

E-Sport – wettbewerbsorientierte Formen von Computerspielen

Themenkurzprofil Nr. 27 | Sonja Kind | Mai 2019

Bei E-Sport geht es um eine wettkampforientierte Ausübung von Videospielen am Computer, an der Spielekonsole oder anderen Geräten. Diese Form von Wettkämpfen wird von einem großen Publikum auf E-Sport-Veranstaltungen oder -Übertragungen mitverfolgt. Mittlerweile handelt es sich um ein Geschäft mit fast 1 Mrd. US-Dollar Umsatz im Jahr weltweit. Allein in Deutschland sollen 3 bis 4 Mio. Menschen regelmäßig im Bereich E-Sport aktiv sein. Einige sprechen deshalb auch von dem Massenphänomen E-Sport. Der E-Sport professionalisiert sich zunehmend und die Zahl von E-Sport-Vereinen wächst. Auch implementieren etablierte Sportvereine E-Sport-Abteilungen (z.B. Schalke 04, Hertha BSC) innerhalb ihrer Organisation.

Bislang ist Sport zumeist durch körperliche Aktivitäten definiert. Aktuell wird kontrovers debattiert, ob E-Sport eine Präzisionssportart vergleichbar mit Bogenschießen o. Ä. ist und deshalb als Sportart in Deutschland anerkannt werden könnte. Befürworter wie der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) sehen im E-Sport eine dynamische Sportbewegung, die motorische, reaktive, strategische und kommunikative Fähigkeiten von ihren ausübenden Athleten fordert. Kritiker sehen im E-Sport hingegen lediglich das schnelle Bedienen eines Controllers, dessen Wirkung sich nicht wie beim Sport direkt, sondern nur virtuell entfaltet, und werten dies deshalb nicht als eine sportliche Betätigung. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) und der Deutsche Behindertensportverband öffnen sich vorsichtig gegenüber E-Sport, differenzieren jedoch zwischen Gaming und den Sportsimulationsspielen, die allerdings den kleineren Teil des E-Sports ausmachen.

Neben sportpolitischen Fragen, wie die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport und die Anerkennung der E-Sportler als Berufssportler, stellen sich

auch Fragen nach kinder- und jugendschutzpolitischen Aspekten sowie Diskriminierungsfreiheit und Diversität in der E-Sport-Szene. Zusätzliche Fragen ergeben sich daraus, welche Auswirkungen die Legitimierung von E-Sport hinsichtlich der bereits bestehenden gesundheitlichen Problematiken wie Bewegungsmangel oder zunehmenden Kurzsichtigkeit von Kindern und Jugendlichen haben könnte und welche neurologischen Einflüsse, z.B. mit Blick auf die Entwicklung von Empathiefähigkeit von Heranwachsenden, zu erwarten sind.

Hintergrund und Entwicklung

E-Sport steht für wettkampforientiertes Video- und Computerspielen

Im E-Sport betreiben Spielerinnen und Spieler das wettkampforientierte Spielen von Video- und Computerspielen nach festgelegten Spielregeln und Wettkampfbestimmungen. Die Wettkämpfe werden auf Computern oder Spielekonsolen ausgeführt und können sowohl auf Individual- als auch auf Mannschaftsebene betrieben werden. Die Gewinner erhalten entweder Punkte in einer Liga oder erreichen in einem Turnier die nächste Runde (Ludwig/Böhm 2019, S. 3).

Drei verschiedene Disziplinen im E-Sport

Im E-Sport werden gemäß dem ESBD drei verschiedene Disziplinen unterschieden. Dies sind Echtzeitstrategie- und Sportsimulationsspiele sowie Ego-Shooter. Bekannte Echtzeitstrategiespiele sind Dota 2, League of Legends, Starcraft oder Warcraft. Diese werden in der Regel von mehreren Spielern parallel, zum Teil auch in Gruppen gegeneinander gespielt (daher auch als Multiplayerspiele bezeichnet). Wie beim Schach müssen bei jedem Spielzug vorab Strategien überlegt werden. Die Spieler können z.B. in die

Rolle eines Helden schlüpfen, der sich durch ein bestimmtes Aussehen, gewisse Eigenschaften und besondere Kräfte auszeichnet. Bei den Sportsimulationsspielen geht es um die Nachahmung von echten sportlichen Wettkämpfen wie Fußball (beispielsweise die FIFA-Serie des Anbieters Electronic Arts) oder Autorennen (beispielsweise „GranTurismo“ von Sony Interactive Entertainment/Polyphony Digital inklusive des Wettbewerbs „GT Academy“). In Deutschland gibt es eine der größten FIFA-Communities. Einige Fußballbundesligavereine – darunter Hertha BSC, VfL Wolfsburg, FC Schalke 04, RB Leipzig und fB Stuttgart – haben sogar deutsche E-Sportler unter Vertrag genommen (ran 2018). Die Sportspiele können ebenfalls im Einzel mit zwei Spielern gegeneinander oder in Teams ausgetragen werden. In der dritten Disziplin der Ego-Shooter geht es in der Regel um die Eliminierung eines Gegners. Im bekannten Spiel Counterstrike kämpfen zwei Teams gegeneinander. Weitere Beispiele für sogenannte Ballerspiele sind Halo, Quake und Overwatch (Minnich 2018).

Im E-Sport bedarf es spezifischer Fähigkeiten und eines Trainings

Für den E-Sport benötigen die Spielerinnen und Spieler motorische, reaktive, strategische und kommunikative Fähigkeiten (DBS 2018). Dazu gehören die Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, taktisches und vorausschauendes Denken sowie räumliches Orientierungsvermögen. Im E-Sport findet auch ein Training statt, das teilweise durch Trainer unterstützt wird, die z.B. taktisches Verständnis oder Spieltechniken vermitteln (Müller-Lietzkow 2007). Der Fußballbundesligist Hertha BSC hat im Herbst 2018 als erster deutscher Verein eine E-Sport-Akademie gegründet, in der E-Sport-Talente gefördert und ausgebildet werden. Im Vorfeld wurden bei On- und Offlinespielen in Berlin, Brandenburg und Mecklenburg-Vorpommern potenzielle E-Sportler gescoutet. Es haben sich mehr als 2.100 Spieler zwischen 12 und 18 Jahren für die Plätze in der E-Sport-Akademie beworben (Hertha BSC 2018).

