotorik- [verlangt], die in der Regel nur durch Training erlangt und aufrechterhalten werden kann“. (BFH, Urt. v. 29.10.1997, Az.: I R 13/97, Nr. 11 zur Gemeinnützigkeit von Motorsport)

Zur weiteren Definition des eSports vergleichen Sie bitte die angehängte Stellungnahme unter Punkt 2.1; zu Zahlen im internationalen, europäischen und deutschen Raum unter Punkt 2.2 und 2.3.

2. Welche Inhalte im "eSport" halten Sie für besonders förderungswürdig bzw. pädagogisch wertvoll und wie stehen Sie zum Thema "Gewalt" in nicht wenigen eSport-Spielen/Formaten?

Im Zentrum der Betrachtung von eSport steht zunächst (vergleichbar mit allen anderen Sportarten) die Aktivität der Athlet/innen, unabhängig von den zum sportlichen Wettkampf verwendeten Spielen. Die Aktivität der eSport-Athlet/innen umfasst dabei insbesondere die präzise Bedienung der Eingabegeräte (eigenmotorisches Profil), die Reaktion auf die Bildschirmhalte und die Verknüpfung dieser beiden körperlichen Anforderungen durch die Hand-Augen-Koordination. Wissenschaftliche Studien weisen auf eine vergleichbare Belastung zwischen eSport und dem Motorsport hin.

Daneben erfordert die Sportart eSport titelübergreifend eine intensive Kommunikationsleistung, ein ausgeprägtes Rollenverständnis im Team und die gedankliche Beherrschung des Spielablaufes unter Beachtung der jeweiligen Spielmechaniken.

Die eSport-Athlet/innen spielen einen eSport-Titel nicht wegen dem narrativen Gehalt des Spielsettings, sondern wegen der oben beschriebenen Herausforderungen in einem reproduzierbaren Spielablauf. eSport für eine inhaltliche Beschäftigung mit den Spielszenarien zu spielen, würde aufgrund der ständigen Wiederholungen für Langeweile unter den Spieler/innen führen.

Die Förderungswürdigkeit des eSports ergibt sich nach Dafürhalten des ESBD analog zur gesetzlichen Regelung im Bereich des sonstigen Sports zunächst aus der übergreifenden Aktivität im eSport an sich, sekundär aus den gemeinschaftsstärkenden Aspekten des sportlichen Betriebs.

Zu den vermittelten Werten des eSports vgl. „eSport in Deutschland 2018“, S. 12 f.

Zur Konfliktdarstellung im eSport vgl. „eSport in Deutschland 2018“, S. 14 ff.



3. Die Bundesregierung setzt sich für einen fairen und sauberen Sport ein. Welche Vereinbarungen hat bislang der organisierte eSport im Kampf gegen Doping getroffen und wie möchten die Organisatoren eine Manipulation von elektronischen Geräten bei Wettkämpfen verhindern?

Auch im eSport sind Integritätsproblematiken eine Herausforderung an die Organisationsstrukturen. Der ESDB hat dafür in seinem Ethik- und Verhaltenskodex vom 26. Oktober 2018 eine Richtlinie zum Umgang mit Doping, Cheating (technische Manipulation) und Matchfixing entworfen. Die ESL als größter Turnier- und Ligenveranstalter innerhalb des ESDB lässt ihre Veranstaltungen und deren Teilnehmer/innen durch die neutrale und international tätige ESIC (Esports Integrity Coalition) überprüfen. Die NADA nimmt seit einigen Jahren mit Aufklärungs- und Präventionskommunikation an eSport-Großveranstaltungen teil. Durch Veranstalter und Plattformbetreiber werden umfangreiche Anti-Cheating-Maßnahmen durch den Einsatz von Software und manueller Kontrolle getroffen.

Der ESDB erachtet die Integritätssicherung des eSports als ständige Herausforderung und wird in den kommenden Monaten und Jahren entsprechende Maßnahmen planen und umsetzen. Als Herausforderung zeigt sich dabei in der Vergangenheit, dass die Regulierung der WADA im Bereich ‚Doping‘ die üblichen Betrugsfälle im eSport nicht abbilden konnte, gleichzeitig aber Regulierungen erforderlich machte, die für die Sportart eSport keine Wirkung entfalten konnte, aber unverhältnismäßigen Mehraufwand bedeutete.

Der ESDB steht mit der ESIC im Austausch und prüft eine weitere Integration in den deutschen Spielbetrieb. Gleichzeitig wird die internationale Entwicklung der WADA in diesem Themenfeld beobachtet.

4. Der organisierte Sport zeichnet sich in Deutschland durch gewachsene Strukturen aus, die im besonderen Maße auf eine gezielte Nachwuchsarbeit und einem hohen Organisationsgrad beruhen. Welche Organisationsstrukturen kann der eSport bereits nachweisen, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen?

Der Punkt 3 der angehängten Stellungnahme gibt einen tieferen Einblick in Organisationsformen und Stakeholder im eSport.

Der ESDB erfüllt dabei nach unserem Dafürhalten die Voraussetzungen der Aufnahmeordnung des DOSB aus § 3 (Sportliche Voraussetzungen), nicht aber die Voraussetzungen aus § 4 (Organisatorische Voraussetzungen).

Darunter zählt insbesondere auch nach § 4 I lit. c DOSB-AO die Gemeinnützigkeit nach § 52 II S. 1 Nr. 21 AO. Daran wird deutlich, dass für einen eventuellen Aufnahmeantrag an den DOSB zunächst die Änderung der Abgabenordnung notwendig ist, die einzig dem politischen Bereich obliegt.

5. Inwieweit ist der eSport (Breiten- sowie Wettkampfsport) und die Arbeit der bestehenden Verbände und Vereine in Deutschland bereits dem Gedanken der Inklusion verpflichtet



und was muss noch getan werden, damit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen am eSport umfassend teilhaben können?

Grundsätzlich ist eSport eine Sportart, die ein hohes Inklusionspotential hat und schon heute Menschen mit unterschiedlichen, z.T. mehrfachen Beeinträchtigungen ohne speziellen organisatorischen Rahmen in den Spielbetrieb einbindet. Viele eSport-Athlet/innen haben durch den gemeinsamen Spielbetrieb dabei keine Eigenwahrnehmung als beeinträchtigt. Für Beeinträchtigungen, die sich auf die motorische Leistung auswirken, haben verschiedene Hardwarehersteller spezielle Eingabegeräte geschaffen und entwickeln diese kontinuierlich weiter.

Gleichzeitig folgen die bisherigen Inklusionseffekte keiner übergeordneten und zielgerichteten Strategie, sondern verbleiben fragmentiert. Insbesondere gegenüber Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen verbleibt die Aktivität hinter ihren Möglichkeiten.

Die Schaffung einer übergeordneten Inklusionsstrategie, die eine Aktivierung des vorhandenen Potentials unter Beibehaltung des offenen Charakters eines gemeinsamen Spielbetriebs zulässt, sieht der ESBD als Aufgabe. Die Einbindung von Vertreter/innen aus dem Behindertensport und Vertreter/innen weiterer Organisationen ist dabei unbedingte Voraussetzung, die der ESBD gerne im Dialogverfahren erfüllen möchte.

6. Wie wird sich die "eSport-Szene" - den Prognosen nach - in den kommenden Jahren in Deutschland entwickeln bzw. verändern, welche wirtschaftliche Bedeutung hat sie und welches Bild zeigt sich hierzu im internationalen Vergleich? Welche Trends sollten Unterstützung erfahren und welche Fehlentwicklungen in anderen Ländern vermieden werden?

Verschiedene Markterhebungen gehen sowohl national als auch international von einem erheblichen Wachstum bei eSportler/innen, Zuschauer/innen und sportökonomischer Verwertung aus. Für Deutschland gehen die Prognosen für den sportökonomischen Umsatz von eSport von einer Steigerung auf 130 Millionen € bis 2020 aus, international wird eine Umsatzsteigerung auf über 1 Mrd. € bis 2020 geschätzt.

Aus Sicht des ESBD geht dieses erhebliche Wachstum mit einer Verantwortung für eine nachhaltige Stabilisierung einher. Dazu gehört insbesondere die dauerhafte Organisierung des Amateur-Bereichs und damit die Stärkung der Nachwuchsebene, die Zusammenarbeit im ehrenamtlichen Bereich und damit die Stärkung einer eSport-Bewegung, die eine Unabhängigkeit von wirtschaftlichen Tendenzen entwickelt.

Spezifische Tendenzen sind in dem hochdynamischen Themenfeld nur schwer abzuschätzen. Der ESBD empfiehlt nach internationalem Vorbild (z.B. Dänemark) eine ganzheitliche Betrachtung des Themenfelds und eine Stärkung von Amateur- und Breitensport und einen Anschluss an die zunehmende Integration in die Sportsystematiken verschiedener Staaten (USA, Russland, Frankreich, Finnland,



Korea, Südafrika, ...). Im Bereich des Profi-eSports sind Wettbewerbshindernisse abzubauen.

Abzulehnen ist hingegen eine Fragmentierung von eSport in einzelne Spiele oder Spielformen: eine Aufspaltung in „guten“ und „schlechten“ eSport ist weder sachgerecht, noch nimmt eine solche Tendenz die Lebensrealität der Generation ‚eSport‘ auf. Entsprechende Bestrebungen sind vorhersehbar zum Scheitern und der Schaffung von gesellschaftlichen Parallelräumen ohne praktische Relevanz verurteilt.

7. Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des eSports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?

Zur Digitalisierung von Sport und eSport vgl. unter Punkt 2.4 der angehängten Stellungnahme. eSport ist nicht als eine Digitalisierung des Sports zu begreifen, sondern als eine Versportlichung von Digitalisierung.

Ob zwischen eSport als gesonderte Entwicklung im Medienbereich und Bewegungsarmut ein Zusammenhang besteht, oder ob eSport auch für andere Formen von sportlicher Aktivität begeistert und eSport-Fans überdurchschnittlich aktiv sind verbleibt in der weiteren Betrachtung als Aufgabe der (sport)wissenschaftlichen Forschung.

eSport als Sportart ist nach Auffassung des ESBD keine Gesundheits- oder Reha-Sportart, sondern eine Präzisionssportart (und steht damit im gleichen gesundheitspolitischen Kontext wie Motorsport oder Schützensport).

Deutscher Bundestag

Sportausschuss

Ausschussdrucksache

19(5)073



ESBD
ESPORT-BUND DEUTSCHLAND e.V.

Stellungnahme

zur Anhörung im Sportausschuss des Deutschen Bundestages am 28. November 2018.



1. ÜBER DEN ESBD	- 3 -
2. EINFÜHRUNG IN DEN ESPORT	- 3 -
2.1. BEGRIFFSFINDUNG FÜR DEN ESPORT	- 3 -
2.2. ESPORT ALS INTERNATIONALE ENTWICKLUNG	- 4 -
2.3. ESPORT IN DEUTSCHLAND	- 5 -
2.4. DIGITALISIERUNG, SPORT UND ESPORT	- 6 -
3. ORGANISATORISCHE RAHMENBEDINGUNGEN	- 7 -
3.1. VERBÄNDE	- 7 -
3.2. SPIELENTWICKLER UND PUBLISHER	- 8 -
3.3. VERANSTALTER	- 8 -
3.4. PROFESSIONELLE ESPORT-TEAMS	- 9 -
3.5. VEREINE IM ESPORT	- 9 -
3.6. COMMUNITY	- 9 -
3.7. ZUSAMMENFASSUNG	- 10 -
4. POLITISCHE GESTALTUNGSRÄUME	- 10 -
4.1. GEMEINNÜTZIGKEIT	- 10 -
4.2. AUFENTHALTSRECHTLICHE FRAGEN	- 12 -
4.3. FÖRDERUNG DER VERBANDLICHEN ENTWICKLUNG	- 13 -
4.4. FÖRDERUNG DER WISSENSCHAFT	- 13 -
5. WEITERFÜHRENDE LITERATUR	- 14 -

1. Über den ESBD

Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) hat sich im November 2017 als Zusammenschluss von 22 Organisationen sowie weiteren Mitgliedern aus dem Bereich des eSports als Gründungsmitgliedern in der ehemaligen DFB-Villa in Frankfurt (Main) gegründet. Die satzungsmäßigen Aufgaben des ESBD sind die sportdemokratische Organisation aller übergeordneten Belange im eSport, die Plattformfunktion in der Sportartentwicklung für seine Mitgliedsorganisationen sowie die Vertretung der sportlichen Interessen gegenüber anderen Dach- und Sportverbänden, Politik und Gesellschaft. Der Verband umfasst aktuell 30 Organisationen aus dem eSport-Bereich, die einen Querschnitt durch den organisierten eSport in Deutschland bilden: Professionelle eSport-Teams, eSport-Vereine und Mehrspartenvereine mit eSport-Abteilungen sowie Veranstalter im eSport-Bereich bilden die Basis des Verbandes. Insgesamt werden inzwischen über 900 Vereinsmitglieder sowie eine Vielzahl von professionellen eSport-Athlet/innen im ESBD repräsentiert.

2. Einführung in den eSport

Seit einigen Jahren nimmt eSport in der Lebenswelt vieler Menschen, in der medialen Berichterstattung und in der öffentlichen Debatte zunehmend einen sichtbaren Raum ein. eSport als nationale und internationale Sportbewegung ist dabei genauso stetiger Veränderungen unterworfen wie die Konkretisierung des Begriffs an sich. Noch heute fällt es vielen externen Betrachter/innen schwer, einen Überblick über die eSport-Landschaft zu bekommen. Die nachfolgenden Abschnitte sollen helfen, den modernen eSport – der in dieser Form auf eine über zwanzigjährige Geschichte zurückblicken kann – sachlich einzuordnen.

2.1. Begriffsfindung für den eSport

eSport ist eine Sonderform des Gaming. *Gaming* beschreibt dabei generell das Spielen von Video- und Computerspielen, darunter sowohl Einzelspielerspiele, Mehrspielertitel, Mobile Games, VR und AR und alle anderen Formen, die sich in der modernen Videospieldkultur herausgebildet haben.

Unter eSport versteht vor diesem Hintergrund die Nutzung von bestimmten Videospielen zum *sportlichen* Wettkampf. eSport bildet einen Teilaspekt des Gamings ab, und ergänzt diesen mit eigenständigen Anforderungen und Strukturen. Auf seiner Mitgliederversammlung vom 26. Oktober 2018 in Hamburg einigte sich der Verband auf folgende Definition des eSports:

eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.¹

Aus dieser Definition ergibt sich einerseits die zentrale Eingrenzung der sportlichen Leistung einerseits und andererseits die Abgrenzung von Spieltiteln, die den Anforderungen der Leistungsermittlung und der Regelsetzung des eSports entsprechen.

In der Praxis haben sich dabei verschiedene eSport-Kategorien herausgebildet, die ähnlich der Disziplinen der Leichtathletik jeweils eigene Mechaniken umfassen. Darunter zählen sogenannte MOBA-Strategiespiele wie League Of Legends (seit 2009) oder Dota2, Taktik-Shooter wie Counter-Strike (seit 1998), Sportspiele wie FIFA, PES oder NB2K sowie Echtzeitstrategiespiele wie StarCraft (seit 1998). Neuere Entwicklungen sind die Battle-Royale-Spiele wie Fortnite oder PUBG. Insgesamt kann man konstatieren, dass die genutzten Videospiele in Darstellung und Mechanik sehr unterschiedlich sind und eine Diskussion von eSport am Beispiel nur eines Spieltitels nicht sinnvoll ist, sondern die Diversität der eSport-Angebote in ihrer Gesamtheit betrachtet werden muss. Übergreifende und sportartkonstituierende Elemente umfassen dabei die Leistungserbringung über das gleichbleibende motorische Profil bei der Bedienung der Eingabegeräte, die Reaktion auf die Bildschirmhalte (und die damit abgerufene Hand-Augen-Koordination) sowie die strategische Beherrschung des Spielgeschehens.

2.2. eSport als internationale Entwicklung

Internationale Zahlen über eSport-aktive Spieler/innen sind aktuell nicht erfasst. Auch Marktdaten, auf die sich aktuell mangels Meldesystematiken und wissenschaftlicher Evaluierung auch eSport-Verbände beziehen müssen, können hier nur eingeschränkt Aufschluss geben. 2017 wurden weltweit 335 Millionen eSport-Zuschauer/innen erhoben; im sportökonomischen Bereich wurde ein Umsatz von \$ 655 Millionen verzeichnet.² Den bisherigen

¹ ESD (2018): Beschluss der Mitgliederversammlung vom 26.10.2018 in Hamburg – Verbandliche Definition des eSports; abrufbar unter: <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/10/Verbandliche-Definition-des-eSport.pdf>

² statista (2018): Statistiken zum Thema eSports; abrufbar unter: <https://de.statista.com/themen/3993/esports>

Erkenntnissen folgend ist eine überwiegende Anzahl der eSport-Fans auch als Amateur-Spieler/innen selbst im eSport aktiv.

Im europäischen Raum finden sich ca. 56 Millionen eSportler/innen. Von den 77 Mio. Zuschauer/innen spielen also 74 % selbst die eSport-Titel, die sie auch verfolgen. Insgesamt stellt Europa damit 20 % der weltweiten Fanszene. Sportökonomisch setzt der eSport-Bereich in Europa mit jährlich ca. \$ 209 Mio. knapp 32 % des weltweiten Marktvolumens um.³

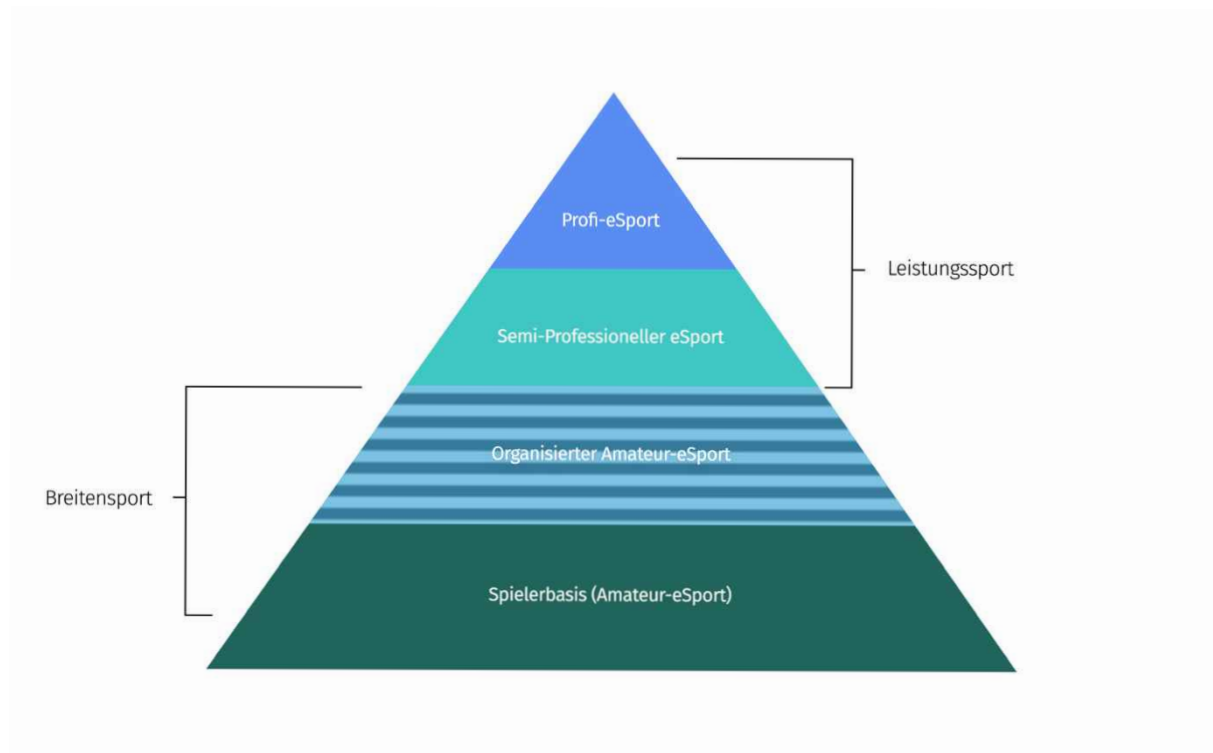
2.3. eSport in Deutschland

eSport in Deutschland erreicht in Deutschland über 3 Millionen eSport-begeisterte Menschen.⁴ Grundlegend dafür ist die tiefe gesellschaftliche Verwurzelung von Computer- und Videospiele in der deutschen Gesellschaft und der Aufbau von langjährigen Strukturen, die das Rückgrat der aktuellen Entwicklung darstellen, sowie neue Distributionswege über Streaming-Plattformen wie Twitch und YouTube, die Interessierten einen sofortigen und kostenfreien Zugriff auf eSport-Übertragungen bietet. Dabei hat sich eSport über einen langen Zeitraum als generisch-digitale Sportbewegung fast ausschließlich über Online-Strukturen entwickelt.

