

Annette R. Hofmann

Deutscher Bundestag  
Sportausschuss

Ausschussdrucksache  
**19(5)336c**

## **DTB und eSport – eine Standortbestimmung**

### *Vorbemerkung*

Video- und Computerspiele als Freizeitbeschäftigung von überwiegend jungen Menschen sind in Deutschland kein neuer Trend an sich. Spiele auf der Konsole im Fußball (FIFA-Spiele), Basketball, Tennis usw. sind seit Jahren bei Kindern und Jugendlichen im Trend, allerdings im privaten Raum und ohne Organisation. Allenfalls als neue Erscheinungsform treten in den letzten Jahren gehäuft die großen, finanzstarken Veranstaltungen von Profiwettkämpfen in elektronischen Spielen auf, die große Stadien mit Zuschauern füllen und eine noch größere Community online versammeln. Die rasante Entwicklung der Wettkämpfe kommt insbesondere aus dem asiatischen Raum. Nach Angaben des eSport-Bundes Deutschland (ESBD) wird es in nächsten Jahren weltweit um die 600 Mio. Anhänger geben. In Deutschland liegen derzeit die Zahlen bei ca. 3 Mio. (ESBD, 2018).

Bei diesen großen Wettkämpfen spielt die elektronische Form traditioneller Sportarten eine verschwindend geringe Rolle. In Deutschland haben sich vor allem die Fußball-Bundesligisten diesen lukrativen Wirtschaftsmarkt erschlossen mit eigenen E-Sport-Abteilungen, um aus wirtschaftlichen Gründen ihre Stadien auszulasten und sich die hochkarätigen Wirtschaftspartner inklusive ihrer Zielgruppen zu sichern.

Im November 2017 gründeten die Vertreter der Games-Wirtschaft in Deutschland den E-Sport-Bund Deutschland. Initiatoren der Gründung sind die Electronic Sports League (ESL) und der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU). Die Bestrebungen der Vertreter des eSports, diesen als Sport anzuerkennen werden vornehmlich von der Politik unterstützt. Nunmehr wird eine Positionierung gegenüber eSport in verschiedenen Sportverbänden diskutiert. Ein Antrag des ESBD zur Aufnahme als Mitglied im DOSB wurde allerdings noch nicht gestellt. Im IOC, in dem es auch Diskussionen um eine Aufnahme von eSport Wettkämpfen gab, hat man sich vorerst gegen eSport entschieden.

Im Folgenden soll in einem ersten Teil eine knappe Einführung in den eSport gegeben werden. Im zweiten Teil erfolgt eine mögliche Positionierung des DTB, wie sie in der AG eSport diskutiert wurde.

### ***Allgemeine Sachlage und Erläuterungen zum eSport<sup>1</sup>:***

#### *Begriffserklärung*

eSport bezeichnet nach § 2 der Satzung des ESBD

„(...) das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ ([www.esportbund.de](http://www.esportbund.de)).<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Im Literaturverzeichnis sind zentrale Quellen angegeben, ergänzende Informationen, wie die Power Point Präsentation, Protokolle der DTB AG eSport stehen zur Verfügung.

<sup>2</sup> Es gibt noch weitere Definitionen, die all in ihrem Kern eine ähnliche Aussage wiedergeben

Über die eigenmotorische Leistung werden entsprechende technische Geräte, wie z.B. Joysticks, Spielfiguren (Avatare) bewegt. Dabei sind eine koordinative Bedienung mit möglichst hohen Frequenzen, taktisches Denken sowie Timing und Teamarbeit Voraussetzung (ESBD, 2018).

Der Begriff „eSport“ umfasst kein singuläres Spiel, es ist ein Überbegriff eines großen Spielekanons, der in „Disziplinen“ bzw. „Titel“ zu unterteilen ist. Dabei handelt es sich um

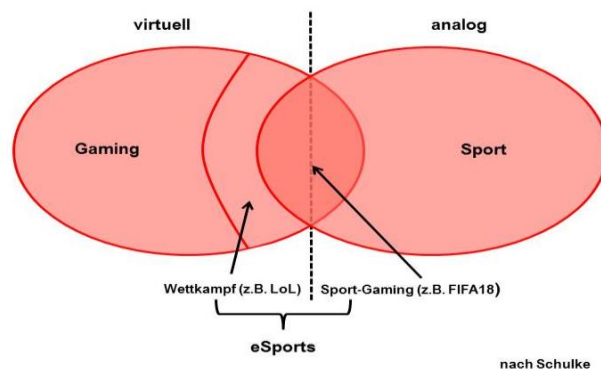
- a) virtuelle Spiele, die Bezug zu analogen Sportarten haben (Fußball; Tennis; Basketball etc.), man spricht hier auch von Sportsimulationen
- b) virtuelle Kampf- und Strategiespiele. Diese sind eingeteilt in Ego-Shooter-Spiele oder MOBA Games/Multiplayer Online Battle Arena, wie League of Legends, Dota 2.

