

e-Sport Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und -verbände?

Thesen, Positionen und Empfehlungen der 4. Sitzung des WLSB-Wissenschaftsforums

1. Einführung

Der e-Sport ist in den letzten Jahren zunehmend in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt. Zuschauer- und Nutzerzahlen steigen kontinuierlich, die Branche boomt.

E-Sport ist ein gesellschaftliches Phänomen, das aus unterschiedlichen Gründen für Sportvereine und -verbände von Bedeutung ist. Erstens wird e-Sport im öffentlichen Sprachgebrauch als „Sport“ bezeichnet. Aufgrund der Begriffsnähe beschäftigen sich Sportorganisationen daher mit e-Sport, obwohl er gelegentlich auch der (Jugend-)Kultur zugewiesen wird (z.B. in Wahlprogrammen von Parteien). Zweitens haben sich im Bereich des e-Sport mittlerweile regionale, nationale und internationale Wettkampfstrukturen entwickelt, die nicht mehr nur im Internet stattfinden, sondern teilweise auch als öffentliche Meisterschaften in Stadien oder Arenen mit Tausenden an Zuschauern ausgetragen werden. Drittens haben bereits einzelne Proficlubs (z.B. VfL Wolfsburg, FC Schalke, VfB Stuttgart, VfL Bochum, 1. FC Nürnberg) e-Sport-Teams gegründet und damit eine strukturelle Integration in den Sport zumindest in Teilen bereits praktisch vollzogen. Viertens wird in der Politik (z.B. Landesregierungen, Parteien) e-Sport als neues Phänomen auch im Hinblick auf eine öffentliche Förderung und sein Verhältnis zum organisierten Sport diskutiert. Fünftens wird e-Sport insbesondere von den Verbänden im Hinblick auf die Frage diskutiert, ob e-Sport unter das organisatorische Dach des DOSB und seiner Mitgliedsorganisationen passt oder nicht. Schließlich wird auf internationaler Ebene mit der Aufnahme von e-Sport in Programme von Multisportereignissen experimentiert.

Ob e-Sport als „Sport“ bezeichnet werden kann oder nicht, wurde bzw. wird in verschiedenen Veranstaltungen und Expertisen, unter anderem vom Deutschen Olympischen Sportbund, vom LSB Nordrhein-Westfalen oder dem Deutschen Bundestag, diskutiert. Der Württembergische Landessportbund knüpft mit der vierten Sitzung seines Wissenschaftsforums an diese Ansätze an und will mit diesem Dokument die Frage, ob und in welchem Maße dem organisierten Sport eine Integration des e-Sports zu empfehlen ist, systematisch zu bearbeiten.

Das Ziel des Forums war es, ein möglichst differenziertes Bild von e-Sport zu bekommen, den Blick auf den e-Sport zu schärfen und relevante erkenntnisleitende Fragestellungen abzuleiten. Zur Diskussion eingeladen wurden Wissenschaftler unterschiedlicher Fachrichtungen und Vertreter diverser Verbände (DOSB, LSV, WLSB), aber auch Vertreter des e-Sports sowie Experten für Computerspiele.

Die engagierte Diskussion des Wissenschaftsforums wird in diesem Ergebnisdokument in vier Kapiteln zusammengefasst. Nach einer Diskussion des Sport- und Begriffsverständnisses (Kapitel 2) wird in Kapitel 3 die „Passung“ von e-Sport zum System des organisierten Sports in Deutschland diskutiert. Schließlich werden Positiv- und Negativ-Szenarien erörtert (Kapitel 4). Ein „Gesamtbild“ sowie ein Literaturverzeichnis runden dieses Dokument ab.

2. Ist e-Sport Sport?

Zum Begriff des Sports gibt es keine allgemeingültigen Definitionen. Die Frage, ob und in welchem Maß e-Sport als Sport zu bezeichnen ist, wird von unterschiedlichen Akteuren (z.B. e-Sportlern, Medien, DOSB, Politik) in unterschiedlicher Weise beantwortet.