Wie aus dem traditionellen Sport bekannt, besteht auch im eSport eine pyramidenhafte Organisation. Stark entwickelt sind dabei die Spielerbasis – die zumeist in Onlinestrukturen und individuell von heimischen Spielgerät aus am Spielgeschehen teilnimmt – sowie der semiprofessionelle und professionelle eSport-Bereich. Die letztgenannte Leistungssportebene hat inzwischen eine belastbare Strukturierung entwickelt. Gestaltungs- und Entwicklungsräume bestehen dabei vor allem auf der Ebene des *organisierten* Amateur-eSports, dort wo eSport sich also in Ein-Sparten- oder Mehrsparten-Vereinen als Breitensportbewegung entwickelt.

³ newzoo (2017): An Overview of Esports in Europe; abrufbar unter: <http://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2017/12/An-overview-of-esports-in-Europe-Newzoo.pdf>

⁴ game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, S. 14; abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>



Insgesamt kennen 16,5 Millionen Deutsche die Bedeutung von eSport. Mehr als 3 Millionen Menschen in Deutschland schauen mindestens einmal im Monat eSport-Matches oder sind selbst im eSport in einer Amateur-Liga aktiv. 75% dieser Menschen sind dabei unter 35. Und 23% der Gamer/innen in Deutschland können sich vorstellen, im eSport auch vereinsmäßig aktiv zu sein, insbesondere in der jüngeren Zielgruppe sind es sogar ein Drittel aller befragten Gamer/innen.⁵

2.4. Digitalisierung, Sport und eSport

Sport in Deutschland ist von den Herausforderungen der Digitalisierung deutlich geprägt. Der organisierte Sport beschäftigt sich intensiv mit Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung – z.B. in der Vereinsorganisation, in der Trainingsgestaltung, in sportregulatorischen Maßnahmen, in spielablaufunterstützenden Technologien und vielen weiteren Themenfeldern. Gleichzeitig steht der organisierte Sport zunehmend in struktureller Konkurrenz zu digitalen Angeboten im Individualsportbereich: die Plattformökonomie hat auch hier zielgruppenorientierte Angebote zur Vernetzung, zum Leistungsvergleich und digitaler Unterstützung von individuellem Training geschaffen. Diese Entwicklung kann man als *Digitalisierung des Sports* zusammenfassen.

⁵ game, a.a.O.

Dem gegenüber steht eSport als neue Sportbewegung. eSport basiert auf der sportlichen Nutzbarmachung eines Mediums, das in seinen Grundzügen generisch-digital ist. Wie kaum ein anderes Medium sind Videospiele im digitalen Raum verankert. Das definierende Moment des eSports besteht in der Nutzbarmachung dieser digitalen Medienprodukte für eine sportliche Tätigkeit. eSport digitalisiert also nicht den Sport, vielmehr ist eSport der Ausdruck einer *Versportlichung der Digitalisierung*.

Digitalisierung ist dabei als gesellschaftliche Innovation gleichzustellen mit der Entwicklung der Nautik, des Automobils oder der Luftfahrt – diese technischen Umwälzungen haben unsere Welt nachhaltig verändert. Auch die aufgeführten Beispiele haben eine sportliche Nutzung erfahren: aus der Nautik entwickelte sich der Segelsport, aus dem Automobil der Motorsport und aus der Luftfahrt die Sportluftfahrt. Es erscheint nur folgerichtig, dass Menschen auch Produkte der Digitalisierung für den sportlichen Wettkampf nutzbar machen – und damit ihren Platz in der Sportgesellschaft finden sollten.

3. Organisatorische Rahmenbedingungen

Im eSport gibt es eine Vielzahl von Stakeholdern, die organisatorisch in das sportorganisatorische und das sportökonomische System eingebunden sind. Ihre Rolle beleuchten wir nachfolgend.

3.1. Verbände

Im ESDB organisieren sich zunehmend die sportausführenden Organisationen des eSports: Vereine, Clubs, professionelle Teams und Veranstalter. In seiner Rolle als Fachsportverband nimmt er strukturierende und gestaltende Aufgaben wahr, die übergeordneten Herausforderungen seiner Mitgliedschaft betreffen. Standardisierungen und Leitlinien prägen seit Gründung des ESDB die sportartbezogene Tätigkeit des Verbandes.

Bedingt durch die Vielzahl von Stakeholdern im eSport orientiert sich der ESDB in seinem Selbstverständnis an einem kollaborativen Leitbild. Als Sportverband des 21. Jahrhunderts erhebt der Verband weder Anspruch auf Exklusivität noch auf absolute Regulierungshoheit. Vielmehr nimmt er in einer neuen Typologie von Sportverband eine moderierende Rolle ein, der alle Stakeholder – auch solche ohne institutionelle Bindung – in einem mediationsorientierten Prozess zur gemeinsamen Weiterentwicklung des eSports einbindet. Dazu zählen auch die Beziehungen zu anderen Fachsportverbänden und dem organisierten Sport. Der ESDB bildet mit seinem Selbstverständnis auch für die sportverbandliche Organisation insbesondere vor den Herausforderungen einer digitalisierten Gesellschaft eine Chance für die strukturelle Erneuerung.

Neben dem ESDB besteht eine verbandliche Repräsentation der sportökonomischen Akteure im eSport. Mit dem game.eSports – einer Arbeitsgruppe des Branchenverbandes game – hat sich eine Plattform für wirtschaftliche Betriebe im eSport gebildet. Zwischen dem ESDB und dem game besteht ein klares Verständnis der Rollenverteilung: der ESDB organisiert sich als *Sportverband*, der game als *Wirtschaftsverband*. Entsprechend unterscheidet sich auch die Mitgliederbasis. Zwischen beiden Verbänden besteht ein ständiger und kollegialer Austausch.

3.2. Spieleentwickler und Publisher

Das Sportgerät der eSportler/innen sind die geeigneten Video- und Computerspiele. Vor diesem Hintergrund nehmen die Entwicklerstudios und Publisher analog zu z.B. den Autoherstellern im Motorsport eine zentrale Stellung im eSport-Gefüge ein. Sie konzeptionieren, entwickeln und pflegen die Videospiele und halten sie damit auch für die sportliche Nutzung auf einem hohen technischen Niveau verfügbar. Die kontinuierliche Pflege stützt die Integrität der Spielmechaniken („Balancing“) und hält die Spiele auch langfristig für die Community interessant. Auf technische Neuerungen können die Entwickler/innen deutlich schneller reagieren als in anderen Sportfeldern.

Zunehmen werden Publisher auch gleichzeitig Veranstalter und organisieren eigene Turniere und Ligen. Als primärer Lizenzierungspartner sind sie außerdem der zentrale Akteur des sportökonomischen Systems um den eSport.

3.3. Veranstalter

Im eSport finden Sportveranstaltungen in jeder erdenklichen Größe statt: mehrmals im Jahr stattfindenden „ESL One“ mit zehntausenden Besucher/innen in großen deutschen Städten oder des deutschen Ablegers der Dreamhack in Leipzig. Im nationalen Ligabetrieb finden sich für viele eSport-Titel eigene professionelle und semi-professionelle Ligen, die zumeist online organisiert sind. Deutschland stellt mit Berlin außerdem den dauerhaften Austragungsort der europäischen „League Of Legends“-Liga. Eine Vielzahl kleinerer Ligen und Turniere, insbesondere mit reinem Online-Angebot, runden den organisierten Wettbewerb im eSport ab.

Die Veranstalter nehmen dabei neben organisatorischen auch regulatorische Aufgaben wahr: sie stellen Schiedsrichter/innen, die Spiel- und Kommunikationsverhalten überwachen, und ergreifen Maßnahmen gegen technischen Betrug („Cheating“), Doping oder Matchfixing. Internationale Großveranstaltungen in Deutschland – z.B. die ESL One – werden dabei umfassend durch die Organisation ESIC⁶ extern geprüft und begleitet.

⁶ Esports Integrity Coalition; <https://www.esportsintegrity.com>

3.4. Professionelle eSport-Teams

In den letzten Jahren haben sich zunehmend professionelle eSport- Organisationen herausgebildet. Die sogenannten Pro-Teams sind mit über 30 Organisationen in Deutschland zu veranschlagen und werden durch eine Vielzahl von semi-professionellen Teams ergänzt. Nicht zuletzt wird die Situation in Deutschland aktuell durch das zunehmende Interesse von Fußball- und Basketballclubs, und weiteren Akteuren aus dem traditionellen Sport geprägt, die mit unterschiedlichen Angeboten und Schwerpunkten den Einstieg in den eSport suchen. Insgesamt zählt der ESDB aktuell 16 dieser traditionellen Sportstrukturen mit eSport-Engagement.

3.5. Vereine im eSport

Seit 2016 erlebt, getrieben durch die öffentliche Diskussion, das Konzept der Vereinsorganisation im eSport eine Renaissance. Insgesamt 58 eSport-Vereine, zumeist gebunden an einen regionalen Standort, und 25 Mehrspartenvereine mit eSport-Angebot zählt der ESDB in Deutschland zum August 2018. Etablierte Vereine erhoffen sich hier die Gewinnung junger Mitglieder und die Sicherung der Attraktivität des Vereinslebens auch im Rahmen der Digitalisierung sowie die Stärkung ihres sportlichen Kernangebots. Dabei ist für das Jahr 2018 im eSport ein aktives Gründungsgeschehen festzustellen: 22 eSport-Vereine und eSport- Abteilungen befinden sich im Aufbau und werden dabei in vielen Fällen vom ESDB beraten. Damit ergibt sich ein Potential von über 100 Vereinen, die in Deutschland im eSport tätig sind oder tätig werden wollen.⁷

3.6. Community

Die breite Basis der Spieler/innen – über 3 Millionen Menschen in Deutschland – lässt sich unter dem Begriff der „Community“, also einer digitalen, interessenbasierten Gemeinschaft zusammenfassen. Diese Community hat keine festen Organisationsstrukturen oder Institutionen, sondern vernetzt sich über die Spielplattformen und Soziale Medien und tauscht sich dort als Gemeinschaft aus.

Zum Hintergrund: eSport kommt aus einer langen Geschichte der unkommerziellen Videospieldkultur. Um die Jahrtausendwende fanden deutschlandweit tausende LAN-Partys statt, die gemeinschaftliches Gaming erlaubten. Hier fand die eSport-Bewegung ihren Anfang, und schuf das Setting für eine gemeinsame Gaming-Bewegung nach sportlichem Vorbild und brachte auch noch heute aktive Teams erstmalig zusammen. Auch Turnieranbieter wie die ESL hatten ihre Ursprünge in dieser Szene. Erste Spiele der modernen eSport-Bewegungen kamen dabei auch aus der Community. Derivate etablierter Videospiele (sogenannte Modifications, kurz *Mods*) wurden so

⁷ ESDB (2018): eSport in Deutschland 2018, S. 8; abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf

programmiert, dass sie sportlich und wettbewerbsmäßig nutzbar waren. Zwei der beliebtesten Spiele – Dota2 und Counter-Strike – sind solche Community-Entwicklungen, die bis heute das Gesicht der eSport-Bewegung prägen. Nicht zuletzt hat die Community auch eine starke Stimme gegenüber den Spielentwicklern und ist so im diskurshaften-demokratischen Verfahren ein wichtiger Faktor in der Etablierung eines eSport-Spiels als auch in der weiteren Gestaltung.

3.7. Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eSport eine starke Basis mit einer Vielzahl von Amateur- und Breiten-eSport-Athlet/innen in Deutschland hat. In dieser Situation muss eine teilweise von externen Betrachter/innen als unübersichtlich empfundene Szene in Zukunft geordnet werden, um nachvollziehbare und transparente Strukturen zwischen den einzelnen Bereichen schaffen, die den dynamischen Charakter des eSport-Bereichs bewahren. Der ESBD geht in diesem Feld seit seiner Gründung in einem moderations- und kollaborationsorientiertem Verfahren in eine nachhaltige Strukturierung. Mit der deutlichen Zunahme von Vereinsorganisationen als neuer Mittelbau der eSport-Bewegung zeigen sich dabei erste positive Ergebnisse.

4. Politische Gestaltungsräume

eSport hat sich in den vergangenen zwanzig Jahren aus eigener Kraft heraus entwickelt und – begünstigt durch begleitende technische Innovationen – einen starken Stand in den Lebenswelten vieler Menschen aufgebaut. Dabei kann man feststellen, dass zwischen der stark professionalisierten Leistungsebene und der unorganisierten Amateurlandschaft der individuellen Spieler/innen ohne institutionelle Verankerung bisher nicht ausreichend beachtete Entwicklungsräume bestehen und auch im professionellen eSport noch einige wettbewerbsbehindernde Einschränkungen im regulatorischen Bereich bestehen. Diese Ansatzpunkte bieten Raum für eine fördernde politische Gestaltung.

4.1. Gemeinnützigkeit

Die steuerrechtlichen Vorschriften über die Gemeinnützigkeit stellen das zentrale staatliche Instrument zur Privilegierung von zivilgesellschaftlichem Zusammenwirken mit gesamtgesellschaftlichem Nutzen dar. eSport-Vereine und Vereine mit eSport-Angebot leisten bisher weitestgehend eine solche Arbeit im Ehrenamt. Für die Integration des eSports in die gesellschaftliche Funktion insbesondere des Breitensports eröffnet sich der politische Handlungsrahmen in der Gestaltung des § 52 II AO. Die zunehmende Anzahl an eSport-Vereinen oder Sportvereinen mit eSport-Abteilungen ist bisher nicht den traditionellen Sportarten gleichgestellt und muss auf die

Privilegierung der Gemeinnützigkeit verzichten bzw. agiert in der Unsicherheit über den Verlust der bisher zugesprochenen Gemeinnützigkeit (bei Mehrspartenvereinen).

Um hier eine Angleichung zu schaffen, sind folgende Varianten einer Gesetzesinitiative im Bundesrat denkbar:

- Änderung des staatlichen Sportbegriffs: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach und eSport gilt als Sport)“;

Der ESBD sieht eSport wie aufgeführt als Sportart an; und empfiehlt die Änderung des staatlichen Sportbegriffes als logische Folge dieser Grundannahme. Diese Variante bedeutet auch klare Positionierung des Gesetzgebers in der Frage, ob eSport als Sport zu betrachten sei.

Alternativ führen auch weitere Varianten zu einer praktischen Entlastung der Vereine:

- Gleichstellung mit dem Sport: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach gilt als Sport) und eSports“;

oder

- Schaffung eines spezifischen Regelbeispiels: Einfügung eines § 52 II S.1 Nr. 21a AO: „Förderung des e-Sports“.

Wirtschaftliche Tätigkeit mit Gewinnerzielungsabsicht kann – entgegen einiger vorgebrachten Bedenken – über die Gemeinnützigkeit nicht privilegiert werden und profitiert von einer Änderung der Abgabenordnung nicht. Im Gegenteil, die rechtliche Gleichstellung stärkt die Verfassung des ehrenamtlichen Amateurbereichs und ermöglicht Gestaltungsoptionen neben dem sportökonomischen Bereich.

Die Zuerkennung der Gemeinnützigkeit würde damit Vereine mit eSport-Angebot im organisatorischen Betrieb deutlich entlasten und Unsicherheiten abbauen. Auch vor dem Hintergrund eines erwartbaren Bedarfes an Übungsleiter/innen und Trainer/innen würden sich Änderungen in diesem Bereich zugunsten einer steuerlichen Entlastung direkt bei den Gestalter/innen des eSports auswirken. Gemeinnützigkeit für den eSport bedeutet nachhaltige Entwicklung und Stärkung des gemeinwohlorientierten Bereiches des eSports, belastbare Strukturierung und internationale Konkurrenzfähigkeit im Nachwuchsbereich.

Seiten 11 von 14

4.2. Aufenthaltsrechtliche Fragen

eSport lebt in seinem Kern von einem ständigen internationalen Austausch. Wo dieser Umstand im reinen Online-Wettkampf i.d.R. unproblematisch verläuft, sind bei Präsenztornieren immer wieder aufenthaltsrechtliche Herausforderungen zu konstatieren. Aktuell müssen eSport-Athlet/innen aus Drittstaaten bei der Einreise zur Ausübung ihrer Tätigkeit ein Visum beantragen, dass zur gewerbsmäßigen Tätigkeit berechtigt. Das führte in der Vergangenheit immer wieder zu aufwändigen Einzelfallprüfungen durch die Bundesagentur für Arbeit, was in einigen Fällen auch zur Verwehrung der Einreise geführt hat.⁸ Diese Situation schädigt nicht nur den Spiel- und Teambetrieb, die mit den Unabwägbarkeiten eines komplexen und langwierigen Prozesses konfrontiert sind, sondern verunsichert auch die internationale eSport-Gemeinschaft in ihren persönlichen Entscheidungen zum Eintritt in den Spielbetrieb in Deutschland. Festzustellen ist, dass die aufenthaltsrechtliche Situation die Entwicklung des Ausrichterstandorts Deutschland hemmt und organisatorische Unsicherheiten für den Spielbetrieb schafft.

Wir begrüßen die erste Maßnahme der Bundesregierung, die Leistung von eSport-Athlet/innen zukünftig als „Darbietung sportlichen Charakters“ aufzufassen und unter dem § 22 Nr. 1 BeschV zu privilegieren.⁹ Mit Umsetzung dieser regulatorischen Änderung können eSport-Athlet/innen zukünftig bei kurzfristigen Aufenthalten bis zu 90 Tagen pro Jahr (für z.B. Turnierteilnahmen oder Scouting-Events) in einem vereinfachten Antragsverfahren eine Einreiseerlaubnis erhalten.

Für einen längerfristigen Aufenthalt an über 90 Tagen pro Jahr – z.B. für die Verpflichtung eines Top-eSportlers aus einem Drittstaat in ein deutsches Team oder die Teilnahme an einer Liga in Deutschland - bestehen die oben genannten Probleme allerdings weiter. Wir setzen uns für eine Klassifizierung von eSport-Athlet/innen und -Trainer/innen unter dem § 22 Nr. 4 BeschV als Berufssportler/innen oder Berufstrainer/innen ein und regen an, hier die Regelung des § 22 Nr. 1 BeschV auszuweiten. Der ESBD schlägt hierfür gerne ein geeignetes Verfahren zur Bestätigung der sportlichen Qualifizierung vor und tritt mit dem DOSB in den Dialog über das gesetzlich erforderliche Einvernehmen ein.

Eine solche Erleichterung der Einreiseverfahren bedeutet eine Angleichung an vergleichbare nationale Regelungen wie die USA oder Russland. Vereinfachungen in diesem Bereich stärken den eSport-Ausrichterstandort

⁸ Konni Winkler: Bürokratie stoppt Titelkandidaten in Sport1 vom 16.11.2015, abrufbar unter: <https://www.sport1.de/e-sports/2015/12/warum-esports-teams-immer-wieder-auf-turniere-verzichten-muessen>

⁹ Auswärtiges Amt (2018): Visumshandbuch, 68. Auflage, S. 446 f.

Deutschland und unterstützen die Wettbewerbsfähigkeit von deutschen eSport-Organisationen im internationalen Vergleich.

4.3. Förderung der verbandlichen Entwicklung

Der ESBD engagiert sich seit seiner Gründung stark für die verantwortungsbewusste Entwicklung des eSports und schafft dabei konkrete Projekte – unter anderem die Grundlagenausbildung zum eSport-Trainer, die Entwicklung eines deutschen Nationalteams und die Schaffung von Begegnungsräumen des Spielbetriebs im Amateur-Bereich. Der Verband arbeitet bisher ehrenamtlich und finanziert sich aktuell ausschließlich aus Mitgliedsbeiträgen. Wie oben aufgeführt ist der Verband auch nicht als gemeinnütziger e.V. mit vergleichbaren Fachsportverbänden gleichgestellt.