Bei diesen Spielen handelt es sich zu großen Teilen um Mannschaftsspiele. D.h., die Spieler/innen kommunizieren in Mannschaften (Clans) miteinander. Sie müssen sich dabei nicht physisch im gleichen Raum aufhalten. Es ist in Profi- und Breitensport zu unterteilen.

Der ESBD spricht von 'Gaming' als dem freizeitmäßigen Gebrauch von Videospiele und von 'Competitive Gaming', den freizeitmäßigen und erholungsorientierten Mehrspielerwettbewerben. Beide können auch als eSport verstanden werden, allerdings grenzt er sich durch strukturelle Merkmale als Sportart von diesen ab (ESBD, 2018).

Die folgende Abbildung (nach H.-J. Schulke) visualisiert die Stellung von eSport zwischen Gaming (digitale Spiele) und dem Sport im Allgemeinen.

Abb 1 XXXX



Der Bereich 'Gaming' umfasst alle virtuellen Spiele, schließt die zahlreichen Freizeit- und Familienspiele zum gemeinsamen Spiel ein. Die Schnittmenge zum analogen Sport enthält die virtuellen Spiele, die in Form von Wettkämpfen (in Verbindung mit gezieltem Training, Ligasysteme) betrieben werden. Sie werden als eSport bezeichnet.

### *Publisher*

Die dem eSport zuzurechnenden Spiele werden durch „Publisher“ entwickelt und vertrieben. Diese legen Inhalte, Regeln und Wettkampfformen fest. Sie sind auf Gewinn für die Publisher und die mit ihnen verbundenen kommerziellen Einrichtungen (Firmen) angelegt.

Durch eine FSK Kennung unterliegen im Sinne des Kinder- und Jugendschutzes eSport-Spiele einer Altersgrenze.<sup>3</sup>

### ***Positionierungen des organisierten Sports***

In zahlreichen Nationen ist eSport mittlerweile offiziell als Sport anerkannt. In Deutschland wird derzeit eine Positionierung für eine mögliche Aufnahme des eSport bei Antragstellung in verschiedenen (sport)politischen Feldern diskutiert. Allerdings hat der ESBD, der sich als Vertreter des eSports in Deutschland sieht, noch keinen Antrag gestellt, Mitglied des DOSB zu werden. Momentan sind die Voraussetzungen für die Aufnahmekriterien in den DOSB noch nicht erfüllt. Allerdings sucht der ESBD den Austausch und das Gespräch mit dem DOSB. Ein übergeordnetes Ziel des ESBD ist, darüber vereinfacht die Gemeinnützigkeit zu erreichen.<sup>4</sup>

Zur Positionierung des DOSB gegenüber eSports wurde eine Arbeitsgruppe initiiert, die als Ergebnis verschiedene Szenarien erstellt hat, die die Bandbreite eines strategischen Umgangs mit eSport spiegeln. Diese sollen dem DOSB-Präsidium bei der Erarbeitung eines Positionspapieres als Vorlage dienen (Wendeborn, Schule, Schneider, 2018). Auch Landessportbünde und einzelne Spitzensportverbände erarbeiten derzeit Stellungnahmen. Der *adh* hatte das Thema eSport in seine Perspektivtagung aufgenommen. Erste Positionspapiere liegen vor (NRW/WLSB).<sup>5</sup> Ihre Inhalte zeigen deutlich die Schwierigkeit auf, eine eindeutige positive oder ablehnende Position zu finden.