Nahezu alle in der e-Sport-Branche tätigen Personen verstehen e-Sport als eine sportliche Aktivität. Dabei wird in der Regel darauf verwiesen, dass es sich beim e-Sport um Aktivitäten handele, bei denen wettkampfbezogene Leistungen mittels motorischer Aktivität erbracht würden und die mit einer Erhöhung des Cortisolspiegels sowie der Pulsfrequenz einhergingen (vgl. BIU, 2016, S. 4).

Auch einige Medien haben sich bereits intensiv mit dem e-Sport beschäftigt. So haben die öffentlich-rechtlichen Sender (ARD, ZDF) dem e-Sport ausführliche Dokumentationen in ihren Sportsendungen gewidmet (vgl. Cierpka & Häussler, 2016; Bednarek, 2017), und auch einige der bekanntesten deutschen Zeitungen (z.B. FAZ, Welt, Zeit) haben Artikel veröffentlicht, die für eine Anerkennung von e-Sport als Sport argumentieren (vgl. Reuter, 2017; FAZ, 2016; Klingbeil, 2017; Baumann, 2017; Die Welt 2017).

In welchem Maße e-Sport in der Bevölkerung als Sport angesehen wird, ist bis dato unbekannt. So steigt zwar der Bekanntheitsgrad von e-Sport, allerdings liegen noch keine repräsentativen Befunde zu dieser Frage vor.

Auch auf politischer Ebene wird der e-Sport vermehrt thematisiert. So schlussfolgert ein Gutachten des Abgeordnetenhauses von Berlin, „dass zum gegenwärtigen Zeitpunkt und nach derzeitiger Rechtslage e-Sport nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und nicht als Sportart anererkennungsfähig ist.“ (Abgeordnetenhaus von Berlin, 2016, S. 15). Diesen Standpunkt übernimmt auch der Deutsche Bundestag (vgl. Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages, 2017, S. 4). Ferner wird ausdrücklich die Unantastbarkeit der Autonomie des Sports hervorgehoben, wodurch eine Unterscheidung zwischen der rechtlichen Anerkennung einer Sportart und der Sportdefinition des DOSB nahezu unmöglich wäre (ebd., S. 8 f.). Dieser verweist vor allem auf die strukturellen Defizite des e-Sports im Vergleich zu der Aufnahmeordnung des DOSB (vgl. DOSB, 2017). Unabhängig davon liegen derzeit Sportverbänden keine Aufnahmeanträge von e-Sportorganisationen vor.

Der DOSB formuliert in seiner Aufnahmeordnung folgende Kriterien:

1. „Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt. Diese eigenmotorische Aktivität liegt insbesondere nicht vor bei [...] Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen.“
2. „Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung sein. Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht vor bei Arbeits- und Alltagsverrichtungen und ein physiologischen Zustandsveränderungen des Menschen.“
3. „Die Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Personen und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten. Dies ist nicht gegeben insbesondere bei Konkurrenzhandlungen, [...] die eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzten Regeln beinhalten.“

(DOSB, 2014, S. 2 f.)

Der Hinweis auf die „motorische Aktivität“ verweist auf den „Kernbereich“ der Definitionsdebatte ob e-Sport als Sport im Sinne einschlägiger Definitionen bezeichnet werden kann. Hierzu wurden von den Mitgliedern des Wissenschaftsforums sowie den eingeladenen Experten – idealtypisch abgegrenzt – zwei gegenteilige Positionen vertreten:

Contra:

Die motorische Aktivität ist beim e-Sport NICHT prägend. Für den e-Sport charakteristisch ist, dass die zu beobachtenden Spiel- und Bewegungshandlungen von der motorischen Aktivität entkoppelt sind. Es geht beim e-Sport um die Bedienung eines Controllers, über welchen Bewegungen eines Avatars in einer *virtuellen Welt* gesteuert werden. Damit unterscheidet sich diese Tätigkeit fundamental von sportlichen Aktivitäten, bei denen es um Bewegungen des Körpers in der *realen Welt* geht.