E-Sport organisiert sich zunehmend

Das professionelle wettkampforientierte Computerspielen hat sich bereits in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre entwickelt. Durch die größere Leistungsfähigkeit der Computer und Spielekonsolen wie Playstation und X-Box und die Möglichkeiten des Internets konnten die Spiele zunehmend online und mit mehreren Personen gleichzeitig ausgetragen werden. Seit dem Jahr 2000 haben sich immer mehr online wie auch öffentlich ausgetragene Turniere etabliert. Die E-Sport-Veranstaltungen in Deutschland reichen von kleinen Schulturnieren bis zu den häufiger im Jahr stattfindenden „ESL One“-Wettkämpfen mit mehreren zehntausend Besuchern in großen deutschen Städten. Auf nationaler und internationaler Ebene findet ein Ligabetrieb statt, der zumeist online organisiert ist (DBS 2018).

Der älteste E-Sport-Verband ist die im Jahr 2000 gegründete Korean e-Sports Association (KeSPA). Zwischen 2004 und 2011 gab es mit dem Deutschen E-Sport-Bund einen der ersten E-Sport-Verbände in Deutschland, der jedoch die Aktivitäten einstellte. Im Jahr 2017 wurde mit dem eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) ein neuer Verband als Organisation von Vereinen, Teams und Veranstaltern gegründet. Als bundesweiter Dachverband und Mitglied der International e-Sports Federation (IeSF) repräsentiert der ESBD (2018) die Interessen des E-Sports auf nationaler und internationaler Ebene. Der ESBD zählt insgesamt 58 regionale E-Sport- sowie 25 Mehrspartenvereine mit E-Sport-Angeboten zu seinen institutionellen Mitgliedern (DBS 2018). Zunehmend gründen auch traditionelle Sportvereine E-Sport-Abteilungen. E-Sport ist inzwischen in über 60 Nationen (vorrangig Asien) in den Kanon der offiziellen Sportarten aufgenommen worden (Müller-Lietzkow 2007, S. 3). In Deutschland ist das momentan noch nicht der Fall, jedoch wird darüber aktuell intensiv diskutiert.

Gegenwärtig werden Gespräche zwischen der International e-Sports Federation (IeSF) und dem International Olympic Committee (IOC) geführt, um E-Sport in das olympische



Programm aufzunehmen. Damit wären die Olympischen Spiele das zweite Sportgroßereignis. Nachdem E-Sport 2018 Demonstrationssportart bei den Asienspielen war (Ballhaus et al. 2018), wird er 2022 offizielle Sportart sein (Kalus 2017).

Es gibt viele E-Sporttreibende und Zuschauer

Die Zahl der E-Sport-Treibenden ist groß. Weltweit spielen rund 200 Mio. Menschen allein in den zehn beliebtesten Spielen. League of Legends führt mit 100 Mio. Spielern mit Abstand das Ranking an (Statista 2018 u. 2019). Genauere Zahlen zu professionellen E-Sport-Athleten existieren bislang nicht. Schätzungsweise kann eine mittlere dreistellige Anzahl an E-Sport-Profis mit ihrer Spieltätigkeit zumindest einen substanziellen Teil ihres Lebensunterhalts bestreiten (ESBD 2019).

Auch die Zuschauerzahlen sind beträchtlich. Im Jahr 2018 sollen sich weltweit rund 400 Mio. Zuschauer regelmäßig E-Sport-Wettkämpfe angeschaut haben. Die Tendenz ist steigend (Statista 2018, S. 11). In Deutschland wird von ca. 3 Mio. E-Sport-Begeisterten ausgegangen (DBS 2018). Dass sich einzelne Events großer Beliebtheit erfreuen, zeigt auch das Beispiel der in Peking ausgetragenen „League of Legends World Championship 2017“, die rund 80.000 Zuschauer vor Ort und über 40 Mio. per Livestream verfolgten (game 2018).

Die typischen E-Sport-Zuschauerinnen und -Zuschauer sind mit einem Durchschnittsalter von 28 Jahren (hauptsächlich 18 bis 34 Jahre) eher jung (Ballhaus et al. 2018; game 2018). Die Hälfte der Spielerschaft von Video- und Computerspielen sind Frauen (47%) (game 2018). Allerdings ist der Frauenanteil unter den professionellen Spielern eher gering. Unter den 100 besten Profis befindet sich keine einzige Frau, und auch die Zuschauer von Wettkämpfen sind überwiegend männlich (Keilbart 2018). Mit Blick auf ethnische Diversität sind die Spieler zu rund zwei Dritteln weißer Hautfarbe und nur etwa jeweils rund 10%

dunkelhäutig bzw. hispanoamerikanischer oder asiatischer Herkunft (Statista 2015).

Geschaut wird auf Onlineplattformen und bei Liveevents

E-Sport wird von den Zuschauern sowohl über Onlineplattformen als auch im Fernsehen und im Rahmen von Liveevents mitverfolgt. Onlineplattformen, auf denen E-Sport-Veranstaltungen gezeigt werden, sind Twitch, Smashcast und Youtube. Im November 2017 übertrug ProSieben als erster deutscher TV-Sender eine Counter-Strike-Veranstaltung live im deutschen Fernsehen (Ballhaus et al. 2018).

