

Stellungnahme zum eSport

Wettkampfmäßige Video- und Computerspiele erfreuen sich weltweit und auch in Deutschland einer immer größer werdenden Beliebtheit, die in steigenden Spieler- und Zuschauerzahlen zum Ausdruck kommt. In diversen Spieletiteln haben sich nationale und internationale Wettbewerbe und Turnierserien ausdifferenziert, in denen sich die Spieler online, aber auch in Präsenzveranstaltungen, messen können. Professionalisierungsprozesse und hohe Preisgelder sind Ausdruck eines steigenden Publikumsinteresses, das sich sowohl bei Live-Veranstaltungen vor Ort als auch bei Übertragungen auf einschlägigen Online-Plattformen zeigt. Wettkampfmäßige Video- und Computerspiele werden als bedeutsames Phänomen der Jugendkultur betrachtet, das insbesondere das Freizeitverhalten von Jungen und jungen Männern zunehmend prägt.

Dass sich seit einiger Zeit auch der organisierte Sport in Deutschland mit diesem Phänomen beschäftigt, liegt vor allem an der Selbstbeschreibung der Video- und Computerspielszene als „elektronischer Sport“ – kurz *eSport* –, wodurch auf der semantischen Ebene eine Analogie zum Sport hergestellt wird. 2017 hat sich zudem mit dem eSport-Bund Deutschland (ESBD) eine organisierte Vertretung gebildet, die eine intensive politische Lobbyarbeit betreibt und sich für die Anerkennung des eSports als Sport(art) einsetzt. Spätestens seit dem die Bundesregierung 2018 in ihrem Koalitionsvertrag angekündigt hat, dass man „E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“ wolle, ist ein erheblicher Druck auf den organisierten Sport entstanden, sich gegenüber den digitalen Video- und Computerspielen zu öffnen. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) hat sich jedoch im Rahmen seiner Mitgliederversammlung Ende 2018 deutlich gegen eine Anerkennung und Aufnahme des eSports in seiner Gesamtheit ausgesprochen, sondern lediglich dafür plädiert, dass die Mitgliedsverbände des DOSB Video- und Computerspiele aufgreifen können, sofern es in diesen Spielen um die Überführung der jeweiligen Sportart in die „virtuelle Welt“ geht. Der DOSB bezeichnet eSport-Titel wie „FIFA“ oder „NBA2K“, in denen Sportarten wie Fußball oder Basketball simuliert werden, als „virtuelle Sportarten“, lehnt aber die Verwendung des „eSport“-Begriffs konsequent ab und wählt stattdessen für alle anderen, nicht-sportbezogenen Spiele, die Bezeichnung „eGaming“ (DOSB, 2018a).

Die Frage nach der Anerkennung von eSport als Sport(art) wird inzwischen in den Medien, in der (Sport-)Politik und in der (Sport-)Wissenschaft kontrovers diskutiert. Angesichts der Bedeutung anstehender sport- und wissenschaftspolitischer Entscheidungen für die Sportentwicklung in Deutschland haben sich die unterzeichnenden Sportwissenschaftler/innen und Sportmediziner/innen eingehend mit dieser Frage befasst und dabei die folgenden Positionen und Handlungsempfehlungen formuliert:

(1) eSport ist nicht als Sport zu bezeichnen und nicht als solcher anzuerkennen

Die Frage, ob wettkampfmäßige Video- und Computerspiele als Sport(art) bezeichnet und anerkannt werden können, wird in der Sportwissenschaft sehr kontrovers diskutiert.¹ Auch wenn diese Frage je nach disziplinspezifischer Perspektive und theoretisch-methodischem Zugang sehr unterschiedlich beantwortet wird, kommen die Unterzeichnenden in der Reflexion der vorliegenden Arbeiten zu dem Ergebnis, dass wettkampfmäßige Video- und Computerspiele *nicht* als Sport(art) zu bezeichnen und anzuerkennen sind. Dies ist dadurch begründet, dass sich in den vorliegenden Arbeiten keine plausiblen Anhaltspunkte für eine Integration wettkampfmäßiger Video- und Computerspiele bei gleichzeitiger Abgrenzung gegenüber weiteren, alltagsweltlich zu beobachtenden motorischen Aktivitäten mit Wettkampfcharakter finden lassen. Beispielhaft seien hier Wettbewerbe wie „Jugend musiziert“ oder Stenographie-Meisterschaften genannt, in denen der Erfolg – genau wie im eSport – von spezifischen motorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten abhängt, ohne dass sich diese bislang in einen sportlichen Kontext einordnen (ließen). Eine Anerkennung von eSport allein auf der Basis der Tatsache, dass es Wettkämpfe und Formen motorischer Beanspruchung gibt, würde zu einer Beliebigkeit und grenzenlosen Ausweitung des Sportbegriffs führen, die die Einheit des Sports gefährden würde.