Die Zuteilung von Sieg und Niederlage erfolgt im e-Sport auch nicht darüber, wie viele Klicks pro Minute jemand schafft oder welche Tastenkombinationen koordinativ bewältigt werden, sondern z.B. darüber, wie viele Tore ein Avatar bei der Fußballsimulation schießt, wie viele gegnerische Monster getötet oder Panzer vernichtet werden, um Geländegewinne zu erzielen. Das Merkmal einer sportartbestimmenden motorischen Aktivität ist beim e-Sport dementsprechend deshalb nicht gegeben, weil durch die motorische Aktivität des e-Sports kein kommunikativer Sinn erzeugt wird, der an den Kommunikationszusammenhang „Sport“ anschließbar wäre. Es geht eben nicht darum, zu kommunizieren, dass man „klicken“ kann oder besser „klicken“ kann als andere, sondern der Sinn des Interaktionssystems wird durch die virtuellen Handlungen erzeugt, die das eigentliche Spiel- und Wettkampfgeschehen bestimmen. Die motorische Aktivität des Klickens taugt damit für sich genommen nicht dazu, ein Sozialsystem „Sport“ zu konstituieren, das auf die *Kommunikation (wettkampfbezogener) körperlicher Leistungen* gerichtet ist (vgl. Stichweh, 1990).

Auch wenn man davon ausgehen kann, dass unterschiedliche Computerspiele unterschiedliche Fingerfertigkeiten benötigen, kann man sie doch hinsichtlich der motorischen Aktivität nicht unterscheiden und bezeichnen. Eine Unterscheidung ist erst über die virtuell erzeugten Resultate des Klickens möglich.

Dazu kommt, dass es nur bei Sportsimulationen eine virtuelle Analogie in dem Sinne gibt, dass *sportliche Handlungen der Avatare* simuliert werden. Bei Ego-Shooter- oder MOBA-Spielen gibt es diese Analogie nicht. Es geht um Handlungen (z.B. Tötungen, Verletzungen von Avataren), die dem Sinnkontext des Sports vollständig widersprechen. Dabei macht es in der Sache keinen Unterschied, ob nun „menschenähnliche Figuren“ oder „Fantasiefiguren“ (Monster etc.) virtuell getötet oder verletzt werden.

Schließlich wird eine weitere Abgrenzung des e-Sports zum herkömmlichen Sport darin gesehen, dass in e-Sport-Übertragungen nicht die motorische Aktivität der Spieler beobachtet, sondern nur das virtuelle Geschehen an der Leinwand, was auch für die Zuschauer vor Ort gilt. Nur gelegentlich werden die Gesichter der Spieler eingeblendet, um ihre Emotionen zu zeigen.

Pro:

Die motorische Aktivität IST beim e-Sport prägend für den Erfolg im Wettkampf. Die motorische Aktivität beschränkt sich zwar in der Regel auf Bewegungen weniger Finger bzw. der Hände, allerdings setzt die Leistungserbringung auf hohem Niveau motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten voraus, die erst durch regelmäßiges Üben und Trainieren erreichbar sind. Die Ausübung der motorischen Aktivität im e-Sport ist zudem von einer Arbeits- oder Alltagsverrichtung abgrenzbar. Bei e-Sport Aktivitäten handelt sich um komplexe feinmotorische Bewegungsabläufe, bei denen nicht nur ein Finger beteiligt ist und für deren Ausführung ein systematisches Training notwendig ist. Koordination, Fingermuskelkraft, lokale Schnelligkeit und lokale Ausdauer (was alles trainiert werden muss, sonst ermüdet man zu schnell) sind von zentraler Bedeutung für den Spielerfolg. Zudem spielen Aufmerksamkeit und Wahrnehmungsfähigkeit eine entscheidende Rolle für den Ausgang des Wettkampfs. Konditionell-koordinative Fähigkeiten und Fertigkeiten, gekoppelt mit Wahrnehmungs- und Reaktionsfähigkeit (und in einigen e-Sportformaten auch Taktik) sind somit entscheidende Bedingungen für den Erfolg im Wettkampf. Dieses Anforderungsprofil ist vergleichbar mit herkömmlichen Sportarten. Eine Grenze hinsichtlich des Energieverbrauchs, um eine Handlung als Sport zu akzeptieren, ist vor dem Hintergrund von Sportarten wie Boule, Dartsport etc. problematisch. Außerdem scheint die motorische

Aktivität beim e-Sport tatsächlich anstrengend und mit einem signifikanten Energieverbrauch verbunden zu sein, wie Studien zeigen.