Nach dem Prinzip *Verband As A Start-Up* unterstützt ESBD dabei eine durchgehend digitale und mobilitätsgerechte Struktur, die mit den wachsenden Anforderungen und Herausforderungen skaliert und eine effektive Zusammenarbeit zwischen den Ehrenamtler/innen erlaubt. Einige der Aufgaben – so auch aus dem politischen Raum gestellte Erwartungen¹⁰ – sind aber langfristig ohne hauptamtliche Struktur auch unter diesen dynamischen Bedingungen nicht zu leisten.

Um die entstandene Struktur nachhaltig zu festigen und die gesellschaftliche Arbeit kontinuierlich fortzusetzen zu können, ist der ESBD auch auf öffentliche Mittel angewiesen, die ihn in seinen satzungsmäßigen Aufgaben unterstützen. Dabei ist bisher ein Anschubbedarf von 120.000 € für den weiteren Strukturaufbau sowie ein Finanzierungsbedarf von jährlich 150.000 € / Jahr für die Umsetzung von verbandlichen Aufgaben und Projekten entstanden.

4.4. Förderung der Wissenschaft

Die generelle Erfassung der eSport-Bewegung bewegt sich aktuell in einem Bereich, der von Ungenauigkeiten geprägt ist. Vorliegende Zahlen sind zumeist Markt- und Konsumentenerhebungen, zielgenaue Zahlen für Deutschland oder Europa, die nicht den Gesamtbereich Gaming, sondern dediziert eSport erfassen, sind eine Rarität. Erhebungskriterien zu Geschlechterverteilung, sozialen Hintergründen und weitere Eingrenzungen, die Rückschlüsse auf zielgerichtete Maßnahmen zur Gestaltung des eSports lassen, fehlen weitestgehend.

¹⁰ vgl. zu den umfangreichen Anforderungen an den organisierten eSport BT-Drs. 19 / 5545.

Die (sport)wissenschaftliche Erfassung wird aus verbandlicher Sicht eine entscheidende Säule der sportlichen und gesellschaftlichen Entwicklung des eSports darstellen. Eine gezielte Förderung von entsprechenden Forschungsvorhaben und Studien durch die öffentliche Hand kann dabei nicht nur eine neutrale und unvoreingenommene Begleitung und Evaluierung des Bereiches unterstützen, sondern auch den nationalen Entwicklungsraum stärken und helfen, im internationalen Vergleich deutliche Entwicklungs- und Kompetenzvorsprünge zu erreichen.

5. Weiterführende Literatur

Vertiefende Darstellungen, wissenschaftliche Einordnungen und weitere Zahlen können Sie den nachfolgenden Publikationen entnehmen.

- ESBD (2018): eSport in Deutschland 2018, abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf
- Bundesinstitut für Sportwissenschaft (2018): E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext, abrufbar unter: <https://www.bisp.de/SharedDocs/Downloads/Publikationen/Bibliographien/e-sport.pdf>
- Deloitte / game.eSports (2018): Continue To Play, abrufbar unter: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche, abrufbar unter: <https://www.game.de/medien/jahresreport/>
- PricewaterhouseCoopers (2018): eSport-Studie 2018, abrufbar unter: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>

Deutscher Bundestag

Sportausschuss

Ausschussdrucksache

19(5)074



ESBD

ESPORT-BUND DEUTSCHLAND e.V.

ESPORT IN DEUTSCHLAND 2018

STRUKTUREN, HERAUSFORDERUNGEN UND POSITIONEN AUS VERBANDLICHER SICHT

24. AUGUST 2018 | VERÖFFENTLICHT DURCH DAS ESBD-PRÄSIDIUM

Inhaltsübersicht

Einleitung	3
Begriffsbestimmung und Definition: eSport	4
Situation des eSports in Deutschland	7
Regulierung und Lizenzierung im eSport	10
Werte des eSport und das Verhältnis zur (Sport-)Gesellschaft	12
Konfliktdarstellung im eSport	14
Wissenschaftliche Arbeit im eSport	17
Sportpolitische Herausforderungen	18
Über den ESBD - eSport-Bund Deutschland	20



Ansprechpartner:

Hans Jagnow - Präsident

Mail: hans.jagnow@esportbund.de

Telefon: +49 30 / 99 404 85 00

Einleitung

Mit dem Koalitionsvertrag vom März 2018 hat sich die Bundesregierung den Auftrag gegeben, eSport als Sportart anzuerkennen. Spätestens seitdem beschäftigen sich nicht nur Medien, Sportverbände, eSport-Athlet/innen und Gamer/innen und Politiker in Bund und Ländern mit der jungen eSport-Bewegung; eSport ist inzwischen ein Thema für die gesamte Gesellschaft geworden, die kontrovers, aber an vielen Stellen aufgeschlossen die Debatte führt.

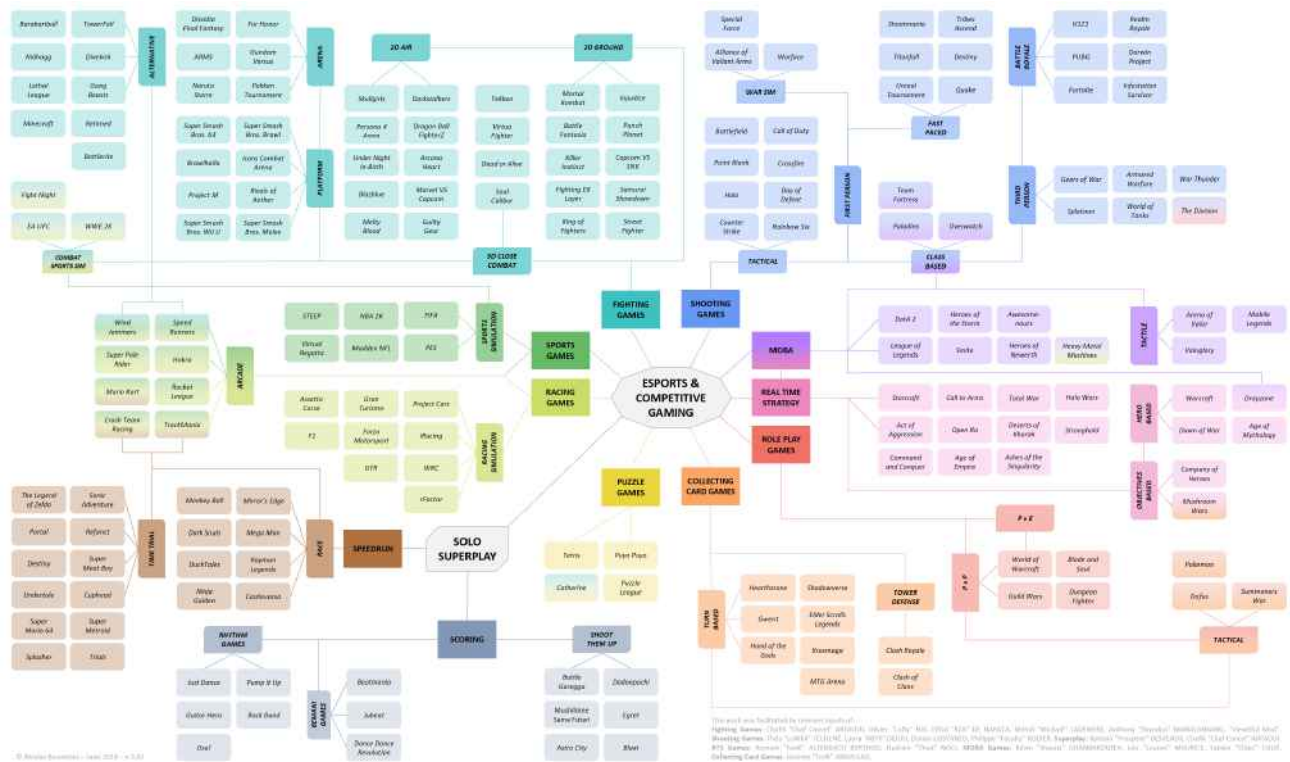
In dieser Situation ist auch der eSport-Bund Deutschland (ESBD) entstanden, der den organisierten eSport in Deutschland in der anhaltenden gesellschaftlichen Debatte seit November 2017 als einheitlicher Ansprechpartner vertritt, zentrale Positionen und Anforderungen des eSports definiert und die Weiterentwicklung der Sportart aus der Mitgliedschaft heraus definiert.

Im Laufe der letzten Monate haben sich, ausgehend von dem Umfang der gesellschaftlichen Debatte, eine Vielzahl von neuen Aspekten, Fragestellungen und Herausforderungen entwickelt. Mit dem Papier „eSport in Deutschland 2018“ wollen wir zentrale Strukturen im eSport transparent machen, uns zu offenen Fragen positionieren und Gestaltungsvorschläge anbieten. Wir möchten mit dieser Ausarbeitung die Debatte um eSport auf eine sachliche Grundlage stellen und so Gesprächsebenen eröffnen und stärken.

Begriffsbestimmung und Definition: eSport

„eSport [...] ist das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“ (§ 2 der Satzung des EBSD).

Auf dieser Grundlage bauen wir als Verband unsere Betrachtungen zu eSport auf. Die für den deutschen Bereich aktuell **relevanten eSport-Spiele** (auch: „Titel“ oder „Disziplinen“) sind League Of Legends (Strategie), DOTA 2 (Strategie), Counter-Strike: Global Offensive (Taktik-Shooter), StarCraft II (Strategie), FIFA (Sportspiel) als größte Titel. Dazu kommen Overwatch (Taktik-Shooter), Heroes Of The Storm (Strategie), NBA2KX (Sportspiel), Rocket League (Sportspiel), Call Of Duty (Shooter) sowie eine Vielzahl weitere Spiele. An der Aufzählung lässt sich erkennen, dass sich der eSport über die vergangenen Jahre enorm diversifiziert hat und in einem steten Wandel befindet. Für alle Altersgruppen und Interessen gibt es ein ausgeglichenes Angebot an Spielen, die sich im Wettbewerb spielen lassen. Die eSport-Disziplinen unterscheiden sich dabei erheblich in ihren grundlegenden Spielmechaniken: zwischen Strategiespielen (RTS – Real-Time-Strategy, MOBA – Multiplayer-Online-Battle-Arena) und Ego-Shootern (FPS – First-Person-Shooter) finden sich auch Sport- und Rennspiele sowie Simulationen (wie SimRacing). Eine verhältnismäßig neue Entwicklung sind Battle-Royale-Shooter, die ihren Platz im Wettbewerbssystem des eSport noch suchen. Aus dem Umfang der Aufzählung ergibt sich: eine fachgerechte Diskussion über eSport kann selten am Beispiel nur eines spezifischen Spieles oder einer einzelnen Unterdisziplin geführt werden.



(Quelle: Nico Besombes, Juni 2018 - <https://twitter.com/NicoBesombes/status/1009123040955850752>)

Insbesondere vor den zu erwartenden rechtlichen und behördlichen Diskussionen um die **Auslegung des eSport-Begriffes** müssen die Kernelemente einer praxistauglichen Definition dargelegt werden, die sich an dem eSport-Begriff des ESDB orientieren²:

Zunächst muss begrifflich unterschieden werden zwischen Gaming (dem freizeitmäßigen Gebrauch von Videospiele, mit und ohne Mehrspielerfunktion), dem Competitive Gaming (dem freizeitmäßigen und erholungsorientierten Mehrspielerwettbewerb) und dem eSport (dem sportlichen Gebrauch von Videospiele). eSport lässt sich als teilweise unter das Gaming und das Competitive Gaming fassen, grenzt sich aber durch gesonderte strukturelle Merkmale als Sportart von beiden übergeordneten Bereichen ab.

eSport bedarf eines **Wettkampfes**, der durch die Gleichzeitigkeit des Wettkampfes geprägt ist – es spielen Menschen gegen Menschen. Abzugrenzen ist der sportwettkampfmäßige eSport darum generell vom Spiel des Menschen gegen Computerprogramme (sogenannte Bots) und vom zeitversetzten Leistungsvergleich (z.B. Vergleich erreichter Punkte oder eines Highscores über eine Rangliste). Beide Elemente können jedoch als Trainings- oder Qualifikationsmethoden dienen. Weiterhin abzugrenzen ist eSport von rein kooperativen Spielen, in denen die Spieler/innen zusammenarbeiten, um gemeinsam ein programmgesteuertes Spielziel zu erreichen.

Insbesondere vor dem Hintergrund des Sportbegriffes des organisierten Sportes bedarf die Auslegung des Elements des Sportwettkampfes die genaue **Bestimmung der sportlichen Leistung**. Dazu sind drei Grundelemente auszumachen, die eine Einstufung als sportliche Handlung begründen, und mit denen die Spieler/innen in den Wettstreit treten: a) die motorische Leistung der Spieler/innen am Eingabegerät, b) in Reaktion auf die Bildschirminhalte bei gleichzeitiger, c) gedanklicher Beherrschung des Spielablaufs.

Die körperliche Ebene ist hier vor allem durch außerordentliche Präzision bei der koordinierten Bedienung des Eingabegerätes in einer meist hohen Frequenz geprägt. Dabei ist ein Bewegungsablauf zu beobachten, der weit über die üblichen und alltäglichen Tastatur- oder Controller-Bewegungen hinausgeht. Es entsteht eine **eigenmotorische Betätigung** mit keinem anderen Zweck als der Beherrschung des Spielgeschehens, die dem persönlichen Können entspringt und davon maßgeblich gestaltet ist. eSport ist demnach als Präzisionsportart zu verstehen.

Die geistige und soziale Ebene erfordert unter hohem Entscheidungsdruck taktisches Denken sowie exaktes Timing, bei Team-eSport-Titeln außerdem kommunikative Fähigkeiten und zielgenaues Teamwork. Die mannigfaltigen eSport-Titel setzen in der Konstellation des sportlichen Leistungsbestimmung unterschiedliche Schwerpunkte – ob eine Tätigkeit noch als eSport zu verstehen ist, ergibt sich aus der konkreten Abwägung der Leistungskriterien. Lässt sich nur ein Kriterium nachweisen, wird i.d.R. noch keine eSport-Tätigkeit vorliegen.

² Vertiefend zu den Ausführungen vgl. auch Jagnow/Baumann, eSport aus verbandlicher Perspektive, MMR-Beilage 2018, 12.

Der Sportwettkampf muss außerdem unter festgelegten Regeln stattfinden. Entscheidend sind dabei die Regeln des organisierten eSports, die dem sportlichen Leistungsvergleich einen ordnenden Rahmen geben. Für Athlet/innen müssen der Aufstieg und das Ausscheiden im Wettbewerbsablauf nachvollziehbar sein und dieser muss unter dem Gebot der Fairness und Chancengleichheit gestaltet sein. Weitere Aufgaben der Regelungssysteme sind die Prävention und Sanktionierung von Verletzungen der Integrität des Wettkampfes (Cheating, Doping, illegale Absprachen und Matchfixing).

Das **Video- und Computerspiel ist Objekt des sportlichen Handelns**. Es braucht demzufolge eine geeignete Spielprogrammierung, die den Anforderungen an eine Messung und Beurteilung von sportlicher Leistung genügt und für eine Ausgestaltung als Sportwettkampf tauglich ist. Das Spiel muss dabei das Erreichen des Spielziels zwischen mindestens zwei gegeneinander wirkende Athlet/innen ermöglichen und dabei der Abwägung hinsichtlich einerseits motorischer und andererseits gedanklich-sozialer Beherrschung des Spielgeschehens genügen. Programmierte Zufallsfaktoren im Spiel dürfen aus sich selbst heraus keine spielentscheidende Rolle übernehmen, sondern müssen beiden Spielparteien die gleichberechtigte Chance geben, sie für die Erarbeitung eines Vorteils nutzen zu können. Der Spielaufbau muss dabei über einen reproduzierbaren Rahmen verfügen, der eine Vergleichbarkeit über mehrere Spielrunden und Wettkampfebene hinweg erlaubt. Nicht zuletzt muss das Spiel einen weitgehend programmfehlerfreien Aufbau haben und bei bekanntwerdenden Fehlern von den Verantwortlichen in ausreichender Zeit für Behebung gesorgt werden.

Zuletzt besteht die Frage: handelt es sich um eine **Sportart oder mehrere Sportarten**? Aus unserer Sicht ist eSport ein Oberbegriff für eine Sportart, die eine interne Varietät durch verschiedenen Disziplinen in Form von unterschiedlichen Videospieldprodukten besitzt, wobei diese Varietät im ständigen Wandel ist und keine eigenen Unter-Sportarten begründet.

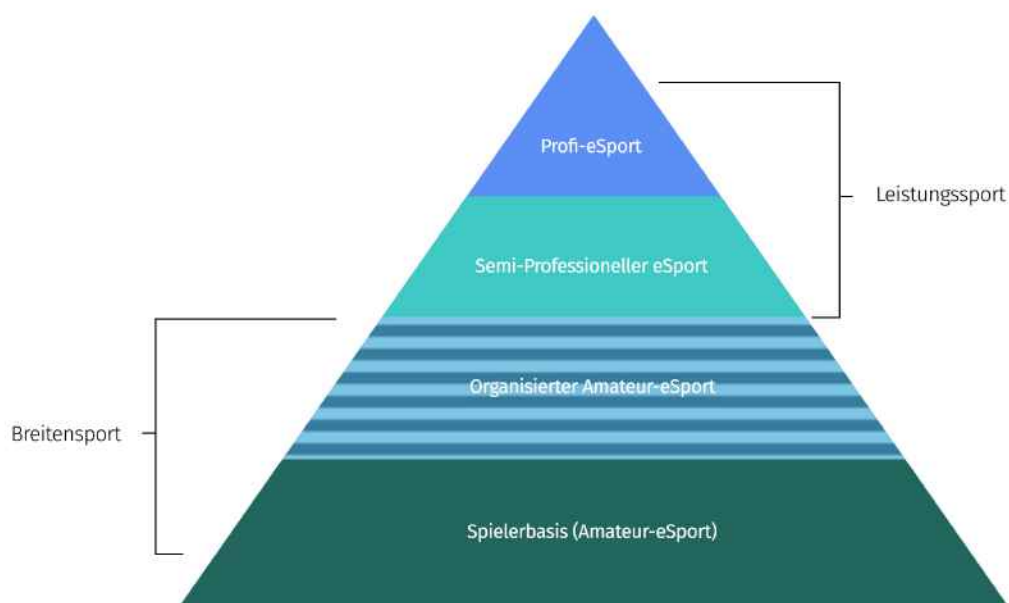
Zusammenfassend lässt sich im Vergleich der strukturellen Erkenntnisse mit den Anforderungen an den deutschen Sportbegriff feststellen: eSport ist Sport. Dabei kann eSport den Anschluss an den modernen Sportdiskurs finden, der die Bedienung technischer Geräte in den Mittelpunkt rückt. Schaut man sich eSport an, „geht der körperliche Einsatz über das für menschliche Tätigkeiten heute im allgemeinen übliche Maß hinaus, auch wenn die körperliche Anstrengung nicht so offensichtlich ist wie bei zahlreichen anderen Sportarten, z.B. in den Disziplinen der Leichtathletik“ und weiterhin wird „eine Körperbeherrschung - z.B. hinsichtlich des Wahrnehmungsvermögens, der Reaktionsgeschwindigkeit, der Feinmotorik- [verlangt], die in der Regel nur durch Training erlangt und aufrechterhalten werden kann“. Diese Zitate stammen dabei aus den Kriterien an den Sportbegriff des 1998 veröffentlichten Urteil des Bundesfinanzhofs zur Gemeinnützigkeit von Motorsport³.

³ Bundesfinanzhof - Ur. v. 29.10.1997, Az.: I R 13/97, Nr. 11.

Situation des eSports in Deutschland

eSport in Deutschland entwickelt sich seit knapp einem Jahrzehnt sehr dynamisch und erreicht inzwischen auch in Deutschland knapp 3 Millionen eSport-Enthusiasten. Grundlegend dafür ist die tiefe gesellschaftliche Verwurzelung von Computer- und Videospiele in der deutschen Gesellschaft und der Aufbau von langjährigen Strukturen, die das Rückgrat der aktuellen Entwicklung darstellen, sowie neue Distributionswege über Streaming-Plattformen wie Twitch und YouTube, die Interessierten einen sofortigen und kostenfreien Zugriff auf eSport-Übertragungen bietet. Dabei hat sich eSport lange Zeit als generisch digitale Sportbewegung fast ausschließlich über Online-Strukturen entwickelt. Die genauen Zahlen sind hier naturgemäß schwer zu erfassen. Man geht von 40.000 bis 150.000 losen Organisationen (sog. „Clans“ oder Teams) im Gaming-Bereich aus. Nicht alle davon betreiben regelmäßigen eSport, allerdings sind viele im eSport-Bereich zumindest teilweise verankert.