Aus der Sicht der Unterzeichnenden hat der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB), der unter seinem Dach über 90.000 Sportvereine und über 27 Millionen Mitgliedschaften vereint und damit im Hinblick auf den Sportbegriff einen grundsätzlichen Definitionsanspruch vertreten kann, in seiner Aufnahmeordnung Kriterien formuliert, die eine sinnvolle Abgrenzung dessen, was man unter Sport versteht, ermöglichen. Im Bereich der sportlichen Voraussetzungen betrifft dies drei Kriterien: „Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt. [...] Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung sein“. [...] Und die „Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten“ (DOSB, 2018b, S. 2f.).

Vor dem Hintergrund der DOSB-Aufnahmeordnung kommen die Unterzeichnenden zu dem Ergebnis, dass wettkampfmäßige Video- und Computerspiele keines der Kriterien für eine Anerkennung als Sport(art) erfüllen. Diese sind *erstens* nicht durch eine sportartbestimmende motorische Aktivität gekennzeichnet, denn die sinnhafte Beobachtung von eSport erfolgt nicht über die motorische Aktivität der Bedienung des Eingabegeräts (Maus, Tastatur, Controller), sondern über das virtuelle Spielgeschehen und die Bewegung eines Avatars. Es macht keinen Sinn, eSport allein über das Klicken einer Maus oder eines Controllers zu beobachten, weshalb man nicht von einer *sportartbestimmenden* motorischen Aktivität sprechen kann.

Das Klicken ist – *zweitens* – eben nicht „Selbstzweck der Betätigung“, sondern lediglich Mittel zum Zweck, einen Avatar zu bewegen. Das Gleiche gilt zum Beispiel für einen Pianisten, der ja auch nicht zeigen möchte, wie virtuos und koordinativ anspruchsvoll er die Tasten seines Flügels bedienen kann, sondern die Motorik ist auch hier nur Mittel zum Zweck, Klänge und Melodien zu erzeugen.

¹ Siehe hierzu u.a. die vom Bundesinstitut für Sportwissenschaft herausgegebene Bibliographie zum Thema „E-Sport und Serious Games“ (Streppelhoff, 2018) sowie die aktuellen Beiträge von Borggreffe (2018a, 2018b) (zusammenfassend auch Borggreffe, 2019), Wendeborn, Schulke und Schneider (2018), Willimczik (2019) sowie Schürmann (accepted) im German Journal of Exercise and Sport Research.

Drittens: Die Video- und Computerspiele, die die Wettkampfszene im eSport dominieren, die kommerziell am erfolgreichsten sind und die die meisten Spieler und Zuschauer anziehen, sind diejenigen Spiele, in denen es um die Simulation von Töten, Zerstören und Erobern geht, also um Sinn-Kontexte, die mit Sport nichts zu tun haben und die sich mit den ethischen Werten, auf die in der Aufnahmeordnung des DOSB Bezug genommen wird, nicht vereinbaren lassen.² Dabei macht es aus der Sicht der Unterzeichnenden keinen Unterschied, ob das Töten von Fantasiefiguren simuliert wird, wie in den sogenannten Multi-Online-Battle-Arena-[kurz: MOBA]-Spielen, oder das von menschlichen Avataren, wie in den meisten Shooter-Spielen, sondern die Simulation von Tötungshandlungen, auf denen die Zuweisung von Sieg und Niederlage in diesen Spielen basiert, ist generell mit Sport unvereinbar.

