



**Universität Stuttgart**

**Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft**  
Allmandring 28 • 70569 Stuttgart

An die Vorsitzende des Sportausschusses  
des Deutschen Bundestags  
Frau Dagmar Freitag

per Email

**Deutscher Bundestag**  
Sportausschuss  
  
Ausschussdrucksache  
**19(5)068**  
zur öffentl. Anhörung eSports  
am 28.11.2018

**Schriftliche Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema  
„Entwicklung des E-Sports in Deutschland“**

Sehr geehrte Frau Freitag,

mit diesem Schreiben erhalten Sie die gewünschte Stellungnahme zum  
Thema „eSport“, in der ich mich an den mir übermittelten Fragen orientiert  
habe.

Mit freundlichen Grüßen

Prof. Dr. Carmen Borggrefe

**Institut für Sport- und  
Bewegungswissenschaft**

**Abteilung Sportsoziologie  
und -management**

**Prof. Dr. Carmen Borggrefe**

**Kontakt:**

Allmandring 28  
70569 Stuttgart

T 0711 685-68015

M 0152 26220978

E-Mail: [camen.borggrefe@inspo.  
uni-stuttgart.de](mailto:camen.borggrefe@inspo.uni-stuttgart.de)

08.11.2018





Prof. Dr. Carmen Borggrefe

## Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema „Entwicklung des E-Sports in Deutschland“

### 1. **Wie definieren Sie den Begriff "Sport", inwiefern treffen die grundlegenden Kriterien auch auf den "eSport" zu ...**

Beim Sport geht es – ganz allgemein formuliert – um die Kommunikation körperlicher Leistungen, die keinen Zweck außer sich selbst haben. Wir beobachten solche körperlichen Leistungen und wir können unterscheiden, ob es sich um Sport handelt oder nicht. Wir können beispielsweise unterscheiden, ob jemand joggt oder ob er nur rennt, um den Bus noch zu erreichen. Wir können erkennen, ob jemand Leichtathletik macht oder ob er den Speer wirft, um ein Tier zu erlegen. Diese Beispiele verdeutlichen, dass längst nicht jede körperliche Aktivität Sport ist. Ein Pianist erbringt zweifellos hochkomplexe körperliche Leistungen, aber er kommuniziert doch nicht, wie virtuos er die Tasten bedient, er macht also keinen Sport, sondern er macht Musik. Sportliche Kommunikationen sind demgegenüber körperbezogene Handlungen, die keinen Zweck außer sich selbst haben, die einer eigenen Logik folgen und damit ein eigenes Sozialsystem Sport konstituieren.

Der sogenannte „eSport“ ist in diesem Sinne kein Sport! Beim eSport gibt es zwar eine körperbezogene Handlung, nämlich die Bedienung eines Controllers, aber bei dieser Handlung handelt es sich nicht um eine *sportartbestimmende* motorische Aktivität. eSportler kommunizieren ja nicht, „Ich kann klicken!“ oder „Ich kann besser klicken als Du!“, sondern Sinn bekommt ihre Handlung erst durch das virtuelle Geschehen, also durch die Bewegungen eines Avatars. Das heißt: Die motorische Aktivität ist entkoppelt vom eigentlichen Spielgeschehen. Die Zuteilung von Sieg und Niederlage erfolgt im eSport nicht darüber, wie viele Klicks pro Minute jemand schafft oder welche Tastenkombinationen koordinativ bewältigt werden, sondern darüber, wie viele Tore ein Avatar bei der Fußballsimulation schießt, wie viele gegnerische Monster er tötet, Terroristen erschießt oder Panzer vernichtet, um Geländegewinne zu erzielen und die gegnerische Basis zu erobern.

