

AG „eSport“

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

1. Vorbemerkung

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

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

2. Themenaufriß, Thesen und Erkenntnisse

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

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

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

3. Szenarien

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

Szenario A: Aufnahme von „eSport“

Grundposition

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

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

Hierzu gibt es die beiden Varianten A1 und A2.

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

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

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

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

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

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

Nächste Schritte

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

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

Szenario B: Verbändeorientierung

Grundposition

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

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

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

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

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

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

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

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

Nächste Schritte

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

Szenario C: Jugend- und alltagskulturelle Orientierung

Grundpositionen

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

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

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

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

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

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

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

Nächste Schritte

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

Szenario D: Ablehnung von „eSport“¹

Grundposition

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

Beschreibung eines zukünftigen Bildes und erforderliche Handlungsschritte

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

Vorteile und Nachteile / Chancen und Risiken:

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

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

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

Nächste Schritte

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

4. Empfehlungen für das weitere Vorgehen

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

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