

# Positionspapier zum eSport in Deutschland

Diskussionsstand, Herausforderungen und  
Forschungsdiesiderate

Steffen C. E. Schmidt<sup>1</sup>, Reinhard Heil<sup>2</sup>, Torsten Fleischer<sup>2</sup>  
& Alexander Woll<sup>1</sup>

KIT SCIENTIFIC WORKING PAPERS 128



## **Autoren**

Steffen C. E. Schmidt<sup>1</sup>, Reinhard Heil<sup>2</sup>, Torsten Fleischer<sup>2</sup> & Alexander Woll<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Institut für Sport und Sportwissenschaft (IfSS)

<sup>2</sup> Institut für Technikfolgenabschätzung und Systemanalyse (ITAS)

## **Adresse**

Engler-Bunte-Ring 15  
Geb. 40.40  
76131 Karlsruhe  
[www.sport.kit.edu](http://www.sport.kit.edu)  
[www.itas.kit.edu](http://www.itas.kit.edu)

## **Impressum**

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)  
[www.kit.edu](http://www.kit.edu)



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0):  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

2019

ISSN: 2194-1629

## I Relevanz des Themas

Bundeskanzlerin Angela Merkel eröffnete im Jahr 2017 die größte Messe für digitale Spiele „Gamescom“ mit den Worten „Computer- und Videospiele sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken“, und bezeichnete digitale Spiele als Kulturgut. Seither hat die große Koalition die Förderung der deutschen Gamesbranche und speziell des elektronischen Sports (eSport) mit einer „olympischen Perspektive“ in den Koalitionsvertrag unter dem Punkt »Offensive für Bildung, Forschung und Digitalisierung« aufgenommen (Deutscher Bundestag, 2017). Rund ein Jahr später nahm auch der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) kritisch Stellung zu eSport (DOSB, 2018a) und veröffentlichte kürzlich ein Rechtsgutachten zu dessen Gemeinnützigkeit (Fischer, 2019), worauf auch die Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) mit einem Positionspapier Stellung nahm (dvs, 2019). Damit definiert sich eSport aktuell als ein gesellschaftlich, politisch und sportpolitisch relevantes Thema.

Der eSport hat sich in den vergangenen dreißig Jahren rasant entwickelt und zunehmend professionalisiert. Aus den in den 90er-Jahren meist privat oder von lokalen Gruppen veranstalteten Gaming-Treffen und Turnieren auf LAN-Partys hat sich im Laufe der Jahre sowohl eine Profi- als auch eine professionell organisierte Amateurszene entwickelt. Heute spielen rund 35% der Menschen in Deutschland regelmäßig digitale Spiele und alle Altersgruppen sind vertreten (Game e.V., 2019). Unter diesen Gamern sind rund 3 Millionen eSport Enthusiasten, die mindestens einmal im Monat eSport Übertragungen anschauen oder selbst in einem Team spielen (Game e.V., 2017).

Für diese Entwicklung sind vor allem die Spieleentwickler verantwortlich. Durch ausgefeilte sogenannte Matchmaking-Algorithmen ist es jederzeit und überall auf der Welt möglich, alleine oder gemeinsam mit Freunden, Gegner auf dem eigenen Niveau zu finden. Auf den Fußball übertragen würde dies bedeuten: Zugriff auf Mitspieler, Gegner, Schiedsrichter, Ball, Tore, Rasen und Flutlicht rund um die Uhr an 365 Tagen im Jahr. Dabei werden die Spiele ständig an den Markt und die Bedürfnisse der Zielgruppe angepasst und geschickt Belohnungs- und Interaktionssysteme eingesetzt, um den Spielenden immer wieder neue Inhalte zu bieten. Der Gamesmarkt besitzt im Jahr 2019 weltweit einen Umfang von rund 152 Mrd. US-Dollar und ist damit rund sechs Mal so groß wie der europäische Fußballmarkt (Newzoo.com, 2019). Die Vermarktung des reinen eSport besitzt aktuell eine durchschnittliche jährliche Wachstumsrate von 36% und wird für 2020 auf ein Volumen von 1,4 Mrd US-Dollar geschätzt (Game e.V., 2018). Beim Finale der DOTA Weltmeisterschaft „The International“ im Jahr 2019 betrug die Preisgeldsumme 35 Millionen US-Dollar, womit mehr Geld an die Gewinner eines digitalen Wettkampfs ausgeschüttet wurde als für den Gewinn des Super Bowls.

Als Vorreiter des eSport gilt Südkorea. Dort gründete man bereits im Jahr 2000 einen eigenen eSports-Verband (KeSPA). Eigene Fernsehsender spezialisierten sich auf die Übertragung von eSports-Wettkämpfen und Firmen wie Samsung und der Südkoreanische Telekommunikationsanbieter SK Telecom stiegen als Sponsoren früh in die Szene ein. Die rasante Professionalisierung in Südkorea gilt dabei noch heute als Vorbild für viele andere Standorte.

Bisher ist eSport in über 80 Nationen, darunter Großbritannien, die Niederlande, Schweden, Bulgarien, China, Südkorea und auch in der USA offiziell als Sportart anerkannt und teilweise bereits in Verbänden organisiert. Mit der Gründung des deutschen eSport Bundes (ESBD) im November 2017 und der Zusicherung der großen Koalition im Februar 2018, sich um Rechte und Anerkennung des eSports zu bemühen, befasst man sich auch in Deutschland aktuell intensiv mit dieser Thematik, welche nicht von allen Parteien als positive Entwicklung verstanden wird.