(2) Eine Förderung von eSport ist gesundheitspolitisch nicht zu vertreten

Der Sport bezieht seine gesellschaftliche Legitimation nicht zuletzt daraus, dass ihm positive präventive und gesundheitsförderliche Wirkungen zugeschrieben werden. Gerade vor dem Hintergrund von Technisierungs- und Digitalisierungsprozessen in der Gesellschaft, die mit Bewegungsarmut und einem zunehmend sitzenden Lebensstil einhergehen, kommt dem Sport eine zentrale Funktion in der Kompensation von Bewegungsmangel und der Erhaltung körperlicher Leistungsfähigkeit zu. Wettkampfmäßige Video- und Computerspiele wirken jedoch den positiven gesundheitlichen Effekten des Sports entgegen: Sie sind auf die Bewegung der Finger beschränkt und fördern die allgemeine Bewegungsarmut durch das Sitzen vor den Bildschirmen. Sie bergen ein hohes Suchtpotenzial, was dazu geführt hat, dass die WHO im Juni 2018 Computerspielsucht als offizielle Krankheit eingestuft hat. Und sie werden durch die langen Spielzeiten vor den Bildschirmen und der damit einhergehenden fehlenden Exposition gegenüber Tageslicht auch mit der zunehmenden Kurzsichtigkeit von Kindern und Jugendlichen in Verbindung gebracht. Zahlreiche wissenschaftliche Studien markieren übereinstimmend Bewegungsmangel, motorische Defizite und Suchtverhalten als wesentliche Probleme der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen in der heutigen Zeit.³ Vor dem Hintergrund dieser mit Video- und Computerspielen assoziierten Gesundheitsprobleme ist eine Anerkennung dieser Tätigkeiten als Sport sowie eine damit einhergehende Förderung aus der Sicht der Unterzeichnenden konsequent abzulehnen.

² Nach Angaben der Electronic Sports League (ESL, 2018, Folie 12) sind *League of Legends* (MOBA-Spiel), *DOTA 2* (MOBA-Spiel), *Playerunknown's Battlegrounds* (Shooter-Spiel), *Overwatch* (Shooter-Spiel) und *Counter Strike Global offensiv* (Shooter-Spiel) die weltweit erfolgreichsten Spiele, die monatlich mehr als acht Millionen aktive Spieler aufweisen, mehr als fünf Millionen US-Dollar an jährlichen Preisgeldern ausschütten und auf mehr als 20 Millionen monatliche Zuschauerstunden kommen. Im zweiten Rang der weltweit erfolgreichsten Spiele folgen mit über 1,5 Millionen Spielern, über 1 Million US-Dollar Preisgeldern und über 2 Millionen monatliche Zuschauerstunden *Call of Duty* (Shooter-Spiel), *Heroes of the Storm* (MOBA-Spiel), *Smite* (MOBA-Spiel), *Starcraft* (Echtzeit-Strategiespiel), *Halo* (Ego-Shooter), *Hearthstone* (Online-Sammelkartenspiel) und *World of Tanks* (Shooter-Spiel). Den dritten Rang bilden mit über 500.000 monatlichen Spielern, über 100.000 US Dollar Preisgeldern und über 200.000 monatlichen Zuschauerstunden *Rocket League* (Autoballspiel), *Super Smash Bros* (Fighting Game), *Cross Fire* (Shooter-Spiel) und *Vainglory* (MOBA-Spiel). Unter den 16 erfolgreichsten Spielen befinden sich also allein 13 Spiele, in denen das virtuelle Zerstören, Erobern und Töten zentral ist für die Operationalisierung von Sieg und Niederlage.

³ Siehe z.B. die Studie zur Kindergesundheit der DAK (2013), die Bewegungsstudie der Techniker Krankenkasse (2016), die AOK Familienstudie (2018), die Studie der Active Healthy Kids Global Alliance (2018), die KiGGS-Studie des Robert Koch-Instituts (2018) und die DAK Studie zur Computerspielsucht (2019).