Spiel- und Bewegungshandlungen beim e-Sport sind also untrennbar an die motorische Aktivität gekoppelt, denn diese löst die Spiel- und Bewegungshandlungen im virtuellen Wettkampf aus. Der eigentlich Ausführende der Spiel- und Bewegungshandlung ist, auch wenn es durch einen Avatar vermittelt wird, immer noch der Spieler bzw. die Spielerin.

Aus der sportwissenschaftlichen Definitionsdiskussion lassen sich hinsichtlich der Frage nach der Einordnung des e-Sports - beispielsweise in Anlehnung an die Definitionen von Tiedemann (2003, S. 4)¹ sowie Heinemann (1998, S. 33 f.)² – folgende Prüffragen ableiten:

- Handelt es sich beim e-Sport um ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine Beziehung zu anderen Menschen begeben, um ihre jeweiligen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu vergleichen?
- Geht es beim e-Sport primär um eine spezifische Bewegungskunst, genauer gesagt um einen wettkampfbezogenen Vergleich von Leistungen, die mittels körperlicher Bewegung erbracht werden?
- Sind für die Leistungserbringung im e-Sport auf hohem Niveau spezifische motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten notwendig und können diese nur durch systematisches, tätigkeitsspezifisches Training erreicht werden?
- Setzt ein erfolgreiches Agieren im e-Sport-Wettkampf tätigkeitsspezifisches Taktikwissen voraus und ist Konzentrationsfähigkeit und Ausdauer erforderlich?
- Führen längere Trainingspausen im e-Sport zu sinkender Wettkampfleistung?

Die erste Frage ist zu bejahen. Hinsichtlich der zweiten Frage werden innerhalb des Wissenschaftsforums die beiden oben genannten konträren Positionen vertreten. Die letzten drei letzten Prüffragen werden von den Forumsmitgliedern überwiegend bejaht.

In der pädagogischen Diskussion zu den Merkmalen des Sports (z.B. Grupe, Krüger, Volkamer) werden weitere Charakteristika angeführt, die teilweise auch in der Definition des DOSB angesprochen werden. Dabei geht es unter anderem um die Einhaltung gesellschaftlich akzeptierter ethischer Werte sowie die Ablehnung der absichtlichen Schädigung anderer Menschen (worunter man auch die virtuelle Schädigung zählen könnte). Dabei wird unter anderem auch auf die Verantwortung des Sports für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen hingewiesen.

Hinsichtlich der Verantwortung des Sports für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist anzumerken, dass negative Effekte von insbesondere Ego-Shooter-Spielen auf das Wertesystem der Heranwachsenden nicht ausgeschlossen werden können. Darüber hinaus ist festzustellen, dass e-Sport vor allem im Sitzen betrieben wird und damit die negativen Effekte einer vor allem

¹ „Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine wirkliche oder auch nur vorgestellte Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewussten Absicht, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Gebiet der Bewegungskunst zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen nach selbst gesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen, ohne sie oder sich selbst schädigen zu wollen.“

² „Sport ist ein soziales Konstrukt. Nicht nur ein Bewegungsablauf (Laufen, Springen, Werfen,...) ist bereits Sport, da gleiche Bewegungsabläufe auch in der Arbeit zu finden sind. Zu Sport wird er erst durch eine situationspezifische Rezeption und Bedeutungszuweisung durch die Handelnden als zweckfrei, erholsam, gesund, unproduktiv, fair, freudvoll, kommunikativ usw. und idem andere Merkmale wie z.B. Schweiß, Anstrengung, Routine, Monotonie als nicht konstitutiv ausgeklammert werden.“

sedentär geprägten Alltagswelt der Heranwachsenden möglicherweise noch verstärkt werden. Wir werden an späterer Stelle noch genauer darauf eingehen.