Der Deutsche Fußball-Bund (DFB), der schon eSportangebote aufweist, grenzt sich von der Begrifflichkeit des eSports ab und bündelt seine Aktivitäten unter der Bezeichnung „E-Soccer“. Begründung: „Konsens besteht darin, dass die unter dem allgemeinen Begriff eSport praktizierten Gewalt-, Kriegs- und Killerspiele nicht zu den satzungsgemäßen Werten passen, die der DFB sowie seine Mitgliedsverbände Kindern und Jugendlichen vermitteln will. Das Engagement der Verbände wird sich deshalb allein auf fußballbezogene Spiele und Formate beschränken.“ (Mitteilung im DFB-Journal 3/2018)

### ***Politik und eSport***

Mit einer beispielhaften Lobbyarbeit ist es den Vertretern der Games-Wirtschaft gelungen, die Politik für ihre Ziele zu vereinnahmen. Dabei geht es ihnen darum, Förderprogramme der öffentlichen Hand im Bund und in den Ländern der privaten Games-Wirtschaft zugänglich zu machen. Vorreiter war im Jahr 2016 das Berliner Abgeordnetenhaus mit einer Initiative der damaligen „Piratenfraktion“. (Anmerkung: Hans Jagnow gehörte den Berliner Piraten an, ist inzwischen bei den Grünen beheimatet und aktuell Präsident des ESBD.) Es folgte der

---

<sup>3</sup> Wie wissenschaftliche Abschlussarbeit zeigt, spielen allerdings Kinder auch Spiele, die nicht ihrer Altersfreigabe entsprechen und werden somit auch mit den Ego Shootern konfrontiert. (Siehe Christian Franz (2018). *Ist eSport ein Thema in der Grundschule?* Wissenschaftliche Hausarbeit an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, Abteilung Sport).

<sup>4</sup> Siehe DOSB Aufnahmeordnung (insbesondere §3 Sportliche Voraussetzungen und §4 Organisatorische Voraussetzungen).

<sup>5</sup> Quelle ....

Koalitionsvertrag von CDU, Grünen und FDP in Schleswig-Holstein mit der Verankerung der Förderung von eSport. Aktuell folgte die derzeitige Bundesregierung im Koalitionsvertrag von CDU/CSU und SPD und der Institutionalisierung einer Digitalisierungsbeauftragten im Kanzleramt, der unmittelbare Kontakte mit der Games-Wirtschaft zugesprochen werden. So heißt es im Koalitionsvertrag:

„Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“.

Bei dieser Aussage wurde die Autonomie des organisierten Sports, insbesondere die Vorgaben der Aufnahmeordnung des DOSB, völlig außer Acht gelassen.

Eine aktuelle Antwort der Bundesregierung auf eine Anfrage der FDP-Fraktion im Deutschen Bundestag rudert allerdings in der Unterstützung des eSports durch den Bund zurück. Die Antwort der Bundesregierung wurde aus dem für Sport zuständigen Bundesministerium (BMI) erarbeitet, offenbar ohne Einbeziehung der Staatsministerin im Bundeskanzleramt. In diesem Antwortschreiben wird mehrmals den DOSB und auf das Ergebnis der DOSB Mitgliederversammlung Ende 2018 verwiesen.<sup>6</sup>

## **DTB und eSport**

Nach diesem knappen Einblick in den eSport und die derzeitige Diskussion im organisierten Sport, soll nun – u.a. in Anlehnung an das Leitbild des DTB - eine Stellung des DTB gegenüber eSport und mögliche Verknüpfungspunkte zum eSport aufgezeigt werden.

Der „Sport“ in all seinen Facetten unterlag schon immer Veränderungsprozessen und verschiedenen Einflüssen. Er ist kein statisches Konstrukt. Gerade der DTB ist ein Verband, der sich offen für neue Entwicklungen und Bewegungsformen zeigt, wie an der Anzahl von „Sportarten“ unter dem Dach des DTB zu sehen ist.

Betrachtet man den eSport, so passt dieser kaum – weder inhaltlich, noch aus ethischen Gesichtspunkten – zu den Marken des DTB.

- Die unter dem Dach des DTB organisierten Sportarten eignen sich nicht für eine attraktive Digitalisierung als virtuelle Spiele.
- Die Akzeptanz der Baller- und Killerspiele in der eSport-Szene widerspricht den Marken der Turnbewegung (DTB Leitbild); sie sind als eine Entfernung von den traditionellen Werten des Sports einzustufen.
- Eine Gewinnung zusätzlicher Mitglieder für die Turnverbände durch eSport-Angebote in den Vereinen ist nicht zu erwarten: Vereinsmitglieder der eSport-Szene werden eher dem DFB (E-Soccer) zugeordnet und die übrigen Spieler würden dem ESD oder den Landessportbünden gemeldet werden.
- Die bisherige Anbindung von eSport-Abteilung an Turn- und Sportvereine zeigt nur kleine Mitgliederschaft. eSportler/innen sind diese Strukturen nicht gewohnt.