Liveevents und Weltmeisterschaften spielen eine immer größere Rolle, sowohl in Asien wie auch in Europa. Die Veranstaltungen von ESL One, Betreiber der größten E-Sport-Festivals in Deutschland, füllen ganze Stadien (Ballhaus et al. 2018, S. 12); so zählte die ESL One 2018 in Köln 15.000 Besucher (Mewes 2018). Auch Messen und Open-Air-Festivals sind zunehmend beliebte Austragungsorte von E-Sport-Wettkämpfen. So wurde 2018 auf dem populären Heavy-Metal-Festival in Wacken erstmalig eine eigene Bühne für E-Sport-Wettkämpfe eingerichtet (Ballhaus et al. 2018, S. 13; Games Wirtschaft 2018). In Deutschland ist insbesondere die Messe gamescom in Köln relevant, die nach Ausstellungsfläche und Besucheranzahl als weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele gilt. Sie hatte 2018 rund 370.000 Besucher und um die 1.000 Aussteller aus fast 60 Ländern (Koelnmesse 2018a). Die Bedeutung des E-Sports wird auch von der Politik erkannt. Zur Eröffnung der gamescom 2018 in Köln debattierten Generalsekretäre und Bundesgeschäftsführer von CDU, SPD, FDP, Die Linke und Bündnis 90/Die Grünen über die Rolle von E-Sport für Deutschland (Koelnmesse 2018b).

E-Sport professionalisiert sich

Für die Spielerinnen und Spieler des E-Sports werden die Turniere auch finanziell zunehmend lukrativ. Die Preisgelder sind seit 2010 von 3,25 Mio. US-Dollar auf 121 Mio. US-Dollar 2017 gestiegen. Die zehn am besten verdienenden Profispielern konnten 2018 jeweils um die 3 bis 4 Mio. US-Dollar an Preisgeldern einspielen (Statista 2018, S. 13 ff.). Die Preisgelder übertreffen damit zum Teil jene klassischer Sportturniere. Im Dota-2-Turnier „The International 2018“ wurden fast 25 Mio. US-Dollar an Preisgeldern vergeben (Dota 2 2018). Im Vergleich betragen die Preisgelder in den hochdotierten Wettkämpfen im Golfturnier „The Open“ 2018 10,5 Mio. US-Dollar sowie im Tennisturnier Wimbledon 34 Mio. britische Pfund).

E-Sport hat ein beachtliches wirtschaftliches Potenzial

Die weltweiten Umsätze mit E-Sport sind seit Jahren stark steigend. Waren es im Jahr 2015 noch 325 Mio. US-Dollar, wurden 2018 bereits 906 Mio. US-Dollar erwirtschaftet. Bis 2021 wird ein weiterer substanzieller Anstieg auf 1,65 Mrd. US-Dollar erwartet (Pannekeet 2018). SuperData Research (2017) gehen von zukünftig noch höheren Um-



sätzen aus: So sollen im Jahr 2021 2,1 Mrd. US-Dollar bzw. 2,3 Mrd. US-Dollar im Jahr 2022 erzielt werden. Die auf Deutschland entfallenden Umsatzanteile wurden 2018 auf 90 Mio. und für 2020 auf 130 Mio. Euro im Jahr geschätzt (game 2016) Die meisten Umsätze bezogen auf die angenommenen weltweiten Umsätze 2018 werden jedoch in Nordamerika (38 %) erwirtschaftet. Mit über zwei Dritteln werden in Nordamerika und Europa auch die meisten der E-Sport-Events ausgetragen. Erst danach folgen die asiatischen Länder (Statista 2018, S. 9 ff.).

Die im E-Sport-Markt erzielten Umsätze verteilten sich dabei 2018 auf folgende Segmente: Sponsoring (360 Mio. US-Dollar), Werbung (174 Mio. US-Dollar), Medienrechte (161 Mio. US-Dollar), Game-Publisher-Gebühren (116 Mio. US-Dollar) sowie Merchandising und Ticketverkäufe (96 Mio. US-Dollar). Sponsoring ist somit der mit Abstand größte Umsatzbereich (Statista 2018, S. 7). Gesponsert werden beispielsweise Hard- und Software oder Sachwerte wie Getränke oder Trikots. Es wird auch dafür gezahlt, das eigene Firmenlogo auf dem Trikot von Spielern zu platzieren. Diese Entwicklung ist mit dem Sponsoring im Fußball-sport vergleichbar.

Fair Play im E-Sport, Doping, Manipulation

Wie in anderen Sportarten gibt es auch im E-Sport Manipulationsversuche und Doping. Eine technische Manipulation im E-Sport wird als Cheating bezeichnet. Beispielsweise werden zusätzliche Programme benutzt. Eine andere Form des Betrugs besteht darin, dass sich Spieler durch Dritte vertreten lassen. Beim Doping werden beispielsweise Drogen oder Aufputschmittel konsumiert. Um dagegen vorzugehen, wurden in der E-Sport-FIFA-18-Weltmeisterschaft in London erstmals einige FIFA-Spieler zur Dopingprobe gebeten (SPORT1, 2018).

Gesellschaftliche und politische Relevanz

Intensiver Diskurs in Deutschland

Im Koalitionsvertrag der Bundesregierung wurde zwischen CDU, CSU und SPD vereinbart, E-Sport künftig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive zu unterstützen (CDU et al. 2017, S. 48). Nicht zuletzt führte diese Ankündigung zu einer intensiven Auseinandersetzung im organisierten Sport und regte eine politische Debatte und Beschäftigung mit dem Thema in Länderparlamenten und im Bundestag an, wie die folgende Übersicht zeigt:

- In den letzten 2 Jahren wurden zwei Ausarbeitungen des Wissenschaftlichen Dienstes (WD) zum Thema E-Sport veröffentlicht. Eine dieser Stellungnahmen aus dem Jahr 2017 geht der Frage nach: „Ist E-Sport ein Sport?“ Die Ausarbeitung stützt sich auf ein Gutachten des Wissenschaftlichen Parlamentarischen Dienstes des Abgeordnetenhauses von Berlin im März 2016 (WD 2016). Die zweite



Stellungnahme des WD vom Februar 2019 befasst sich mit der Auswirkung von E-Sport-Angeboten auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit (WD 2019).

