

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.