---

<sup>6</sup> Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Dr. Marcel Klinge, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP. Drucksache 19/3768. 29.8.2018.

- Die **Marke Kinderturnen** nimmt einen zentralen Platz im DTB ein. Hier geht es inhaltlich vor allem darum, motorische Grundlagen auszubilden („Kinderstube des Sport“). eSport Angebote in diesem Bereich würden weder dem Anspruch der Eltern noch den Zielen des DTB entsprechen. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund einer immer bewegungsärmeren Umwelt. Bei der Marke Kinderturnen geht es zu allererst um ein **aktives Sich-Bewegen** und dem Ausbau von Bewegungsräumen und breitgefächerten Bewegungsangebote (siehe auch die Angebote der dtj, Arbeit der Kinderturnstiftungen), weniger um die Heranbildung von „digital natives“.
- Der DTB fördert **Spiele mit Gewalt** verherrlichenden Inhalten ebenso wenig wie solche, die **sexistische Inhalte** aufweisen. Beides ist bei manchen eSportspielen nicht ausgeschlossen. Ego Shooter (Killerspiele) sind ethisch – entgegen der Auffassung von eSportlern/innen - nicht in unseren Vereinen vertretbar. [Wenn eSport Angebote, dann nur bestimmte Spiele]
- Es besteht **eine Abhängigkeit von den Publishern** der eSport Spiele. Diese bestimmen die Regeln. Der DTB kann nicht unterstützen, dass eine Sportart derart von externen Kräften mit rein wirtschaftlichen Intentionen kontrolliert wird. Die Abhängigkeit wird auch dadurch gefördert, dass die Spiele nicht veränderbar sind.
- Wenn auch die BzGA Studie 2015 im Vergleich zu 2011 nur bei einem geringen Anstieg der **Suchtgefahr** durch Videospiele und eSport festgestellt hat, so darf diese Gefahr nicht verschwiegen werden.<sup>7</sup>

### **Chancen für den DTB und seine Verbände/Vereine durch eine Befassung mit eSport**

Inzwischen gibt es ein paar Turn- und Sportvereine (u.a. im Freiburger Kreis), die sich mit Angeboten zu virtuellen Spielwettkämpfen sozusagen dem Breitensport des eSport widmen. Mit dem TSV Oftersheim hat sich ein Verein mit einer eSport-Abteilung der DTB-AG eSport vorgestellt. Gleiches ist im Angebot des Hochschulsports an einigen Universitäten zu beobachten. Es wird damit im Sportangebot ein aktueller Trend zur Freizeitbeschäftigung von jungen Menschen aufgegriffen. Das Phänomen gilt es hinsichtlich seiner Beständigkeit und der weiteren Entwicklung in der Lebenskultur von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu beobachten. Möglicherweise ergibt sich demnach die Notwendigkeit, sich ausführlicher mit der Angebotsstruktur von eSport in den Vereinen als Angebot in der Jugendarbeit zu befassen.

Auch der Aspekt der Inklusion ist zu erwähnen: eSport ist auch für Menschen mit körperlichen Behinderungen und allen Altersklassen und ethnischen Gruppierungen zugänglich.

Der DTB sollte die eSport-Entwicklung deshalb nicht komplett ignorieren, vor allem vor dem Hintergrund des **Leitbilds des DTB „Bindung schaffen“**. Es muss überlegt werden, wie kann der DTB auf [jugendliche] eSportler/innen sinnvoll Einfluss nehmen.

In den Kernaufgaben des DTB finden sich zwei Bereiche, aus denen die Beschäftigung mit eSport abzuleiten wäre:

- Sicherung bedarfsgerechter Angebote für Jugendliche im sportlichen und außersportlichen Bereich
- Entwicklung zeitgemäßer Angebote in unseren Sportarten und Fachgebieten

### **Anknüpfungspunkte an den eSport**

- In Vereinen mit eSport Abteilungen könnten Kooperationen mit Fitnessangeboten (GymWelt) aufgebaut werden.
- Hilfestellung und Beratung bei dem Aufbau von eSport Abteilungen, die sich, wie das Beispiel des TSV Oftersheim zeigt, durch eine moralische Verantwortung und eine geschulte pädagogische Betreuung auszeichnen.
- Mitarbeit in der Übungsleiter/innen-Ausbildung im Bereich des eSports durch die Expertise des DTB im Fitness/Gesundheitsbereich. So kann ein sinnvolles körperliches Ausgleichstraining integriert werden.
- Um die Nähe zur Jugendkultur zu zeigen, spricht bei Turnfesten oder anderen Events des DTB und seinen Mitgliedsverbänden nichts dagegen eSport-Angebote (entsprechend den oben angeführten ethischen Grundsätzen) durchzuführen.

