




---

**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 eSports-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 eSports 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 eSports 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 eSports 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