Wie aus dem traditionellen Sport bekannt, besteht auch im eSport eine pyramidenhafte Organisierung: die Basis, das Fundament, bilden die Spieler/innen, die sich individuell, auf Spielplattformen und -netzwerken oft online mit den eSport-Titeln auseinandersetzen und in das aktive Spielgeschehen einsteigen. Dieser Bereich ist häufig nur durch die Spielentwickler, Publisher und digitale eSport-Plattformen organisiert und verbleibt weitestgehend unstrukturiert. Die Spitze der eSport-Pyramide bildet der professionelle und semi-professionelle eSport, zu dem nur einige wenige Spitzen-Athlet/innen Zugang haben. Dazwischen bestand im Mittelbau der eSport-Spielerschaft bisher eine große Leerstelle, die ohne Struktur und Organisation verblieb. Hier finden seit einiger Zeit zunehmend eSport-Vereine und Sportvereine mit eSport-Abteilungen ihren Platz, die mit Trainingsangeboten und sozialem Umfeld für Spieler/innen spannende Mehrwerte im eSport-Breitensport bieten können.



Aus der Clan- und Teamstruktur haben sich in den letzten Jahren zunehmend **professionelle eSport-Organisationen** herausgebildet. Die sogenannten Pro-Teams sind mit über 30 Organisationen in Deutschland zu veranschlagen und werden durch eine Vielzahl von semi-professionellen Teams ergänzt. Valide Zahlen zu professionellen eSport-Athlet/innen wurden bisher nicht erfasst. Expert/innen schätzen hier eine mittlere dreistellige Anzahl an eSport-Profis, die mit ihrer Tätigkeit zumindest einen relevanten Teil ihres Lebensunterhalts bestreiten können. Eine genauere Erfassung dieses Bereichs ist eine zukünftige Aufgabe des Verbandes. Die professionellen eSport-Teams und -Athlet/innen spielen titelübergreifend auch auf europäischer und internationaler Ebene, können sich dabei aber aktuell nur vereinzelt an die Weltspitze setzen. Nicht zuletzt wird die Situation in Deutschland aktuell durch das zunehmende **Interesse von Fußball- und Basketballclubs**, und weiteren Akteuren aus dem traditionellen Sport geprägt, die mit unterschiedlichen Angeboten und Schwerpunkten den Einstieg in den eSport suchen. Insgesamt zählt der ESBD aktuell 16 dieser traditionellen Sportstrukturen mit eSport-Engagement.

Seit 2016 erlebt, getrieben durch die öffentliche Diskussion, das Konzept der **Vereinsorganisation** im eSport eine Renaissance. Insgesamt 58 eSport-Vereine, zumeist gebunden an einen regionalen Standort, und 25 Mehrspartenvereine mit eSport-Angebot zählt der ESBD in Deutschland zum aktuellen Zeitpunkt. Etablierte Vereine erhoffen sich hier die Gewinnung jüngerer Mitglieder und die Sicherung der Attraktivität des Vereinslebens auch im Rahmen der Digitalisierung sowie die Stärkung ihres sportlichen Kerns. Dabei ist für das Jahr 2018 im eSport ein aktives Gründungsgeschehen festzustellen: 22 eSport-Vereine und eSport-Abteilungen befinden sich im Aufbau und werden dabei in vielen Fällen vom ESBD beraten. Damit ergibt sich ein Potential von über 100 Vereinen, die in Deutschland im eSport tätig sind oder tätig werden wollen.

Mit der Gründung des ESBD als sportverbandliche Organisation von Vereinen, Teams und Veranstaltern im November 2017 hat sich eine neue Organisationsebene im eSport ergeben. Ziel des ESBD ist es, der derzeitigen eSport-Landschaft in Deutschland eine Struktur zu geben, die nicht nur entsprechend der Bedürfnisse seiner Mitglieder die sportlichen, rechtlichen und politischen Rahmenbedingungen verbessert, sondern gleichzeitig auch ein kooperatives Verhältnis zum klassischen Sport begründet. Mit der wirtschaftsorientierten Organisation „game.eSports“ des Verbandes der deutschen Games-Branche arbeitet der ESBD in übergreifenden Herausforderungen und Themen eng zusammen.

Auch die **Zuschauer/innen**-Zahlen sprechen eine deutliche Sprache. International wird bis 2020 mit 600 Mio. Zuschauer/innen im eSport gerechnet⁴. In verschiedenen Umfragen hat der Branchenverband game sich dem eSport-Bereich in Deutschland angenommen. Insgesamt kennen 16,5 Millionen Deutsche die Bedeutung von eSport. Mehr als 3 Millionen Menschen in Deutschland schauen mindestens einmal im Monat eSport-Matches oder sind selbst im eSport in einer Amateur-Liga aktiv. 75% dieser Menschen sind dabei unter 35. Und 23% der Gamer/innen in Deutschland können sich vorstellen, im eSport auch vereinsmäßig aktiv zu sein⁵.

⁴ Deloitte, Continue to Play (2018).

⁵ Daten sowie weitere Informationen zu finden in: game Fokus: eSports – Aus der Nische ins Stadion (2017).

Im eSport finden **Sportveranstaltungen** in jeder erdenklichen Größe statt: von kleineren Schulturnieren unter Schirmherrschaft einer lokalen Kreissparkasse bis hin zu mehrmals im Jahr stattfindenden „ESL One“ mit zehntausenden Besucher/innen in großen deutschen Städten oder des deutschen Ablegers der Dreamhack in Leipzig. Im nationalen **Ligabetrieb** finden sich für viele eSport-Titel eigene professionelle und semi-professionelle Ligen, die zumeist online organisiert sind. Deutschland stellt mit Berlin außerdem den dauerhaften Austragungsort der europäischen „League Of Legends“-Liga. Eine Vielzahl kleinerer Ligen und Turniere, insbesondere mit reinem Online-Angebot, runden den organisierten Wettbewerb im eSport ab.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eSport eine starke Basis mit einer Vielzahl von Amateur- und Breiten-eSport-Athlet/innen in Deutschland hat. In dieser Situation muss eine teilweise von externen Betrachter/innen als unübersichtliche empfundene Szene in Zukunft geordnet werden, um nachvollziehbare und transparente Strukturen zwischen den einzelnen Bereichen schaffen, die den dynamischen Charakter des eSport-Bereichs bewahren. Mit der deutlichen Zunahme von Vereinsorganisationen als neuer Mittelbau der eSport-Bewegung zeigen sich dabei erste Ergebnisse der Arbeit des ESBD.

Regulierung und Lizenzierung im eSport

eSport kommt aus einer langen Geschichte der **unkommerziellen Spielbewegung**. Um die Jahrtausendwende fanden deutschlandweit tausende LAN-Parties statt, die gemeinschaftliches Gaming erlaubten. Hier nahm der eSport seinen Anfang, schuf das Setting für eine gemeinsame Gaming-Bewegung nach sportlichem Vorbild und brachte auch noch heute aktive Teams erstmalig zusammen. Auch Turnieranbieter wie die ESL hatten ihre Ursprünge in dieser Szene. Durch rechtliche Hürden für Offline-Anbieter von Spielstätten und durch die „Killerspiel“-Diskussion verschwand diese Amateur-Szene weitestgehend, begünstigt durch die alternativen Spielplattformen, die sich durch den wachsenden Zugang ins Internet für die breite Bevölkerung bildeten.

Ursache für die heutige Situation mag, neben anderen Faktoren, auch die **gesellschaftliche Debattenführung um Videospiele** gewesen sein: zwischen 2000 und 2010 wurden aktive Spielerinnen und Spieler durch eine scharf geführte Debatte um „Killerspiele“ mit Vorurteilen behaftet, hinzu tritt eine langjährige gesellschaftliche Vorverurteilung, zum Beispiel als „Kellerkinder“, die pauschal die Gamer/innen als sozial inkompatibel, gewaltsuchend, hygienebedürftig und suchterkrankt diffamierte. Die Debatte wurde an Einzelfällen, unsystematisch und oft ohne Sachzusammenhang geführt, und mit ihr wurde eine ganze Freizeit- und Sportbewegung ins gesellschaftliche Abseits gestellt. Die übergeordnete Identifikation als „Gamer“ führte ein soziales Eigenleben abseits etablierter Strukturen des gesellschaftlichen Lebens. Aus dieser gespaltenen Situation heraus musste sich die entstandene Szene abseits von gesellschaftlicher Unterstützung und Privilegierung organisieren. Wirtschaftliche Strukturen übernahmen die Zielgruppe dort, wo in traditionellen Sportstrukturen ein belastbares Netzwerk aus Vereinen und Ehrenamt vorhanden ist.

Heute stehen wir als Gesellschaft erneut vor der Frage, ob wir die Trennung der Sphären aufrechterhalten oder vielmehr gemeinschaftlich die Sportbewegung des eSport gestalten wollen. Geprägt durch das Wachstum des eSport über die Kern-Fans hinaus und dank einer neuen gesellschaftlichen Offenheit für das Gaming als Freizeit- und Sportbeschäftigung insgesamt, hat sich neben dem Leistungsbereich eine neue **Bewegung in der Breite** entwickelt. Hier findet man auf unkommerzieller Basis heute Wettkämpfe, Trainingsbetrieb und Vereinsleben. Diese Ebene gilt es aus Sicht des ESDB zu stärken und damit eine gesunde Sportstruktur zur ermöglichen, die aus der Breite sozial und nachhaltig getragen wird und im Spitzenbereich die sportliche Leistung belohnt.

Während der organisierte Sport bisher weitestgehend einzig in einer Rolle als Lizenzgeber auftritt, bildet sich im eSport ein Verhältnis aus **Lizenznutzer/innen, Lizenzgebern, Urhebern und Verwertern**⁷.

⁶⁾ Als ESDB stellen wir in der aktuellen Diskussion um eSport fest, dass sich einige dieser Vorbehalte bis heute gehalten haben und backlash-artig vereinzelt eine bedauernde Renaissance erfahren.

⁷⁾ vgl. vertiefend dazu Christian-Henner Hentsch, Die Urheberrechte der Publisher bei eSport, MMR-Beilage 2018, 3.

Was eSport als Sportart von anderen unterscheidet, ist die ihm inne liegende, generische Digitalität. eSport ist damit die folgerichtige Entwicklung in einer Welt, die sich aus dem Zeitalter der physischen Arbeitsleistung hin zur digitalen Dienstleistungsgesellschaft entwickelt und in ihrem Kern statt über die Verfügung von Produktionsmitteln zunehmend über die Verwertung von Ideen und gedanklichen Schöpfungen gestaltet wird. Es ist daher nicht überraschend, dass im eSport nicht mehr einzig die Frage nach der physischen Eigentümerstellung der Sportgeräte relevant ist, sondern sie verknüpft mit der Frage nach den Urheber- und Lizenzrechten

Fragen, die dem organisierten Sport ebenfalls nicht gänzlich unbekannt sind: auch in anderen Sportarten sind die Sportgeräte hochkomplexe Entwicklungen, die vielfältig durch die Rechtspositionen ihrer Produzenten geprägt sind, so beispielsweise im Motorsport, im Segelsport und im Schießsport. Viele Sportarten können ohne die Produzenten der Spielgeräte nicht (mehr) existieren. Hinzu tritt: die oft geäußerte Annahme, die Spielentwickler würden alleinig die Regeln des eSports bestimmen, erweist sich dabei insbesondere vor dem sporttheoretischen Hintergrund nicht haltbar. Denn die Beurteilung über die sportliche Leistung, ausgehend von den einleitenden Worten zur Auslegung des eSport-Begriffes, enthält folgende Ebenen:

a) Die spielimmanente Ebene der Programmierung, die die technischen Regeln für die Auswirkungen der Eingaben der Spieler/innen setzt. Sie wird durch die Entwickler des Spiels gesetzt und im Optimalfall dauerhaft gepflegt sowie unter Beteiligung der Spielergemeinschaft regelmäßig weiterentwickelt.

b) Die Regelungsebene des sportwettkampflichen Spielbetriebes. Hier bestimmen nicht die Entwickler, sondern die Organisatoren des sportlichen Wettkampfes, zu welchen Rahmenbedingungen und in welchem Modus die Bestimmung der sportlichen Leistungen stattfindet, wie Betrug verhindert wird und welche unzulässigen Spielzüge als Regelverstoß zu ahnden sind. Denkbar ist auch, dass ein bestehendes Videospiele, das nicht für eSport-Zwecke ausgelegt wurde, ganz neu im Turnierrahmen interpretiert wird.

Daraus ergibt sich, dass wir ein komplexes **eSport-Ökosystem** aus den Gestalter/innen im eSport in Deutschland vorfinden. Die Basis dieses Systems bilden die Spieleentwickler und Publisher, welche die Spiele weiterentwickeln und pflegen. Dadurch entsteht eine hohe Dynamik, welche die eSport-Landschaft ständig modernisiert und für Begeisterung unter den Spieler/innen sorgt.

Werte des eSport und das Verhältnis zur (Sport-)Gesellschaft

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass eSport die gleichen gesellschaftlichen Aufgaben erfüllt wie der traditionelle Sport: im Breiten- und Amateursport-Bereich finden Menschen unter professioneller Anleitung zusammen, trainieren, entwickeln soziale Gefüge und Resonanzräume, übernehmen Verantwortung und lehren sich gegenseitig unter Betreuung die **grundlegenden sportlichen Werte** von Respekt, Toleranz und Leistungsstreben. Über die Grenzen von sozialer Herkunft, Religion, Kulturen und Nationen hinweg wird der friedliche sportliche Wettkampf gepflegt. Es verbleibt eine Aufgabe, diese Wertepaxis weiter auszuformulieren und einen übergreifenden Grundkonsens über eine Wertesystematik in der eSport-Bewegung herzustellen.

Herauszustellen ist dabei die hohe **Internationalisierung** des eSports, die Ideen von Völkerverständigung und internationaler Freundschaft über den sportlichen Wettkampf internalisiert. Dazu trägt insbesondere das weltweit vernetzte Spielgeschehen bei, das einen globalen Wettkampf in Sekundenschnelle initialisiert. Der grenzüberschreitende Wettkampf ist im eSport nicht die Ausnahme, sondern die Regel – und setzt damit einen praktischen Gegenentwurf zu aktuellen gesellschaftlichen Debatten um Grenzen und Ausgrenzung. eSport-Athlet/innen bauen schon im Amateur-Bereich ein internationales Netzwerk auf, das Freundschaften und ständigen Austausch auch über die sportliche Tätigkeit hinaus begründet. Auch die sprachlichen Fähigkeiten werden durch das internationalisierte Spielgeschehen ständig und spielend geschult; internationale eSport-Übertragungen werden oft ganz selbstverständlich im englischsprachigen Originalkommentar verfolgt.

Die **Synergien zwischen eSport und anderen Sportarten** zeigen einen möglichen Weg in eine kollaborative Zukunft des Sports. Der ESDB unterstützt auch traditionelle Mehrspartenvereine, die im eSport aktiv sind – und baut darüber hinaus den Dialog und Partnerschaften zu anderen Sportfachverbänden auf. Ziel dieser Kooperationen ist es, die sportgesellschaftliche Integration von eSport aktiv zu gestalten, sportorganisatorische Kenntnisse des traditionellen Bereichs aus allen Bereichen (z.B. Trainingsgestaltung, Integritätssicherung, Ehrenamtsorganisation) zu übernehmen und diese für die ständige Weiterentwicklung von eSport – sportlich wie gesellschaftlich – nutzbar zu machen. Die Schaffung eines strukturierten Breitensports im eSport bietet auch dem traditionellen Sport deutliche Mehrwerte. Eine Integration von eSport-Angeboten schafft den Zugriff auf neue, bisher nur schwierig zu erreichende Zielgruppen, die durch ein modernes und lebensnahes Sportangebot angesprochen werden und darüber Vorteile der Vereinsorganisation vermittelt bekommen. eSport-Strukturen schaffen außerdem Digitalisierungskompetenzen, die sich auch auf andere Bereiche der Vereinsorganisation auswirken können – sei es Verwaltung, Kommunikation oder eine digitale gestützte Sportentwicklung. Über 10 Mio. deutsche Spieler/innen können sich vorstellen, eSport im Verein zu betreiben⁸⁾ – eSport hat als Sportbewegung das Potential, das überzeugende Konzept der zivilgesellschaftlichen Organisation elementar zu unterstützen.

⁸⁾ game, Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, S. 38.

Durch die hohe Zuschauer/innen-Zahl hat eSport auch die Möglichkeit, als moderne Sportart grundlegende Werteentscheidungen oder auch das Angehen von sportart-internen Herausforderungen zu kommunizieren und somit eine **Vorbildfunktion gegenüber einer jungen und großen Zielgruppe** wahrzunehmen. eSport-Fans sind durch ihre Friedlichkeit und Freundlichkeit bekannt – Trennung von Fanblöcken, Polizeieinsätze in Sportstätten oder ähnliche Herausforderungen des traditionellen Sports gibt es im eSport nicht.

Dabei ist eSport aber keine ausschließliche Bewegung von Jugendlichen und Kindern, sondern eine **Sportgemeinschaft von Menschen aller Altersgruppen**. Den eSport auf Menschen zu reduzieren, die ihre Volljährigkeit noch nicht erreicht haben, würde den vielen Athletinnen und Athleten nicht gerecht werden, die sich als mündige Bürger/innen im eSport bewegen. Dabei kann eSport durchaus als Referenzpunkt von Jugendarbeit im Sport dienen – ihn aber darauf zu reduzieren würde aber dem sportlichen Kern nicht gerecht werden und eine Vielzahl von eSport-begeisterten Menschen aus der sportlichen Organisation ausschließen. Wo eSport in sportliche Strukturen integriert werden soll, muss das ganzheitlich und als Sportart erfolgen – Jugend- und Sozialarbeit können dabei nur, wenn auch wichtige, Teilaspekte sehen.

Im Bereich der **Berufsvorbereitung** ergeben sich im eSport neue Chancen. Die Wartung und Pflege der Sportgeräte beispielsweise vermittelt technische Kenntnisse im Bereich der Netzwerkadministration und des IT-Supports – und wirken so dem Fachkräftemangel im IT-Bereich strukturell entgegen. Auch im Leistungssportbereich finden sich duale Konzepte, in denen Berufsausbildung und athletische Tätigkeit verbunden werden.

Konfliktdarstellung im eSport

Immer wieder ist in der öffentlichen Debatte die Position zu vernehmen, dass einige Titel im eSport – insbesondere FPS-Spiele, aber auch z.B. MOBAs, dem grundlegenden Wertekanon des Sports widersprechen würde, weil sie **Gewalt im Spielgeschehen** darstellen würden. eSport ist – wie der gesamte Gaming-Bereich – im Angebot der Spielertitel hochdiversifiziert. Im eSport finden sich die unterschiedlichsten Spielgeschehen und Spielnarrative wieder; die Qualität der grafischen Darstellung der Spieloberfläche reicht von lebensnahem Realismus bis zur Retro-Pixel-Optik. Der organisierte eSport in Deutschland umfasst alle Spiele, die den grundlegenden Anforderungen an sportliche Eigenschaften genügen – eine Herauslösung einzelner Spiele aus Opportunitätsgründen wäre weder sachgerecht noch würde es die eSport-Gemeinschaft ausreichend abbilden. Eine Spaltung in „guten“ oder „bösen“ eSport darf bei genauer Betrachtung auch nicht Zielrichtung der gesellschaftlichen Debatte sein:

Denn wo behauptet wird, dass eSport-Titel ganz überwiegend Kriegsspiele seien⁹, dort ist dem ausdrücklich entgegenzutreten. Selbst unter den FPS-Spielen ist die Mehrheit entweder im polizeilichen Setting – ähnlich dem bekannten „Räuber und Gendarm“-Spiel – oder in reinen Fantasie-Narrativen angesiedelt. Kriegssimulationen sind, anders als im Gesamtmarkt der Videospiele, im eSport kaum existent. Auch die populären Strategietitel bewegen sich narrativ nicht im Krieg, sondern thematisieren im Gegenteil beispielsweise den ewigen Wettkampf zwischen den Helden der Nationen auf einem Spielfeld („Arena“), der mit seiner Befriedungsfunktion für die Wahrung des Friedens zwischen rivalisierenden Völkern sorgt. Auch wo behauptet wird, im eSport gäbe es gewaltverherrlichende Spiele, dort ist dem weiterhin ausdrücklich entgegenzutreten. Die Rechtslage im Jugendschutz führt in Deutschland zur Einziehung, Beschlagnahmung oder Untersagung von gewaltverherrlichenden Inhalten und macht es weitestgehend unmöglich, solche Spielinhalte zu erlangen. Schon aus gesetzlichen Gründen ist eine Einbindung von gewaltverherrlichenden Spielen nicht denkbar und entspricht auch nicht dem sportlichen Charakter und der Kernfokussierung von eSport.