Die Einheit des Sports besteht bislang darin, dass die Identifikation sportlicher Handlungen über die Beobachtung der kommunizierten körperlichen Leistung erfolgt. Und zwar immer als unmittelbare, authentische, körperbezogene Handlung. Genau dies meint auch der Begriff der sportartbestimmenden motorischen Aktivität. Und dies gilt völlig unabhängig davon, ob die körperliche Leistung in der Auseinandersetzung mit technischem Gerät erbracht wird oder nicht: Der Rennfahrer steuert das Auto, d.h., er lenkt, schaltet, gibt Gas, bremst, und dies alles unter enormen Kräften, denen er ausgesetzt ist. Der Segler steuert das Boot, das über das Wasser gleitet. Er setzt Segel, holt sie wieder ein, verlagert das Gewicht durch den Einsatz seines Körpers. Der Schütze legt an und bringt seinen Körper in eine stabile Position, damit er ins



Zentrum der Scheibe trifft (übrigens ganz unabhängig davon, ob der Treffer durch eine Bleikugel oder aus umwelttechnischen Gründen durch einen Laserstrahl abgebildet wird). Für alle diese Sportarten gilt, dass sie allein über die motorische Aktivität, d.h. durch die Kommunikation körperlicher Leistung einen sportlichen Sinn erzeugen. Und all dies geschieht ganz real und ist jeweils als Handlungseinheit beobachtbar. Genau dies ist beim eSport nicht der Fall: Wettkampfmäßige Computerspiele lassen sich einzig und allein über das virtuelle Spielgeschehen beobachten, nicht aber über die motorische Aktivität, die diesem Spielgeschehen unbestritten zugrunde liegt, deren Zweck aber allein darin besteht, die Schnittstelle zur virtuellen Welt zu bilden. Man stelle sich nur vor, was passiert, wenn man den Bildschirm ausschaltet: Die Spieler könnten nicht mehr spielen, denn sie richten ihr Klicken ja nicht am Klicken des Gegners aus, das sie ja gar nicht beobachten, sondern an den Bewegungen des Avatars. Und auch für Zuschauer wäre es doch sinnlos, allein auf die klickenden Hände zu blicken, unabhängig davon wie exzellent die koordinative Leistung auch sein mag.

Sportliche Handlungen lassen sich nicht allein – wie es von manchen Sportwissenschaftlern suggeriert wird – über Kriterien wie Herzfrequenzanstieg, Kortisolausschüttung, Auge-Hand-Koordination, wettkampfförmige Auseinandersetzung oder die Tatsache, dass man durch Training besser wird, von nicht-sportlichen Handlungen abgrenzen. Denn auf der Basis solcher Kriterien ließe sich beispielsweise auch ein Wettbewerb wie „Jugend musiziert“ eindeutig dem Sport zuordnen.

**... wieviel Menschen betreiben eSport ...**

Dazu kann ich keine Angaben machen.

**... und wie lassen sich andere, sportnahe Felder hierzu noch abgrenzen?**

Der Begriff eSport bezeichnet nach der Definition des ESBD das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen insbesondere auf Computern und Konsolen nach festgelegten Regeln. Diese Definition entspricht meiner Wahrnehmung nach auch der Selbstbeschreibung der eSportler. In diesem Sinne ist eSport deutlich abzugrenzen von anderen, (teil-)digitalisierten, sport- und bewegungsbezogenen Aktivitäten wie z.B. Spielen mit der Nintendo Wii und den sogenannten „Serious games“. Diese Abgrenzungen werden in der aktuellen Debatte jedoch nicht präzise beschrieben.

Der DOSB unterscheidet in seinem Ende Oktober veröffentlichten Positionspapier beispielsweise zwischen „elektronischen Sportartsimulationen“ und „eGaming“. Der Begriff „elektronische Sportartsimulation“ bezeichnet dabei die „Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt“. Darunter fasst der DOSB sowohl klassische eSport-Titel wie FIFA oder NBA2K, bei denen Avatare über einen Controller gesteuert werden, aber auch beispielsweise „digitales Bogenschießen“. Beim „digitalen Bogenschießen“ werden ein realer Bogen und ein Pfeil verwendet. Der Pfeil befindet sich in einem Rohr und verbleibt nach dem



Abschuss auch in diesem Rohr. Die Zielerfassung erfolgt digital über entsprechende Sensoren. „Digitales Bogenschießen“ hat also mit eSport gar nichts zu tun, denn hier geht es eben nicht nur um die Bedienung eines Controllers, die die Bewegung eines Avatars und damit das sinnhaft beobachtbare digitale Spielgeschehen steuert, sondern die motorische Handlung als solche ist sinnhaft als Sport – also als Kommunikation körperlicher Leistung – zu beobachten.