Hinsichtlich einer ethischen Betrachtung ist festzuhalten, dass die Einhaltung ethischer Werte im e-Sport nicht grundsätzlich als gegeben angesehen werden kann:

- Für das Genre der Sportsimulationen ist zumindest in den anerkannten Spielmodi *Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Personen und Wettkampf- und Klasseneinteilung* gewährleistet.
- Bei Ego-Shooter-Spielen (z.B. Counter Strike: Global Offensive) sind zwar Chancengleichheit und Wettkampf- und Klasseneinteilung gegeben, allerdings stellt die simulierte Körperverletzung oder das Töten von menschenähnlichen Figuren den wichtigsten Lösungsansatz zur Zielerreichung im Wettkampf dar. Damit begegnet die Einhaltung *ethischer Werte* diesen Formen des e-Sports erheblichen Bedenken.
- Die sogenannten MOBA³-Games (z.B. League of Legends, Dota 2) stellen hinsichtlich der Einhaltung ethischer Werte einen Sonderfall dar. Auch für diese Spielformen ist die simulierte Körperverletzung konstitutiv, allerdings in relativ abstrakter Form, da sowohl die verwendeten Spielfiguren als auch die einzusetzenden Waffen eine nur marginale Entsprechung mit der Realität haben. Hinzu kommt, dass die simulierte Gewalt nicht der entscheidende Lösungsansatz ist, sondern vielmehr – neben der motorischen Leistungserbringung selbst – Taktik und Teamabstimmung über Sieg und Niederlage entscheiden.

³ Multiplayer Online Battle Arena

3. Passt e-Sport strukturell zum organisierten Sport?

Für die Aufnahme des e-Sport im DOSB müssen bestimmte organisationsstrukturelle Bedingungen erfüllt werden. So muss ein Verband:

1. die Mitgliedschaft in mind. 8 Landessportbünden nachweisen (Ausnahme: wenn die Aufnahme in den Landessportbünden nur deshalb noch nicht erfolgt ist, weil die Aufnahme des jeweiligen Bundesverbandes in den DOSB noch nicht erfolgt ist).
2. eine Mindestmitgliederzahl von 10.000 nachweisen (Ausnahme: wenn die Sportart in das offizielle Wettkampfprogramm der olympischen Spiele aufgenommen wurde).
3. steuerbegünstigt sein, aufgrund gemeinnütziger Zwecke
4. eine Jugendarbeit in nicht geringfügigem Maße betreiben.

(DOSB, 2014, S. 3)

Im Bereich von e-Sport gründen sich derzeit immer mehr Vereine, die diesen als Breiten(e-)sport etablieren und insbesondere die Jugendförderung in ihren Satzungen verankern wollen. Dies reicht allerdings nicht aus, um eine Aufnahme in den DOSB zu legitimieren (wobei anzumerken ist, dass noch bislang kein offizieller Antrag einer e-Sport-Organisation um Aufnahme in den DOSB gestellt wurde). Bislang existieren noch keine übergreifenden gemeinnützigen e-Sport-Verbände, die einen allgemein anerkannten organisatorischen Rahmen für e-Sport-Wettkämpfe bieten würden. Eine Aufnahme in den DOSB erscheint insbesondere aber deshalb problematisch, weil der e-Sport von profitorientierten Unternehmen bestimmt wird. So spielen die sogenannten Publisher⁴, welche Nutzungslizenzen an Unternehmen zur Organisation von Veranstaltungen oder Lizensystemen vergeben, eine bestimmende Rolle im e-Sport. Im Gegensatz zum gemeinwohlorientierten und nach dem Bottom-up-Prinzip organisierten DOSB und seiner Mitgliedsorganisationen ist der e-Sport in einer nach dem Top-Down-Prinzip gegliederten Verwertungskette organisiert. Zudem legen zum einen Spielentwickler und nicht e-Sport-Verbände den Rahmen des Spiels sowie die Spielregeln fest. Zum anderen sind Wettkampfveranstaltungen nicht ohne die Zustimmung der Publisher durchführbar, wodurch die für eine Aufnahme in den DOSB notwendige Autonomie eines e-Sport-Verbandes nicht gegeben wäre.