Die zivilisatorische Einhegung von menschlichen Konflikten ist eine wiederkehrende Struktur im traditionellen Sport. Eine Vielzahl von Sportarten, auch im olympischen Wettkampf, resultiert aus der direkten Übertragung von militärischen, kriegerischen oder gewaltvollen Handlungen oder der indirekten Übertragung ihrer Strukturen in einen zivilisatorischen Wettkampf. Wie andere Sportarten also abstrahiert auch eSport die zugrundeliegende Darstellung des Spielinhaltes in ein sportliches Konzept. **Kern des sportlichen Erlebens** ist mitnichten – wie im aktuellen Diskurs schon vorgebracht wurde – die „Vernichtung des Gegners“¹⁰, sondern das wiederholte Gewinnen einer Runde oder eines Spielsatzes.

⁹) ZDF, Beitrag „E-Sport: Games Week in Berlin“ mit Zitat von Dr. Brandi (LSB Berlin) vom 26.4.18:

<https://www.zdf.de/nachrichten/heute-sendungen/videos/esports-games-week-berlin-100.html>

¹⁰) Landessportbund NRW: eSport ist kein Sport! - <https://www.lsb.nrw/medien/news/artikel/news/esport-ist-kein-sport/>

Folgerichtig ist das eventuelle Ausscheiden einer Spielfigur im Wettkampf auch nicht dauerhaft, sondern sie wird für eine bestimmte Zeit aus dem Spiel genommen, um danach wieder in das Spielgeschehen einzusteigen. Das temporäre Ausscheiden ist gedankliche Folge des sportlichen Wettstreits, nicht einer gewaltvollen Motivation der Athlet/innen. Nach einem „Kill“ folgt ein „Respawn“. Die Athlet/innen spielen Runde um Runde um den Sieg des Matches und nehmen dafür den narrativen Gehalt des Spiels nur als Rahmen für den eigentlichen sportlichen Leistungsvergleich.

Auch die **Unverletzlichkeit der Person** stellt eSport nicht in Frage. Anders als in den bisherigen Streitfällen des organisierten Sports (MMA, Paintball) sind Konkurrenzhandlungen, die eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzten Regeln beinhalten dem eSport nicht immanent. Sowohl der Handlungsbegriff als auch die Körperverletzung beziehen sich auf das tatsächliche Verhältnis zwischen den Athlet/innen – die Athlet/innen aber werden im eSport durch den virtuellen Schuss, Zauberspruch oder Schwerthieb weder tatsächlich noch simuliert verletzt. Zielrichtung der Konkurrenzhandlung ist vielmehr die austauschbare und jede Runde neu erscheinende Spielfigur, die außer der Steuerungsfähigkeit keine persönlichen Bezüge zu den Athlet/innen hat, und somit auch als Projektionsfläche für eine Handlungssimulation untauglich verbleibt. Die Spielfiguren sind es auch, die die Konkurrenzhandlungen ausführen – sämtliche Handlungen liegen also in der Abstraktheit des Spielkonzepts bei betreffenden Titeln. Es trifft Sportgerät auf Sportgerät.

eSport ist damit nicht nur sporttheoretisch, sondern auch praktisch von einer trotz der DOSB-eigenen Bestimmung¹¹ geübten Praxis im organisierten Sport weit entfernt: die Körperverletzung im Konsens ist elementarer Bestandteil von traditionellen Sportarten, z.B. im Kampfbereich, aber auch als Begleitumstand im Fußball, Eishockey oder im American Football. Vielmehr weist eSport eine Abstraktion auf, die z.B. konzeptuell auch aus Schießsportarten (Sportschützen, Bogenschießen) bekannt ist.

Dennoch ist nicht jede mediale Darstellung für jede Altersstufe geeignet – die notwendigen Abstraktionsleistungen erfordern eine **Reife der Athlet/innen und einen effektiven Jugendschutz**, der die Spielinhalte nach transparenten Kriterien einstuft und insbesondere auch die sportliche Abstraktion berücksichtigt. Zentrale Instanz für die Einstufung der Spielinhalte unter Jugendschutzgesichtspunkten ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Sie besteht neben haupt- und ehrenamtlichen Prüfer/innen auch aus unabhängigen Jugendschutzexpert/innen und der ständigen Vertretung der Obersten Landesjugendbehörden. Die USK ist damit eine professionelle, unabhängige und teilstaatliche Stelle zur Einstufung der Videospieletitel, die auch im eSport verpflichtend ist.

Unter den Top-eSport-Titeln in Deutschland sind mit Counter-Strike: Global Offensive (ab 16 Jahren), League Of Legends (ab 12 Jahren), Dota 2 (ab 12 Jahren) und FIFA 18 (ab 0 Jahren) eine breite Varietät an Altersfreigaben – aber kein Spiel, das ausschließlich für Erwachsene zugänglich ist. Altersauflagen ist gesetzlich sanktioniert.

¹¹Eine „Einhaltung ethischer Werte“ sei bei „Konkurrenzhandlungen, die [...] eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzten Regeln beinhalten“ nicht gegeben, § 3 Nr. 3 in DOSB-AO v. 6.12.2014.

Die USK-Einstufung ist nach § 14 JuSchG für die öffentliche Aufführung und Zugänglichmachung bindend – ein Verstoß gegen die Altersauflagen ist gesetzlich sanktioniert.

Altersbegrenzungen für die Sportgeräte sind dafür im eSport nicht einzigartig: die Altersfreigaben im Motorsport zeigen sehr gut, wie die Reife der Athlet/innen ein bekanntes Konzept im Sport sind, um Sportgeräte nur eingeschränkt zugänglich zu machen.

eSport ist damit hinsichtlich des Jugendschutzes streng reguliert, er wird von den Trägern des organisierten eSports auch konsequent umgesetzt. Damit steht der organisierte eSport den privaten Haushalten gegenüber, in denen viele Jugendliche aufgrund fehlender Medienkompetenz unter den Erziehungsberechtigten mit Inhalten in Berührung kommen, die für ihr Alter nicht geeignet sind. Hier kann der organisierte eSport insbesondere im Breitensportbereich mit medienkompetenten Trainer/innen eine Chance für mehr Jugendschutz und die altersgerechte Ausgestaltung der sportlichen Laufbahn bieten.

Wissenschaftliche Arbeit im eSport

Mit dem zunehmenden öffentlichen Interesse an der Entwicklung des eSports ist auch im Wissenschafts- und Studienbereich eine verstärkte Tätigkeit festzustellen. Dabei stellt eSport ein noch weitgehend unbearbeitetes Feld dar, das zunächst von generellen Erkenntnissen und Evaluationen von Videospiele und Gaming im Allgemeinen geprägt ist. eSport-spezifische Studien lassen sich nur vereinzelt finden. Es ist allerdings zu erwarten, dass über die kommenden Jahre eine internationale wie deutsche Zunahme von **Fachpublikationen** zu verzeichnen sein wird.

Als **Recherchemöglichkeiten** bieten sich momentan im deutschen Bereich insbesondere die Verschlagwortung „E-Sport“ im SURF-Portal des Bundesinstituts für Sportwissenschaften an, das aktuell 145 Eintragungen verzeichnet und laufend aktualisiert wird. Daneben hat die Deutsche Sporthochschule Köln mit ihrem Portal esportwissen.de einen Anlaufpunkt für die Tätigkeiten der Hochschule im eSport-Bereich geschaffen.

Aus verbandlicher Sicht ist eine verstärkte Evaluation der eSport-Landschaft auf wissenschaftlicher Ebene zu begrüßen und zu fördern. Der ESDB stand im ersten halben Jahr seines Bestehens für eine Vielzahl an Anfragen für Bachelor-, Master- und Promotionsarbeiten sowie Studien zur Verfügung und hat Umfragen und Erhebungen mit dem verbandlichen Netzwerk in der jeweiligen Zielgruppe geteilt. Eine weitere wissenschaftliche Erfassung des eSport-Feldes hilft uns, weiteren Stakeholdern und Interessierten, eine genaue Vorstellung von den **Rahmenbedingungen**, unter denen der eSport operiert, zu bekommen. Wissenschaftliche Arbeit ist ein Kernelement der zukünftigen Entwicklung von eSport.

Sportpolitische Herausforderungen

Der ESBD gestaltet seit seiner Gründung den Dialog mit dem organisierten Sport in Bund und Ländern. Teil dieses Dialogs sind auch eine intensive Beschäftigung über die **Stellung im deutschen Sportsystem**, dem Standpunkt in der deutschen Sportpolitik sowie dem Verhältnis zum DOSB als Dachverband des deutschen Sportes. Dabei werden durch den ESBD im Dialog mit allen Stakeholdern die verschiedenen Möglichkeiten für eine gesellschaftliche Stärkung, Aufgabenübernahme im sportlichen Bereich und organisatorische Integration erörtert, um einen belastbaren Weg für den eSport unter Wahrung seiner sportlichen Identität zu finden. Diesen Prozess verfolgt der Verband ergebnisoffen und strebt nach einer sachgerechten Entscheidung über die weitere Entwicklungsrichtung im Rahmen des deutschen Sports.

Insgesamt streben wir kurz- und mittelfristig ein **kollaboratives Verhältnis zum traditionellen Sport** und seinen Strukturen an: der gegenseitige Austausch von Expertise und Erfahrungen ist unabhängig von einer möglichen organisatorischen Integration in den organisierten Sport und lässt sich durch konkrete Kooperationen und gemeinsame Projekte erweitern. Voraussetzung dafür ist die Anerkennung des eigenständigen sportlichen Charakters der eSport-Bewegung und der Respekt vor der Leistung der eSport-Athlet/innen, seien es Profis oder Amateure.

Einen Aufnahmeantrag in den DOSB hat der ESBD bisher nicht gestellt. Sollte sich eine Organisierung im DOSB als vorteilstiftender Weg für den organisierten eSport darstellen, wäre ein möglicher Aufnahmeantrag vorbehaltlich eines Beschlusses in der Mitgliedschaft des ESBD. Unter den aktuellen Voraussetzungen der eSport-Organisierung hätte ein solcher Mitgliedsantrag – sei es als ordentliches Mitglied oder als Verband mit besonderen Aufgaben - nach den aktuellen **Aufnahmebestimmungen des DOSB** keinen Erfolg. Dabei wären die sportlichen Voraussetzungen des § 3 DOSB-AO, aus den in dieser Stellungnahme aufgeführten Gründen, aus unserer Sicht kein Hindernis. Allerdings sind die organisatorischen Voraussetzungen des § 4 DOSB-AO bisher nicht erreicht: es fehlt zunächst an einer Landesfachverbandstruktur. Auch die notwendige Mitgliederanzahl ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht durch den ESBD abgebildet. Die Jugendarbeit befindet sich erst im Aufbau. Die drei vorgenannten Umstände, die § 4 I lit a, b, d DOSB-AO reflektieren, sind vor allem der erst kürzlich erfolgten Gründung des ESBD zuzurechnen und eher als temporäre Hindernisse zu verstehen. Die in § 4 I lit. c DOSB-AO geforderte Gemeinnützigkeit nach § 52 II Nr. 21 AO ist allerdings eine tiefere Problematik, die aus der fehlenden Gleichstellung zwischen eSport und anderen Sportarten erwächst.

Mit der Koalitionsvereinbarung zwischen CDU/CSU und SPD hat sich für den eSport in dieser Thematik eine Perspektive eröffnet. Die **vollständige Anerkennung von eSport als Sportart**, wie sie im Koalitionsvertrag niedergelegt wird, ist dabei hinsichtlich ihrer genauen Ausgestaltung erläuterungsbedürftig und bedarf einer zügigen Umsetzung, um eine Gleichstellung zum traditionellen Sport zu erreichen und die gesellschaftliche Arbeit der eSport-Aktiven zu unterstützen.

Für die Integration des eSports in die gesellschaftliche Funktion insbesondere des Breitensports eröffnet sich der Handlungsrahmen im **Gemeinnützigkeitsrecht**, dort § 52 II Nr. 21 AO. Die zunehmende Anzahl an eSport-Vereinen oder Sportvereinen mit eSport-Abteilungen ist bisher nicht den traditionellen Sportarten gleichgestellt und muss auf die Privilegierung der Gemeinnützigkeit verzichten bzw. agiert in der Unsicherheit des Verlustes der bisher zugesprochenen Gemeinnützigkeit (bei Mehrspartenvereinen). Um hier eine Angleichung zu schaffen, ist eine Änderung des AEAO durch das Bundesministerium der Finanzen denkbar, die eSport in die Positiv-Liste des Anwendungserlasses aufnimmt. Auch eine – deutlich eingriffsintensivere – Änderung des § 52 II Nr. 21 AO würde die Gleichstellung herbeiführen, eSport würde dann eine ähnliche Privilegierung wie Schach erfahren. Nicht zuletzt besteht die Möglichkeit, den Fall vor die Finanzgerichtsbarkeit zu tragen, um dort eine abschließende Entscheidung zu erstreiten.

Aus eventuellen Veränderungen im Bund wird sich auch Regelungsbedarf in den Bundesländern und Kommunen ergeben, insbesondere hinsichtlich der **Sportstättenförderung und der Sportmittelförderung**. Gerade die Raumfrage ist für viele junge eSport-Vereine im Breitensport eine Herausforderung: oft wird aktuell auf die Anmietung von Wohnungen oder Gewerbeimmobilien ausgewichen, die ohne zusätzliche Förderung durch Vereinsmittel getragen werden. Räume in herkömmlichen Sportstätten werden meist grundsätzlich nicht zur Verfügung gestellt und entsprechen auch oft nicht den speziellen Anforderungen eines eSport-Trainings. Es fehlt z.B. oft an Breitbandanbindungen und (e)sportergonomischer Ausstattung. Da eSport nicht auf dem Rasenplatz – und auch oft nicht in der Turnhalle – stattfinden kann, braucht es Konzepte für eine neue Sportraumgestaltung, die optimalerweise die Verknüpfung zu anderen motorischen und körperlichen Aktivitäten (Stichwort: Ausgleichsfitness) schafft. Auch eine Einbindung in die Förderung von Sportmitteln – in unserem Fall die Anschaffung und Wartung von hauptsächlich PCs und Konsolen – würde die jungen Breitensportstrukturen deutlich entlasten und in ihrer gesellschaftlichen Funktion als Sportart unterstützen.

Für die starke Stellung von Deutschland als Ausrichterstandort für eSport-Turniere und Ligen sowie für deutsche Teams, die auch auf internationale Talente im eSport setzen, ist auch eine **Erweiterung der Aufenthaltsregeln für Berufs-Sportler/innen auf eSport-Athlet/innen notwendig**. Aktuell sind eSport-Athlet/innen in langwierigen Einzelfallentscheidungen bei der Einreise-Beantragung gebunden und profitieren nicht von dem Gedanken des Gesetzgebers, den internationalen Austausch und die Repräsentation über sportliche Leistung durch ein vereinfachtes Verfahren nach § 22 Nr. 1, 4 BeschV zu unterstützen. Neben behördeninternen Weisungen zur Auslegung des § 22 BeschV könnte hier auch eine Klarstellung des Gesetzgebers in der entsprechenden Norm eine deutliche Erleichterung für die Integration in die internationale eSport-Gemeinschaft darstellen. Der ESDB steht als Spitzenverband für Qualifikations- und Eignungvalidierung aus § 22 Nr. 4 BeschV zur Verfügung.

Über den ESBD - eSport-Bund Deutschland

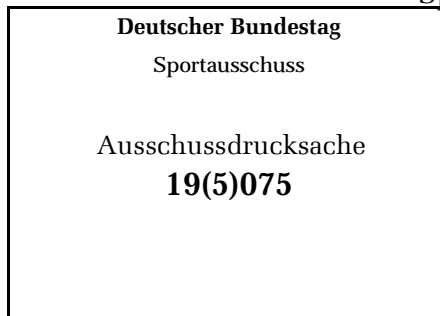
Der ESBD hat sich im November 2017 als Zusammenschluss von 22 Organisationen sowie weiteren Mitgliedern aus dem Bereich des eSports als Gründungsmitgliedern in der ehemaligen DFB-Villa in Frankfurt (Main) gegründet. Aufgaben des Sportverbandes sind die sportdemokratische Organisierung aller übergeordneten Belange im eSport, die Plattformfunktion für seine Mitgliedsorganisationen sowie die Vertretung der sportlichen Interessen gegenüber anderen Dach- und Sportverbänden, Politik und Gesellschaft.

Der Verband umfasst aktuell 27 Organisationen aus dem eSport-Bereich, die einen Querschnitt durch den organisierten eSport in Deutschland bilden: Professionelle eSport-Teams, eSport-Vereine und Mehrspartenvereine mit eSport-Abteilungen sowie Veranstalter im eSport-Bereich bilden die Basis des Verbandes. Insgesamt werden inzwischen über 750 Vereinsmitglieder sowie eine Vielzahl von eSport-Athlet/innen aus den professionellen Teams im ESBD repräsentiert.

Die Arbeit des ESBD ist im Verbandspräsidium und den Abteilungen des Verbandes angesiedelt. Das fünfköpfige Präsidium leitet dabei die strategischen Angelegenheiten des Verbandes, organisiert den Verbandsaufbau und bringt sich in die öffentliche Debatte ein. Die Abteilungen des Verbandes untergliedern sich in Leistungssport, Breitensport und Veranstalter. Sie organisieren die Arbeit der Sportartentwicklung. Aktuelle Projekte sind die Schaffung einer einheitlichen Trainer/innen-Grundausbildung im eSport, der Aufbau eines verbandlichen Spielbetriebs sowie die Bestimmung von wertebasierten Verhaltensregeln zwischen den konkurrierenden Teams.

In den ersten Monaten hat der ESBD außerdem verschiedene **Dialogangebote** geschaffen. Der GERMAN ESPORTS SUMMIT fand im April 2018 als Verbandskonferenz erstmalig statt und konnte über 150 Fachbesucher/innen sowie konstante 2000-3000 Zuschauer/innen im Live-Stream im Rahmen der #gamesweekberlin überzeugen. In einer Vielzahl weiterer Veranstaltungen brachten ESBD-Vertreter/innen die Perspektive des organisierten eSports in Deutschland ein und beteiligten sich aktiv an der öffentlichen Debatte.

Die erste **Mitgliederversammlung** des ESBD nach der Gründungsversammlung wird am 26. Oktober 2018 in Hamburg stattfinden.



Fragenkatalog zur
Öffentlichen Anhörung am Mittwoch, 28. November 2018, 14.00 Uhr
„Entwicklung des eSports in Deutschland“

1. Sport lässt sich als umgangssprachlicher Ausdruck nicht eindeutig definieren und unterliegt einem kontinuierlichen gesellschaftlichem Wandel. Die zunehmende Digitalisierung der Gesellschaft ist dabei für das Verständnis des sozialen Kontextes zwingend zu berücksichtigen. Wie Automobilsport erst durch das Entstehen der Automobile möglich wurde und die Bevölkerung das Medium Automobil für den sportlichen Wettbewerb fruchtbar gemacht hat, findet dies nun beim eSports in vergleichbarer Weise statt. Soweit der DOSB die eigenmotorische Komponente in den Vordergrund rückt, so ist diese (Hand-Auge-Koordination bspw. bei bis zu 400 Aktionen/Minute) im eSports zweifelsfrei zu beobachten. Die motorischen Aktivitäten der Spieler werden dabei im eSportsgeschehen des Computer- bzw. Videospiele abgebildet und sind für den Betrachter ohne weiteres nachvollziehbar.

In Deutschland betreiben nach einer Studie des Game e. V. rund drei Mio. Menschen eSports. eSports hat der ESBD in seiner Satzung nach einem ausführlichen Diskurs als „sportwettkampfmäßiges Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computer und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ eingeordnet. eSports ist ein Teil des Gamings, das in Deutschland ca. 40 Mio. Bürgerinnen und Bürger betreiben. Von diesen „Gamern“ können sich im Übrigen nach einer Studie des Game e. V. (s. o) rund jede/r vierte vorstellen, Mitglied eines eSports-Vereins zu werden.

