



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