Sportvereine wirken durch ihre Sportangebote dem Bewegungsmangel entgegen und fördern so implizit die Gesundheit ihrer Mitglieder. Dies ist – neben anderen – ein wesentlicher Grund dafür, dass Sportvereine in Deutschland als gemeinnützig anerkannt und mit entsprechenden steuerrechtlichen Privilegien ausgestattet sind. Eine Erweiterung der Sportvereinsangebote um Video- und Computerspiele würde jedoch diese zentrale Legitimationsbasis des organisierten Sports konterkarieren. Dem in diesem Zusammenhang vorgebrachten Argument, dass Sportvereine ein geeignetes organisationales Setting bilden, um Kindern und Jugendlichen einen verantwortungsvollen Umgang mit Video- und Computerspielen zu vermitteln und dies mit sport- und bewegungsbezogenen Ausgleichsangeboten zu verknüpfen, ist *erstens* entgegenzuhalten, dass es nicht Aufgabe von Sportvereinen ist, die problematischen Folgen des eSports zu bearbeiten, sondern ihren Mitgliedern ein *Sportangebot* bereitzustellen. *Zweitens* erscheint es fragwürdig, inwiefern Pädagogisierungsmaßnahmen, die auf eine Einschränkung des Video- und Computerspielens zielen und dieses mit der Verpflichtung zu „richtigem“ Sporttreiben koppeln, im Hinblick auf eine Verhaltenssteuerung von Kindern und Jugendlichen erfolgreich sein können, wenn die Faszination dieser Tätigkeit doch gerade darin liegt, dass man zuhause jederzeit, flexibel und unverbindlich in der weltweiten Online-Community spielen kann. Und *drittens* erscheint es auch nicht plausibel, dass Video- und Computerspiele in Sportvereinen als Medium fungieren können, um Kinder und Jugendliche für Sportangebote zu gewinnen. Diese Hoffnung verknüpft sowohl der DOSB (2018b, S. 2) als auch der Deutsche Fußball-Bund (DFB, 2018) mit sportbezogenen eSport-Titeln, die sie unter den Begriffen „virtuelle Sportarten“ bzw. „eSoccer“ fassen. Es gibt jedoch keine empirischen Belege dafür, und es ist auch theoretisch betrachtet höchst unwahrscheinlich, dass Kinder und Jugendliche, die ihr Können an der Konsole oder am PC zeigen und darüber Anerkennung erfahren, plötzlich in die analoge Version der jeweiligen Sportart wechseln, zumal beide Tätigkeiten hinsichtlich der motorischen Anforderungen nichts miteinander gemein haben.

Auch im Hinblick auf das eSport-Genre der Sportsimulationen (z.B. FIFA, NBA2K, etc.) ist zu betonen, dass diese im Sinne der DOSB-Aufnahmeordnung nicht als Sport gefasst werden können, weil auch hier keine sportartbestimmende motorische Aktivität vorliegt, die Selbstzweck der Betätigung ist. Die Analogie liegt allein darin, dass in diesen Spielen sportliche Handlungen simuliert werden. Den Bewegungsmangel verursachen Sportsimulationen jedoch genauso wie alle übrigen Spiele.

Eine Eindämmung exzessiven Video- und Computerspielens und der damit verbundenen Gesundheitsprobleme kann aus Sicht der Unterzeichnenden nicht gelingen, wenn man Kindern und Jugendlichen gleichzeitig vermittelt, dass es sich bei diesen Tätigkeiten um „Sport“ handelt. Eine Anerkennung des eSports als Sport(art) ginge mit einem Legitimationsgewinn dieser Tätigkeiten einher, die den pädagogischen Bemühungen von Eltern und Lehrkräften, Spiel- und Bildschirmzeiten verantwortungsvoll zu regulieren, zuwiderlaufen würden.

Die Unterzeichnenden sehen angesichts der gravierenden gesundheitlichen Folgen des Video- und Computerspielens die Notwendigkeit, diesen durch entsprechende pädagogische Interventionsmaßnahmen zu begegnen, sprechen sich aber eindeutig dagegen aus, solche Interventionen im Sportsystem und als Aufgabe von Sportvereinen zu verankern. Aus diesem Grund ist auch eine Gleichstellung von Sport und eSport im Bereich der Gemeinnützigkeit und der steuerrechtlichen Behandlung

abzulehnen. Dies gilt ausdrücklich für alle Genres des eSports, also sowohl für die MOBA- und Shooterspiele, als auch für die Sportsimulationen.

(3) Wissenschaftspolitische Konsequenzen

Aus der Feststellung, dass wettkampfmäßige Video- und Computerspiele nicht als Sport(art) anzuerkennen sind, folgt, dass diese auch nicht Gegenstand einer institutionalisierten sportwissenschaftlichen Forschungsförderung sein können, wie sie beispielsweise durch das Bundesministerium des Inneren (BMI) über das Bundesinstitut für Sportwissenschaft (BISp) oder durch die zuständigen Ministerien in einigen Bundesländern erfolgt. Die Unterzeichnenden sprechen sich daher dagegen aus, eSportbezogene Forschungen aus Mitteln der sportwissenschaftlichen Forschungsförderung zu finanzieren, unabhängig davon, ob es sich um eSport-Titel mit oder ohne Sportbezug handelt.

