



# **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](mailto: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.

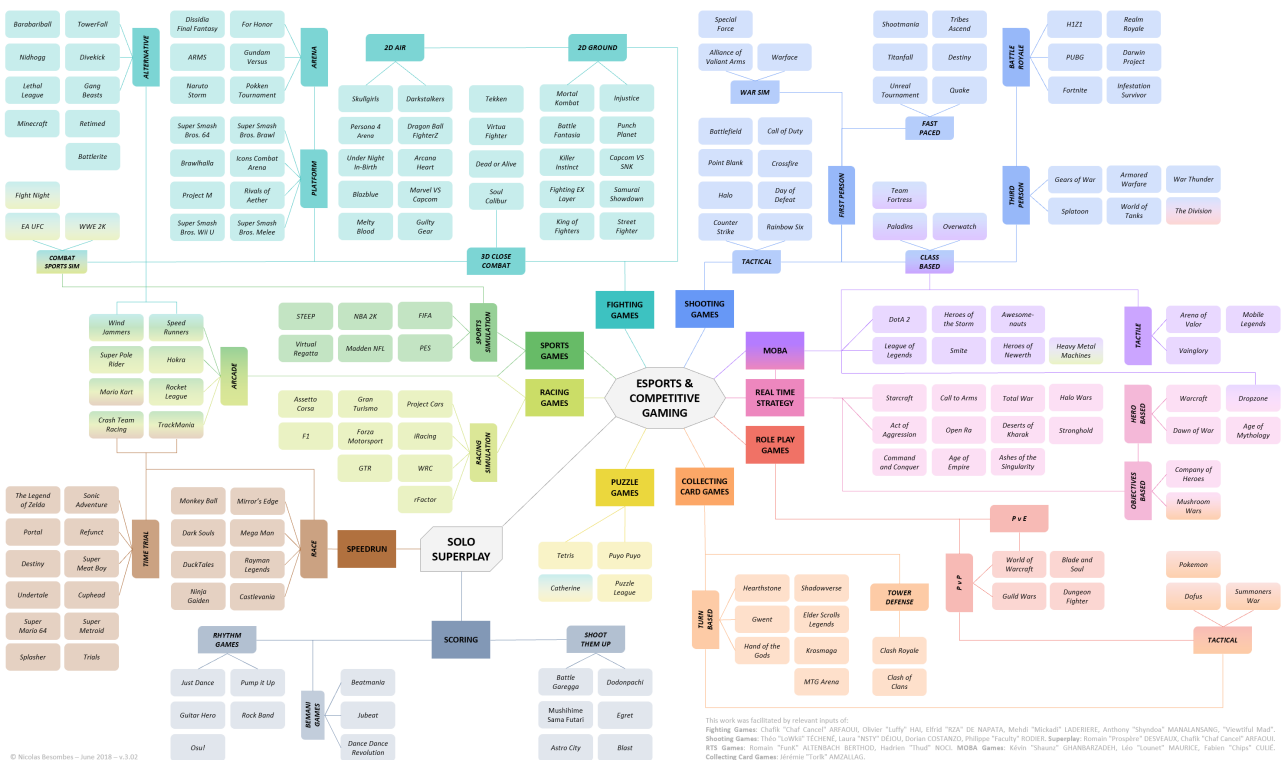
In dieser Situation ist auch der eSport-Bund Deutschland (ESBD) entstanden, der den organisierten eSport in Deutschland in der anhaltenden gesellschaftlichen Debatte seit November 2017 als einheitlicher Ansprechpartner vertritt, zentrale Positionen und Anforderungen des eSports definiert und die Weiterentwicklung 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 orientieren<sup>2</sup>:

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.

---

<sup>2</sup> 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 Wettkampfebenen 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 Motorsport<sup>3</sup>.

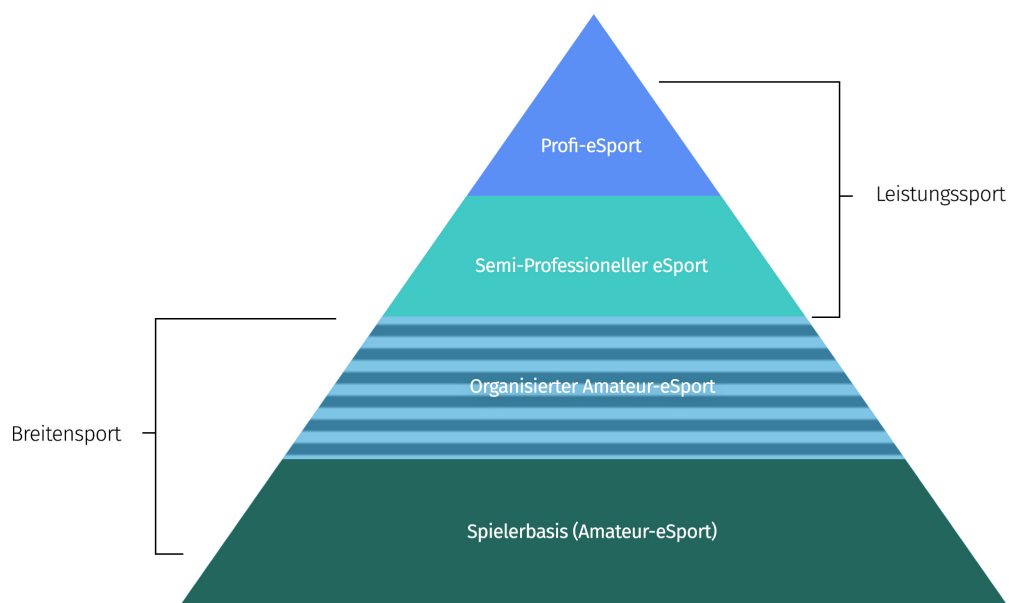
---

<sup>3</sup> 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 gerechnet<sup>4</sup>. 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 sein<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Deloitte, Continue to Play (2018).

<sup>5</sup> 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**<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup>) 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.

<sup>7</sup>) 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 betreiben<sup>8)</sup> – eSport hat als Sportbewegung das Potential, das überzeugende Konzept der zivilgesellschaftlichen Organisation elementar zu unterstützen.

---

<sup>8)</sup> 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 seien<sup>9</sup>, 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“<sup>10</sup>, sondern das wiederholte Gewinnen einer Runde oder eines Spielsatzes.

---

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

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

<sup>10</sup>) 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 Bestimmung<sup>11</sup> 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.

---

<sup>11</sup>Eine „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](http://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.