

## Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“

### Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand

#### 1) Einführung

Die Digitalisierung unserer Gesellschaft entwickelt sich dynamisch und stellt Sportvereine und -verbände vor neue Herausforderungen. Im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) und in seinen Mitgliedsorganisationen, in den internationalen Sportorganisationen, im Internationalen Olympischen Komitee (IOC) und in der International World Games Association (IWGA), aber auch in den Verbänden und Wirtschaftsunternehmen der Games-Branche, in den Medien und im politischen Raum gibt es intensive und kontroverse Diskussionen darüber, was unter „eSport“ bzw. eGaming zu verstehen ist und was die damit verbundenen Phänomene, Erscheinungs- und Organisationsformen für den Sport in Deutschland, aber auch im internationalen Sport bedeuten. Zur Jahresmitte 2018 liegen eine Reihe von Stellungnahmen, Expertisen und Beiträge vor, die „eSport“ aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten und einordnen.

Fast alle kommen zu dem Schluss, dass die Frage, was „eSport“ ist und ob dies dem Sport zuzurechnen ist, der sich unter dem Dach des DOSB organisiert, nicht eindeutig zu beantworten ist. Zugleich entwickeln sie aus ihren unterschiedlichen Perspektiven zentrale Elemente für eine begründete Positionierung. Dazu zählen vor allem die Fragen nach der eigenmotorischen Aktivität, nach dem Wettkampfcharakter, nach ethischen Normen, Partizipation und Autonomie sowie nach Organisationsformen, Geschäftsmodellen und Gemeinwohlorientierung.

#### 2) DOSB-Arbeitsgruppe

Vor dem Hintergrund dieser dynamischen Entwicklung hat der DOSB-Vorstand eine AG „eSport“ einberufen und sie beauftragt, Empfehlungen für den künftigen Umgang mit „eSport“ zu erarbeiten. 25 Persönlichkeiten aus dem DOSB und seinen Mitgliedsorganisationen, aus der Wissenschaft und der „eSport“-Branche haben sich intensiv zum Thema „eSport“ ausgetauscht und insbesondere unterschiedliche Entwicklungsszenarien entwickelt, die der DOSB seiner Positionierung zugrunde gelegt hat und die dieser Positionierung als Anlage beigefügt sind.

#### 3) Vier Szenarien als Ergebnis der AG

Der DOSB befasst sich in seiner eigenen Positionierung vor allem mit der Frage, ob und ggf. in welcher Form eGaming/„eSport“ zum DOSB und zum Sportvereins- und -verbändesystem in Deutschland passt.

Hierzu wurden vier Szenarien mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Perspektiven erarbeitet, in denen Argumente zusammengeführt, Vor- und Nachteile erläutert und Handlungsoptionen aufgezeigt werden. Diese vier Szenarien orientieren sich an erforderlichen und ggf. zu gestaltenden Rahmenbedingungen für eine ...

- A. ... Aufnahme von „eSport“ in die Strukturen des Sports,
- B. ... zukunftsorientierte Verbandsentwicklung mit Blick auf neue, virtuelle Sportangebote,
- C. ... zeitgemäße Jugendarbeit und eine Erweiterung des Handlungsspektrums des Vereinssports,
- D. ... begründete Ablehnung von „eSport“.

Im Folgenden werden Teilaspekte aus den Szenarien näher erläutert sowie die zentralen Positionen des DOSB zusammenfassend dargestellt.

#### **4) Elektronische Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten), eGaming und „eSport“**

Der Begriff „eSport“ steht für eine außerordentlich breite Palette höchst unterschiedlicher virtueller Angebots- und Spielformen mit Wettkampfcharakter. Da in diesem breiten Verständnis die Bezeichnung „Sport“ nicht zielführend und in weiten Teilen aus unserer Sicht irreführend ist, verzichten wir im Folgenden auf die Bezeichnung „eSport“ und verwenden stattdessen den Begriff eGaming. Wir unterscheiden insgesamt in eGaming und elektronische Sportartensimulationen (oder kurz virtuelle Sportarten).

Der Begriff der elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten) wird immer dann verwendet, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist. Beispiele finden sich unter anderem im Fußball, Bogenschießen, Segeln, Basketball oder Tennis, wobei nicht immer die jeweils zuständigen nationalen oder internationalen Sportverbände involviert sind. Die Ausprägungen von elektronischen Sportartensimulationen sind vielfältig und reichen von Video- und Computerspielen bis hin zu virtuellen Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren.