### **Empfehlung an die LTVs [und das Präsidium des DTB]**

Der DTB stellt sich nicht gegen den technischen Fortschritt in Form der Digitalisierung. Es gibt allerdings eine Reihe von Argumenten, warum sich der DTB gegen eine Aufnahme von eSport in seinem Verband, ausspricht:

- Die Ausprägungsformen des eSport als eigenes Sportangebot passen nicht zu den Marken des DTB. Es ist deutlich zu herauszustellen, dass die gängigen eSport-Angebote inhaltlich **keine** Verbindungen zu den Sportarten und Bewegungsangeboten des DTB haben. Auch ist der DTB nicht in der Lage, aus seinen Sportarten heraus eSport-Wettkampfspiele zu entwickeln. Dies ist zum einen nicht Aufgabe des Verbandes, noch hätten sie auf dem Markt eine Chance. Zudem ist die Abhängigkeit von kommerziellen Anbietern, den Publishern, nicht im Sinne des DTB.
- 70 Prozent der Mitglieder des DTB sind weiblich. Die eSport Szene ist sehr männlich geprägt, derzeit vermutet man einen Anteil von 10-30% von Mädchen/Frauen unter den Gamern. Auch dies ist als Beleg zu sehen, dass vermutlich nur ein sehr geringes Interesse in unseren Vereinen vorhanden sein wird. Zudem gibt es noch immer noch sexistische Ausprägungsformen im eSport, die nicht vom DTB unterstützt werden können.
- Ziel des DTB ist die aktive Bewegungsförderung seiner Mitglieder. Durch seine Vorreiterrolle im Kinderturnen sowie Fitness- und Gesundheitssport sieht er eine wichtige gesundheitliche und erzieherische Verantwortung in einer

bewegungsärmeren Gesellschaft und dem Anstieg von Zivilisationskrankheiten. Eine Entkörperlichung des Sports kann nicht Ziel der Bewegungsangebote des DTB sein.

## Zusammenfassung

- Der eSport in Deutschland stellt sich derzeit in seiner Erscheinungsform als kommerzieller Zweig der Games-Wirtschaft dar. eSport gehört damit in Deutschland nicht zum Bereich des organisierten Sports.
- Eine Aufnahme des E-Sportbundes Deutschland (ESBD) als Mitglied in den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) kann nur nach den Bestimmungen des Aufnahmeverfahrens durch die Mitgliederversammlung des DOSB erfolgen. Der DTB lehnt eine Aufnahme des ESBD in den DOSB derzeit ab, da der ESBD die Aufnahme-Kriterien nicht erfüllt. Ebenso spricht sich der DTB gegen Bemühungen in der Politik aus, Förderprogramme der öffentlichen Hand für den Sport im Bund und in den Ländern über e-Sport und ESBD der kommerziellen Games-Wirtschaft zugänglich zu machen.
- Für den DTB gilt es, das Phänomen eSport als Teil der Freizeitkultur von Jugendlichen und jungen Erwachsenen weiter zu beobachten und hinsichtlich einer möglichen Erweiterung der Angebotsstruktur in Turn- und Sportvereinen zu bewerten. In dieser Hinsicht sind die dem DTB angegliederten Vereine unterstützend zu beraten.

## Quellen

Borggreffe, C: (2018).

Deutscher Bundestag (2018). Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Dr. Marcel Klinge, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP. Drucksach 19/3768. 29.8.2018.

ESBD (2018). *ESPORT in Deutschland. Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht*. 24. August 2018. Veröffentlicht durch das ESBD-Präsidium.

Positionspapier NRW

WLSB

Franz, C. (2018).

Journal 3/2018, Offizielles Magazin des DFB

Wendeborn, T., Schulke, H. J. & Schneider, A. (2018). eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport? *German Journal for Exercise and Sport Research*, (3), 451-455.