- Auf Bundesebene befürwortet die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN die Entwicklung des E-Sports und hat dazu am 07. November 2018 einen Antrag gestellt (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN 2018).
- Schon 2016 gab es auf Länderebene zahlreiche Aktivitäten und Anträge auf Anerkennung des E-Sports. Zum Beispiel haben 2016 die Grünen und die Piratenpartei einen Antrag auf Anerkennung von E-Sport als Sport gestellt (Piratenfraktion/BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN 2016). Ebenso gab es Anträge von der Piratenfraktion (2016) in Nordrhein-Westfalen und der FDP (2016) auf Bundesebene. Der Landtag von Sachsen-Anhalt hat im Sommer 2018 für einen Antrag der Fraktionen CDU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN für die Förderung des E-Sports gestimmt (Leipzig eSports e.V. 2018).
- Die Bundesregierung hat am 29. August 2018 eine Antwort auf die Kleine Anfrage der FDP zum Thema Anerkennung des E-Sports als Sport gegeben (Bundesregierung 2018). Eine weitere Kleine Anfrage der FDP ist am 28. März 2019 zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSportsvereinen erfolgt.
- Am 20. Februar 2019 fand im Sportausschuss eine öffentliche Anhörung zum Thema „Entwicklung des E-Sports in Deutschland“ statt (Sportausschuss 2019).

In der Debatte geht es im Kern darum, ob es sich bei E-Sport um eine Sportart handelt. Als eine durch den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) anerkannte Sportart, wäre es für den E-Sport möglich, Sportfördermittel aus öffentlicher Hand zu erhalten (Dolling 2018). Zudem sind mit diesem Status Steuererleichterungen für gemeinnützige Sportvereine oder eine vereinfachte Einreise ausländischer E-Sportler und Trainer möglich. Da E-Sport in Deutschland bislang nicht als Sport anerkannt ist, erhalten Spieler keinen Athletenstatus. Dies führt unter anderem zu Einreiseschwierigkeiten von Spielern aus Nicht-EU-Ländern.

An eine solche Anerkennung von E-Sport knüpfen sich diverse Rechtsfolgen unter anderem für das Arbeits-, Steuer- und Minderjährigenschutzrecht oder für Sportwettbetrug und Glücksspielrecht. Für die wissenschaftliche Beschäftigung mit E-Sport-Rechtsfragen wurde Anfang 2019 eine erste universitäre Forschungsstelle an der Universität Augsburg gegründet (Hallermeier 2019).

Kontroverse Debatte um E-Sport als Sport

Die Frage, ob E-Sport eine Sportart ist, wird kontrovers debattiert. Eine allgemein anerkannte Definition des Sportbegriffs existiert nicht (Holzhäuser et al. 2016, S. 98). Gemäß DOSB geht es bei Sport um eine sportartbestimmende motorische Aktivität. Diese motorischen Aktivitäten müssen jedoch nicht unbedingt eine körperliche Kraftentfaltung umfassen. Maßgeblich sind ebenso der Einsatz körperlicher Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Ausdauer, Geschick oder Koordination (ESBD 2018). Dies spiegelt sich in der Anerkennung von Schach, Schieß- und Motorsport durch den DOSB wider. Darüber hinaus sind laut DOSB auch ethische Werte wie Fair Play und Chancengleichheit sowie die Einteilung in Wettkampf- und Leistungsklassen prägende Eigenschaften von Sport.

Auf der einen Seite der Kontroverse zur Definitionsfrage steht die Position des ESBD, der für eine vollständige Anerkennung von E-Sport plädiert. Der ESBD sieht die Voraussetzung der sportartbestimmenden motorischen Betätigung im Sinne des DOSB gegeben, da das Spielen wie bei einer Präzisionsportart ein persönliches Können erfordert. Hinzu kommt eine soziale Komponente mit kommunikativen Fähigkeiten und Teamwork (ESBD 2018). Auf der anderen Seite steht die Einschätzung, dass es sich beim Bedienen von Controllern nicht um eine sportartbestimmende Aktivität handelt und E-Sport deshalb unbe-

dingt vom herkömmlichen Sport abzugrenzen sei (Borggrefe 2018).

Der DOSB stellt sich gegen die vom ESBD vorgeschlagene Definition, nach der „E-Sport das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ ist. Der DOSB erkennt aber die Bedeutung virtueller Sportarten in Abgrenzung zu Strategie- und Shooterspielen an und überlässt es seinen Verbänden und Vereinen, Aktivitäten in diesem Bereich zu entwickeln.

Der DOSB erkennt Sportsimulationen an

Eine Auszahlung öffentlicher Fördermittel auf Ebene der Länder und Kommunen erfolgt über den DOSB, der nach eigener Maßgabe darüber entscheidet, in welchem Umfang Fachverbände für ihre Arbeit im Leistungssport Fördermittel erhalten. Diese Vorgehensweise ergibt sich aus der verfassungsrechtlichen Unabhängigkeit der Sportverbände und ihrer Vereine (WD 2016). In einer Stellungnahme vom 4. Dezember 2018 unterscheidet der DOSB elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und E-Gaming (also das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art) und erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen im Gegensatz zu E-Gaming für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände im Grundsatz an. Er spricht sich jedoch explizit gegen bestimmte Angebote von E-Gaming in den Sportvereinen aus, die dem Wertekanon des DOSB widersprechen. Der DOSB zielt zukünftig darauf, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig (gemäß § 52 Abs. 2 Satz 2 AO) anzuerkennen. Damit fokussiert der DOSB klar auf den Teilbereich der Sportsimulationen im E-Sport (DOSB 2018).

Gemeinnützige Sportvereine erhalten Steuererleichterungen

Körperschaften können von der Körperschaftsteuer befreit werden, wenn sie gemeinnützige Zwecke verfolgen. Auch beim organisierten E-Sport in Vereinen stellt sich die Frage, ob diese als gemeinnützig anerkannt werden können. Die §§ 51 bis 68 der Abgabenordnung (AO) regeln die Anerkennung von Gemeinnützigkeit und ob Körperschaften einen steuerbegünstigten Zweck erfüllen. Dies ist dann der Fall, wenn gemeinnützige, mildtätige oder kirchliche Zwecke erfüllt werden. Nach § 52 AO verfolgt eine Körperschaft dann gemeinnützige Zwecke, wenn ihre Tätigkeit darauf gerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern. Sport ist als Förderung der Allgemeinheit anerkannt. Der Bundesfinanzhof (BFH) urteilte am 29. Oktober 1997 zu der Frage, ob es sich bei Motorsport um Sport handelt. Ein entscheidendes Kriterium für die steuerrechtliche Förderungswürdigkeit ist die Eignung des Motorsports zur körperlichen Ertüchtigung. In § 52 Nr. 6 AO wird die körperliche Ertüchtigung als ein wesentliches Element des Sports betrachtet, die jedoch nicht zwingend durch Leibe-