Als eGaming werden all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet. Die vom eSport-Bund Deutschland (ESBD) vorgeschlagene Definition, nach der „eSport das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ ist, wird ausdrücklich nicht übernommen. Denn hierzu zählen von „Counter Strike“ und „League of Legends“ über virtuelle Kartenspiele bis hin zu elektronischen Sportartensimulationen wie Fußball (FIFA) eine unüberschaubare Vielfalt an Angeboten. Damit ist eine sinnvolle und notwendige Differenzierung nicht möglich.

#### **5) Chancen und Risiken von elektronischen Sportartensimulationen**

Virtuelle Sportarten erweitern Sportarten in den virtuellen Raum, bieten neue und moderne Möglichkeiten für die Entwicklung von Sportarten in den Verbänden und eröffnen so Entwicklungs- und Wachstumspotenziale für den Sport und das Organisationssystem unter dem Dach des DOSB. Bei den virtuellen Sportarten wird die Verbindung an das DOSB-Sportsystem auf unterschiedlichen Wegen gesucht. Die analoge Trainings- und Wettkampfpraxis wird über passgenaue Konzepte mit digitalen Aktivitäten in der virtuellen Welt verbunden. So sind z. B. beim analogen und virtuellen Bogenschießen die Bewegungsabläufe identisch, während sich die Technologie des Bogens unterscheidet. Beim Fußball werden eSoccer-Angebote systematisch und über pädagogische Konzepte mit dem Trainings- und Spielbetrieb auf dem Platz verbunden und finden gleichzeitig aktuell als Konsolenspiele statt (FIFA). In Teilen fehlt derzeit aber auch die Verankerung für virtuelle Sportarten in den Sportorganisationen, wie z.B. eTennis.

Die Risiken liegen im Wesentlichen darin, dass ohne Einbindung in vorhandene Angebote das bislang gültige „analoge“ Bild des Sports seinen zentralen Bedeutungskern verliert, nämlich den der eigenmotorischen, durchweg sportartbestimmenden Bewegung. Zudem gibt es virtuelle Sportarten, deren Entwicklung gar nicht oder nicht ausreichend über die sportartspezifische Expertise gesteuert wird, so dass auch hier der Verlust von Autonomie und Einflussnahme droht. Grundsätzlich gelten auch für die meisten virtuellen Sportarten die nachfolgend als Risiken von eGaming beschriebenen Effekte.

## 6) Chancen und Risiken von eGaming

Eine Chance von eGaming ist die grundsätzliche Anschlussfähigkeit an aktuelle jugendkulturelle Trends; die Angebote erreichen aber auch Menschen in höheren Altersgruppen. Unter bestimmten Voraussetzungen können sich über diese Angebote neue Wege zur Mitgliederbindung und -gewinnung im Verein öffnen, Zukunftsperspektiven für Sportvereine erschließen und ein Beitrag für mehr Engagement und Partizipation im virtuellen Raum geleistet werden.

Neben möglichen Chancen von eGaming für Vereinsentwicklung entspricht eGaming gleichzeitig in zentralen und konstitutiven Elementen nicht den Kernbedeutungen, Handlungslogiken und dem Wertesystem, auf denen das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB aufgebaut ist.

- Eine eigenmotorische, sportartbestimmende Bewegung ist kein konstitutives Merkmal von eGaming. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat Videospiele inzwischen als potenziell suchtfördernde Tätigkeit und damit als Gesundheitsrisiko eingestuft; damit ist dies nicht ohne weiteres mit den Zielen eines gesunden und bewegten Lebensstils vereinbar, für den der DOSB mit seinen Mitgliedsorganisationen steht.
- Zwischen der Gemeinwohlorientierung des Sportsystems und der Marktorientierung von eGaming ist nahezu keine organisationspolitische Brücke erkennbar.
- Beim eGaming gibt es keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen; vielmehr steht eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch dazu sowie zu den ethischen Werten des Sports, die im DOSB-Leitbild formuliert sind, und in Grundsatzdokumenten der DOSB-Mitgliedsorganisationen.
- Die überwiegende Anzahl von eGaming-Angeboten folgt einer ausschließlich wirtschaftlich begründeten Unternehmenslogik. Diese ist mit den Grundsätzen von Autonomie (auch Regelautonomie) und Partizipation im Sportsystem unvereinbar, bedroht die Gemeinwohlorientierung des Vereinssports und die damit verbundenen Privilegien und löst damit das dem Sportsystem bislang zugrunde liegende organisationsbezogene Selbstverständnis auf.

Bei einem wachsenden eGaming-Markt steigt der Konkurrenzdruck um Ressourcen, die im Sport ohnehin knapp sind. So konkurriert z.B. die heutzutage bedenklich begrenzte Zeit für aktiven Sport und Bewegung mit den neuen Zeiterfordernissen in den virtuellen Welten. Zudem ist auch die finanzielle Unterstützung des Vereinssports auf allen Ebenen begrenzt und i.d.R. schon heute nicht auskömmlich, so dass hier eine neue Konkurrenzsituation geschaffen würde.