Die Unterzeichnenden sehen aber gleichzeitig einen Bedarf für Forschungen, die sich mit den Folgen der Digitalisierung und des eSports für die Sportentwicklung in Deutschland beschäftigen. Hier kann es beispielsweise darum gehen zu untersuchen, welche Auswirkungen Video- und Computerspiele auf das Bewegungsverhalten und die motorische Leistungsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen haben und inwiefern das veränderte Freizeitverhalten die Partizipation von Kindern und Jugendlichen am Sport beeinflusst.

Unterzeichner/innen:

Prof. Dr. Dorothee Alfermann

(Universität Leipzig, Sportwissenschaftliche Fakultät)

Prof. Dr. Adamantios Arampatzis

(Humboldt-Universität zu Berlin, Abteilung Trainings- und Bewegungswissenschaften)

Dr. des. Tobias Arenz

(Deutsche Sporthochschule Köln, Institut für Pädagogik und Philosophie)

Prof. Dr. Ingrid Bähr

(Universität Hamburg, Arbeitsbereich Bewegung, Spiel und Sport)

Dr. Steffen Bahlke

(Universität Bielefeld, Arbeitsbereich Sport und Gesellschaft)

Dr. Berno Bahro

(Universität Potsdam, Akademischer Mitarbeiter Professur für Trainings- und Bewegungswissenschaft)

Prof. Dr. Karl-Heinrich Bette

(Technische Universität Darmstadt, Arbeitsbereich Sportsoziologie)

Prof. Dr. Franz Bockrath

(Technische Universität Darmstadt, Arbeitsbereich Sportpädagogik und Sportgeschichte)

Prof. Dr. Carmen Borggrefe (Verfasserin)

(Universität Stuttgart, Abteilung Sportsoziologie und -management)

Prof. Dr. Ralf Brand

(Universität Potsdam, Professur für Sportpsychologie)

Prof. (em.) Dr. med. Klaus-Michael Braumann

(Universität Hamburg, Abteilung Sport- und Bewegungsmedizin)

Dr. Dieter Bubeck

(Universität Stuttgart, Abteilung Sportbiologie und Biomechanik)

Prof. Dr. Dirk Büsch

(Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, Arbeitsbereich Sport und Training)

Prof. Dr. Klaus Cachay

(Universität Bielefeld, Arbeitsbereich Sport und Gesellschaft)

Prof. Dr. Rouwen Cañal-Bruland

(Friedrich-Schiller-Universität Jena, Arbeitsbereich Bewegungs- und Sportpsychologie)

Prof. Dr. Helmut Digel

(Eberhard Karls Universität Tübingen, Institut für Sportwissenschaft)

Prof. Dr. Anne-Marie Elbe

(Universität Leipzig, Professur Sportpsychologie)

Prof. (em.) Dr. Elk Franke

(Humboldt-Universität zu Berlin, Professur für Sportphilosophie und Sportpädagogik)

Prof. Dr. Petra Gieß-Stüber

(Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, Arbeitsbereich Sportpädagogik)

Prof. Dr. Norbert Gissel

(Ruhr-Universität Bochum, Lehr- und Forschungsbereich Sportpädagogik und Sportdidaktik)

Prof. Dr. Albert Gollhofer

(Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, Arbeitsbereich Sportmotorik)

Dr. Uwe Gomolinsky

(Universität Stuttgart, Lehrstuhl Sportpsychologie und Bewegungswissenschaft)

Prof. Dr. Urs Granacher

(Universität Potsdam, Professur für Trainings- und Bewegungswissenschaft)

Prof. Dr. Norbert Hagemann

(Universität Kassel, Arbeitsbereich Psychologie und Gesellschaft)

Prof. Dr. Christopher Heim

(Goethe Universität Frankfurt am Main, Abteilung Sportpädagogik)

Dr. med. Frank Helmig

(Ev.-Luth. Diakonissenanstalt zu Flensburg, Chefarzt der Klinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie)

Prof. Dr. Annette R. Hofmann

(Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, Abteilung Sport)

Prof. (em.) Dr. Albrecht Hummel

(Technische Universität Chemnitz, Institut für Angewandte Bewegungswissenschaften)

Prof. Dr. Martina Kanning

(Universität Konstanz, Arbeitsgruppe Sozial- und Gesundheitswissenschaften)