Aus Sicht des DOSB spielt über die genannten Kriterien hinaus für eine Aufnahme insbesondere die Generierung eines gesellschaftspolitischen Mehrwerts, beispielsweise durch gesundheitliche und erzieherische Wirkungen, eine Rolle. Die gesundheitlichen Wirkungen des e-Sports sind umstritten. Obwohl motorische Handlungen Grundlage der Wettkampfauseinandersetzung sind, ist anzunehmen, dass die oft über Stunden andauernde Tätigkeit im Sitzen eher zu den bekannten negativen Folgen eines sedentären Verhaltens führt. Dies ist durchaus vergleichbar mit anderen anerkannten Sportarten, wie Darts oder Sportschießen, bei denen die sportliche Bewegung auf wenige Körperteile beschränkt ist. Aus der Perspektive von e-Sport-Experten wird in diesem Zusammenhang entgegnet, dass Profispieler in der Regel Ausgleichssportarten betreiben um eine optimale Leistungsfähigkeit zu garantieren. Diese Argumentation ist allerdings deshalb nicht überzeugend, da es sich bei einem solchen Ausgleichsport nicht um eine motorische Aktivität handelt, die direkt mit der wettkampfbezogenen Auseinandersetzung zu tun hat.

Die „Passung“ von Organisationsstrukturen im e-Sport zu den Strukturen des organisierten Sports scheint derzeit nicht gegeben, nicht zuletzt aufgrund der Abhängigkeit des e-Sports von profitorientierten Unternehmen, die das Setting vorgeben. Ein unabhängiges und flächendeckendes Vereins- und Verbandssystem sowie eine Anpassung an das Selbstverständnis und die Gemeinwohlorientierung des Sports wären also notwendige Voraussetzung für eine Aufnahme eines e-Sportverbandes in den DOSB und seine Mitgliedsorganisationen. Auch der fehlende Gemeinnützigkeitsstatus der e-Sport-Organisationen steht ihrer Integration in das Sportverbändesystem entgegen.

⁴ Herausgeber der Spiele

4. Entwicklungsszenarien pro und contra e-Sport

Die Frage, wie der organisierte Sport sich zukünftig gegenüber dem e-Sport verhalten soll, wurde innerhalb des Wissenschaftsforums kontrovers diskutiert. Die Diskussion zusammenfassend lassen sich zwei Szenarien abgrenzen, von denen das erste eine Integration des e-Sports in die Sportvereine und -verbände als realisierbare Möglichkeit mit durchaus positiven Effekten skizziert, das zweite vor einer Integration des e-Sports aufgrund der damit verbundenen primär negativen Folgewirkungen warnt:

Szenario 4.1.: Sportverbände und -vereine PRO e-Sport

Beim e-Sport handelt es sich um eine rasant wachsende Branche, welche eine hohe Passung zur individualisierten und mediatisierten Lebenswelt Heranwachsender aufweist. Vor diesem Hintergrund bietet eine Integration von e-Sport in den organisierten Sport eine Entwicklungs- und Wachstumschance, insbesondere hinsichtlich Mitgliedergewinnung und gesellschaftlicher Anschlussfähigkeit. Eine Aufnahme von e-Sport in das organisierte Sportsystem eröffnet zudem die Chance, Einfluss auf Regeln und Rahmenbedingungen von e-Sport zu nehmen. Durch eine Integration von e-Sport hätte der organisierte Sport die Möglichkeit, den e-Sport mit zu entwickeln, nach seinen Vorstellungen und Werten zu formen und zur pädagogischen Förderung von Kinder und Jugendlichen einzusetzen. Weiterhin könnten anerkannte Meisterschaften und Ligen auf ethisch akzeptable e-Sportarten beschränkt werden. Schließlich könnten mit der verbandlichen Aus-, Fort- und Weiterbildung Impulse für die Qualitätsentwicklung gegeben werden.