Den Begriff des „eGaming“ benutzt der DOSB, um „alle anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen“ zu bezeichnen, in denen es nicht um die Simulation von Sportarten geht. Dazu gehören vor allem die die eSport-Szene dominierenden MOBA- und Shooter-Spiele.

Die Differenzierung des DOSB ist in zweierlei Hinsicht irreführend: Erstens, weil damit auch Bewegungsformen im Kontext des sogenannten eSports diskutiert werden, die damit gar nichts zu tun haben (wie eben „digitales Bogenschießen“). Und zweitens, weil mit der Differenzierung in „elektronische Sportartensimulationen“ und „eGaming“ eine künstliche Grenze gezogen wird, die einzig und allein dazu dient, die Aufnahme von „elektronischen Sportartensimulationen“ unter das Dach des organisierten Sports zu ermöglichen, alles andere aber auszuschließen. Dafür wird aber kein plausibler Grund angeführt: Auch Sportsimulationen sind kein Sport, sondern sie simulieren nur sportliche Handlungen. Auf der motorischen Ebene des Klickens gibt es keine Unterschiede, die eine Integration von Sportsimulationen in den Sport rechtfertigen könnten!

**2. Welche Inhalte im "eSport" halten Sie für besonders förderungswürdig bzw. pädagogisch wertvoll und wie stehen Sie zum Thema "Gewalt" in nicht wenigen eSport-Spielen/Formaten?**

Im Vergleich zum Sport, der erhebliche gesundheitliche und pädagogische Leistungen für die Gesellschaft erbringt, halte ich eSport in keiner Form für förderungswürdig und pädagogisch wertvoll. Bei einer Anerkennung und Integration des eSports bestünde sogar die Gefahr, dass der organisierte Sport einen deutlichen gesellschaftlichen Legitimationsverlust erleidet.

Computerspiele werden häufig mit Gewalt, Sexismus, Spielsucht, Übergewicht, Bewegungsarmut sowie motorischen Defiziten von Kindern und Jugendlichen in Verbindung gebracht, und diese Negativkommunikation schadet dem Image eines gesundheitsförderlichen und pädagogisch wertvollen Sports. Umgekehrt ist für eSport-Organisationen eine Aufnahme in den organisierten Sport vor allem deshalb erstrebenswert, weil man dadurch nicht nur die Möglichkeit erhalten würde, an der öffentlichen Sportförderung zu partizipieren, sondern man würde auch einen deutlichen Legitimations- und Imagegewinn erzielen. In Zeiten, in denen wissenschaftliche Studien ein ums andere Mal Bewegungsmangel und motorische Defizite als wesentliche Probleme der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen markieren (siehe zuletzt z.B. die AOK Familienstudie 2018, die Bewegungsstudie der Techniker Krankenkasse von 2016, die Studie zur Kindergesundheit der DAK von 2013 oder auch die



aktuelle KiGGS-Studie des Robert Koch-Instituts), wäre es im Hinblick auf die gesellschaftliche Legitimation des Sports geradezu fahrlässig, über eine Aufnahme von Computerspielen, die auf die Bewegung der Finger beschränkt sind und die die allgemeine Bewegungsarmut durch das Sitzen vor den Bildschirmen noch fördern, überhaupt nachzudenken. Weitere Gesundheitsprobleme sind in diesem Zusammenhang zu reflektieren: So hat die WHO im Juni 2018 Computerspielsucht als offizielle Krankheit eingestuft. Zu nennen ist zudem die Diskussion um die zunehmende Kurzsichtigkeit von Kindern und Jugendlichen, die mit Mediennutzung und der fehlenden Exposition gegenüber Tageslicht assoziiert wird. Auch neurowissenschaftliche Erkenntnisse, die den problematischen Einfluss von Computerspielen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen vor und während der Pubertät beispielsweise im Hinblick auf die Entwicklung der Empathiefähigkeit beschreiben, sind zu reflektieren.