## 7) Rolle von virtuellen Sportarten für eine moderne und zukunftsorientierte Verbandsentwicklung

Der DOSB erkennt die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden. Deshalb obliegt es den Verbänden und Vereinen, eigenverantwortlich zu entscheiden, inwieweit Aktivitäten in diesem Bereich entwickelt werden. Ziel ist es, die Chancen von virtuellen Sportarten gezielt und auf der Grundlage der jeweiligen Organisationsformen und Werte für die Sportarten- und Verbandsentwicklung auf nationaler Ebene zu nutzen. Damit werden spezifische virtuelle Sportarten Teil der regulären Verbandsarbeit in denjenigen Mitgliedsorganisationen, die darin einen Mehrwert für die Erweiterung ihres Angebots sehen. Diese Verbände erarbeiten in verbandlicher Autonomie die dafür notwendigen Konzepte und Regeln und melden die in den virtuellen Sportarten aktiven Personen über ihre Sportart. Daher stellt sich die Frage nach der Aufnahme von einem oder mehreren eigenständigen so genannten „eSport“-Verbänden unter dem Dach des DOSB derzeit nicht.

## **8) Rolle von virtuellen Sportarten und eGaming für eine zeitgemäße Jugendkultur und zur Erweiterung des Handlungsspektrums für den Vereinssport**

Der DOSB erkennt die Bedeutung von virtuellen Sportarten und eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an. Dabei wird eGaming nicht als eigenständige sportliche Aktivität eingeordnet. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen und eGaming in Vereinen. Vereine können so ihre außersportlichen Angebote, wie Ferienfreizeiten, Ausflüge oder zahlreiche gesellschaftspolitische Kooperationen erweitern. Weiterhin können Vereine so gesellschaftliche Verantwortung für den Medienkonsum wahrnehmen und Konzepte für einen konstruktiven Umgang entwickeln. Der DOSB wirbt für sein Leitbild und den darin beschriebenen Wertekanon und wirkt darauf hin, dass, wenn überhaupt, ausschließlich solche eGaming-Aktivitäten angeboten werden, die diesem Wertekanon entsprechen.

## **9) Gemeinnützigkeitsrecht und Abgabenordnung**

Als gemeinwohlorientierter Sportverband sehen wir aktuell keinen Anlass, die Abgabenordnung zu ändern und mit eGaming/„eSport“ einen Bereich aufzunehmen, der vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgt. Darüber hinaus wollen wir einer Verwässerung des Sportbegriffs entgegenwirken, der aus unserer Sicht gegeben wäre, wenn „eSport“ in der Abgabenordnung mit dem gemeinwohlorientierten Sport gleichgesetzt würde.

## **10) Monitoring**

Der DOSB wird die weiteren Entwicklungen sorgfältig beobachten, gemeinsam mit seinen Mitgliedsorganisationen bewerten und ggf. Neupositionierungen vornehmen. Dies gilt auch für den internationalen Bereich, in dem der DOSB im Rahmen seiner Möglichkeiten darauf hinwirkt, dass bei den Diskussionen über eGaming die oben beschriebenen Maßstäbe auch weltweit angelegt werden. Der DOSB begrüßt ausdrücklich die Erklärung des IOC vom 21. Juli 2018, mit der das IOC von einer Anerkennung von „eSport“ derzeit deutlich Abstand nimmt.

## Gesamtbild

Der DOSB ....

- ... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuellen Sportarten) gesprochen. Unter eGaming versteht der DOSB das wettkämpfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.
- ... erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.
- ... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen.
- ... erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden.
- ... sieht keine eigenständigen eGaming-Abteilungen in Vereinen, damit bis auf weiteres auch keine Organisations- und Meldepflichten für Vereine, die eGaming anbieten. Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der virtuellen Sportarten aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Damit besteht derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/„eSport“-Verbände unter dem Dach des DOSB.
- ... wirkt konsequent darauf hin, dass keine eGaming-Aktivitäten in Vereinen angeboten werden, die dem anerkannten Wertekanon des DOSB-Sportsystems nicht entsprechen.
- ... sieht aktuell keinen Anlass, die Abgabenordnung zu ändern und mit eGaming/„eSport“ einen Bereich aufzunehmen, der vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgt.