## **II Was ist eSport?**

eSport bezeichnet den zur Freizeitgestaltung oder professionell betriebenen Wettstreit zwischen Spielern in Computer- und Videospielen. Dabei kann man sich die verschiedenen Spiele wie unterschiedliche Disziplinen vorstellen, die sich im Ablauf und der Ausführung teilweise stark unterscheiden. eSport ist eine heterogene und in der konkreten Ausübung nur sehr allgemein zu beschreibende Tätigkeit. Zum einen eröffnet das Erscheinen neuer Titel auf dem Markt der digitalen Spiele dem eSport ständig neue Disziplinen, zum anderen führt die rasche technologische Entwicklung zu neuen Tätigkeitsformen wie der sogenannten „augmented reality“ (AR) oder „virtuell reality“ (VR). Der ESBD ist sich dieser Problematik bewusst und definiert deswegen eSport allgemein als der „[...] unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.“ (ESBD, 2018). Weiter schreibt der ESBD in seiner Stellungnahme vom 24. August 2018: „Die für den deutschen Bereich aktuell relevanten eSport-Spiele (auch: „Titel“ oder „Disziplinen“) sind League Of Legends (Strategie), DOTA 2 (Strategie), Counter-Strike: Global Offensive (Taktik-Shooter), StarCraft II (Strategie), FIFA (Sportspiel) als größte Titel. Dazu kommen Overwatch (Taktik-Shooter), Heroes Of The Storm (Strategie), NBA2KX (Sportspiel), Rocket League (Sportspiel), Call Of Duty (Shooter) sowie eine Vielzahl weitere Spiele.“

Bisherige Versuche einer Binnendifferenzierung im eSport, wie beispielsweise der des DOSB, welcher zwischen eGaming und Sportartensimulationen unterscheidet, oder der des Deutschen Fußballbunds (DFB), welcher E-Soccer von allen anderen „Gewaltspielen“ abgrenzen möchte (DFB, 2019a) und kürzlich die erste eSports Nationalmannschaft ankündigte (DFB, 2019b), besitzen vornehmlich institutionell-politische Relevanz und es existiert kein institutionsübergreifender Konsens.

Neben eSport existiert der Begriff Gaming, der nicht immer eindeutig von eSport abzugrenzen ist. Gaming stellt vielmehr einen Überbegriff für das Spielen digitaler Spiele dar. eSport ist damit immer Gaming. Es ist allerdings nicht verbreitet, Gaming ohne Wettkampfcharakter, wie z.B. Einzelspielerspiele, als eSport zu bezeichnen. In der eSport-Szene werden die Begriffe jedoch zum Teil synonym genutzt, was sich unter anderem von der Benennung verschiedener eSport-Organisationen wie „SK Gaming“ oder „G2 Esports“ ableiten lässt.

### **III Kontroverse in der Diskussion zum Sportbegriff**

Sport wird in Deutschland als gemeinnützig gefördert, was eine klare Abgrenzung von anderen Tätigkeiten verlangt. Diese Abgrenzung ist jedoch juristisch nicht eindeutig festgelegt. Prinzipiell ist es die Aufgabe des organisierten Sports, vertreten durch den DOSB, Sportarten zu definieren und deren Förderung umzusetzen. Diese Autonomie ist rechtlich in Art. 9 Abs. 1 des Grundgesetzes und Art. 12 Abs. 1 der Charta der Grundrechte der Europäischen Union in Form der Autonomie der Vereine und dem rechtlichen Schutz vor Behinderung der Ausübung ihrer Tätigkeit, gesichert. Problematisch ist jedoch, dass der Sportbegriff auch in unterschiedlichen Rechtsgebieten genutzt wird. Beispielsweise erscheint er im öffentlichen Recht im Bereich des Bauplanungsrechts (Sportanlagen) oder im Steuerrecht bei der Anerkennung der Gemeinnützigkeit von Sportorganisationen, innerhalb des Privat- und Arbeitsrechts bei Fragen zum Vereins- oder Vertragsrecht und im Strafrecht z. B. bei Körperverletzungsdelikten als Folge sportlicher Auseinandersetzungen. Das Verhältnis von Staat und organisiertem Sport ist damit gekennzeichnet durch die Dualität von staatlichem Recht in seiner Gesamtheit einerseits und dem vom organisierten Sport selbst gesetzten, autonomen Recht andererseits (Wissenschaftlicher Parlamentsdienst, 2016).

Eine zusätzliche Hürde bei der Klassifikation von Tätigkeit als Sport ist die Tatsache, dass der Sportbegriff selbst keine einheitliche, anerkannte Definition besitzt. „Eine vollkommen überzeugende sowie von allen Institutionen akzeptierte Definition des Begriffs Sport ist bis zum heutigen Tage nicht gelungen.“ (Holzhäuser, Bagger & Schenk, 2016, S.94). Sport ist vielmehr ein weltweit benutzter, umgangssprachlicher Begriff, dessen Bedeutung dem gesellschaftlichen Wandel unterliegt und quer durch Kulturen und Traditionen Unterschiede aufweist, wodurch er sich nicht ohne Verluste abgrenzen lässt (Haverkamp, 2005, S.8).

International (Polman et al., 2018; Thiel & John, 2019; Esportsobserver.com, 2019), aber auch in Deutschland beziehen derzeit immer mehr Wissenschaftler, Experten, Gremien und Organisationen Stellung zur Frage, ob eSport Sport ist, bzw. ob eSport unter das Dach des organisierten Sports passt oder gehört (Seven, 2017; Borggreffe, 2018, DOSB, 2018a; DOSB, 2018b; ESD, 2018; Schürmann, 2018; Wendeborn, 2018; dvs, 2019; Schürmann, 2019; Willimczik, 2019a; Willimczik, 2019b).