sübungen erfolgen muss. Dies trifft nach Ansicht des BFH auf Motorsport zu, jedoch nicht auf Skat, Bridge oder Go (Keilbart 2018; WD 2019). Nach bisheriger Auffassung der Finanzverwaltung erfüllt der E-Sport diese Kriterien ebenfalls nicht. Die Bundesregierung hat die Anerkennung der Gemeinnützigkeit allerdings nicht ausgeschlossen. Für eine Bewertung muss eine Einzelprüfung erfolgen. Vereine, die bereits die Kriterien der Gemeinnützigkeit erfüllen, werden nach geltendem Recht auch für den Bereich des E-Sports steuerbegünstigt (WD 2019). Eine körperliche Anstrengung bezieht sich beim E-Sport zwar nur primär auf Hände und Augen, doch es wäre wie beim Schach eine spezifische Ausnahmeregelung denkbar (Keilbart 2018). Neben dem Kriterium der körperlichen Ertüchtigung für eine Sportförderung könnte auch ein anderer Zweck angestrebt werden. So erlangte 2018 der Leipzig E-Sports e.V. als erster E-Sport-Verein in Deutschland die Gemeinnützigkeit, weil er sich umfangreich in der Jugendarbeit engagiert (Games Wirtschaft 2017).

Chancen und Risiken des E-Sports

Ferner werden in der Debatte zum E-Sport Chancen und Risiken diskutiert, die danach differenziert werden können, ob es sich um Sportsimulationen oder um Spiele aus den Bereichen Strategie und Shooting handelt. Wesentliche Chancen im Bereich der Sportsimulation werden darin gesehen, dass virtuelle Sportarten Entwicklungs- und Wachstumspotenziale für den (organisierten) Sport eröffnen. In einigen Sportarten lässt sich das analoge Training durch virtuelle Sportsimulationen unterstützen. Beispielsweise können beim Bogenschießen virtuelle Ziele genutzt werden. Der Bewegungsablauf ist dann mit dem klassischen Bogenschießen identisch (DOSB 2018).

Grundsätzlich werden auch Chancen für die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen gesehen und Anwendungsmöglichkeiten im Rehasport oder der Prävention. Der Deutsche Behindertensportverband (DBS) empfiehlt seinen Landes- und Fachverbänden jedoch, ihr Engagement auf Sportsimulationen zu beschränken (DBS 2018).

Risiken liegen nach Ansicht des DOSB (2018) darin, dass mit der Ausübung des virtuellen Sports potenziell die gleichen Effekte (z.B. Bewegungsarmut, Schlafmangel, gesundheitliche Probleme, hohe Erregungszustände, Spielsucht) verbunden sind, die auch beim Spielen von Strategie- oder Shootingspielen in Erscheinung treten können.

Mit Blick auf die anderen beiden Teildisziplinen des E-Sports, Strategie- und Shootingspiele, werden neben den grundsätzlich positiven Aspekten der Anschlussfähigkeit an aktuelle (jugendkulturelle) Trends und der großen wirtschaftlichen Bedeutung einige kritische Aspekte in der Debatte um die Anerkennung als Sportart aufgeführt (DOSB 2018). Nach Auffassung des DOSB ist die Gefahr der Nichteinhaltung der ethischen Grundsätze des DOSB solch ein kritischer Punkt. Viele Spiele stünden im klaren Wider-

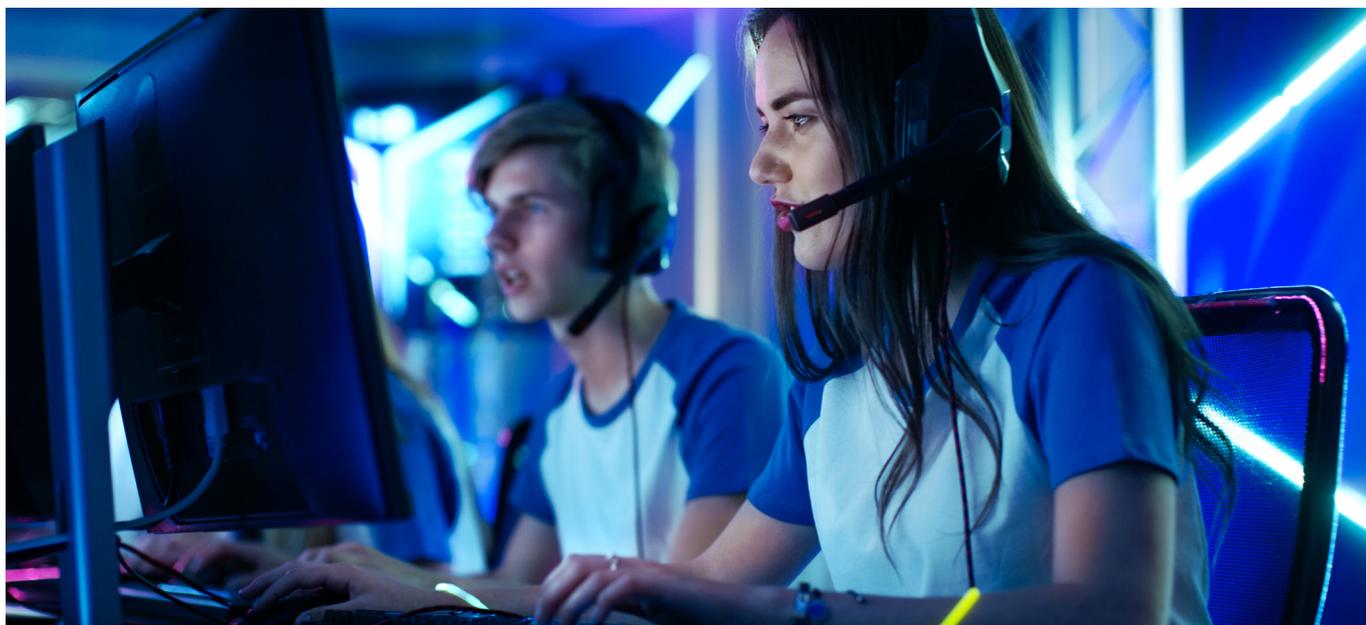
spruch zu den im DOSB-Leitbild formulierten ethischen Werten des Sports, vor allem Fairplay, Chancengleichheit oder Unverletzlichkeit der Person.