2. eSports als solches ist – in Abhängigkeit von der durch die (bewährten und allseits respektierten) Rahmenbedingungen der USK vorgegebenen Altersgrenzen für die Nutzung von Spielen – grds. durchweg förderungswürdig und vermittelt (wie klassischer Sport im Übrigen auch) positive und gesellschaftsnützliche Werte: Fairplay, das gemeinsame Streben nach Verbesserung im Team und in der Interaktion mit Dritten, das Umgehen(lernen) mit Sieg und Niederlage, das Anerkennen von Regeln und Rahmenbedingungen des Wettbewerbs. Dies alles inklusiv, genderneutral und nationale Grenzen überschreitend. Damit vermittelt eSports positive Werte.

Wenn also Betätigungen, wie Turnierbridge und Tischfußball, von Gesetzgeber bzw. obersten Gerichten als gemeinnützig eingestuft werden, ist schlichtweg unverständlich, warum selbige Einstufung als gemeinnützig dem eSports-Verein (in dem Teams unter Anleitung von versierten Trainern auf Grundlage von trainingspädagogischen Konzepten



trainieren) versagt werden könnte. Es ist ein dringendes Desiderat an den Bundestag, sich dieses Themas anzunehmen. Anderenfalls wäre die eSportszene gezwungen, den langwierigen, wenn auch zweifellos letztlich erfolgreichen Gang durch die juristischen Instanzen zu gehen. Dies sollte angesichts der zuletzt in der Bundestagsdebatte sichtbar gewordenen Haltungen nahezu aller demokratischen Parteien durch die Politik selbst alsbald erledigt werden.

3. Ausdrücklich festzuhalten ist, dass – anders als bspw. im Boxen oder anderen klassischen Sportarten – Gewalt lediglich virtuell stattfindet und von den Spielern durchweg in ihrer Bedeutung richtig eingeordnet werden kann. „Counter Strike“ bspw. als sog. Taktik-Shooter stellt – trotz des sichtbaren (faktisch und körperlich natürlich komplett unschädlichen) „Sterbens“ von Akteuren eine moderne Variante des allseits bekannten „Räuber und Gendarm“ dar. Studien, die Gefahren für die Spieler belegten, liegen nicht vor.

Der ESDB hat im Oktober 2018 einen verbindlichen Ethik- und Verhaltenskodex verabschiedet, der die Mitglieder unter anderem auf Fairplay verpflichtet. Die Turnier- und Ligenorganisatoren, wie beispielsweise die ESL, treffen erhebliche und wirksame Vorkehrungen gegen Doping und gegen Spielmanipulation. Zum einen werden in Anlehnung an den WADA-Code Dopingtests bei allen relevanten Veranstaltungen von unabhängigen Organisationen (hier von der ESIC, der eSport Integrity Coalition) durchgeführt. Zum anderen werden die Spielgeräte weitestgehend vom Veranstalter gestellt bzw. ansonsten vorab genau untersucht. Damit wird eine Manipulation verunmöglicht. Dies geschieht, um den zahlreichen Zuschauern vor Ort oder auf den verschiedenen Medienkanälen einen fairen und transparenten Wettbewerb darzubieten.

4. Die eSport-Community hat sich in den letzten Jahren sehr nachhaltig und mühelos abseits der bekannten und „gelernten“ Strukturen des klassischen Sports entwickelt. So hat die ESL als Marktführer in Deutschland ca. drei Millionen Accounts, also Registrierungen von Personen, die sich digital zum Spielen diverser Spiele auf Onlineplattformen verabreden. Auf diesen Plattformen finden jährlich viele 100.000 Spiele statt. Es ist also sachgerecht zu sagen, dass sich die Community kraftvoll und auf breiter Basis aus sich selbst heraus entwickelt hat.

Der ESDB hat inzwischen Konzepte für die Nachwuchs- und Trainerausbildung entwickelt, die zu greifen beginnen. Um diese Entwicklung zu befördern, wäre eine gezielte staatliche Förderung dieser Bereiche, wie im klassischen Sport, wünschenswert und unmittelbar wirksam. Es steht zu vermuten, dass in den nächsten Jahren mit großer Geschwindigkeit in Anlehnung an bewährten Strukturen des klassischen Sports dessen Entwicklungen nachgezeichnet werden. Der eSport kann dabei nicht nur stark inklusiv wirken, sondern auch insbesondere junge Menschen mobilisieren, die sich im klassischen Sport nicht in gleicher Weise gewandt bewegen könnten oder wollten.

5. Der eSport ist per se inklusiv (s. auch Verhaltenskodex des ESDB, s. o.), richtet sich gleichermaßen an alle Menschen und ermöglicht gerade Menschen mit Mobilitätseinschränkungen - dies hat der Deutsche Behindertensportverband e. V. in seinem Positionspapier zum Thema eSport jüngst festgehalten – mehr Teilhabemöglichkeiten für eigene



Aktivitäten und soziale Interaktion. Dies könnte sicherlich noch stärker publik und „salonfähig“ gemacht werden. Games und eSports sind also bereits grundsätzlich inklusiv gestaltet. Bei Computer- und Videospiele gibt es trotz zu berücksichtigender technischer Herausforderungen viele Ansätze, körperlich eingeschränkten Menschen Zugang zu Computer- und Videospiele zu ermöglichen; es gibt Optionen zur vereinfachten Bedienung: Bildschirmlupen, größerer Text, hohe Kontraste, Invertierung von Farben, Sprachausgabe von Bildschirmtexten und Kontextinformationen, Hardware zur vereinfachten Bedienung. Geräte werden speziell für Gamer mit eingeschränkter Mobilität konzipiert, wie der Xbox Adaptive Controller, programmierbare Fußsteuerungen oder externe Steuermodule wie eine Mund-Maus.

6. Der Umsatz für eSport in Deutschland wird im Jahr 2020 130 Mio. Euro betragen und damit den der deutschen Eishockeyliga DEL überflügeln. Die Anzahl der aktiven eSportler wird ebenfalls anwachsen. Genauere Prognosen liegen nicht vor. Deutschland ist einer der stärksten Wachstumsmärkte global. Die Gründung von eSports-Vereinen bzw. eSport-Abteilungen in klassischen Mehrspartensportvereinen liegt im Trend und sollte durch die Anerkennung des eSports als gemeinnützig befördert werden. Des Weiteren verdienen die o. g. Projekte des ESDB Unterstützung, um eSport weiter in der Gesellschaft zu verankern und insbesondere jüngeren Menschen den Eindruck zu vermitteln, dass ihre Anliegen („eSport als Sport der jüngeren Generation“) von der Politik wahr- und ernstgenommen sowie einer zügigen sachgerechten Erledigung zugeführt werden.
7. Belastbare empirische Erkenntnisse liegen soweit ersichtlich (noch) nicht vor. Die eSport-Szene ist der Auffassung, dass eSport ein sehr wesentlicher Faktor für die unabweisliche Digitalisierung von Gesellschaft und auch Sport spielen kann. Durch Faktoren wie AR und VR entstehen neue Betätigungs- und damit auch neue Bewegungsmöglichkeiten. Selbstverständlich ist ausreichende Bewegung für ein gesundes Leben unabdingbar. Gerade die Spitzensportler des eSports sind dabei so geeignet wie berufen, durch ihren Lebenswandel ihnen nacheifernden Kindern und Jugendlichen als Rollenmodelle und Leitfiguren zu dienen. Es ist nämlich für den Erfolg unverzichtbar, sehr auf Fitness und Ernährung zu achten und auch „klassisch“ sportlich aktiv zu sein, um die auf Spitzenniveau erforderlichen Leistungen erbringen zu können.

Diese Bemerkungen macht der Unterzeichner zum einen in seiner Funktion als Vizepräsident der ESL, des größten eSportunternehmens der Welt, zum anderen als Sprecher von „game eSports“, dem Zusammenschluss der game e. V.-Mitglieder, die im eSport aktiv sind.

Gez. Jan Pommer, 26. November 2018



Deutscher Bundestag
Sportausschuss

Ausschussdrucksache
19(5)078

**Fragebogen zur
Öffentlichen Anhörung am Mittwoch, 28. November 2018,
14.00 Uhr**

„Entwicklung des eSports in Deutschland“

1. Wie definieren Sie den Begriff "Sport", inwiefern treffen die grundlegenden Kriterien auch auf den "eSport" zu, wieviel Menschen betreiben eSport und wie lassen sich andere, sportnahe Felder hierzu noch abgrenzen?
 - a. Unabhängig von einem engen (Bezugspunkt: traditionelle Sportarten) oder einem weiten Inhaltsverständnis (Bezugspunkt: Bewegung, Spiel und Sport) von Sport ist entscheidend, welche Organisation darüber befindet. Dies ist im Rahmen der Arbeitsgruppe eSport des DOSB geschehen. Im Ergebnis unterscheidet dieser nach elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuelle Sportarten) und eGaming. Diese Positionierung versteht sich weniger als Ablehnung, denn mehr als (Um-)Strukturierung des Feldes. Bezogen auf die grundlegenden Kriterien (konstituierende Merkmale) von Sport, d. h. Körperbezogenheit, (Leistungsbezogenheit), Soziale Regelung (Normen & sportartspezifische Regelwerke) und Zweckfreiheit, liegen kaum empirische Forschungsergebnisse zur Erfüllung durch den eSport vor.
 - b. Zahlen, wie viele Menschen genau eSport betreiben, lassen sich aus der Vielzahl an Pressemitteilungen, Statistiken und (wissenschaftlichen) Berichten nicht exakt herausfiltern. Gesichert ist, dass die Zahl der Gamer weiter steigt und es Unterschiede in der Partizipation hinsichtlich Alter, Geschlecht, Bildungsgrad, sozialer Herkunft, Migrationshintergrund, kontinentaler Räume und einzelne Länder gibt. So ist eSport im asiatischen Raum (insbesondere Korea) stärker verankert und akzeptiert, als im europäischen und nordamerikanischen Raum. Dies ist auch mit Blick auf die Berichte zu den überwältigenden Partizipationszahlen bei eSport-Großereignissen zu berücksichtigen (die onli-



ne gestreamt werden), deren überwiegender Anteil sich durch asiatische Zuschauer speisen.

- c. Die Technisierung des Sports ist längst Realität und wird sich weiterentwickeln. Ob sie den Entwicklungen im eSport folgt oder diesen überformt, lässt sich aktuell schwer absehen (Stichwort: Technikfolgeabschätzung).
2. Welche Inhalte im "eSport" halten Sie für besonders förderungswürdig bzw. pädagogisch wertvoll und wie stehen Sie zum Thema "Gewalt" in nicht wenigen eSport-Spielen/Formaten?
- a. Angesichts der spezifisch-bundesdeutschen Genese zu Fragen der Gewaltdarstellung in Videospielen (1999: Bad Reichenhall, 2002: Erfurt, 2009: Winnenden), der politischen Kehrtwende (noch 2005 stand die Prüfung des „Verbot[s] von Killerspielen“ explizit im Koalitionsvertrag der CDU, CSU & SPD) sowie des weitgehend unreflektierten Umgangs mit dieser Problematik durch die Gamesbranche (Verweis auf USK & JMStV) ist eine differenzierte Debatte erst noch zu führen. Diese muss u. a. der diversifizierten Spieletitellandschaft im eSport Rechnung tragen und darf nicht von einfacher Zustimmung oder Ablehnung geleitet werden.
 - b. Die vom DOSB benannten Sportspiel- und Sportsimulation können als förderungswürdig und pädagogisch wertvoll angesehen werden. Grundsätzlich ist die Frage berechtigt, ob eSport nicht doch nur einfaches Freizeitvergnügen ist oder als kulturell wertvoll eingestuft werden kann? Zur Diskussion zu stellen sind Spieletitel, in denen das Töten, gewaltsame Erobern und Zerstören dominieren. Durch entsprechende Spieletitel werden in den USA Elitesoldaten mit speziellen Fähigkeiten gefördert. Nach der Positionierung des Petitionsausschusses des Deutschen Bundestages vom 21.11.2018 (hib 896/2018) scheint ein solches Szenario offensichtlich auch für Deutschland (Sportförderprogramme der Bundeswehr, Bundespolizei und Zoll) denkbar. Offen ist die Einordnung der Serious Games (nicht-kompetitive Spiele), die per definitionem und auch von ihrer Ausrichtung her nicht Teil des eSport sind.
3. Die Bundesregierung setzt sich für einen fairen und sauberen Sport ein. Welche Vereinbarungen hat bislang der organisierte eSport im Kampf gegen Doping getroffen und wie möchten die Organisatoren eine Manipulation von elektronischen Geräten bei Wettkämpfen verhindern?
- a. Beim ESDB kann ein Ethik- und Verhaltenskodex sowie die Wertesystematik des eSport identifiziert werden, die dem des DOSB nahekommen. Der Durchgriff auf die Praxis ist, angesichts des



- geringen Organisationsgrades des ESDB und der Rechte der Publisher, offen.
- b. Die Prävention und Sanktionierung von Verletzungen der Integrität des Wettkampfes (Cheating, Doping, illegale Absprachen und Matchfixing) werden vom ESDB als wesentliche Aufgaben benannt.
4. Der organisierte Sport zeichnet sich in Deutschland durch gewachsene Strukturen aus, die im besonderen Maße auf eine gezielte Nachwuchsarbeit und einem hohen Organisationsgrad beruhen. Welche Organisationsstrukturen kann der eSport bereits nachweisen, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen?
- a. Der ESDB hat derzeit etwa 100 Vereine. Einige der Vereine sind mit einer eSport-Abteilung Mitglied im DOSB, andere spezielle Marketingtools von Profivereinen. Eine flächendeckende Verbreitung von eSport-Vereinen/-abteilungen liegt nicht vor. Es ist offen, ob eine relevante Zahl von Gamern bereit ist, sich in Vereinen selbst zu organisieren.
- b. Die Vertreter von game (Verband der deutschen Games-Branche e. V.) und ESDB betonen zur Anerkennung des eSport als Sportart weitgehende Strukturgleichheit zwischen den analogen und den digitalen Sportorganisationen. Der digitale Sport hat mit Spielregeln, Mannschaften, Turnieren, Ligen mit Auf- und Abstieg, Trainingszentren, Sponsoren etc. in beiden Bereichen weitgehende Ähnlichkeiten. Einer der wichtigsten Unterschiede ist, dass die Publisher – je nach Marktsituation – jederzeit neue Spiele erfinden, bewährte modifizieren und weniger erfolgreiche abschaffen können. Der mit Unterstützung des game im Herbst 2017 gegründete ESDB bezeichnet sich selbst als Sportdemokratie, die eine Sportart vertritt, steht jedoch auch den Interessen der Gamesbranche nahe. Unter der Bedingung, dass sich dies als „vorteilstiftender Weg für den organisierten eSport darstellen“ (ESDB, 2018) würde, strebt er die Mitgliedschaft im DOSB an (bis dato wurde kein Aufnahmeantrag gestellt). Als Problem wird seitens des ESDB die Anerkennung der Gemeinnützigkeit sowie die Aufnahme bei den Olympischen Spielen identifiziert. Das IOC hat jedoch mehrfach und eindeutig die Aufnahme von kriegerischen Spielen abgelehnt.
5. Inwieweit ist der eSport (Breiten- sowie Wettkampfsport) und die Arbeit der bestehenden Verbände und Vereine in Deutschland bereits dem Gedanken der Inklusion verpflichtet und was muss noch getan werden, damit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen am eSport umfassend teilhaben können?



- a. Die Bearbeitung gesellschaftlicher Problemstellungen droht den ESBD inhaltlich zu überfrachten. Die erst seit kurzem geführte Debatte zur Inklusion ist ein Indikator dafür.
 - b. Grundsätzlich ist eine Vermischung der Diskussion von Inklusion im Sinne der UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK) und den Entwicklungen im eSport fragwürdig. Das Abheben einiger Branchenvertreter*innen aber auch Politiker*innen ausschließlich auf körperliche und geistige Behinderungen ist in jedem Fall zu kurz gegriffen. Gemäß der Ratifizierung der UN-BRK durch den Bundestag im Jahre 2009 sind weitere Heterogenitätsdimensionen (u. a. Geschlechterrollen, ethnische Herkunft, Nationalität, Religion oder weltanschauliche Orientierungen) in den Blick zu nehmen. Inklusion bedeutet nicht nur, dass Menschen mit körperlichen oder geistigen Behinderungen die Konsole oder den PC bedienen können, sondern auch einen pädagogischen Diskurs zu führen, der sich in der Frage nach dem pädagogischen Umgang mit Heterogenität verdichtet. Die Diskussion zu inklusiven Kulturen, Strukturen und Praktiken steht im organisierten eSport ganz am Anfang. Anhand der Geschlechterdiskussion lässt sich dies belegen: eSport ist angesichts des geringen weiblichen Anteils als homosozialer Raum – sowohl in physischer als auch symbolischer Hinsicht – zu deklarieren. In diversen Chats (z. B. bei Twitch) ist eine Diskreditierung von Weiblichkeit (Beleidigungen, die mit Weiblichkeit konnotiert sind) sowie der Terminus Frau als strukturelle Beleidigung (Quotenfrau, Unsichtbarkeit in der Community) zu beobachten.
 - c. Menschen mit körperlichen oder geistigen Behinderungen im eSport partizipieren mit passenden Angeboten, weil Hersteller auf die Produktion entsprechender Hardware und Peripherie spezialisiert sind. Diese Entwicklung steht noch am Anfang und ist durch Projekte zu erproben.
6. Wie wird sich die "eSport-Szene" - den Prognosen nach - in den kommenden Jahren in Deutschland entwickeln bzw. verändern, welche wirtschaftliche Bedeutung hat sie und welches Bild zeigt sich hierzu im internationalen Vergleich? Welche Trends sollten Unterstützung erfahren und welche Fehlentwicklungen in anderen Ländern vermieden werden?
- a. Weltweit soll es bereits 2015 1,23 Milliarden aktive Videospieleler gegeben haben; Tendenz steigend. Wenig aussagekräftig sind diese Zahlen hinsichtlich der Häufigkeit und Intensität des Spielens. Digitales Spielen ist ein integrativer Bestandteil des jugendlichen Alltags. Dieser Trend wird sich angesichts immer neuer Spieletitel und technischer Neuerungen in dieser Art vermutlich fortsetzen.



- b. Die Gamesindustrie soll für das Haushaltsjahr 2019 aus dem Bundeshaushalt 50 Millionen Euro erhalten, auch aus den Ländern ist ein siebenstelliger, regional einsetzbarer Betrag zu erwarten. Damit hätte die Spieleindustrie und der game die realistische Möglichkeit gehabt, das von ihr propagierte Ziel einer flächendeckenden Vereinsentwicklung über einen Vereinsgründungsfonds wirksam zu befördern. Leider sieht das Konzept „Deutscher Game-Fonds“ des game Maßnahmen zur Stärkung der Vereine nicht vor und konzentriert sich - wie gehabt - vorwiegend auf die Spieleentwicklung und Verwirklichung ökonomischer Interessen. eSport kommt in diesem Antrag auch terminologisch nicht vor, es wird von Spielen als Kulturgut gesprochen.
 - c. Bis 2022 wird weltweit mit Umsätzen von 34,6 Milliarden US Dollar gerechnet. 2018 werden Gamer 144 Milliarden Stunden beim Spielen vor den Bildschirmen verbringen. Bei großen Turnieren fast überall in der Welt finden sich zigtausende Besucher, um ihren Teams zuzujubeln.
 - d. Welche Trends zukünftig Unterstützung erfahren sollen, ist schwer vorherzusagen, denn mit der digitalen Transformation können ganz neue Spielformen entstehen (Hologramme mit Sprachbefehlen oder Gehirnströmen; Rückkehr zu somatisch geprägten Spielwelten durch Robotisierung zunehmend mehr Lebensbereiche). Zu den Fehlentwicklungen in anderen Ländern lassen sich jedoch die Einrichtung eines Sozialkontos und der damit verbundenen Einschränkung der Spiele in China, die prosperierenden Wetten in den Fantasygames (überwiegend USA) sowie das über einen langen Zeitraum unterschätzte Ausmaß der Spielsucht in Korea/Japan zählen. Dem letztgenannten Aspekt kann durch die Einrichtung entsprechender Fachberaterstellen für Mediensucht entgegen gewirkt werden.
7. Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des eSports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?
- a. Derzeit fehlt es an empirischen Belegen, dass eSport einen wesentlichen Beitrag zur Digitalisierungsstrategie der Bundesregierung leisten kann. Gemeint ist damit eine ‚eSport-Rendite‘ für den organisierten Sport sowie den Digitalstandort Deutschland - wie sie sich manche Vertreter der Gamesbranche und Politiker*innen wünschen. eSport stellt nur einen kleinen Teil der Veränderungen dar, mit denen sich der organisierte Sport im Zuge der digitalen Transformation auseinandersetzen hat.