Der DOSB erkennt eSport als Sportart derzeit nicht an und begründet dies pragmatisch mit dem Fehlen eines entsprechenden Antrages. Hier fehlt es neben Landes-eSportverbänden und Mitgliedern vor allem noch an einer klaren Strukturierung des eSports und einer Benennung von förderungswürdigen Disziplinen. Nur wenn die Aktivitäten des eSport, bzw. dessen Verband möglichst klar und vollständig definiert werden, kann eine Bewertung durch den DOSB überhaupt erst erfolgen.

Neben der gesellschaftlichen Anerkennung geht es bei den Bemühungen um die Anerkennung als Sport vor allem auch um die Erlangung der Gemeinnützigkeit mit den damit verbundenen Steuer- und Fördervorteilen. Was als förderwürdiger Sport gilt, entscheidet jedoch nicht der DOSB, sondern die Finanzbehörden. Der Sportbegriff aus Sichtweise des Finanzamtes umfasst nach § 52 Abs. 2 Nr. 2 S. 1 der Abgabenordnung unter anderem „[...] eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gezeichnet ist“. Auch wenn beim Großteil der aktuellen eSport-Titel eine dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung ähnlich einer Vielzahl von Präzisionssportarten gegeben ist, muss man sich kritisch mit der Frage auseinandersetzen, ob das Betreiben von eSport in Vereinen die Allgemeinheit selbstlos fördert. Hier gilt es zu erörtern, ob die Gründung von gemeinnützigen eSport Vereinen von gesellschaftlichem Nutzen ist. Wichtige Argumente dabei sind beispielsweise die körperlich-sportliche (In-)Aktivität der Spieler, soziale Aspekte des Vereinslebens und die Möglichkeit des pädagogischen Einflusses auf die Zielgruppe.

#### **IV Eigene Position**

Ohne eine eindeutige Definition des Gegenstandsbereichs, d.h. der Benennung jener Tätigkeiten, welche unter dem Begriff eSport zusammengefasst werden, sind jegliche Bestrebungen zur Diskussion der Frage, ob eSport Sport ist oder nicht, nicht zielführend. Auch nach einer Festlegung auf explizite Spieletitel (Tätigkeiten), kann die Frage aufgrund der kulturellen und historischen Vagheit des Sportbegriffs (Willimczik, 2019a) auf der einen, und der rasanten technologischen Entwicklung auf der anderen Seite, nur als Momentaufnahme und regional beantwortet werden.

In einer Studie zum Sprachgebrauch der Begriffe "eSport" und "Sport" konnte gezeigt werden, dass eSport für den Großteil der Befragten kein typischer Sport ist (Schlör et al., 2018; Schmidt et al., 2019). Gleichzeitig zeigen die Begriffe jedoch Familienähnlichkeiten und die Mehrzahl der Merkmale der kognitiven Repräsentation der Tätigkeiten eSport und Sport ähneln sich zu einem hohen Grad (z.B. Leistung, Wettkampf, Konzentration, Spannung, Unterhaltung).

Die Tatsache, dass sich die wahrgenommene Tätigkeit des (professionellen) eSportlers in ihren Merkmalen der des (professionellen) Sportlers stark ähnelt,

gleichzeitig der Begriff eSport aktuell jedoch geradezu inflationär für verschiedene Formen des digitalen Spielens verwendet wird, legt den Schluss nahe, dass eSport beides ist, sowohl digitaler Sport als auch digitales Spiel.

Auch wenn diese Synthese auf den ersten Blick unbefriedigend erscheint, ist der ambivalente Status von Tätigkeiten in Bezug auf Sport und Spiel im Grunde vielen, wenn nicht allen klassischen Sportarten gemein. Während die Tätigkeit eines Fußballers im Verein recht eindeutig als Sport zu bezeichnen ist, kommen beim Fußballspielen auf dem Pausenhof mit wechselnden Regeln und der aktiven Ausgrenzung von Kindern aufgrund von beispielsweise Leistung oder Geschlecht bereits erste Zweifel am sportlichen Charakter auf. Noch schwieriger wird die Anerkennung als Sport beim Dribbeln zum Spaß oder dem Jonglieren eines Balls. Nahezu eindeutig wird die Zuordnung zum Spiel, wenn man die ersten Fußballschussversuche eines Kleinkindes betrachtet, oder das Zuspielen eines Balls zwischen Elternteil und Kind.

Die Diskussion um eSport als Sport setzt die etablierten Sportorganisationen unter Druck, weil in der Begründung der Ablehnung dieser Position die Ambivalenzen und Ambiguitäten auf Seiten der professionellen Akteure beider Lager sichtbar werden. Insofern birgt diese Debatte auch das Potential, am Ende das ohnehin angeschlagene gesellschaftliche Vertrauen in organisierten Sport (Doping, Kommerzialisierung, Anforderungen an Athleten, Öffentliche Subvention privatwirtschaftlicher Aktivitäten, etc.) weiter zu erodieren. Eine Fortführung und Intensivierung der Auseinandersetzung könnte mithin dazu beitragen, am Ende die angestrebten Ziele „Sport zu werden“, bzw. „Sport zu bleiben“ selbst zu entwerten.