Frankfurt, den 29. Oktober 2018  
Präsidium und Vorstand

## TISCHVORLAGE

für die 15. DOSB-Mitgliederversammlung am 1. Dezember 2018

### TOP 12 Virtuelle Sportarten/eGaming

---

#### Resolution

Die Mitgliederversammlung schließt sich der vorliegenden Positionierung des DOSB-Präsidiums und -Vorstandes inklusive der Unterscheidung in virtuelle Sportarten und eGaming an. Der DOSB wird auf dieser Grundlage beauftragt, den Diskurs mit der Politik, den Medien und den gesellschaftlichen Akteuren weiterzuführen und damit die Interessen von Sportdeutschland nachhaltig zu vertreten.

#### Begründung

Das Thema „eSport“ hat seit einiger Zeit, unter anderem durch die offensive Benennung des Themas im Koalitionsvertrag und der daraus folgenden politischen Debatte, eine starke Dynamik erfahren und wird in den Sportorganisationen intensiv diskutiert.

Vor diesem Hintergrund hat der DOSB im März 2018 eine AG „eSport“ einberufen, um Empfehlungen für den künftigen Umgang mit dem Thema zu erarbeiten. Im Ergebnis entstanden vier Szenarien, die jeweils strategische Möglichkeiten für den künftigen Umgang mit „eSport“ beschreiben. Auf dieser Grundlage erarbeiteten DOSB-Präsidium und -Vorstand eine Position, die am 29. Oktober 2018 veröffentlicht wurde.

Mittlerweile liegen neben der Positionierung von DOSB-Präsidiums und -Vorstandes einige weitere Positionierungen verschiedener Sportverbände vor, die sich teilweise von der DOSB-Position unterscheiden oder sich stark daran anlehnen.

Kernmerkmale der Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand sind die folgenden Punkte:

#### Der DOSB

... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuellen Sportarten) gesprochen. Unter eGaming versteht der DOSB das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.

... erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.

... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen.

... erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden.

... sieht keine eigenständigen eGaming-Abteilungen in Vereinen, damit bis auf weiteres auch keine Organisations- und Meldepflichten für Vereine, die eGaming anbieten. Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der virtuellen Sportarten aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Damit besteht derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/„eSport“-Verbände unter dem Dach des DOSB.

... wirkt konsequent darauf hin, dass keine eGaming-Aktivitäten in Vereinen angeboten werden, die dem anerkannten Wertekanon des DOSB-Sportsystems nicht entsprechen.

... setzt sich dafür ein, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen und wendet sich entschieden gegen eine Aufnahme von eGaming/„eSport“ in die Abgabenordnung.

Präsidium  
Düsseldorf, 30. November 2018



## AG „eSport“

### Szenarien für die Entwicklung von Empfehlungen zum Umgang mit „eSport“

---

#### 1. Vorbemerkung

Das Thema „eSport“ hat in den letzten Monaten, unter anderem durch die offensive Benennung des Themas im Koalitionsvertrag, eine starke Dynamik erfahren und wird in Sportvereinen und –verbänden intensiv diskutiert. So haben einige Landessportbünde und Spitzenverbände bereits konkrete Positionen erarbeitet oder Veranstaltungen zur Meinungsbildung durchgeführt und viele Verbände beobachten die aktuelle Situation und die Vielfalt der Diskussionen. Darüber hinaus gibt es in einigen Vereinen die digitale Infrastruktur für „eSport“ und in einigen wenigen Sportvereinen werden „eSport“-Abteilungen gegründet.

Vor diesem Hintergrund hat der DOSB eine AG „eSport“ einberufen, um Empfehlungen für den künftigen Umgang mit dem Thema zu erarbeiten. Um unterschiedliche Perspektiven, Interessen und Ansichten zu integrieren, wurden insgesamt ca. 25 Personen aus dem DOSB, den Mitgliedsorganisationen, der Wissenschaft und der „eSport“-Branche in die AG eingeladen. Die nachfolgend beschriebenen Punkte und Szenarien sind Ergebnis der Diskussion in der AG.