- b. Der ESBD rekurriert auf den Erwerb digitaler Kompetenzen, welche auf die Erfordernisse einer digitalen Wirklichkeit vorbereiten. Das kann man sich wünschen und vermutlich gibt es einzelne Effekte, wenn sich Kinder und Jugendliche über einen spielerischen Zugang frühzeitig mit unterschiedlichen Kommunikations- und Informationstechnologien vertraut machen. Es fehlt jedoch bisher gänzlich an belastbarer Forschung und damit an Belegen, dass digitale Kompetenzen, die im Rahmen des digitalen Turn der Gesellschaft an Bedeutung gewinnen (z. B. Umgang mit Algorithmen, künstlicher Intelligenz, Maschinenlernen, Cyberkriminalität etc.) mit eSport verbessert werden.
- c. Mittelfristig werden durch die technischen Möglichkeiten von virtual und augmented reality völlig neue Bewegungs-, Spiel- und Wettkampfformen entstehen, sich dadurch die Art und Weise des Sporttreibens sowie der Beitrag von Bewegung, Spiel und Sport für eine positive körperliche und seelische, kognitive und emotionale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen tiefgreifend ändern. Ob diese technikinduzierten Entwicklungen einem tendenziell sitzenden und zunehmend bewegungsarmen Lebensstil von Kindern und Jugendlichen entgegenwirken können (Stichwort: WHO/ISCA), bleibt abzuwarten und muss erst einer (wissenschaftlichen) Analyse unterzogen werden.


T. Wendeborn

Leipzig, 22.11.2018



Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“

Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand

1) Einführung

Die Digitalisierung unserer Gesellschaft entwickelt sich dynamisch und stellt Sportvereine und -verbände vor neue Herausforderungen. Im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) und in seinen Mitgliedsorganisationen, in den internationalen Sportorganisationen, im Internationalen Olympischen Komitee (IOC) und in der International World Games Association (IWGA), aber auch in den Verbänden und Wirtschaftsunternehmen der Games-Branche, in den Medien und im politischen Raum gibt es intensive und kontroverse Diskussionen darüber, was unter „eSport“ bzw. eGaming zu verstehen ist und was die damit verbundenen Phänomene, Erscheinungs- und Organisationsformen für den Sport in Deutschland, aber auch im internationalen Sport bedeuten. Zur Jahresmitte 2018 liegen eine Reihe von Stellungnahmen, Expertisen und Beiträge vor, die „eSport“ aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten und einordnen.

Fast alle kommen zu dem Schluss, dass die Frage, was „eSport“ ist und ob dies dem Sport zuzurechnen ist, der sich unter dem Dach des DOSB organisiert, nicht eindeutig zu beantworten ist. Zugleich entwickeln sie aus ihren unterschiedlichen Perspektiven zentrale Elemente für eine begründete Positionierung. Dazu zählen vor allem die Fragen nach der eigenmotorischen Aktivität, nach dem Wettkampfcharakter, nach ethischen Normen, Partizipation und Autonomie sowie nach Organisationsformen, Geschäftsmodellen und Gemeinwohlorientierung.

2) DOSB-Arbeitsgruppe

Vor dem Hintergrund dieser dynamischen Entwicklung hat der DOSB-Vorstand eine AG „eSport“ einberufen und sie beauftragt, Empfehlungen für den künftigen Umgang mit „eSport“ zu erarbeiten. 25 Persönlichkeiten aus dem DOSB und seinen Mitgliedsorganisationen, aus der Wissenschaft und der „eSport“-Branche haben sich intensiv zum Thema „eSport“ ausgetauscht und insbesondere unterschiedliche Entwicklungsszenarien entwickelt, die der DOSB seiner Positionierung zugrunde gelegt hat und die dieser Positionierung als Anlage beigefügt sind.

3) Vier Szenarien als Ergebnis der AG

Der DOSB befasst sich in seiner eigenen Positionierung vor allem mit der Frage, ob und ggf. in welcher Form eGaming/„eSport“ zum DOSB und zum Sportvereins- und -verbändesystem in Deutschland passt.

Hierzu wurden vier Szenarien mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Perspektiven erarbeitet, in denen Argumente zusammengeführt, Vor- und Nachteile erläutert und Handlungsoptionen aufgezeigt werden. Diese vier Szenarien orientieren sich an erforderlichen und ggf. zu gestaltenden Rahmenbedingungen für eine ...

- A. ... Aufnahme von „eSport“ in die Strukturen des Sports,
- B. ... zukunftsorientierte Verbandsentwicklung mit Blick auf neue, virtuelle Sportangebote,
- C. ... zeitgemäße Jugendarbeit und eine Erweiterung des Handlungsspektrums des Vereinssports,
- D. ... begründete Ablehnung von „eSport“.

Im Folgenden werden Teilaspekte aus den Szenarien näher erläutert sowie die zentralen Positionen des DOSB zusammenfassend dargestellt.

4) Elektronische Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten), eGaming und „eSport“

Der Begriff „eSport“ steht für eine außerordentlich breite Palette höchst unterschiedlicher virtueller Angebots- und Spielformen mit Wettkampfcharakter. Da in diesem breiten Verständnis die Bezeichnung „Sport“ nicht zielführend und in weiten Teilen aus unserer Sicht irreführend ist, verzichten wir im Folgenden auf die Bezeichnung „eSport“ und verwenden stattdessen den Begriff eGaming. Wir unterscheiden insgesamt in eGaming und elektronische Sportartensimulationen (oder kurz virtuelle Sportarten).

Der Begriff der elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten) wird immer dann verwendet, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist. Beispiele finden sich unter anderem im Fußball, Bogenschießen, Segeln, Basketball oder Tennis, wobei nicht immer die jeweils zuständigen nationalen oder internationalen Sportverbände involviert sind. Die Ausprägungen von elektronischen Sportartensimulationen sind vielfältig und reichen von Video- und Computerspielen bis hin zu virtuellen Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren.

Als eGaming werden all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet. Die vom eSport-Bund Deutschland (ESBD) vorgeschlagene Definition, nach der „eSport das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ ist, wird ausdrücklich nicht übernommen. Denn hierzu zählen von „Counter Strike“ und „League of Legends“ über virtuelle Kartenspiele bis hin zu elektronischen Sportartensimulationen wie Fußball (FIFA) eine unüberschaubare Vielfalt an Angeboten. Damit ist eine sinnvolle und notwendige Differenzierung nicht möglich.

5) Chancen und Risiken von elektronischen Sportartensimulationen

Virtuelle Sportarten erweitern Sportarten in den virtuellen Raum, bieten neue und moderne Möglichkeiten für die Entwicklung von Sportarten in den Verbänden und eröffnen so Entwicklungs- und Wachstumspotenziale für den Sport und das Organisationssystem unter dem Dach des DOSB. Bei den virtuellen Sportarten wird die Verbindung an das DOSB-Sportsystem auf unterschiedlichen Wegen gesucht. Die analoge Trainings- und Wettkampfpraxis wird über passgenaue Konzepte mit digitalen Aktivitäten in der virtuellen Welt verbunden. So sind z. B. beim analogen und virtuellen Bogenschießen die Bewegungsabläufe identisch, während sich die Technologie des Bogens unterscheidet. Beim Fußball werden eSoccer-Angebote systematisch und über pädagogische Konzepte mit dem Trainings- und Spielbetrieb auf dem Platz verbunden und finden gleichzeitig aktuell als Konsolenspiele statt (FIFA). In Teilen fehlt derzeit aber auch die Verankerung für virtuelle Sportarten in den Sportorganisationen, wie z.B. eTennis.

Die Risiken liegen im Wesentlichen darin, dass ohne Einbindung in vorhandene Angebote das bislang gültige „analoge“ Bild des Sports seinen zentralen Bedeutungskern verliert, nämlich den der eigenmotorischen, durchweg sportartbestimmenden Bewegung. Zudem gibt es virtuelle Sportarten, deren Entwicklung gar nicht oder nicht ausreichend über die sportartspezifische Expertise gesteuert wird, so dass auch hier der Verlust von Autonomie und Einflussnahme droht. Grundsätzlich gelten auch für die meisten virtuellen Sportarten die nachfolgend als Risiken von eGaming beschriebenen Effekte.

6) Chancen und Risiken von eGaming

Eine Chance von eGaming ist die grundsätzliche Anschlussfähigkeit an aktuelle jugendkulturelle Trends; die Angebote erreichen aber auch Menschen in höheren Altersgruppen. Unter bestimmten Voraussetzungen können sich über diese Angebote neue Wege zur Mitgliederbindung und -gewinnung im Verein öffnen, Zukunftsperspektiven für Sportvereine erschließen und ein Beitrag für mehr Engagement und Partizipation im virtuellen Raum geleistet werden.

Neben möglichen Chancen von eGaming für Vereinsentwicklung entspricht eGaming gleichzeitig in zentralen und konstitutiven Elementen nicht den Kernbedeutungen, Handlungslogiken und dem Wertesystem, auf denen das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB aufgebaut ist.

- Eine eigenmotorische, sportartbestimmende Bewegung ist kein konstitutives Merkmal von eGaming. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat Videospiele inzwischen als potenziell suchtfördernde Tätigkeit und damit als Gesundheitsrisiko eingestuft; damit ist dies nicht ohne weiteres mit den Zielen eines gesunden und bewegten Lebensstils vereinbar, für den der DOSB mit seinen Mitgliedsorganisationen steht.
- Zwischen der Gemeinwohlorientierung des Sportsystems und der Marktorientierung von eGaming ist nahezu keine organisationspolitische Brücke erkennbar.
- Beim eGaming gibt es keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen; vielmehr steht eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch dazu sowie zu den ethischen Werten des Sports, die im DOSB-Leitbild formuliert sind, und in Grundsatzdokumenten der DOSB-Mitgliedsorganisationen.
- Die überwiegende Anzahl von eGaming-Angeboten folgt einer ausschließlich wirtschaftlich begründeten Unternehmenslogik. Diese ist mit den Grundsätzen von Autonomie (auch Regelautonomie) und Partizipation im Sportsystem unvereinbar, bedroht die Gemeinwohlorientierung des Vereinssports und die damit verbundenen Privilegien und löst damit das dem Sportsystem bislang zugrunde liegende organisationsbezogene Selbstverständnis auf.

Bei einem wachsenden eGaming-Markt steigt der Konkurrenzdruck um Ressourcen, die im Sport ohnehin knapp sind. So konkurriert z.B. die heutzutage bedenklich begrenzte Zeit für aktiven Sport und Bewegung mit den neuen Zeiterfordernissen in den virtuellen Welten. Zudem ist auch die finanzielle Unterstützung des Vereinssports auf allen Ebenen begrenzt und i.d.R. schon heute nicht auskömmlich, so dass hier eine neue Konkurrenzsituation geschaffen würde.

7) Rolle von virtuellen Sportarten für eine moderne und zukunftsorientierte Verbandsentwicklung

Der DOSB erkennt die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden. Deshalb obliegt es den Verbänden und Vereinen, eigenverantwortlich zu entscheiden, inwieweit Aktivitäten in diesem Bereich entwickelt werden. Ziel ist es, die Chancen von virtuellen Sportarten gezielt und auf der Grundlage der jeweiligen Organisationsformen und Werte für die Sportarten- und Verbandsentwicklung auf nationaler Ebene zu nutzen. Damit werden spezifische virtuelle Sportarten Teil der regulären Verbandsarbeit in denjenigen Mitgliedsorganisationen, die darin einen Mehrwert für die Erweiterung ihres Angebots sehen. Diese Verbände erarbeiten in verbandlicher Autonomie die dafür notwendigen Konzepte und Regeln und melden die in den virtuellen Sportarten aktiven Personen über ihre Sportart. Daher stellt sich die Frage nach der Aufnahme von einem oder mehreren eigenständigen so genannten „eSport“-Verbänden unter dem Dach des DOSB derzeit nicht.

8) Rolle von virtuellen Sportarten und eGaming für eine zeitgemäße Jugendkultur und zur Erweiterung des Handlungsspektrums für den Vereinssport

Der DOSB erkennt die Bedeutung von virtuellen Sportarten und eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an. Dabei wird eGaming nicht als eigenständige sportliche Aktivität eingeordnet. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen und eGaming in Vereinen. Vereine können so ihre außersportlichen Angebote, wie Ferienfreizeiten, Ausflüge oder zahlreiche gesellschaftspolitische Kooperationen erweitern. Weiterhin können Vereine so gesellschaftliche Verantwortung für den Medienkonsum wahrnehmen und Konzepte für einen konstruktiven Umgang entwickeln. Der DOSB wirbt für sein Leitbild und den darin beschriebenen Wertekanon und wirkt darauf hin, dass, wenn überhaupt, ausschließlich solche eGaming-Aktivitäten angeboten werden, die diesem Wertekanon entsprechen.

9) Gemeinnützigkeitsrecht und Abgabenordnung

Als gemeinwohlorientierter Sportverband sehen wir aktuell keinen Anlass, die Abgabenordnung zu ändern und mit eGaming/„eSport“ einen Bereich aufzunehmen, der vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgt. Darüber hinaus wollen wir einer Verwässerung des Sportbegriffs entgegenwirken, der aus unserer Sicht gegeben wäre, wenn „eSport“ in der Abgabenordnung mit dem gemeinwohlorientierten Sport gleichgesetzt würde.

10) Monitoring

Der DOSB wird die weiteren Entwicklungen sorgfältig beobachten, gemeinsam mit seinen Mitgliedsorganisationen bewerten und ggf. Neupositionierungen vornehmen. Dies gilt auch für den internationalen Bereich, in dem der DOSB im Rahmen seiner Möglichkeiten darauf hinwirkt, dass bei den Diskussionen über eGaming die oben beschriebenen Maßstäbe auch weltweit angelegt werden. Der DOSB begrüßt ausdrücklich die Erklärung des IOC vom 21. Juli 2018, mit der das IOC von einer Anerkennung von „eSport“ derzeit deutlich Abstand nimmt.

Gesamtbild

Der DOSB

- ... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuellen Sportarten) gesprochen. Unter eGaming versteht der DOSB das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.
- ... erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.
- ... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen.
- ... erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden.
- ... sieht keine eigenständigen eGaming-Abteilungen in Vereinen, damit bis auf weiteres auch keine Organisations- und Meldepflichten für Vereine, die eGaming anbieten. Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der virtuellen Sportarten aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Damit besteht derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/„eSport“-Verbände unter dem Dach des DOSB.
- ... wirkt konsequent darauf hin, dass keine eGaming-Aktivitäten in Vereinen angeboten werden, die dem anerkannten Wertekanon des DOSB-Sportsystems nicht entsprechen.
- ... sieht aktuell keinen Anlass, die Abgabenordnung zu ändern und mit eGaming/„eSport“ einen Bereich aufzunehmen, der vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgt.

Frankfurt, den 29. Oktober 2018
Präsidium und Vorstand

TISCHVORLAGE

für die 15. DOSB-Mitgliederversammlung am 1. Dezember 2018

TOP 12 Virtuelle Sportarten/eGaming

Resolution

Die Mitgliederversammlung schließt sich der vorliegenden Positionierung des DOSB-Präsidiums und -Vorstandes inklusive der Unterscheidung in virtuelle Sportarten und eGaming an. Der DOSB wird auf dieser Grundlage beauftragt, den Diskurs mit der Politik, den Medien und den gesellschaftlichen Akteuren weiterzuführen und damit die Interessen von Sportdeutschland nachhaltig zu vertreten.

Begründung

Das Thema „eSport“ hat seit einiger Zeit, unter anderem durch die offensive Benennung des Themas im Koalitionsvertrag und der daraus folgenden politischen Debatte, eine starke Dynamik erfahren und wird in den Sportorganisationen intensiv diskutiert.

Vor diesem Hintergrund hat der DOSB im März 2018 eine AG „eSport“ einberufen, um Empfehlungen für den künftigen Umgang mit dem Thema zu erarbeiten. Im Ergebnis entstanden vier Szenarien, die jeweils strategische Möglichkeiten für den künftigen Umgang mit „eSport“ beschreiben. Auf dieser Grundlage erarbeiteten DOSB-Präsidium und -Vorstand eine Position, die am 29. Oktober 2018 veröffentlicht wurde.

Mittlerweile liegen neben der Positionierung von DOSB-Präsidiums und -Vorstandes einige weitere Positionierungen verschiedener Sportverbände vor, die sich teilweise von der DOSB-Position unterscheiden oder sich stark daran anlehnen.

Kernmerkmale der Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand sind die folgenden Punkte:

Der DOSB

... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuellen Sportarten) gesprochen. Unter eGaming versteht der DOSB das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.

... erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.

... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen.

... erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden.

... sieht keine eigenständigen eGaming-Abteilungen in Vereinen, damit bis auf weiteres auch keine Organisations- und Meldepflichten für Vereine, die eGaming anbieten. Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der virtuellen Sportarten aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Damit besteht derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/„eSport“-Verbände unter dem Dach des DOSB.

... wirkt konsequent darauf hin, dass keine eGaming-Aktivitäten in Vereinen angeboten werden, die dem anerkannten Wertekanon des DOSB-Sportsystems nicht entsprechen.

... setzt sich dafür ein, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen und wendet sich entschieden gegen eine Aufnahme von eGaming/„eSport“ in die Abgabenordnung.

Präsidium

Düsseldorf, 30. November 2018

AG „eSport“

Szenarien für die Entwicklung von Empfehlungen zum Umgang mit „eSport“

1. Vorbemerkung

Das Thema „eSport“ hat in den letzten Monaten, unter anderem durch die offensive Benennung des Themas im Koalitionsvertrag, eine starke Dynamik erfahren und wird in Sportvereinen und –verbänden intensiv diskutiert. So haben einige Landessportbünde und Spitzenverbände bereits konkrete Positionen erarbeitet oder Veranstaltungen zur Meinungsbildung durchgeführt und viele Verbände beobachten die aktuelle Situation und die Vielfalt der Diskussionen. Darüber hinaus gibt es in einigen Vereinen die digitale Infrastruktur für „eSport“ und in einigen wenigen Sportvereinen werden „eSport“-Abteilungen gegründet.

Vor diesem Hintergrund hat der DOSB eine AG „eSport“ einberufen, um Empfehlungen für den künftigen Umgang mit dem Thema zu erarbeiten. Um unterschiedliche Perspektiven, Interessen und Ansichten zu integrieren, wurden insgesamt ca. 25 Personen aus dem DOSB, den Mitgliedsorganisationen, der Wissenschaft und der „eSport“-Branche in die AG eingeladen. Die nachfolgend beschriebenen Punkte und Szenarien sind Ergebnis der Diskussion in der AG.

2. Themenaufriß, Thesen und Erkenntnisse

- In den bislang von verschiedenen Stellen erarbeiteten Stellungnahmen (z.B. WLSB (2017): eSport – Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und –verbände?, Wissenschaftlicher Dienst des Bundestages (2017): Ist eSport Sport?) gibt es keine eindeutige Antwort auf die Frage, ob „eSport“ Sport ist. Es gibt aus unterschiedlichen Perspektiven Argumente für eine „Pro-Haltung“ und „Contra-Haltung“, auf deren Grundlage dann eine Haltung entwickelt werden kann.
- Die Frage, ob „eSport“ Sport ist, ist nur aus einer mehrperspektivischen Betrachtung heraus zu beantworten. Die wesentlichen Perspektiven dabei sind u.a.:
 - Organisationsform (wie wird eSport organisiert und in welcher Organisationsformen wird „eSport“ betrieben?)
 - Geschäftsmodell (mit welchem Geschäftsmodell ist „eSport“ verbunden? Welche Rolle nehmen die Publisher ein?)
 - Motorische Aktivität (ist „eSport“ als Sport zu bezeichnen, also ist eine eigenmotorische, sportartbestimmende Handlung zu erkennen?)
 - Wettkampfcharakter (wie und in welcher Form finden Wettkämpfe im „eSport“ statt? Wer nimmt daran teil?)
 - Ethische Normen (welche Werte und Sinnbezüge werden im „eSport“ gelebt und sind prägend? Sind diese passungsfähig mit denen des DOSB?)
 - Partizipation (Wie findet Selbstorganisation statt? Können „eSportler“ Einfluss, zum Beispiel auf Spielgestaltung und Regeln, nehmen?)
 - Autonomie (wie selbständig sind „eSport“-Verbände gegenüber anderen Akteuren?)