Für die Sportvereine könnte die Integration von e-Sport zum einen eine Möglichkeit sein, digitalen und analogen Sport miteinander zu verknüpfen. E-Sport-Training fördert koordinative Fähigkeiten (die auch für andere Sportaktivitäten bis hin zum Deutschen Sportabzeichen und zum Schulsport von Bedeutung sind) und könnte als begleitendes Training für andere Sportarten zur Schulung von Reaktionsvermögen, Auge-Hand-Koordination und Teamfähigkeit eingesetzt werden. Auf der anderen Seite hätten Vereine die Möglichkeit, aus der Gruppe der e-Sportler Interessenten für andere Sportarten zu rekrutieren (Talentpool).

Für den e-Sport könnte eine Integration in den organisierten Sport zu langfristiger organisationaler Stabilität, einer größeren Unabhängigkeit von kommerziellen Unternehmen, einem Imagegewinn sowie einem Abbau von Vorurteilen führen. Darüber hinaus würde eine verbandliche Organisation im DOSB eine Qualitätskontrolle der Angebotsentwicklung ermöglichen.

Wirtschaftlich gesehen bieten die hohen Zuschauerzahlen des e-Sports, vor allem im Onlinebereich, für den organisierten Sport die Möglichkeit zusätzlicher Einnahmen durch eigene Wettkämpfe und Sponsoren, die wiederum in gemeinnützige Zwecke, wie z.B. die Jugendarbeit, investiert werden könnten.

In welchem Maße der e-Sport gesundheitsförderliche bzw. -schädigende Wirkungen hat, kann aufgrund fehlender Langzeitstudien bislang nicht abschließend beurteilt werden. Neben den genannten sedentaren Effekten der e-Sport Aktivität mit den bekannten negativen physiologischen Folgewirkungen müssen in dieser Diskussion auch potentielle positive Effekte digitaler Wettkampftätigkeit auf das psychische Wohlbefinden berücksichtigt werden. Darüber hinaus lassen neuere Veröffentlichungen positive Wirkungen von e-Sport auf die kognitive Leistungsfähigkeit erwarten (vgl. Gebel et al., 2004; Fritz et al., 2011, S. 122 ff.; Fromme et al., 2008, S 8 ff.) die bis zu einem Beitrag zur Demenzprophylaxe reichen können.

Szenario 4.2.: Sportverbände und -vereine CONTRA e-Sport

Die Chancen der Mitgliedergewinnung und -bindung durch e-Sport werden aus dieser Perspektive als überschätzt beurteilt. Für die Annahme, dass eine Integration von e-Sport in den organisierten Sport ein Drop-out von Kindern und Jugendlichen aus dem Sportverein abschwächt und die Rekrutierung neuer Zielgruppen verbessert werden könnte, gibt es bislang keine empirischen Belege. Die Frage, ob Vereine durch e-Sportangebote die kritische Zielgruppe des mittleren Erwachsenenalters tatsächlich erreichen können oder ob entsprechende Angebote vor allem Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene und damit Altersgruppen ansprechen, die traditionell in Vereinen ohnehin stärker vertreten sind, bleibt offen. Entsprechende positive Annahmen sind daher spekulativ.

Auf organisationaler Ebene bedroht die Abhängigkeit des e-Sports von kommerziellen Unternehmen die Autonomie des organisierten Sports. Dies ist mit der Verfasstheit des organisierten Sports in Deutschland unvereinbar. Eine Aufnahme des e-Sports in den organisierten Sport könnte – im Falle gleichbleibender Höhe von Fördermitteln – darüber hinaus dazu führen, dass etablierte Fördermaßnahmen in Frage gestellt werden und Verteilungsauseinandersetzungen zunehmen.