#### 2. Themenaufriß, Thesen und Erkenntnisse

- In den bislang von verschiedenen Stellen erarbeiteten Stellungnahmen (z.B. WLSB (2017): e-Sport – Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und –verbände?, Wissenschaftlicher Dienst des Bundestages (2017): Ist eSport Sport?) gibt es keine eindeutige Antwort auf die Frage, ob „eSport“ Sport ist. Es gibt aus unterschiedlichen Perspektiven Argumente für eine „Pro-Haltung“ und „Contra-Haltung“, auf deren Grundlage dann eine Haltung entwickelt werden kann.
- Die Frage, ob „eSport“ Sport ist, ist nur aus einer mehrperspektivischen Betrachtung heraus zu beantworten. Die wesentlichen Perspektiven dabei sind u.a.:
  - Organisationsform (wie wird eSport organisiert und in welcher Organisationsformen wird „eSport“ betrieben?)
  - Geschäftsmodell (mit welchem Geschäftsmodell ist „eSport“ verbunden? Welche Rolle nehmen die Publisher ein?)
  - Motorische Aktivität (ist „eSport“ als Sport zu bezeichnen, also ist eine eigenmotorische, sportartbestimmende Handlung zu erkennen?)
  - Wettkampfcharakter (wie und in welcher Form finden Wettkämpfe im „eSport“ statt? Wer nimmt daran teil?)
  - Ethische Normen (welche Werte und Sinnbezüge werden im „eSport“ gelebt und sind prägend? Sind diese passungsfähig mit denen des DOSB?)
  - Partizipation (Wie findet Selbstorganisation statt? Können „eSportler“ Einfluss, zum Beispiel auf Spielgestaltung und Regeln, nehmen?)
  - Autonomie (wie selbständig sind „eSport“-Verbände gegenüber anderen Akteuren?)

Um zu bewerten, ob „eSport“ zum Sportvereins und -verbandssystem passt, ist es erforderlich, die genannten Perspektiven gleichermaßen zu berücksichtigen und sich nicht auf Einzelaspekte zu reduzieren.



- „eSport“ ist zum einen Teil der Jugendkultur und der Lebenswelt junger Menschen, zum zweiten kann er zur Vereinsentwicklung beitragen und kann zum dritten als Sportsimulation ein Element der Sportartenentwicklung im Verband darstellen. Es gibt Sportvereine und -verbände, die „eSport“ in diesem Sinne bereits nutzen bzw. nutzen wollen.
- Der DOSB versteht unter „eSport“ „das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“ Mit dieser Definition ist eine Vielfalt an unterschiedlichen Spielen verbunden, die eine zielgerichtete und angemessene Diskussion zum gegenwärtigen Zeitpunkt erschwert, da es kein konsistentes Bild von „eSport“ gibt (In diesem Verständnis sind unter dem Begriff „eSport“ sowohl „Multiplayer Online Battle Arena“-Spiele, „Battle Royale“-Spiele, „First Person Shooter“-Spiele, virtuelle Sportarten und virtuelle Kartenspiele repräsentiert).
- Nicht nur in Deutschland, sondern auch international ist das Thema „eSport“ präsent. „eSport“ wird sowohl im IOC intensiv diskutiert wie auch in den internationalen Spitzenverbänden, wo durchaus unterschiedliche Antworten gefunden werden. So gibt es in manchen internationalen Spitzenverbänden schon konkrete Überlegungen zur Etablierung virtueller Sportarten, beispielsweise im Bogenschießen. Gleichzeitig hat das IOC in Folge eines gemeinsamen Forums mit Vertreter/innen aus dem „eSport“ beschlossen, dass „eSport“ vorerst nicht olympisch wird. Das ist für den DOSB eine bedeutsame Aussage, da eine Anerkennung von „eSport“ als olympische Sportart dazu führen würde, dass der DOSB die Voraussetzungen für eine Mitgliedschaft eines „eSport“-Verbands schaffen müsste.

### 3. Szenarien

In der AG wurden vier Szenarien entwickelt und beschrieben, die die Bandbreite eines strategischen Umgangs mit dem Thema „eSport“ abdecken.

#### **Szenario A: Aufnahme von „eSport“**

##### Grundposition

Der DOSB und der organisierte „eSport“ verständigen sich auf passfähige Rahmenbedingungen für die Mitgliedschaft eines „eSport“-Verbandes und die DOSB-Mitglieder regeln die Umsetzung in ihrer eigenen Zuständigkeit.

##### Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Hierzu gibt es die beiden Varianten A1 und A2.

A1: Es gibt einen „eSport“-Verband in Deutschland (oder mehrere). Der DOSB hat seine Aufnahmeordnung angepasst und die Kriterien so geändert, dass der „eSport“-Verband ordentliches Mitglied im DOSB als olympischer oder nicht-olympischer Spitzenverband ist.

A2: Es gibt einen „eSport“-Verband in Deutschland (oder mehrere), der ordentliches Mitglied als olympischer oder nicht-olympischer Spitzenverband im DOSB ist. Eine wichtige Voraussetzung für diesen Schritt war die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von „eSport“ durch den Gesetzgeber. Der „eSport“-Verband regelt in eigener Autonomie seinen Sportbetrieb. Er orientiert sich unter anderem am Leitbild des DOSB mit den darin beschriebenen grundlegenden Werten, an den Bestimmungen der NADA und an den DOSB-Rahmenrichtlinien für die Ausbildung. Der „eSport“-Verband hat einen

Disziplinenkanon entwickelt, der hiermit kompatibel ist und er hat die für eine Mitgliedschaft im DOSB notwendigen Strukturen entwickelt.

#### Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Chance einer Öffnung gegenüber „eSport“ ist die Anschlussfähigkeit an alltagskulturelle Trends und die damit zu erreichende Bindewirkung von Menschen. Ein weiterer Vorteil einer Öffnung gegenüber „eSport“ ist darin zu sehen, dass über das Regulativ von Werten und Regeln im Sport Einfluss auf den Sportbetrieb genommen werden kann. Dieser Einfluss begründet sich unter anderem durch die NADA, die Anwendung der Rahmenrichtlinien für die Ausbildung, Zielvereinbarungen, durch das Leitbild des DOSB und weiteres mehr. Ein weiterer Vorteil liegt in der Erschließung neuer Zielgruppen und damit neuer Möglichkeiten für Teilhabe und Engagement und in einem erweiterten Sportbegriff.

Nachteil ist zunächst das Risiko, sich von den traditionellen Werten des Sports zu entfernen und damit Gesellschaft, Mitglieder und im Sport engagierte Menschen nachhaltig zu irritieren. Weiterhin kann eine Öffnung für „eSport“ zum zunehmendem Bewegungsmangel von Menschen mit allen gesundheitlichen Folgen beitragen. Ein weiteres unkalkulierbares Risiko stellt zudem die wirtschaftliche Abhängigkeit von Publishern (Spieleentwickler und –herausgeber) und die daraus resultierenden Entwicklungsoptionen dar. Dies insbesondere deshalb, weil – anders als im klassischen Sport – im „eSport“ die Publisher einen maßgeblichen rechtlichen und tatsächlichen Einfluss auf das Spielgeschehen und seine Organisation haben. Die bislang definierten Grenzen des Sportbegriffes werden unkenntlich.

#### Nächste Schritte

A1: Es ist ein Diskussionsprozess über die grundsätzliche Öffnung des Verbandssystems und über das Sport(vereins)verständnis einzuleiten, inwiefern und welche Konsequenzen aus diesem Zielbild entstehen. Die jeweiligen Satzungen und Aufnahmeordnungen sind anzupassen.

A2: Der „eSport“-Verband muss die Voraussetzungen der jeweiligen Satzungen und Aufnahmeordnungen erfüllen. Es gibt keinen Freibrief für alle Formen von „eSport“, sondern es wird ein transparentes Verfahren zur Auswahl der „eSport“-Angebote unter dem Dach des „eSport“-Verbandes bzw. des DOSB entwickelt.

### **Szenario B: Verbändeorientierung**

#### Grundposition

Der DOSB fokussiert seine Unterstützung für die Mitgliedsorganisationen auf zwei Kernelemente: zum einen auf die gezielte Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten (Beispiel: eSoccer) und zum zweiten auf die Vereinsentwicklung. Ziel ist es, die Chancen von virtuellen Sportarten gezielt und auf der Grundlage der jeweiligen Organisationsformen und Werte für die Sportarten- und Verbandsentwicklung zu nutzen. Damit sind spezifische „eSportarten“ Teil der regulären Verbandsarbeit in den olympischen und nicht-olympischen Spitzenverbänden. Einen eigenständigen „eSport“-Verband unter dem Dach des DOSB gibt es nicht.

#### Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Einige Spitzenverbände haben, da wo es virtuelle Sportsimulationen gibt (z.B. FIFA, virtuelles Bogenschießen, virtuelles Segeln, etc.), diese bereits in den Verband integriert. Sie nutzen diese „eSport“-Angebote gezielt für die Ansprache und Bindung von Menschen im Verein und betreiben

Sportartentwicklung durch neue und zum Teil integrierte Spiel- und Wettkampfformen. Es ist ein Wettkampf- und Ausbildungssystem auf der Grundlage des verbandseigenen Regelwerks entstanden. Die Verbände verstehen die Integration von virtuellen Sportsimulationen zu großen Teilen als Feld für strategische Verbandsentwicklung, für neue Angebotsformen und Mitgliedschaftsmodelle und beobachten in den Vereinen einen kreativen Umgang mit dem Thema. Der DOSB hat darüber hinaus beschlossen, keine weiteren Spiel- und Angebotsformen aus dem Bereich „eSport“ zu integrieren, und empfiehlt allen Mitgliedsorganisationen und Sportvereinen ebenfalls eine Konzentration auf virtuelle Sportsimulationen.

#### Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Eine Chance von virtuellen Sportsimulationen ist es, diese als Verbindung zwischen der eigenmotorischen Aktivität in den bestehenden Sportarten und alltagskulturellen Entwicklungen im „eSport“ zu nutzen und damit als Bindungsinstrument in den Vereinen zu verstehen. Eine weitere Chance ist es, damit eine Brücke von analoger zu digitaler Welt zu schaffen und auf diese Weise ein Lern- und Experimentierfeld für Vereine und Verbände und für die darin engagierten und teilnehmenden Menschen zu entwickeln. Weitere Vorteile sind die neuen Möglichkeiten für Verbände und Vereine, Sportarten- und Angebotsentwicklung zu betreiben und neue Formen für Engagement und Mitgestaltung zu offerieren. Zudem können Menschen mit Behinderung barrierefrei virtuelle Sportsimulationen ausüben und damit stärker in sozialen Austausch treten.

Ein Risiko sind mögliche mittel- und langfristige Folgen für das Gesundheits- und Bewegungsverhalten von Menschen. In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, ob es nicht auch Kannibalisierungseffekte geben wird, wenn Vereine stark auf virtuelle Sportsimulationen setzen und dann feststellen müssen, dass das eigentliche Training in der realen Sportart weniger attraktiv geworden ist.

Ein weiteres Risiko in diesem Szenario besteht darin, dass es zu wenige Orientierungshilfen für Vereine gibt, die sich auch anderen Angebots- und Spielformen aus dem Bereich des „eSports“ zuwenden. Hierbei stellt sich auch die Frage, ob eine Trennung zwischen virtuellen Sportsimulationen und weiteren Spielformen und Wettkampfformaten mittel- und langfristig möglich ist.

#### Nächste Schritte

Die Sportorganisationen prüfen die Weiterentwicklung ihrer Sportarten auf virtueller Basis. Sie beobachten die Entwicklungen im internationalen Verband, steuern die Entwicklungsprozesse und tauschen sich dazu intensiv mit Expert/innen aus der „eSport“-Szene und den Publishern aus.

### **Szenario C: Jugend- und alltagskulturelle Orientierung**

#### Grundpositionen

Der DOSB erkennt den Wert von „eSport“ als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Von daher empfiehlt der DOSB seinen Mitgliedsorganisationen, pädagogische Konzepte für den Umgang mit „eSport“ in Vereinen zu entwickeln und entsprechende Qualifizierungen vorzuhalten. Der DOSB rät seinen Mitgliedsorganisationen und den Vereinen keine virtuellen Spiele vorzuhalten, die nicht dem Wertekanon des Sports entsprechen. Dadurch wird keine eigenständige Sparte mit Meldepflicht begründet bzw. die Angebote können ggf. auch von Nicht-Mitgliedern im Sinne einer außersportlichen Jugendarbeit genutzt werden.

#### Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Der DOSB hat seinen Mitgliedern empfohlen, „eSport“ als Teil der außersportlichen Jugendarbeit und der Freizeitaktivitäten in Vereinen zu verstehen. Er hat dafür gemeinsam mit den Mitgliedsorga-

nisationen geeignete Koordinationsstellen, Beratungs- und Schulungsangebote aufgebaut, um Vereine und die darin tätigen Menschen vorzubereiten, sie im pädagogischen Umgang zu unterstützen und juristische Beratung anzubieten.

#### Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Ein Vorteil dieses Szenarios ist eine sehr klare Richtung und eine eindeutige Positionierung, die gleichzeitig ein gewisses Maß an Offenheit für Kooperation und Zusammenarbeit eröffnet, ohne dass diese institutionalisiert stattfinden muss.

Eine wichtige Frage ist allerdings, ob eine Pädagogisierung von „eSport“ für Vereine aber vor allem auch für die Jugendlichen und jungen Menschen überhaupt von Interesse ist. Ein weiterer Nachteil ist, dass solche Angebotsformen keine „Massenwirkung“ entfalten, da eine solche Konzeption infrastrukturelle und grundlegend pädagogische Orientierung und damit an vielen Stellen hohe Ressourcen benötigt. Ein weiteres Risiko ist die Bedrohung der Gemeinnützigkeit von Vereinen, wenn diese „eSport“-Angebote nicht deutlich und satzungskonform beschrieben und durchgeführt werden.

#### Nächste Schritte

Die Verbände sind kompetente Ansprechpartner für die Beratung der Vereine und halten entsprechende Ressourcen bereit.

### **Szenario D: Ablehnung von „eSport“<sup>1</sup>**

#### Grundposition

Der DOSB lehnt die Mitgliedschaft von organisiertem „eSport“ und die oben beschriebenen Szenarien ab und empfiehlt dies auch seinen Mitgliedsorganisationen und darüber hinaus den Vereinen.

#### Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Für den DOSB ist „eSport“ ein irreführender Kunstbegriff. Der Sport unter dem Dach des DOSB versteht sich vor allem auch als „analoges Refugium“ in einer zunehmend digitalen Welt und setzt damit kommunikativ in der Außendarstellung auf ein Alleinstellungsmerkmal und eine Abgrenzungsstrategie. In diesem Szenario versteht sich der DOSB als Garant für ein gesundes und körperbetontes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen sowie für eine sportliche und bewegungsreiche Lebensgestaltung von Menschen.

#### Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

Vorteil einer solchen Positionierung ist die klare Haltung und ein Verständnis von Sport, das seiner bisherigen gesellschaftlichen Legitimation entspricht sowie die Möglichkeit, daraus Verbandsstrategien und Verbandskommunikation abzuleiten. Eine Chance ist es, mit einer solchen Position, einen gesellschaftlichen Diskurs anzuregen und argumentativ zu hinterlegen.

Ein Nachteil liegt unter anderem darin, dass die Entwicklung von „eSport“ dynamisch weiter gehen wird und Vereine und Verbände nicht aktiv auf diese (gesellschaftlichen) Entwicklungen Einfluss nehmen können. Zudem kann sich das Potenzial für Mitgliederbindung und –gewinnung in den Vereinen und Verbänden verringern.

---

<sup>1</sup> Für eine weiterführende Beschreibung dieses Szenarios, siehe auch den Text von Prof. Dr. Carmen Borggreve: „eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports“.

### Nächste Schritte

Der DOSB empfiehlt seinen Mitgliedern, bereits bestehende Aktivitäten zurückzunehmen und keine neuen zu initiieren.

## **4. Empfehlungen für das weitere Vorgehen**

Aus den Diskussionen in der AG resultierten neben den beschriebenen Szenarien folgende weiterführende Überlegungen für die Gestaltung des weiteren Vorgehens:

- Es braucht einen intensiveren Dialog mit engagierten Menschen in Vereinen, um über Erwartungen und Zukunftsausrichtungen von Vereinen zu diskutieren.
- Die Bandbreite der Diskussion ist über die Szenarien abgebildet. Darüber hinaus soll eine Positionierung des DOSB zur Orientierung der verbandsinternen Diskussion erarbeitet werden. Der DOSB soll insofern die Ergebnisse der AG beraten, eine Positionierung zum Umgang mit „eSport“ erarbeiten, diese kommunizieren und seinen Mitgliedsorganisationen zur Verfügung stellen.
- Das Thema „eSport“ und die hier beschriebenen Szenarien sollen Gegenstand der Diskussionen in den anstehenden Konferenzen der Verbändegruppen sein. Darüber hinaus wird angeregt, dass der DOSB einen regelmäßigen Meinungs- und Erfahrungsaustausch zu diesem Thema anbietet.
- Für künftige Austauschformate wird angeregt, Spieler aus den unterschiedlichen Spieltypen einzuladen, die ihre Spiele Entscheidern aus den Sportorganisationen vorstellen, erklären und Fragen beantworten.
- Die Gruppe AG „eSport“ im Wissensnetz soll mit den darin enthaltenen Beiträgen und Materialien für Interessierte geöffnet werden. Dazu sollen vorab die Zustimmung aller AG-Mitglieder eingeholt sowie die Beiträge gelöscht werden, die keine Informationen zum Thema „eSport“ enthalten.
- Es wird gefordert, gegenüber der Politik auf die Wahrung der Autonomie des Sports zu achten und die Aussagen zum Thema „eSport“ im Koalitionsvertrag offensiv zu thematisieren. Vor allem sollen die noch zu entwickelnde Position des DOSB sowie die Szenarien dazu dienen, mit der Politik ins Gespräch zu kommen und damit über das Verhältnis von Sport und „eSport“ aufzuklären. Dazu gehört vor allem auch, die Leistungen des Vereinssports als zivilgesellschaftlicher Akteur und als ein wichtiges Feld für Selbstorganisation verstärkt darzustellen.
- Es wird angeregt, die Darstellung der intensiven Diskussionen über „eSport“ und den weiteren Weg der Beratungen über die DOSB-Kanäle intensiv zu kommunizieren.
- Mit Blick auf den weiteren Umgang mit dem Thema wird empfohlen, Verbündete und Kooperationspartner, z.B. im gesundheitspolitischen Bereich, zu suchen.
- Es wäre wünschenswert, wenn sich die Sportwissenschaft verstärkt mit „eSport“ und relevanten Fragestellungen dazu befasst.