Um zu bewerten, ob „eSport“ zum Sportvereins und -verbandssystem passt, ist es erforderlich, die genannten Perspektiven gleichermaßen zu berücksichtigen und sich nicht auf Einzelaspekte zu reduzieren.

- „eSport“ ist zum einen Teil der Jugendkultur und der Lebenswelt junger Menschen, zum zweiten kann er zur Vereinsentwicklung beitragen und kann zum dritten als Sportsimulation ein Element der Sportartenentwicklung im Verband darstellen. Es gibt Sportvereine und -verbände, die „e-Sport“ in diesem Sinne bereits nutzen bzw. nutzen wollen.
- Der ESBD versteht unter „eSport“ „das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“ Mit dieser Definition ist eine Vielfalt an unterschiedlichen Spielen verbunden, die eine zielgerichtete und angemessene Diskussion zum gegenwärtigen Zeitpunkt erschwert, da es kein konsistentes Bild von „eSport“ gibt (In diesem Verständnis sind unter dem Begriff „eSport“ sowohl „Multiplayer Online Battle Arena“-Spiele, „Battle Royale“-Spiele, „First Person Shooter“-Spiele, virtuelle Sportarten und virtuelle Kartenspiele repräsentiert).
- Nicht nur in Deutschland, sondern auch international ist das Thema „eSport“ präsent. „eSport“ wird sowohl im IOC intensiv diskutiert wie auch in den internationalen Spitzenverbänden, wo durchaus unterschiedliche Antworten gefunden werden. So gibt es in manchen internationalen Spitzenverbänden schon konkrete Überlegungen zur Etablierung virtueller Sportarten, beispielsweise im Bogenschießen. Gleichzeitig hat das IOC in Folge eines gemeinsamen Forums mit Vertreter/innen aus dem „eSport“ beschlossen, dass „eSport“ vorerst nicht olympisch wird. Das ist für den DOSB eine bedeutsame Aussage, da eine Anerkennung von „eSport“ als olympische Sportart dazu führen würde, dass der DOSB die Voraussetzungen für eine Mitgliedschaft eines „e-Sport“-Verbands schaffen müsste.

3. Szenarien

In der AG wurden vier Szenarien entwickelt und beschrieben, die die Bandbreite eines strategischen Umgangs mit dem Thema „eSport“ abdecken.

Szenario A: Aufnahme von „eSport“

Grundposition

Der DOSB und der organisierte „eSport“ verständigen sich auf passfähige Rahmenbedingungen für die Mitgliedschaft eines „eSport“-Verbandes und die DOSB-Mitglieder regeln die Umsetzung in ihrer eigenen Zuständigkeit.

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Hierzu gibt es die beiden Varianten A1 und A2.

A1: Es gibt einen „eSport“-Verband in Deutschland (oder mehrere). Der DOSB hat seine Aufnahmeordnung angepasst und die Kriterien so geändert, dass der „eSport“-Verband ordentliches Mitglied im DOSB als olympischer oder nicht-olympischer Spitzenverband ist.

A2: Es gibt einen „eSport“-Verband in Deutschland (oder mehrere), der ordentliches Mitglied als olympischer oder nicht-olympischer Spitzenverband im DOSB ist. Eine wichtige Voraussetzung für diesen Schritt war die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von „eSport“ durch den Gesetzgeber. Der „eSport“-Verband regelt in eigener Autonomie seinen Sportbetrieb. Er orientiert sich unter anderem am Leitbild des DOSB mit den darin beschriebenen grundlegenden Werten, an den Bestimmungen der NADA und an den DOSB-Rahmenrichtlinien für die Ausbildung. Der „eSport“-Verband hat einen

Disziplinenkanon entwickelt, der hiermit kompatibel ist und er hat die für eine Mitgliedschaft im DOSB notwendigen Strukturen entwickelt.

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Chance einer Öffnung gegenüber „eSport“ ist die Anschlussfähigkeit an alltagskulturelle Trends und die damit zu erreichende Bindewirkung von Menschen. Ein weiterer Vorteil einer Öffnung gegenüber „eSport“ ist darin zu sehen, dass über das Regulativ von Werten und Regeln im Sport Einfluss auf den Sportbetrieb genommen werden kann. Dieser Einfluss begründet sich unter anderem durch die NADA, die Anwendung der Rahmenrichtlinien für die Ausbildung, Zielvereinbarungen, durch das Leitbild des DOSB und weiteres mehr. Ein weiterer Vorteil liegt in der Erschließung neuer Zielgruppen und damit neuer Möglichkeiten für Teilhabe und Engagement und in einem erweiterten Sportbegriff.

Nachteil ist zunächst das Risiko, sich von den traditionellen Werten des Sports zu entfernen und damit Gesellschaft, Mitglieder und im Sport engagierte Menschen nachhaltig zu irritieren. Weiterhin kann eine Öffnung für „eSport“ zum zunehmendem Bewegungsmangel von Menschen mit allen gesundheitlichen Folgen beitragen. Ein weiteres unkalkulierbares Risiko stellt zudem die wirtschaftliche Abhängigkeit von Publishern (Spieleentwickler und –herausgeber) und die daraus resultierenden Entwicklungsoptionen dar. Dies insbesondere deshalb, weil – anders als im klassischen Sport – im „eSport“ die Publisher einen maßgeblichen rechtlichen und tatsächlichen Einfluss auf das Spielgeschehen und seine Organisation haben. Die bislang definierten Grenzen des Sportbegriffes werden unkenntlich.

Nächste Schritte

A1: Es ist ein Diskussionsprozess über die grundsätzliche Öffnung des Verbandssystems und über das Sport(vereins)verständnis einzuleiten, inwiefern und welche Konsequenzen aus diesem Zielbild entstehen. Die jeweiligen Satzungen und Aufnahmeordnungen sind anzupassen.

A2: Der „eSport“-Verband muss die Voraussetzungen der jeweiligen Satzungen und Aufnahmeordnungen erfüllen. Es gibt keinen Freibrief für alle Formen von „eSport“, sondern es wird ein transparentes Verfahren zur Auswahl der „eSport“-Angebote unter dem Dach des „eSport“-Verbandes bzw. des DOSB entwickelt.

Szenario B: Verbändeorientierung

Grundposition

Der DOSB fokussiert seine Unterstützung für die Mitgliedsorganisationen auf zwei Kernelemente: zum einen auf die gezielte Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten (Beispiel: eSoccer) und zum zweiten auf die Vereinsentwicklung. Ziel ist es, die Chancen von virtuellen Sportarten gezielt und auf der Grundlage der jeweiligen Organisationsformen und Werte für die Sportarten- und Verbandsentwicklung zu nutzen. Damit sind spezifische „eSportarten“ Teil der regulären Verbandsarbeit in den olympischen und nicht-olympischen Spitzenverbänden. Einen eigenständigen „eSport“-Verband unter dem Dach des DOSB gibt es nicht.

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Einige Spitzenverbände haben, da wo es virtuelle Sportsimulationen gibt (z.B. FIFA, virtuelles Bogenschießen, virtuelles Segeln, etc.), diese bereits in den Verband integriert. Sie nutzen diese „eSport“-Angebote gezielt für die Ansprache und Bindung von Menschen im Verein und betreiben

Sportartentwicklung durch neue und zum Teil integrierte Spiel- und Wettkampfformen. Es ist ein Wettkampf- und Ausbildungssystem auf der Grundlage des verbandseigenen Regelwerks entstanden. Die Verbände verstehen die Integration von virtuellen Sportsimulationen zu großen Teilen als Feld für strategische Verbandsentwicklung, für neue Angebotsformen und Mitgliedschaftsmodelle und beobachten in den Vereinen einen kreativen Umgang mit dem Thema. Der DOSB hat darüber hinaus beschlossen, keine weiteren Spiel- und Angebotsformen aus dem Bereich „eSport“ zu integrieren, und empfiehlt allen Mitgliedsorganisationen und Sportvereinen ebenfalls eine Konzentration auf virtuelle Sportsimulationen.

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Eine Chance von virtuellen Sportsimulationen ist es, diese als Verbindung zwischen der eigenmotorischen Aktivität in den bestehenden Sportarten und alltagskulturellen Entwicklungen im „eSport“ zu nutzen und damit als Bindungsinstrument in den Vereinen zu verstehen. Eine weitere Chance ist es, damit eine Brücke von analoger zu digitaler Welt zu schaffen und auf diese Weise ein Lern- und Experimentierfeld für Vereine und Verbände und für die darin engagierten und teilnehmenden Menschen zu entwickeln. Weitere Vorteile sind die neuen Möglichkeiten für Verbände und Vereine, Sportarten- und Angebotsentwicklung zu betreiben und neue Formen für Engagement und Mitgestaltung zu offerieren. Zudem können Menschen mit Behinderung barrierefrei virtuelle Sportsimulationen ausüben und damit stärker in sozialen Austausch treten.

Ein Risiko sind mögliche mittel- und langfristige Folgen für das Gesundheits- und Bewegungsverhalten von Menschen. In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, ob es nicht auch Kannibalisierungseffekte geben wird, wenn Vereine stark auf virtuelle Sportsimulationen setzen und dann feststellen müssen, dass das eigentliche Training in der realen Sportart weniger attraktiv geworden ist.

Ein weiteres Risiko in diesem Szenario besteht darin, dass es zu wenige Orientierungshilfen für Vereine gibt, die sich auch anderen Angebots- und Spielformen aus dem Bereich des „eSports“ zuwenden. Hierbei stellt sich auch die Frage, ob eine Trennung zwischen virtuellen Sportsimulationen und weiteren Spielformen und Wettkampfformaten mittel- und langfristig möglich ist.

Nächste Schritte

Die Sportorganisationen prüfen die Weiterentwicklung ihrer Sportarten auf virtueller Basis. Sie beobachten die Entwicklungen im internationalen Verband, steuern die Entwicklungsprozesse und tauschen sich dazu intensiv mit Expert/innen aus der „eSport“-Szene und den Publishern aus.

Szenario C: Jugend- und alltagskulturelle Orientierung

Grundpositionen

Der DOSB erkennt den Wert von „eSport“ als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Von daher empfiehlt der DOSB seinen Mitgliedsorganisationen, pädagogische Konzepte für den Umgang mit „eSport“ in Vereinen zu entwickeln und entsprechende Qualifizierungen vorzuhalten. Der DOSB rät seinen Mitgliedsorganisationen und den Vereinen keine virtuellen Spiele vorzuhalten, die nicht dem Wertekanon des Sports entsprechen. Dadurch wird keine eigenständige Sparte mit Meldepflicht begründet bzw. die Angebote können ggf. auch von Nicht-Mitgliedern im Sinne einer außersportlichen Jugendarbeit genutzt werden.

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Der DOSB hat seinen Mitgliedern empfohlen, „eSport“ als Teil der außersportlichen Jugendarbeit und der Freizeitaktivitäten in Vereinen zu verstehen. Er hat dafür gemeinsam mit den Mitgliedsorga-

nisationen geeignete Koordinationsstellen, Beratungs- und Schulungsangebote aufgebaut, um Vereine und die darin tätigen Menschen vorzubereiten, sie im pädagogischen Umgang zu unterstützen und juristische Beratung anzubieten.

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Ein Vorteil dieses Szenarios ist eine sehr klare Richtung und eine eindeutige Positionierung, die gleichzeitig ein gewisses Maß an Offenheit für Kooperation und Zusammenarbeit eröffnet, ohne dass diese institutionalisiert stattfinden muss.

Eine wichtige Frage ist allerdings, ob eine Pädagogisierung von „eSport“ für Vereine aber vor allem auch für die Jugendlichen und jungen Menschen überhaupt von Interesse ist. Ein weiterer Nachteil ist, dass solche Angebotsformen keine „Massenwirkung“ entfalten, da eine solche Konzeption infrastrukturelle und grundlegend pädagogische Orientierung und damit an vielen Stellen hohe Ressourcen benötigt. Ein weiteres Risiko ist die Bedrohung der Gemeinnützigkeit von Vereinen, wenn diese „eSport“-Angebote nicht deutlich und satzungskonform beschrieben und durchgeführt werden.

Nächste Schritte

Die Verbände sind kompetente Ansprechpartner für die Beratung der Vereine und halten entsprechende Ressourcen bereit.

Szenario D: Ablehnung von „eSport“¹

Grundposition

Der DOSB lehnt die Mitgliedschaft von organisiertem „eSport“ und die oben beschriebenen Szenarien ab und empfiehlt dies auch seinen Mitgliedsorganisationen und darüber hinaus den Vereinen.

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Für den DOSB ist „eSport“ ein irreführender Kunstbegriff. Der Sport unter dem Dach des DOSB versteht sich vor allem auch als „analoges Refugium“ in einer zunehmend digitalen Welt und setzt damit kommunikativ in der Außendarstellung auf ein Alleinstellungsmerkmal und eine Abgrenzungsstrategie. In diesem Szenario versteht sich der DOSB als Garant für ein gesundes und körperbetontes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen sowie für eine sportliche und bewegungsreiche Lebensgestaltung von Menschen.

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Vorteil einer solchen Positionierung ist die klare Haltung und ein Verständnis von Sport, das seiner bisherigen gesellschaftlichen Legitimation entspricht sowie die Möglichkeit, daraus Verbandsstrategien und Verbandskommunikation abzuleiten. Eine Chance ist es, mit einer solchen Position, einen gesellschaftlichen Diskurs anzuregen und argumentativ zu hinterlegen.

Ein Nachteil liegt unter anderem darin, dass die Entwicklung von „eSport“ dynamisch weiter gehen wird und Vereine und Verbände nicht aktiv auf diese (gesellschaftlichen) Entwicklungen Einfluss nehmen können. Zudem kann sich das Potenzial für Mitgliederbindung und –gewinnung in den Vereinen und Verbänden verringern.

¹ Für eine weiterführende Beschreibung dieses Szenarios, siehe auch den Text von Prof. Dr. Carmen Borggreve: „eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports“.

Nächste Schritte

Der DOSB empfiehlt seinen Mitgliedern, bereits bestehende Aktivitäten zurückzunehmen und keine neuen zu initiieren.

4. Empfehlungen für das weitere Vorgehen

Aus den Diskussionen in der AG resultierten neben den beschriebenen Szenarien folgende weiterführende Überlegungen für die Gestaltung des weiteren Vorgehens:

- Es braucht einen intensiveren Dialog mit engagierten Menschen in Vereinen, um über Erwartungen und Zukunftsausrichtungen von Vereinen zu diskutieren.
- Die Bandbreite der Diskussion ist über die Szenarien abgebildet. Darüber hinaus soll eine Positionierung des DOSB zur Orientierung der verbandsinternen Diskussion erarbeitet werden. Der DOSB soll insofern die Ergebnisse der AG beraten, eine Positionierung zum Umgang mit „eSport“ erarbeiten, diese kommunizieren und seinen Mitgliedsorganisationen zur Verfügung stellen.
- Das Thema „eSport“ und die hier beschriebenen Szenarien sollen Gegenstand der Diskussionen in den anstehenden Konferenzen der Verbändegruppen sein. Darüber hinaus wird angeregt, dass der DOSB einen regelmäßigen Meinungs- und Erfahrungsaustausch zu diesem Thema anbietet.
- Für künftige Austauschformate wird angeregt, Spieler aus den unterschiedlichen Spieltypen einzuladen, die ihre Spiele Entscheidern aus den Sportorganisationen vorstellen, erklären und Fragen beantworten.
- Die Gruppe AG „eSport“ im Wissensnetz soll mit den darin enthaltenen Beiträgen und Materialien für Interessierte geöffnet werden. Dazu sollen vorab die Zustimmung aller AG-Mitglieder eingeholt sowie die Beiträge gelöscht werden, die keine Informationen zum Thema „eSport“ enthalten.
- Es wird gefordert, gegenüber der Politik auf die Wahrung der Autonomie des Sports zu achten und die Aussagen zum Thema „eSport“ im Koalitionsvertrag offensiv zu thematisieren. Vor allem sollen die noch zu entwickelnde Position des DOSB sowie die Szenarien dazu dienen, mit der Politik ins Gespräch zu kommen und damit über das Verhältnis von Sport und „eSport“ aufzuklären. Dazu gehört vor allem auch, die Leistungen des Vereinssports als zivilgesellschaftlicher Akteur und als ein wichtiges Feld für Selbstorganisation verstärkt darzustellen.
- Es wird angeregt, die Darstellung der intensiven Diskussionen über „eSport“ und den weiteren Weg der Beratungen über die DOSB-Kanäle intensiv zu kommunizieren.
- Mit Blick auf den weiteren Umgang mit dem Thema wird empfohlen, Verbündete und Kooperationspartner, z.B. im gesundheitspolitischen Bereich, zu suchen.
- Es wäre wünschenswert, wenn sich die Sportwissenschaft verstärkt mit „eSport“ und relevanten Fragestellungen dazu befasst.

EGAMING & VIRTUELLE SPORTARTEN

Anlage zum Protokoll 20. Sitzung

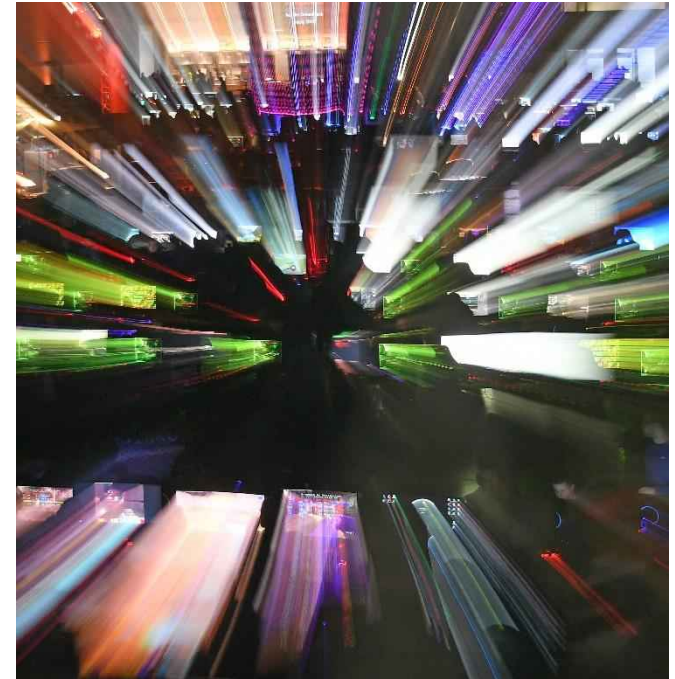
Position des DOSB

Veronika Rücker
Vorstandsvorsitzende DOSB



Ausgangssituation

- Koalitionsvereinbarung
- AG eSport im DOSB
- Vertreter aus Verbänden, Wissenschaft und der eSport-Szene
- Fragestellung: Passt eSport unter das Dach des organisierten Sports?



Ergebnis

4 denkbare Szenarien für einen strategischen Umgang mit eSport

- Aufnahme von „eSport“ in die Strukturen des Sports
- zukunftsorientierte Verbandsentwicklung mit Blick auf neue, virtuelle Sportangebote (Verbändeorientierung)
- zeitgemäße Jugendarbeit und eine Erweiterung des Handlungsspektrums des Vereinssports (jugend- und alltagskulturelle Orientierung)
- Ablehnung von „eSport“

Erkenntnis

eSport aus dem Verständnis des ESBD

eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.



Erkenntnis

eSport aus dem Verständnis des ESBD



Prüfkriterien

mehrperspektivische Betrachtung

- Organisationsform
- Geschäftsmodell
- Motorische Aktivität
- Wettkampfcharakter
- Partizipation
- Autonomie
- Gemeinwohlorientierung
- Ethische Normen



Position des DOSB

Differenzierung in virtuelle Sportarten und eGaming



eGaming



Virtuelle Sportarten

Bandbreite virtueller Sportarten



Golfsimulator, eSoccer, eSailing, eCycling...

Der organisierte Sport ist offen für die Innovationen der digitalen Welt!

...auf Basis unserer Werte und Organisationsformen!

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



© DOSB