Trotz des definitorischen Dilemmas um die Frage „ist eSport Sport?“ und trotz der bisher noch ungeklärten Folgen für Gesellschaft, Wirtschaft und Technik, werden jetzt pragmatische Lösungen von den Finanzbehörden, der Politik und dem organisierten Sport gefordert. Die Akteure sind zum Handeln gezwungen und stellen die Weichen für die zukünftige Entwicklung des Sports, des eSports und der Gesellschaft in Deutschland. Daraus folgt ein großer Beratungsbedarf, dessen Grundlage eine neutrale, multiperspektivische, Auseinandersetzung sein muss. Hier ist es die Aufgabe der Wissenschaft, Fakten und differenzierte Einblicke als Diskussionsgrundlage zu schaffen, was im englischsprachigen Raum bereits erkannt wurde (Funk, Pizzo & Baker, 2018; Cunningham et al., 2018). Im Folgenden werden wesentliche Herausforderungen und wichtige Fragestellungen benannt.

## **V Herausforderungen & Forschungsdesiderate**

Die rasante Entwicklung und Popularisierung des eSports ist eine Folge des Megatrends Digitalisierung und stellt aktuell alle Betroffenen vor eine Vielzahl an Aufgaben. Abbildung 1 zeigt eine Auswahl an zentralen Herausforderungen im Zusammenhang mit eSport in Deutschland im Jahr 2019.

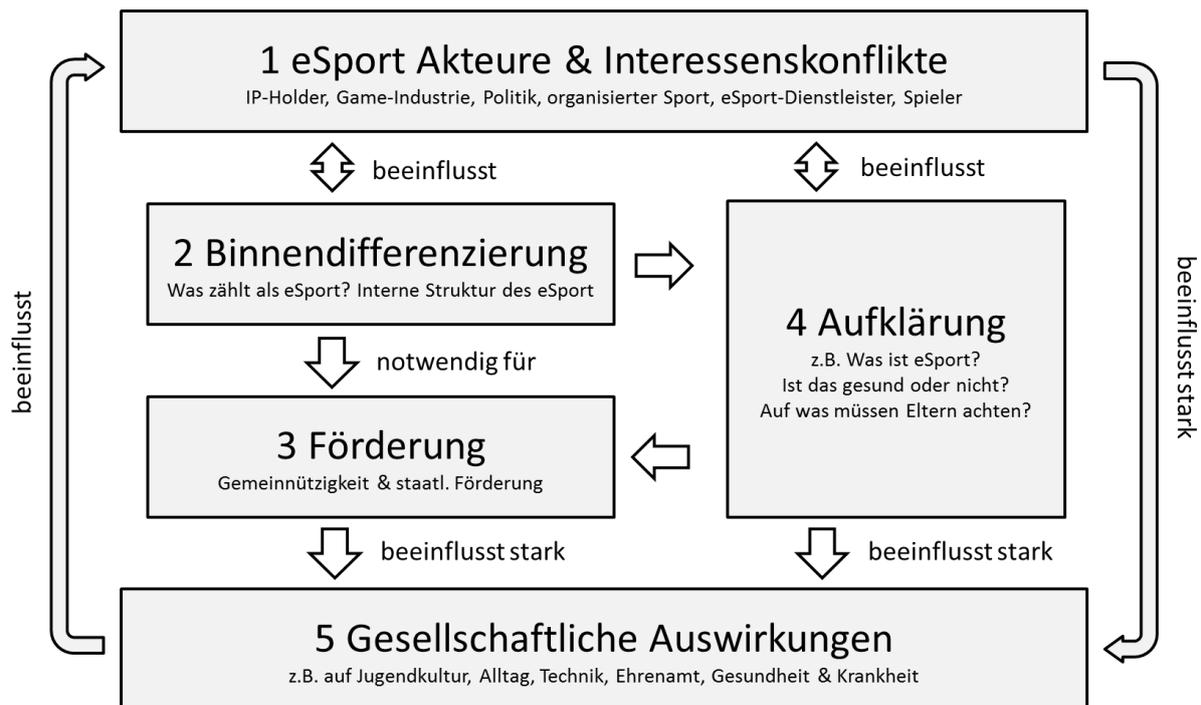


Abbildung 1: Ausgewählte Herausforderungen im eSport und deren Zusammenspiel

Die eSport Akteure und deren Handeln und Interessenskonflikte stehen im direkten Bezug zu den gesellschaftlichen Auswirkungen des eSports (z.B. durch die Vergabe von Preisgeldern, die Inszenierung von Vorbildern oder die Entwicklung neuer Techniken zur Freizeitgestaltung) und passen sich in einer Rückkopplung den Bedürfnissen und Veränderungen der Gesellschaft an. Moderiert wird das Verhältnis zwischen eSport und Gesellschaft durch Aufklärung (durch z.B. Medien, Lobby, Experten & Wissenschaft) und der Anerkennung bzw. Förderung durch den Staat und den organisierten Sport. Hier ist die Definition der Tätigkeit eSport, sowie deren Binnendifferenzierung, d.h. die Festlegung der Tätigkeiten, die der organisierte eSport vertritt eine wichtige Voraussetzung.