Hinzu kommen pädagogische Legitimationsprobleme, die vor allem daraus resultieren, dass diejenigen Computerspiele, die die Wettkampfszene im eSport dominieren, die kommerziell am erfolgreichsten sind und die meisten Spieler und Zuschauer anziehen, diejenigen Spiele sind, in denen es um Töten, Zerstören und Erobern geht, also um Sinn-Kontexte, die mit Sport nichts – aber auch gar nichts! – zu tun haben und die sich mit seinen ethischen Werten nicht vereinbaren lassen. Nach Angaben der Electronic Sports League sind *League of Legends* (Multi Online Battle Arena-Spiel), *DOTA 2* (MOBA-Spiel), *Playerunknown's Battlegrounds* (Shooter-Spiel), *Overwatch* (Shooter-Spiel) und *Counter Strike Global offensiv* (Shooter-Spiel) die weltweit erfolgreichsten Spiele (Stand Okt. 2017), 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. Dabei macht es in der Sache gar keinen Unterschied, ob es um das Töten von Fantasiefiguren (wie in den MOBA-Spielen) oder menschlichen Avataren (wie in den meisten Shooter-Spielen) geht, sondern das Problem besteht darin, dass hier getötet wird, und Töten – in welcher Form auch immer – generell nichts mit Sport zu tun hat. Um Beschwichtigungs- und Verharmlosungsstrategien von Vertretern von eSport-Organisationen, die die öffentliche Debatte prägen, nicht auf den Leim zu gehen, empfiehlt es sich, die genannten Spiele auf jeden Fall einmal im Internet anzuschauen.



Es ist an dieser Stelle zu betonen, dass sich unter den 16 weltweit erfolgreichsten eSport-Titeln keine einzige Sportsimulation befindet, wenn man einmal davon absieht, dass es sich bei *Rocket League* um ein Spiel handelt, bei dem Autos gegeneinander Fußball spielen. Das Massenphänomen eSport beruht nicht auf Sportsimulationen, die ja durch die Darstellung sportlicher Handlungen zumindest noch eine Analogie zum Sport aufweisen, auch wenn bei diesen Spielen keine sportartbestimmende motorische Aktivität erkennbar ist, sondern in erster Linie auf solchen Spielen, bei denen über die Simulation von Tötungshandlungen entschieden wird, wer gewinnt oder verliert.

**3. Die Bundesregierung setzt sich für einen fairen und sauberen Sport ein. Welche Vereinbarungen hat bislang der organisierte eSport im Kampf gegen Doping getroffen und wie möchten die Organisatoren eine Manipulation von elektronischen Geräten bei Wettkämpfen verhindern?**

Der Kampf gegen Doping ist in der Tat ein zentrales Anliegen des Sports und der Sportpolitik. Inwiefern Doping und technische Manipulation Probleme des eSports darstellen und von den zuständigen Organisationen behandelt werden, ist aber keine sportpolitisch relevante Frage, da eSport kein Sport ist.

**4. Der organisierte Sport zeichnet sich in Deutschland durch gewachsene Strukturen aus, die im besonderen Maße auf eine gezielte Nachwuchsarbeit und einem hohen Organisationsgrad beruhen. Welche Organisationsstrukturen kann der eSport bereits nachweisen, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen?**

Die Organisationsstrukturen des eSports genügen nicht den in der Aufnahmeordnung des DOSB geforderten Anforderungen. Es hat sich 2017 zwar der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) gegründet, der für sich in Anspruch nimmt, bundesweit den organisierten eSport zu repräsentieren, dieser Verband hat jedoch überhaupt keinen Einfluss auf die Regeln, Inhalte und Wettkampfstrukturen des eSports, die vollständig in den Händen von Wirtschaftsunternehmen liegen, die die Spiele verlegen und die Wettkampfsereien veranstalten und vermarkten. Zudem verfügt der organisierte eSport bislang bei weitem nicht über die notwendige Mindestmitgliederzahl, er ist nicht in den Landessportbünden vertreten und er ist auch nicht gemeinnützig im Sinne der Abgabenordnung.