Dr. Harry Kappell

(Leitender Trainingswissenschaftler am OSP Brandenburg)

Prof. Dr. Valerie Kastrup

(Universität Bielefeld, Arbeitsbereich Sport und Erziehung)

Prof. Dr. Michael Kellmann

(Ruhr-Universität Bochum, Lehr- und Forschungsbereich Sportpsychologie)

Dr. med. Axel Klein

(Facharzt für Orthopädie, Vorsitzender des Sächsischen Sportärztesbundes)

Prof. Dr. Marie-Luise Klein

(vormals Ruhr-Universität Bochum, Lehr- und Forschungsbereich Sportmanagement)

Prof. Dr. Christa Kleindienst-Cachay

(Universität Bielefeld, Arbeitsbereich Sport und Erziehung)

Prof. Dr. Jens Kleinert

(Deutsche Sporthochschule Köln, Psychologisches Institut)

Prof. Dr. Stefan König

(Pädagogische Hochschule Weingarten, Fach Sportwissenschaft)

Dr. Lutz Kottmann

(ehemals Bergische Universität Wuppertal, Sportpädagogik)

Prof. Dr. Michael Krüger

(Westfälische Wilhelms-Universität Münster, Professur für Sportpädagogik und Sportgeschichte)

Prof. Dr. Detlef Kuhlmann

(Leibniz Universität Hannover, Arbeitsbereich Sport und Erziehung)

Prof. Dr. Martin Lames

(Technische Universität München, Lehrstuhl für Trainingswissenschaft und Sportinformatik)

Prof. Dr. Andreas Luh

(Ruhr-Universität Bochum, Lehr- und Forschungsbereich Sportgeschichte)

Prof. Dr. Jochen Mayer

(Georg-August-Universität Göttingen, Arbeitsbereich Sport- und Gesundheitssoziologie)

Prof. (em.) Dr. Heinz Mechling

(Deutsche Sporthochschule Köln, Institut für Bewegungs- und Sportgerontologie)

PD Dr. Uwe Mosebach

(Universität Erfurt, Fachbereich Sportwissenschaft)

Prof. Dr. Jörn Munzert

(Justus-Liebig-Universität Gießen, Arbeitsbereich Bewegungswissenschaft und Sportpsychologie)

Prof. Dr. Michael Mutz

(Justus-Liebig-Universität Gießen, Arbeitsbereich Sozialwissenschaften des Sports)

Prof. Dr. Lutz Nordmann

(Direktor der Trainerakademie Köln des DOSB)

Prof. Dr. Verena Oesterhelt

(Justus-Liebig-Universität Gießen, Professur für Sportwissenschaft mit Schwerpunkt Sportdidaktik)

Prof. Dr. Klaus Pfeifer

(Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Lehrstuhl Bewegung und Gesundheit)

Prof. Dr. Gertrud Ursula Pfister

(University of Copenhagen, Department of Nutrition, Exercise and Sports)

Prof. Dr. Henning Plessner

(Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, Arbeitsbereich Sportpsychologie)

Prof. Dr. Anne Kerstin Reimers

(Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Arbeitsbereich Public Health und Bewegung)

PD Dr. Christian Rode

(Universität Stuttgart, Abteilung Bewegungs- und Trainingswissenschaft)

Prof. Dr. Klaus Roth

(Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, Institut für Sport und Sportwissenschaft)

Prof. Dr. Volker Scheid

(Universität Kassel, Arbeitsbereich Erziehung und Unterricht)

Prof. Dr. Torsten Schlesinger

(Ruhr-Universität Bochum, Lehr- und Forschungsbereich Sportmanagement)

Prof. i.R. Dr. Wolfgang Schlicht

(Universität Stuttgart, Lehrstuhl für Sport- und Gesundheitswissenschaften)

Prof. Dr. Volker Schürmann

(Deutsche Sporthochschule Köln, Institut für Pädagogik und Philosophie)

Dr. Norbert Schulz

(Deutsche Sporthochschule Köln, Institut für Sportdidaktik und Schulsport)

Prof. Dr. Tobias Siebert

(Universität Stuttgart, Abteilung Bewegungs- und Trainingswissenschaft)

Prof. Dr. Gabriele Sobiech

(Pädagogische Hochschule Freiburg, Sportsoziologie und Gender Studies)

