



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 Bildschirminhalte 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).