



Mitteilung

Berlin, den 14. Februar 2019

**Die 20. Sitzung des Sportausschusses
findet statt am
Mittwoch, dem 20. Februar 2019, 14:00 Uhr
11011 Berlin
Paul-Löbe-Haus
Sitzungssaal: 4800**

Sekretariat
Telefon: +49 30 227-35456
Fax: +49 30 227-36006

Sitzungssaal
Telefon: +49 30 227-30311
Fax: +49 30 227-36356

Tagesordnung - Öffentliche Anhörung

**Entwicklung des eSports in Deutschland
Selbstbefassung SB 19(5)27**

Hierzu wurde/wird verteilt:

*19(5)068 Stellungnahme
19(5)070 Stellungnahme
19(5)071 Stellungnahme
19(5)072 Fragenkatalog
19(5)073 Stellungnahme
19(5)074 Sonstiges Ausschussmaterial
19(5)078 Stellungnahme
19(5)080 Sonstiges Ausschussmaterial*

Die Liste der Sachverständigen sowie der Fragebogen sind beigelegt. Arbeitsunterlagen, Begleitdokumente und eingegangene Stellungnahmen der Sachverständigen finden Sie unter <https://www.bundestag.de/sport>

Dagmar Freitag, MdB
Vorsitzende



Stand: 14. Februar 2019

Liste der Sachverständigen

Öffentliche Anhörung am Mittwoch, 20. Februar 2019,
14.00 Uhr bis 17.00 Uhr

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB)

Veronika Rücker

Vorstandsvorsitzende

Christian Sachs

Leiter des Hauptstadtbüros des Deutschen Sports

Deutscher Behindertensportverband (DBS)

Lars Pickardt

Vizepräsident

Annett Chojnacki-Bennemann

Leiterin des Hauptstadtbüros

Marc Zwiebler

Athletenvertreter im Deutschen Olympischen Sportbund

Prof. Dr. Carmen Borggrefe

Universität Stuttgart - Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft

Hans Jagnow

Präsident eSport-Bund Deutschland

Jun.-Prof. Dr. Thomas Wendeborn

Universität Leipzig - Sportpsychologie und Sportpädagogik



Fragenkatalog zur

Öffentlichen Anhörung am Mittwoch, 20. Februar 2019, 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?
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?
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?
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?
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?
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?
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?