Dr. Christian Stahl

(Universität Stuttgart, Abteilung Sportsoziologie und -management)

PD Dr. Simon Steib

(Technische Universität München, Lehrstuhl Bewegungswissenschaft)

Dr. med. Ina Ueberschär

(Chefärztin MEDIAN Sportmedizinisches Institut Leipzig)

Prof. Dr. Olaf Ueberschär

(Fachgruppenleiter Biomechanik, Institut für Angewandte Trainingswissenschaft Leipzig, Lehrstuhl für Mensch-Technik-Interaktion, Hochschule Magdeburg-Stendal)

Prof. Dr. med. Burkhard Weisser

(Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Arbeitsbereich Sportmedizin und Trainingswissenschaft)

Prof. Dr. Manfred Wegner

(Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Arbeitsbereich Sportpsychologie und Bewegungswissenschaft)

Prof. Dr. Andreas Wilhelm

(Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Arbeitsbereich Angewandte Sportwissenschaft)

Prof. (em.) Dr. Dr. h.c. Klaus Willimczik

(Universität Bielefeld, Abteilung Sportwissenschaft)

Prof. Dr. med. Bernd Wolfarth

(Charité Abt. Sportmedizin, Lehrstuhl Sportmedizin Humboldt Universität zu Berlin)

Prof. Dr. Renate Zimmer

(Universität Osnabrück, Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften)

Der Wissenschaftsrat der Deutschen Gesellschaft für Sportmedizin und Prävention (DGSP), namentlich:

Prof. Dr. Wilhelm Bloch

(Deutsche Sporthochschule Köln, Institut für Kreislaufforschung und Sportmedizin)

Prof. Dr. med. Anja Hirschmüller

(Universitätsklinikum Freiburg, Klinik für Orthopädie und Unfallchirurgie)

Prof. Dr. med. Frank Mayer

(Universität Potsdam, Hochschulambulanz, Zentrum für Sportmedizin)

Prof. Dr. med. Tim Meyer

(Universität des Saarlandes, Institut für Sport- und Präventivmedizin)

Prof. Dr. med. Andreas Nieß

(Universitätsklinikum Tübingen, Abteilung Sportmedizin, Medizinische Klinik)

Prof. Dr. Dr. Claus Reinsberger

(Universität Paderborn, Sportmedizinisches Institut)

Prof. Dr. med. Kai Röcker

(Hochschule Furtwangen, Institut für Angewandte Gesundheitsförderung und Bewegungsmedizin)

Prof. Dr. med. Dr. h.c. Jürgen M. Steinacker

(Universitätsklinikum Ulm, Sektion Sport- und Rehabilitationsmedizin)

Literatur- und Quellenangaben

- Borggrefe, C. (2018a). eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports. *German Journal of Exercise and Sport*, 48, 3, 447-450.
- Borggrefe, C. (2018b). Kommentar zu: Borchert, Schulke und Schneider (2018) „eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport!?!“. *German Journal of Exercise and Sport*, 48, 3, 456-457.
- Borggrefe, C. (2019). eSport – eine gesellschaftspolitische Herausforderung. *Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin*, 70, 4.
- Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2018a). *Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“*. Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand. Online unter: https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport.pdf.
- Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2018b). *Aufnahmeordnung*. Online unter: https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Aufnahmeordnung_2018_.pdf.
- ESL (2018). *ESPORT. Präsentation des Direktors Federation Relations der ESL, Jan Pommer, anlässlich der ersten Sitzung der AG eSport des Deutschen Olympischen Sportbundes am 26.03.2018*.
- Schürmann, V. (accepted). Am Fall eSport: Wie den Sport bestimmen? Von Merkmalen und Grundideen. *German Journal of Exercise and Sport*.
- Streppelhoff, R. (2018). *E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext. Eine Bibliographie*. Online unter: https://www.bisp.de/SharedDocs/Downloads/Publikationen/Bibliographien/e-sport.pdf?__blob=publicationFile&v=2.
- Wendeborn, T., Schulke, H.J. und Schneider, A. (2018). eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport!?! *German Journal of Exercise and Sport*, 48, 3, 451-455.
- Willimczik, K. (2019). eSport „ist“ nicht Sport – eSport und Sport haben Bedeutungen. Eine sprachphilosophische Analyse anstelle von ontologischen Auseinandersetzungen. *German Journal of Exercise and Sport*, 49, 1, 78-90.