Kritisch wird auch gesehen, dass Videospiele potenziell suchtgefährdend sein kann. Die WHO hat Onlinespielsucht 2017 in die Internationale Klassifikation von Krankheiten aufgenommen (Mäurer 2018). Ferner können Gewalt, Hate Speech, Sexismus, Übergewicht, Bewegungsarmut und motorische Defizite von Kindern und Jugendlichen mit Computerspielen in Verbindung gebracht werden (Borggrefe 2018). Hier bedarf es besonderer Maßnahmen für den Kinder- und Jugenschutz. Dies schließt auch eine Altersbewertung bei E-Sport-Events unabhängig von der USK-Freigabe für die Spiele ein. Weitere Aspekte sind die Geschlechtergerechtigkeit und Diskriminierungsfreiheit im E-Sport, da zumindest auf Spielerebene der Frauenanteil noch sehr gering ist. In einer kürzlich veröffentlichten Studie der Deutschen Sporthochschule Köln in Zusammenarbeit mit der AOK Rheinland/Hamburg wurden 1.200 regelmäßig E-Sport treibende Personen unterschiedlicher Leistungsstufen befragt. Es zeigte sich, dass die Mehrheit (84%) zwar zusätzlich zum E-Sport noch einen Ausgleichssport betreibt, ca. die Hälfte (54%) jedoch fast 25 Stunden pro Woche vor dem Computer oder der Spielekonsole verbringt. Die langen Sitzzeiten können sich negativ auf die Gesundheit auswirken, wenn sie nicht durch einen Ausgleichssport kompensiert werden. Es ist deshalb erklärtes Ziel der AOK Rheinland/Hamburg, mithilfe von Präventionsangeboten den von Millionen von Menschen betriebenen E-Sport und Gesundheitsförderung in Einklang zu bringen (Games Wirtschaft 2019; German Road Races 2019). Das Stresslevel von E-Sportlern ist, gemessen am Stresshormon Cortisol sowie einer Herzfrequenz von 160 bis 180 Schlägen, zudem recht hoch und vergleichbar mit Autorennfahrern bzw. Menschen, die extrem schnell laufen (Initiative für die Förderung der Spielebranche in Schleswig-Holstein 2018).

Zusammengefasst gibt es unterschiedliche Haltungen zum Thema E-Sport und seiner Deutung. Die Stellungnahme des DOSB vom Dezember 2018 zeigt, dass auf der sportorganisatorischen Seite eine Öffnung gegenüber E-Sport stattgefunden hat, wenngleich sich der DOSB auf die Unterstützung der Teildisziplin „virtueller Sport“ beschränkt. Ob das generelle wettkampforientierte Video- und Computerspielen inklusive Strategie- und Shootingspiele als Sport betrachtet werden soll oder nicht, bleibt damit weiter in der Diskussion.

Mögliche vertiefte Bearbeitung des Themas

Die aktuelle Diskussion über die Bedeutung und Perspektive des E-Sports wird in erster Linie aus dem Blickwinkel der (institutionellen) Anerkennung und der wirtschaftlichen Potenziale geführt und zielt primär auf eine mit dem traditionellen Sport vergleichbare (steuerliche) Förderung.



Zwei Fragen wurden in der Debatte zum E-Sport bisher nur wenig diskutiert: Nimmt der Anteil an traditioneller sportlicher Betätigung durch das Massenphänomen E-Sport ab? Oder kann E-Sport direkt und indirekt sogar zu einer besseren Fitness führen? Die Antwort auf diese Fragen kann vor dem Hintergrund wachsender Bewegungsarmut und zunehmender Fettleibigkeit ein Faktor für die gesundheitspolitische Ausrichtung und Entwicklung von Präventionsprogrammen sein. Es bestünde sonst ein Risiko darin, dass das mit E-Sport verbundene wirtschaftliche Potenzial durch mögliche gesundheitliche Folgen und damit verbundene Kosten für das Gesundheitssystem relativiert werden könnte. Durch die Anerkennung von E-Sport könnte das gesellschaftliche Phänomen der Bewegungsarmut sogar noch gefördert werden, da Computer- und Videospiele als sportliche Tätigkeit legitimiert würden.

Ferner finden der Kommerzialisierungsaspekt und die besondere wirtschaftsorientierte Logik im E-Sport bislang nur eine geringe Beachtung in der Debatte. Auch wenn der Kommerzialisierungsgrad in professionellem Sport grundsätzlich sehr hoch ist, so ist der E-Sport im Gegensatz zu anderen Sportarten dadurch charakterisiert, dass die ausführende Tätigkeit an ein spezifisches kommerzielles Produkt eines Herstellers gebunden ist. Verändert der Hersteller das Produkt, sei es Hardware oder Software, hat dies einen direkten Einfluss auf die Art und Weise des Spiels bzw. Sports. Ein Wettkampf z.B. im Spiel League of Legends kann nicht unabhängig vom Produkt geführt werden. Eine Einstellung des Produkts würde sofort zu einer Auflösung der Ligen in diesem Feld führen, Wettkämpfe wären nicht mehr möglich bzw. nur auf der bis dahin mit Updates aktualisierten Softwareversion. Es stellt sich daher die Frage, wie eine solch untrennbare Verknüpfung des E-Sports mit einem kommerziellen Produkt im Verhältnis zur Gemeinwohlorientierung des Vereinssports zu bewerten ist.