### 1. eSport Akteure & Interessenskonflikte

Die Handlungen im und um den eSport sind geprägt von Interessen verschiedener gesellschaftlicher Akteure. Zu diesen Akteuren gehören u.a. die Games-Branche, in Deutschland vertreten durch deren Verband Game e.V., IP-Holder der einzelnen Spieletitel (z.B. Electronic Arts, Riot Games), professionelle Ligabetreiber (z.B. Electronic Sports League (ESL), University eSports Germany (UEG)), weitere eSport-Dienstleister (z.B. Hardware- und Merchandise-Hersteller und die Streaming-Branche), politische Parteien, interne Interessensgruppen (z.B. ESBD, Teams, Clans und Vereine) und den organisierten Sport (z.B. DOSB, Spitzensportverbände, adh). Nicht zuletzt sind auch die Spieler und Trainer relevante Interessensgruppen, weshalb sich Fragen zur Ausbildung und Trainingssteuerung im eSport in diesem Herausforderungsfeld ansiedeln lassen. Alle Akteure verbindet das Wissen über die gesellschaftliche und wirtschaftliche Relevanz des eSports und ihr Handeln nimmt

direkt und indirekt Einfluss auf die Entwicklung und die gesellschaftlichen Auswirkungen des eSports in Deutschland und weltweit.

Offene Forschungsfragen:

- 1.1. Wie ist das Akteursnetzwerk im eSport beschaffen?
- 1.2. Welche Rolle spielt zukünftig der eSport Verband und welche Auswirkungen hat eine Aufnahme als Sportverband unter dem Dach des organisierten Sports?
- 1.3. Welche Rolle spielt zukünftig der organisierte Sport und was ist die Bedeutung des eSports für Sportvereine?
- 1.4. Wie entwickelt sich die Ökonomie des eSports? (Trendsportart oder ernstzunehmende Konkurrenz zum analogen Sport?)
- 1.5. Woraus motiviert sich die Forderung um eine Anerkennung als Sport? Geht es um gesellschaftliche Anerkennung einer in vielen Teilen der Gesellschaft bis heute umstrittenen Aktivität oder um Legitimation eines mit erheblichen privaten Gewinnerzielungsabsichten verwobenen Programmes?
- 1.6. Was sind optimale Trainingsstrukturen und -phasen im eSport (z.B. Theorie- vs. Praxisphasen, mentale Trainingsformen)?
- 1.7. Was sind optimale Belastungsumfänge und Beanspruchungsstrukturen im eSport?
- 1.8. Was sind effektive Methoden der Talentsichtung?
- 1.9. Welche Bedürfnisse haben professionelle eSportler und wer vertritt deren Interessen (u. a. Athletenvisen, Arbeitsrecht, Zukunftsperspektiven nach der aktiven Karriere)?

## 2. Binnendifferenzierung

Während der ESBD bei Fragen zu von ihm geförderten Titeln und Tätigkeiten aktuell hartnäckig auf seine Definition von eSport verweist und dabei Niemanden, bzw. keine Titel ausschließen will, fordern Institutionen wie der DOSB oder die Finanzbehörden eine klare Definition der Tätigkeit eSport. Ein ethisch-moralisches Urteil oder eine Einschätzung der Gemeinnützigkeit ist ohne eine solche Definition nicht möglich. Hier ist ein inklusives Vorgehen in Form einer Liste mit Spieletiteln, die vom Verband gefördert werden der exklusiven Gegenstandsbeschreibung (alle digitalen Spiele fallen ohne Prüfung, unter die Definition des Verbands) unbedingt vorzuziehen. Eine interne Struktur des Verbandes mit Zuständigkeiten für verschiedene Spielgenres wäre hilfreich und neben einer öffentlichen Liste von geförderten Titeln auch notwendig, um etwaige Fördergelder transparent zu verteilen. In einem inklusiven Prozess könnten beispielsweise neue Spieletitel auf Antrag von Mitgliedern nach Prüfung zu jener Liste hinzugefügt werden und Auflagen für das Ausüben von ethisch-moralisch bedenklichen Titeln formuliert werden.

Offene Forschungsfragen:

- 2.1. Wie definiert sich die Tätigkeit eSport aus Sicht seiner Organisationen und wie kann eine semantische Einordnung in Sport und Spiel vollzogen werden? Was sind allgemeine Qualitäten und Merkmale der Tätigkeit eSport?
- 2.2. Welche Spieletitel vertritt und fördert der organisierte eSport? Welche Titel sind förderungswürdig bzw. gesellschaftlich wertvoll?
- 2.3. Was sind Aufnahmekriterien für neue Spieletitel in den Katalog des organisierten eSports?
- 2.4. Was sind Heuristiken zum Umgang mit neuen technologischen Möglichkeiten (AR, VR) und was ist deren Rolle im eSport?

### 3. Förderung & Gemeinnützigkeit

Die Frage, ob eine Tätigkeit nach §52, Absatz 1 der Abgabenordnung „die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos fördert“ ist prinzipiell eine Frage nach staatlicher Förderung. Es muss allerdings zwischen der Erlangung der Gemeinnützigkeit über die Anerkennung als Sport und über die sogenannte „Öffnungsklausel“ des § 52, Absatz 2, Seite 2 unterschieden werden. Im ersteren Fall würde sich der eSport staatliche Fördertöpfe mit anderen Sportarten teilen und auch eine Vielzahl an rechtlichen Vorteilen wie beispielsweise der Demarkation zum Glücksspiel, weichere Altersbeschränkungen für Veranstaltungen und die Möglichkeit, Athletenvisen zu vergeben, erlangen. Im zweiten Fall würden dem organisierten eSport weitestgehend nur Steuervorteile eingeräumt. Es gilt also die Frage zu beantworten, ob eSport in der gesellschaftlichen Wahrnehmung, bzw. der Förderpolitik mit traditionellen Sportarten gleichgesetzt werden kann und zu erörtern, ob die Anerkennung der Gemeinnützigkeit mehr positive (z.B. pädagogische Möglichkeiten, Ehrenamt) als negative (z.B. Reduktion der körperlichen Aktivität, „Entkörperung des Sportbegriffs“) Auswirkungen mit sich bringt. Diese Erörterung ist keine rein juristische. Im Sinne einer Förderung als Sport muss die Tätigkeit eSport vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Bedeutung des Sports bewertet werden. Hier ergeben sich in Literatur wie in der politischen Diskussion in der Regel sechs oder sieben Wirkungsbereiche. Diese sind (ohne Priorisierung):