**5. Inwieweit ist der eSport (Breiten- sowie Wettkampfsport) und die Arbeit der bestehenden Verbände und Vereine in Deutschland bereits dem Gedanken der Inklusion verpflichtet und was muss noch getan werden, damit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen am eSport umfassend teilhaben können?**

**6. Wie wird sich die "eSport-Szene" – den Prognosen nach – in den kommenden Jahren in Deutschland entwickeln bzw.**



***verändern, welche wirtschaftliche Bedeutung hat sie und welches Bild zeigt sich hierzu im internationalen Vergleich? Welche Trends sollten Unterstützung erfahren und welche Fehlentwicklungen in anderen Ländern vermieden werden?***

Zu diesen beiden Fragen kann ich aus wissenschaftlicher Sicht keine Stellung nehmen, da ich mich als *Sportsoziologin* ausschließlich mit „Sport“ und „Sportentwicklung“ beschäftige und den sogenannten „eSport“ daher nur im Hinblick auf die aktuelle Anerkennungs- resp. Abgrenzungsdebatte betrachte. Auch hier gilt, was ich bereits weiter oben zum Ausdruck gebracht habe: eSport ist kein *Sport* und damit weder genuiner Gegenstand der *Sportwissenschaft*, noch der *Sportpolitik*.

Gestatten Sie mir aber zwei Kommentare:

- (1) Dass man aktuell von Seiten der Politik offensichtlich bestrebt ist, den eSport über die Inklusionsthematik zu legitimieren – siehe hierzu z.B. die Äußerungen der Staatsministerin für Digitalisierung und den Antrag der Fraktion der Grünen zur Förderung des eSports – erscheint mir vor dem Hintergrund der den eSport prägenden Exklusionsprozesse geradezu absurd. Getreu dem olympischen Motto „citius, altius, fortius“ erschießen sich demnächst körperlich beeinträchtigte und nicht beeinträchtigte Männer (und ein paar Frauen) im digitalen Häuserkampf, um auf den „Tartanbahnen der Zukunft“ unsere Gesellschaft in das Zeitalter der Digitalisierung zu führen? Ist das ernsthaft das Bild, das Politikerinnen und Politiker von der Zukunft des Sports haben und das sie mit öffentlichen Mitteln fördern wollen?
- (2) Zur Frage der Fehlentwicklungen in anderen Ländern bin ich in einer Veröffentlichung der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft pwc zur Analyse der wirtschaftlichen Potenziale des eSports (2017) auf folgende Aussage gestoßen: „*In Südkorea förderte die öffentliche Hand mittels einer gut ausgebauten Breitbandinfrastruktur die Einrichtung sogenannter PC Bangs, das sind Cafés zum Spielen von PC- und Videospiele. Zudem unterstützte der Staat den Bau des weltweit ersten, eigens für eSport errichteten Stadions. Die koreanische Politik hat ihre Förderung in den vergangenen Jahren allerdings angepasst. Sie reagierte damit auf Kritik, wonach die Spielsucht bei den Computer- und Videospiele immer weiter zunähme*“ (S. 24).

***7. Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des eSports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?***

Nahezu alle Bereiche der modernen Gesellschaft – allen voran Wirtschaft, Massenmedien, Politik, Wissenschaft, Erziehung, Militär, Medizin und Gesundheit – sehen sich durch die fortschreitende Digitalisierung mit tiefgreifenden Veränderungsprozessen konfrontiert, die es im Sinne des Erhalts von



Zukunfts- und Wettbewerbsfähigkeit erfolgreich zu gestalten gilt. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass Digitalisierungsprozesse jedoch nicht in allen Gesellschaftsbereichen als Bedingung der Möglichkeit der Systemerhaltung und Zukunftssicherung anzusehen sind. Wenn aktuell Vertreter aus Politik, Medien und Wirtschaft, die inzwischen eine mächtige eSport-Lobby bilden, dem organisierten Sport vorwerfen, dass er „verkrustet“, „altmodisch“ und „traditionalistisch“ sei, weil er sich gegenüber dem digitalen eSport nicht öffne, dass er „eine große Chance verpasse“ oder gar in Zukunft „die Jugend der Welt nicht mehr erreichen könne“, dann kann man nur entgegnen, dass diese Stimmen nicht sehen oder nicht sehen wollen, welche Funktion der Sport eigentlich für die Gesellschaft hat und was seine enorme Inklusionsfähigkeit und Erfolgsgeschichte als größte Freiwilligenvereinigung in diesem Land begründet. Die Faszination des Sports liegt doch gerade darin, dass man hier mithilfe des Körpers noch Unmittelbarkeit und Authentizität erfahren kann, was in anderen Gesellschaftsbereichen eben zunehmend verdrängt wird. Je weiter die Digitalisierung in der Gesellschaft fortschreitet und Prozesse der „Körperverdrängung“ beschleunigt, desto bedeutsamer werden Gesellschaftsbereiche, die noch unmittelbare und authentische Körpererfahrungen ermöglichen, und die die Gesellschaft dringend benötigt, um die Folgen der Digitalisierung abzapfen, denn der Mensch ist und bleibt ein analoges Wesen! In diesem Sinne wäre es bezogen auf die Bestandssicherung des Sports und den Erhalt seiner gesellschaftlichen Bedeutsamkeit geradezu kontraproduktiv, durch die Integration von eSport eine „Digitalisierung des Sporttreibens“ zu fördern.