Für eine Vertiefung des Themas böte es sich an, in einer Kurzstudie näher auf die gesundheitlichen Aspekte von E-Sport genauer einzugehen, sowohl mit Blick auf das Individuum (hohe Konzentration und Anspannung ohne die Möglichkeit, die ausgeschütteten Stresshormone mittels körperlicher Tätigkeit abzubauen) als auch die Gesellschaft insgesamt (epidemiologische Dimension). Dabei würde es darum gehen, den aktuellen Sachstand darzustellen und daraus Hinweise auf Kenntnislücken abzuleiten, die angesichts der hohen Dynamik des E-Sports prioritär geschlossen werden sollten. Ferner könnten die Besonderheiten der wirtschaftsorientierten Logik des E-Sports vertieft diskutiert werden. Hierzu böte sich ein Fachgespräch an, um verschiedene Perspektiven in der Diskussion zu berücksichtigen.

Literaturverzeichnis

- ▶ Ballhaus, W.; Zhang, S. S.; Weyßer, M.-C. (2018): Digital Trend Outlook 2018: eSport. Warten auf die Revolution? PwC (PricewaterhouseCoopers), <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studentext-digital-trend-outlook-2018-esport.pdf> (7.3.2019)
- ▶ Borggreffe, C. (2018): Entwicklung des E-Sports in Deutschland. Schriftliche Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema „Entwicklung des E-Sports in Deutschland“. Sportausschuss, Deutscher Bundestag, Ausschussdrucksache 19(5)068, Berlin
- ▶ Bundesregierung (2018): Anerkennung des eSports als Sport. Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler ... und der Fraktion der FDP. Deutscher Bundestag, Drucksache 19/4060, Berlin
- ▶ BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN (2018): Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten. Antrag der Abgeordneten

- Monika Lazar ... und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN. Deutscher Bundestag, Drucksache 19/5545, Berlin
- ▶ CDU/CSU; SPD (2017): Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD. 19. Legislaturperiode. <https://www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/847984/5b8bc23590d4cb2892b31c987ad672b7/2018-03-14-koalitionsvertrag-data.pdf?download=1> (7.3.2019)
 - ▶ DBS (Deutscher Behindertensportverband e. V.) (2018): Bedeutung von eSport für Menschen mit Behinderung. Positionierung des Deutschen Behindertensportverbands (DBS) e. V. Sportausschuss, Deutscher Bundestag, Ausschussdrucksache 19(5)096, Berlin
 - ▶ Dolling, J. (2018): eSports als Sport? Eine aktuelle Sachstandsanalyse. Recht und Netz, Universität Hamburg, <http://rechtundnetz.com/esports-als-sport/> (7.3.2019)
 - ▶ DOSB (Deutscher Olympischer Sportbund) (2018): DOSB und eSport. Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“. Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (7.3.2019)
 - ▶ Dota 2 (2018): The International Dota 2 Championships. <https://www.dota2.com/international/overview/?l=german> (7.3.2019)
 - ▶ ESBd (2019): Breiten- und Leistungssport. <https://esportbund.de/breiten-und-leistungssport/> (21.3.2019)
 - ▶ ESBd (eSport-Bund Deutschland e. V.) (2018): Über den ESBd. <https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/> (7.3.2019)
 - ▶ FDP (2016): Sport hat viele Facetten – eSport ist eine davon! Antrag der Abgeordneten Daniel Oetzel ... und der Fraktion der FDP. Deutscher Bundestag, Drucksache 21/6736, Berlin
 - ▶ game (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf> (7.3.2018)
 - ▶ game (game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2016): eSports-Umsatz in Deutschland bis 2020. <https://www.game.de/marktdaten/esports-umsatz-in-deutschland-bis-2020/> (1.4.2019)
 - ▶ Games Wirtschaft (2017): Leipzig eSports e. V. als gemeinnützig anerkannt. 22.7.17, <https://www.gameswirtschaft.de/sport/leipzig-esports-eingetragener-verein/> (7.3.2019)
 - ▶ Games Wirtschaft (2018): Wacken Open Air 2018: ESL öffnet eSport-Themenwelt. 25.6.18, <https://www.gameswirtschaft.de/events/wacken-open-air-2018-esl-arena-esport/> (7.3.2019)
 - ▶ Games Wirtschaft (2019): eSport-Studie 2019: Jeder dritte eSportler ist übergewichtig. 18.1.19, <https://www.gameswirtschaft.de/sport/esport-studie-2019-dshs-koeln/> (25.3.2019)
 - ▶ German Road Races (2019): Wie gesund zockt Deutschland? Deutsche Sporthochschule Köln veröffentlicht „eSport Studie 2019“. 17.1.19, <https://germanroadraces.de/?p=116592> (25.3.2019)
 - ▶ Hallermeyer, M. (2019): Erste universitäre Forschungsstelle für eSport-Recht in Augsburg gegründet. Universität Augsburg, 29.3.19, <https://idw-online.de/de/news713121> (3.4.2019)
 - ▶ Hertha BSC (2018): Die Hertha BSC eSports-Akademie. <https://www.herthabsc.de/de/teams/esport-akademie/page/14847--14847--.html> (7.3.2019)
 - ▶ Holzhäuser, F.; Bagger, T.; Schenk, M. (2016): Ist E-Sport „echter“ Sport? In: SpuRt. Zeitschrift für Sport und Recht 3, S. 94–98
 - ▶ Initiative für die Förderung der Spielebranche in Schleswig-Holstein (2018): eSports auch in Schleswig-Holstein fördern. Schriftliche Stellungnahme zum Antrag. Umdruck 19/1547, <http://www.landtag.ltsh.de/infothek/wahl19/umdrucke/01500/umdruck-19-01547.pdf> (25.3.2019)
 - ▶ Kalus, R. (2017): Asienspiele 2022: Medaillen für den E-Sport. Deutsche Welle, 19.4.17, <https://p.dw.com/p/2bUvL> (7.3.2019)
 - ▶ Keilbart, L. (2018): Dem E-Sport fehlen die Frauen. GQ Magazin, 2.2.18, <https://www.wired.de/article/dem-esport-fehlen-die-frauen> (7.3.2019)
 - ▶ Koelnmesse GmbH (2018): gamescom Debatt(l)e Royale. 25.8.18, http://gamescom-congress.de/debatt_royale/ (7.3.2019)
 - ▶ Koelnmesse GmbH (2018): gamescom Report 2018. <http://www.gamescom.de/teilnahme-und-planung/fuer-aussteller/gamescom-report/gamescom-report.php> (7.3.2019)
 - ▶ Leipzig eSports e. V. (2018): Landtag von Sachsen-Anhalt beschließt Förderung des Esports. 22.6.18, <https://leipzig-esports.de/news/landtag-von-sachsen-anhalt-beschliesst-foerderung-des-esports/> (7.3.2019)
 - ▶ Ludwig, S.; Böhm, K. (2019): eSports Studie 2018. Der eSports-Markt wächst und ist im Mainstream angekommen. Deloitte GmbH, <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html> (7.3.2019)
 - ▶ Mäurer, D. K. (2018): WHO erkennt Computerspielsucht offiziell als Krankheit an. tagesschau.de, 18.6.18, <https://www.tagesschau.de/ausland/who-spielsucht-101.html> (7.3.2019)
 - ▶ Mewes, B. (2018): „Counter-Strike“-Profis kämpfen vor 15.000 Fans in Köln um 300.000 US-Dollar. heise, 7.7.18, <https://heise.de/-4104504> (7.3.2019)
 - ▶ Minnich, S. (2018): Die besten Multiplayer-Spiele für den PC. Multiplayer-Spielspaß für Windows, Mac und Linux. heise, 20.7.18, <https://www.heise.de/download/blog/Die-besten-Multiplayer-Spiele-fuer-den-PC-4111735> (7.3.2019)
 - ▶ Müller-Lietzkow, J. (2007): Leben in medialen Welten. eSport als Leistungs- und Lernfeld. <https://web.archive.org/web/20070927233640/http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/Leben%20in%20medialen%20Welten.pdf> (7.3.2019)