- Ästhetisch: Körper- und Bewegungskultur, Entwicklung und Entfaltung der Sinne
- Biologisch: aktive Gesundheitsvorsorge durch Bewegung
- Ökonomisch: wichtiger Wirtschaftsfaktor, u.a. durch Güterproduktion und als Teil der Unterhaltungsindustrie
- Pädagogisch: Entwicklungsfeld für Persönlichkeit, Identitätsfindung
- Politisch: verbindet Völker und Nationen, überwindet politische Grenzen und baut Vorurteile ab, verbessert die internationale Positionierung Deutschlands, unterstützt die Integration von Migranten

- Sozial: Förderung der Gruppenfähigkeit und sozialer Kompetenzen. Bekanntmachen und Auseinandersetzen mit Werten und Normen. „Sinnvolle“ Freizeitgestaltung, „geschütztes“ Ausleben nationaler Identifikationen, Kontrast zur routinisierten und reizarmen Arbeitswelt
- (Spirituell): Sport fördert den Körper und das Kreaturgefühl, ermöglicht (i.d.R. sanktionsfreies) Sich-Versetzen in Erregungs- und Spannungszustände

Die Binnendifferenzierung des eSports ist bei dieser Bewertung eine förderpolitische Notwendigkeit. Vorbilder sind hier beispielsweise der Leichtathletikverband (Benennung der Teildisziplinen), die Kampfsportverbände (Unterverbände, Distanzierung von Mixed Martial Arts) oder der Deutsche Schützenbund (Distanzierung von Paintball und Lasertag).

Offene Forschungsfragen:

- 3.1. Was sind kurz-, mittel- und langfristig positive Effekte von eSport auf die Betreibenden?
- 3.2. Was sind kurz-, mittel- und langfristig negative Effekte von eSport auf die Betreibenden?
- 3.3. Untergräbt oder unterstützt die Tätigkeit eSport die gesellschaftliche Bedeutung des Sports in dessen Wirkungsbereichen?
- 3.4. Fördern potentiell gemeinnützige eSport-Organisationen die Gesellschaft auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos?
- 3.5. Welche Auswirkungen hätte der Status der Gemeinnützigkeit für das Zusammenspiel der eSport Akteure und der Gesellschaft (Förderung, Ehrenamt, pädagogischer Auftrag)?

#### 4. Aufklärung (im Rahmen der politischen Kontextualisierung)

eSport ist ein aktuelles Thema für die Politik, den organisierten Sport und die Wissenschaft und eine Vielzahl an Organisation positioniert sich derzeit. Dies wird die Zukunft des eSports und damit auch dessen gesellschaftliche Auswirkungen nachhaltig prägen. Dabei ist es noch unklar, welches praktische und theoretische Wissen benötigt wird, um verantwortungsbewusst zu handeln. Die rasante Entwicklung der Thematik erschwert eine direkte inhaltliche Legitimierung der aktuellen Entscheider. Wer hat Expertise und welche Ausbildung benötigen zukünftige Experten und Expertinnen?

Neben inhaltlicher Fragen diverser Stakeholder von Politikern und Politikerinnen bis zum Vereinsvorstand kleiner Sportvereine werden auch Hilferufe aus der Bevölkerung immer häufiger. Wie sollen beispielsweise Eltern mit dem Computerspielkonsum ihrer Kinder umgehen und wie erkennt man problematisches (Sucht-)Verhalten? Im Bereich des professionellen eSports stellt sich die Frage, wie

eSportler medizinisch zu betreuen sind und welchen Risiken (bspw. Burn-out, Haltungsschäden) sie besonders ausgesetzt sind.

Offene Forschungsfragen:

- 4.1. Welche Personengruppen sind bezüglich negativer Auswirkungen von eSport auf die Gesundheit besonders gefährdet?
- 4.2. Wie sind professionelle eSportler (medizinisch, psychologisch) zu betreuen?
- 4.3. Was sind negative physische und psychische Auswirkungen von übermäßigem oder langanhaltendem Computerspielkonsum?
- 4.4. Was sind positive physische und psychische Auswirkungen von Computerspielkonsum?
- 4.5. Wie ist Gaming bzw. eSport altersspezifisch zu dosieren?
- 4.6. Wie lässt sich Burn-Out im professionellen eSport vorbeugen?
- 4.7. In welchem Maß kannibalisiert sich die Nutzung digitaler Medien selbst (TV vs. Computerkonsum)? Wie groß ist die Konkurrenz um Zeitslots für körperlich-sportliche Aktivität, insbesondere bei Kinder- und Jugendlichen?
- 4.8. Was sind (Gründe für) Unterschiede zwischen Fernsehen und Gaming als Risikofaktor für Übergewicht (Konzentration vs. Zerstreuung, Produktplatzierungen, „untätige Hände“)