Das gilt gerade auch deshalb, weil wir in der Gesellschaft die Folgen von Körperverdrängung und Digitalisierung unmittelbar auf psycho-physischer Ebene in Form von Entwicklungs- und Gesundheitsproblemen zu spüren bekommen. Auf die nicht zu bestreitende Tatsache, dass motorische Defizite und Bewegungsmangel die zentralen Probleme in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen, habe ich bereits oben hingewiesen. Darauf zu reagieren, indem man wettkampfmäßige Computerspiele in Zukunft mit öffentlichen Mitteln fördert und als Sport deklariert, schafft Legitimationsprobleme auf allen Ebenen: Nicht nur, was die gesellschaftliche Legitimation des Sports angeht, sondern auch hinsichtlich der Legitimation gegenüber Eltern, denen es im Falle einer Anerkennung des eSports als Sport noch schwerer als bislang fallen dürfte, ihre Kinder dazu zu bewegen, nicht noch mehr Zeit mit Video- und Computerspielen zu verbringen. Und die Legitimation gegenüber den vielen ehrenamtlichen Trainern und Übungsleitern in den über 90.000 Sportvereinen, die sich mit großem Einsatz bemühen, ihre Trainingsgruppen und Wettkampfmanschaften zu erhalten, während man im eigenen Verein Konkurrenzangebote etabliert und Kinder und Jugendliche vor den Computer oder die Konsole setzt, damit sie „Sport“ treiben.

Aus gesellschafts- und gesundheitspolitischer Perspektive kann es m.E. nur eine logische Schlussfolgerung geben: den Sport konsequent und aktiv vom digitalen eSport abzugrenzen. Eine solche konsequente Abgrenzung ist beispielsweise in den Positionierungen einiger Landessportbünde zu beobachten. Der DOSB hat durch die nicht plausibel zu begründende „Teilintegration“ der „Sportartsimulationen“ die Chance einer konsequenten Abgrenzung





verpasst. Aus der Politik wurde bislang vor allem Druck auf den organisierten Sport ausgeübt, sich gegenüber eSport zu öffnen. Offensichtlich hat man hier bislang eher wirtschaftliche Interessen sowie eigene Interessen im Buhlen um junge Wähler im Blick, als seiner Verantwortung für die Sportentwicklung in Deutschland gerecht zu werden. Damit macht man sich zum Legitimitätsbeschaffer für die größtenteils kommerziell ausgerichteten eSport-Organisationen und fördert so das Größenwachstum des eSports sowie die damit einhergehenden Probleme auf gesundheitlicher und pädagogischer Ebene.

Auf wissenschaftliche Studien, die sich mit den gesundheitlich problematischen Folgen des Computer- und Videospielens auseinandersetzen, habe ich bereits oben verwiesen. Die bundesdeutsche Sportwissenschaft hat den eSport bislang größtenteils ignoriert, was dafür spricht, dass die Mehrheit der Sportwissenschaftlerinnen und Sportwissenschaftler in Deutschland wett-kampfmäßige Computerspiele eben nicht mit Sport assoziiert und damit auch nicht als ihren Forschungsgegenstand betrachtet. Diejenigen, die sich aus sportwissenschaftlicher Perspektive mit eSport beschäftigen, sind entweder selbst im eSport aktiv oder bemüht, eSport als Forschungsgegenstand zu etablieren, um sich damit einen eigenen Forschungsschwerpunkt zu erschließen, der Profilierungspotenzial besitzt und die Akquise von Drittmitteln – nicht zuletzt von Seiten der eSport-Industrie – verspricht.