- ▶ Pannekeet, J. (2018): Free 2018 Global Esports Market Report. https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2018_Global_Esports_Market_Report_Excerpt.pdf (1.4.2019)
- ▶ Piratenfraktion (2016): Förderung des digitalen Breiten- und Profisports: eSport verdient Anerkennung und Wertschätzung. Antrag der Fraktion der PIRATEN. Landtag Nordrhein-Westfalen, Drucksache 16/12104, Düsseldorf
- ▶ Piratenfraktion; BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN (2016): E-Sport – Sportart anerkennen, fördern und ihre Chancen erkennen. Antrag der Abgeordneten Andreas Baum und der Piratenfraktion sowie Anja Schillhaneck und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, das Thema mit Anhörung auf die Tagesordnung einer Sitzung des Ausschusses für Sport zu setzen. Ausschuss für Sport, Abgeordnetenhaus Berlin, <https://www.parlament-berlin.de/ados/17/Sport/vorgang/sp17-0142-v.pdf> (2.5.2019)
- ▶ ran (2018): Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv. <https://www.ran.de/esport/bildergalerien/diese-bundesligisten-sind-im-esport-aktiv> (7.3.2019)
- ▶ SPORT1 (2018): Doping im eSports: So läuft der Drogentest bei der FIFA WM FeWC. <https://www.sport1.de/esports/fifa/2018/08/doping-im-esport-so-laeuft-der-drogentest-bei-der-fifa-wm-fewc> (7.3.2019)
- ▶ Sportausschuss (2019): Öffentliche Anhörung zum Thema „Entwicklung des eSports in Deutschland“. https://www.bundestag.de/ausschuesse/a05_Sport/anhoerungen/inhalt-anhoerung-591806 (7.3.2019)
- ▶ Statista GmbH (2015): Distribution of eSports fans in the United States as of September 2015, by ethnicity. 1.9.15, <https://www.statista.com/statistics/494874/distribution-of-esports-fans-ethnicity-usa/> (21.3.2019)
- ▶ Statista GmbH (2018): eSports. <https://de.statista.com/statistik/studie/id/45913/dokument/esports/> (3.4.2019)
- ▶ Statista GmbH (2019): Number of players of selected eSports games worldwide as of August 2017 (in million). <https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-number-players-global/> (7.3.2019)
- ▶ SuperData Research (2017): Esports Courtside. Playmakers of 2017. <http://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2017/12/SuperData-2017-Esports-Market-Brief.pdf/> (7.3.2019)
- ▶ WD (2019): Auswirkung von eSport-Angeboten auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Deutscher Bundestag, Sachstand WD 4 – 3000 – 012/19, Berlin
- ▶ WD (Wissenschaftliche Dienste) (2016): Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion. Deutscher Bundestag, Sachstand WD 10 – 3000 – 036/17, Berlin

Das Horizon-Scanning ist Teil des methodischen Spektrums der Technikfolgenabschätzung im TAB.

Horizon
SCANNING

Mittels Horizon-Scanning werden wissenschaftlich-technische Trends und sozio-ökonomische Entwicklungen in frühen Entwicklungsstadien beobachtet und in den Kontext gesellschaftlicher Debatten eingeordnet. So sollen Innovationssignale möglichst früh erfasst und ihre technologischen, ökonomischen, ökologischen, sozialen und politischen Veränderungspotenziale beschrieben werden. Ziel des Horizon-Scannings ist es, einen Beitrag zur forschungs- und innovationspolitischen Orientierung und Meinungsbildung des Ausschusses für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung zu leisten.

In der praktischen Realisierung wird das Horizon-Scanning als Kombination softwaregestützter Such- und Analyse-schritte und eines expertenbasierten Validierungs- und Bewertungsprozesses durchgeführt.

Herausgeber: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB)

Gestaltung und Redaktion: VDI/VDE Innovation + Technik GmbH

Bildnachweise: ©REDPIXEL/AdobeStock (S. 1), Polarpix/AdobeStock (S. 2), Anton/AdobeStock (S. 3), ohishift/AdobeStock (S. 4), macrovector/AdobeStock (S. 5), Gorodenkoff/AdobeStock (S. 7)

Stand: Mai 2019

ISSN-Internet: 2629-2874