## 5. Gesellschaftliche Entwicklung

„eSport players echo the values of traditional athletic masculinities, simply minus the emphasis on physical qualities“ (Taylor, 2012). Der in diesem Zitat angesprochene Wegfall des altertümlichen „Kraftmenschen“ aus der Definition eines Athleten ist vielen Sportbegeisterten ein Dorn im Auge. Vielfach wird argumentiert, eSport sei wegen des Fehlens einer sportartspezifischen motorischen Aktivität kein Sport. Ist diese Argumentation zum einen für die meisten Spieletitel (aber eben nicht alle) nicht zutreffend, so liegen zum anderen in diesem vermeintlichen Mangel zumindest theoretisch große Chancen im Bereich der Inklusion beispielsweise von Menschen mit Behinderung, von Hochaltrigen und der Verwirklichung von Chancengleichheit für alle Geschlechter. In der Praxis zeigen Erfahrungsberichte und erste Studien jedoch, dass die Diskriminierung vor allem von Frauen eine ernstzunehmende Herausforderung im eSport ist. Es ist zu klären, welche gesellschaftlichen Gruppen von möglichen negativen Auswirkungen von eSport besonders betroffen sind, aber auch ob durch ein eSport-Angebot bisherige Nichtsportler und Nichtsportlerinnen an Vereine und deren Sportangebot gebunden werden können.

Eine weitere zentrale Herausforderung ist die Integration der jungen eSportler, weg vom Status der rechte- und pflichtfreien Persona non grata und hin zum anerkannten Teil der Gesellschaft (als Sportler oder Gamer). Unabhängig vom Status einer Sportart gelingt dies historisch belegbar in Deutschland besonders gut durch Vereine und Verbände und etwas weniger gut durch die Industrie. Hier zeigen sich

Parallelen zu beispielsweise der Skateboard und Mixed Martial Arts (MMA) Bewegung, welche beide sowohl Negativ- als auch Positivbeispiel für die Integration durch Vereine (Skateboard) und die Industrie (MMA) sind. Zuletzt hat Deutschland auch Verantwortung als eSport-Standort. Diese Verantwortung äußert sich zum einen im Umgang mit professionellen eSportlern die entweder in Deutschland leben oder hier Wettkämpfe bestreiten und zum anderen gegenüber eSport-Unternehmen und der Gaming-Branche. Digitale Spiele als Kulturgut zu bezeichnen und die von Lobbyisten außerordentlich gut vertretene Gaming-Branche, nicht aber eine potentiell ehrenamtliche eSport Szene zu fördern, erscheint widersprüchlich und erfüllt nicht den pädagogischen Auftrag von Staat und organisiertem Sport.

Offene Forschungsfragen:

- 5.1. Was sind Schnittmengen zwischen eSport und der Digitalisierung des Sports? Was kann der Sport vom eSport lernen?
- 5.2. Was sind moralisch-ethische Fragestellungen im Kontext eSport und wie können diese beantwortet werden (Gewaltdarstellung im Kontext anderer Medien, Doping)?
- 5.3. Wie funktioniert Integration im und durch eSport (z.B. eSport als Männerkultur, eSport und Menschen mit Behinderung)?
- 5.4. Welche Zahlen und Fakten zu Nutzern, Zuschauern, Umsätzen und Gewinnen sind verlässlich und wie hoch sind diese?
- 5.5. Was sind pädagogische Möglichkeiten des eSports (z.B. in Schule und Verein) und welche Zielgruppen werden erreicht?
- 5.6. Können durch ein eSport Angebot bisherige Nichtsportler und Nichtsportlerinnen an Vereine und deren Sportangebot gebunden werden?
- 5.7. Was sind positive und negative Effekte einer digitalen sozialen Interaktion (Reduktion der Körperlichkeit, Inklusion von Menschen mit Behinderung)?
- 5.8. Wie entwickeln sich Rollenmodelle in der digitalen Welt, bzw. im und durch eSport?

## VI Synthese

Digitaler Wandel, digitale Transformation hat Einfluss auf alle Lebensbereiche – so eine wiederkehrende Position in Wissenschaft und Politik. Auch der Sport wird sich diesem nicht entziehen können. Technischer Wandel hat schon immer sowohl bestehende Sportarten verändert als auch neue hervorgebracht. Selbst bei den Geräten der klassischen olympischen Sportarten sind durch moderne Materialien die Leistungsgrenzen verschoben worden und im 19. und 20. Jahrhundert entstanden neue „technisierte“ Sportarten, die heute in ihrer Anerkennung als solche relativ unumstritten sind und teilweise sogar zum olympischen Programm gehören (etwa Radsport oder Bobsport). Auch Digitalisierung als vergleichsweise junge Technisierungswelle hat die Praktiken schon lange existierender Sportarten bereits geändert. Beispielsweise bei der Leistungsmessung und Trainingsanalytik, beim Schiedsrichterwesen (Videobeweis im Fußball) und bei der Anpassung von Wettkampfformen und -präsentationen an die „Bedürfnisse“ medialer Berichterstattung. Durch sie entstehen aber eben – wie bisher auch – erneut bis dato unbekannte Formen von Spiel- und Wettkampfaktivitäten (unter anderem eSport), deren Protagonisten sich in Teilen anschicken, Angehörige des etablierten, akzeptierten, legitimierten und privilegierten Systems „organisierter Sport“ werden zu wollen. Diesen Wandel und seine gesellschaftlichen Entstehungsprozesse und Folgen zu verstehen und zu gestalten ist gemeinsame Aufgabe von Wissenschaft, Zivilgesellschaft und Politik. Dabei sind noch viele Forschungsfragen offen, einige davon in den vorstehenden Abschnitten ausgeführt. Um diese bearbeiten zu können, ist ein inter- und transdisziplinärer Forschungsansatz empfehlenswert. Eine Zusammenarbeit zwischen Sportwissenschaften und Technikfolgenabschätzung bietet hier das Potential für neue Einsichten, die auch den aktuellen politischen und regulatorischen Diskurs informieren können.

## VII Literatur

- Borggrefe, C. (2018). eSport gehört nicht unter das Dach des Organisierten Sports. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (3), 447–450.
- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1-6.
- Deutscher Bundestag (2017). *Ist E-Sport Sport? – Stand der Diskussion*. Berlin: Wissenschaftliche Dienste.
- DFB (2019a). *dfb definiert einheitliche Linie zum Thema e-Soccer*. <https://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431/> Zugegriffen: 09. Juli 2019.
- DFB (2019b). *Präsentation e-Nationalmannschaft*. <https://tv.dfb.de/video/praesentation-enationalmannschaft/24811/> Zugegriffen: 09. Juli 2019.
- DOSB (2018a). *Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“*. *Positionierung von DOSB-Präsidium und Vorstand*. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport>. Zugegriffen: 06. Juni 2018.
- DOSB (2018b). *AG „eSport“. Szenarien für die Entwicklung von Empfehlungen zum Umgang mit „eSport“*. [https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/eSport/Szenarien\\_eSport.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Szenarien_eSport.pdf). Zugegriffen: 09. Juli 2019
- Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (2019, 15. August). *eSport als Herausforderung für die Sportwissenschaft*. *Positionspapier der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft*. [https://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/download/dvs-Positionspapier\\_eSport\\_12-9-2019.pdf](https://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/download/dvs-Positionspapier_eSport_12-9-2019.pdf). Zugegriffen 26. August 2019.
- Esportsobserver.com (2019, 6. Februar). *Chinese Government Identifies Esports as a Profession, PUBG Details Esports Plans for China*. <https://esportsobserver.com/china-recap-feb6-2019>. Zugegriffen: 06. Juni 2019.
- ESBD. (2018). *Was ist eSport?* <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport>. Zugegriffen: 21. August 2019.
- Fischer, P. (2019) *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig*. [https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/eSport/Gutachten\\_eSport.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf) Zugegriffen: 09. September, 2019.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Game. Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2017). *Deutsche eSports-Enthusiasten 2017*. <https://www.game.de/marktdaten/deutsche-esports-enthusiasten-2017>. Zugegriffen: 06. Juni 2019.
- Game. Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2018) *Deutscher Games-Markt 2018*. <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018> Zugegriffen: 16. Oktober 2018
- Game. Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2019). *Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2019*. <https://www.game.de/marktdaten/nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2019>. Zugegriffen: 06. Juni 2019.
- Holzhäuser, F., Bagger, T. & Schenk, M. (2016). Ist E-Sport „echter“ Sport?: *Zeitschrift für Sport und Recht*, 23 (3), 94-98.
- Haverkamp, N. (2005). *Typisch Sport? Der Begriff Sport im Lichte der Prototypenmodelle*. Köln: Strauß.

- Newzoo.com (2019). *2019 Global Games Market Report*. <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market>. Zugegriffen: 12. September, 2019.
- Polman, R., Trotter, M., Poulus, D., & Borkoles, E. (2018). eSport: Friend or Foe? *Paper presented at the Joint International Conference on Serious Games, 4th Joint International Conference, JCSG 2018*. Cham: Springer. doi:10.1007/978-3-030-02762-9\_1
- Schlör, J., Schmidt, S. C. E., & Woll, A. (2018). Ist eSport Sport? Eine sprachphilosophische Betrachtung im Rahmen des Prototypenmodells. In M. Breuer & A. K. Reimers (Hrsg.), *Abstractband zur 31. Jahrestagung dvs-Sektion Sportpädagogik. Bewegung, Digitalisierung und Lernen im Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen* (S. 20–21). Chemnitz: Technische Universität Chemnitz.
- Schmidt, S. C. E., Schlör, J. & Woll, A. (2019). Ist eSport Sport? Eine empirische Begriffsanalyse im Rahmen des Prototypenmodells. *Leipziger Sportwissenschaftliche Beiträge* (im Druck).
- Schürmann, V. (2018) *Sie nennen es Sport*. Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ), (256), 32.
- Schürmann, V. (2019). Am Fall eSport: Wie den eSport bestimmen? Von Merkmalen und Grundideen. *German Journal of Exercise and Sport Research*. DOI: 10.1007/s12662-019-00622-0
- Seven, A. (2017). eSport und der blinde Fleck: Ein Diskussionsbeitrag vor dem Hintergrund von Manfred Franz' und Detlefs Köpkes Neuen Denkwegen im Sport. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (4), 582–586.
- Taylor, T. L. (2012). Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming. *The MIT Press*, 33, 30-31.
- Thiel, A., & John, J. M. (2019). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15 (4), 311-315, doi: 10.1080/16138171.2018.1559019
- Wendeborn, T., Schulke, H. J., & Schneider, A. (2018). eSport: Vom Präfix zum Thema für den Organisierten Sport!? *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (3), 451–455.
- Willimczik, K. (2019a). eSport „ist“ nicht Sport—eSport und Sport haben Bedeutungen. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 49(1), 78-90.
- Willimczik, K. (2019b). *eSport zwischen „Sport“ und „Nicht-Sport“*. *Wegweisung für eine sachliche Diskussion*. [https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/eSport/eSport\\_DOSB\\_final.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/eSport_DOSB_final.pdf). Zugegriffen: 06. Juni 2019
- Wissenschaftlicher Parlamentsdienst (2016). *Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart*. Berlin: Wissenschaftlicher Parlamentsdienst.

KIT Scientific Working Papers  
ISSN 2194-1629

[www.kit.edu](http://www.kit.edu)