Auf der Ebene der Sporttreibenden selbst ist nicht auszuschließen, dass eine Förderung von e-Sport in den Mitgliedsorganisationen des DOSB die Hinwendung zu digitalen Formen der Freizeitbeschäftigung bei Kindern und Jugendlichen noch verstärkt. Dadurch könnte die Förderung von sozialer Interaktion, Gemeinschaftserleben und Geselligkeit, die für das Selbstverständnis des organisierten Sports eine wichtige Rolle spielen, beeinträchtigt werden.

In diesem Zusammenhang ist noch einmal explizit auf die Tatsache zu verweisen, dass die Jugendförderung eine Kernaufgabe der Sportvereine und -verbände darstellt. Ein Organisationssystem, welches dieser Aufgabe in besonderer Weise verpflichtet ist, müsste sich bei einer Öffnung für e-Sportangebote zwingend mit der Suchtgefahr durch digitales Spielen auseinandersetzen und geeignete Präventionsmaßnahmen entwickeln. Um der Suchtgefahr vorzubeugen, wäre ein eigenes organisatorisches Handlungsfeld aufzubauen (Information, Aufklärung von Eltern, Trainern oder Teamverantwortlichen, Präventionsangebote, Aufklärung und pädagogische Begleitung etc.). Auf diese Aufgaben ist das DOSB-Verbände- und Vereinssystem allerdings nicht vorbereitet und wäre vermutlich überfordert. In Zusammenhang mit den pädagogischen Aufgaben der Sportvereine und -verbände gilt es darüber hinaus auch zu bedenken, dass es dem organisierten Sport kaum gelingen dürfte, „unerwünschte“ e-Sportangebote auszuschließen, da es sich bei den Ego-Shooter- und MOBA-Spielen gerade um jene handelt, die ökonomisch am erfolgreichsten sind und die größten Zuschauer- und Spielerzahlen erreichen.

Durch eine Aufnahme von e-Sport in die Vereine könnte auch das Problem der Hallenknappheit weiter verschärft werden. Die e-Sportgruppen würden für Turniere und Veranstaltungen Hallenkapazitäten benötigen und durch den kommerziellen Hintergrund von e-Sport ist zu befürchten, dass diese bevorzugt gegenüber analogen Sportarten behandelt werden könnten.

Eine Integration von e-Sport könnte für den organisierten Sport einen signifikanten gesellschaftlichen Legitimationsverlust bedeuten, weil die positiven gesundheitlichen und erzieherischen Wirkungen, die dem Sport zugeschrieben werden und die er für sich reklamiert, durch sedentäre Effekte und ethisch problematische Inhalte des e-Sports konterkariert würden.

Das Problem, die Einheit des Sports zu erhalten, würde sich durch die Integration virtueller Kommunikationszusammenhänge weiter verschärfen. Die gesellschaftliche Bedeutsamkeit des Sports hängt gerade davon ab, dass es um unmittelbares, authentisches, körperbezogenes Handeln geht. Als körperorientierter Sozialbereich stellt der Sport ein gesellschaftlich notwendiges Refugium in einer digitalisierten Welt dar. Der organisierte Sport wäre in diesem Sinne schlecht beraten, auf bloße Maximierungsstrategien und ein Wachstum um jeden Preis zu setzen.

5. Gesamtbild

Das WLSB-Wissenschaftsforum hat das Phänomen e-Sport engagiert diskutiert. Zu den zentralen Fragen, ob es sich hierbei überhaupt um Sport handelt, ob die Chancen oder die Gefahren überwiegen bzw. ob das Forum den Sportverbänden und –vereinen eine Abgrenzungs- oder Vorwärtsstrategie empfehlen soll, wurden unterschiedliche, teils konträre Positionen formuliert.

Hierbei wurden ...

- ... einerseits Argumente für eine klare Abgrenzungspolitik gegenüber dem e-Sport ins Feld geführt – nicht zuletzt auch um zu verhindern, dass Negativkommunikationen, die mit dem e-Sport verbunden sind (Gewalt, Spielsucht, Übergewicht und motorische Defizite von Kindern etc.), das positive gesellschaftliche Image des Sports beschädigen.
- ... andererseits Argumente für eine proaktive Vorwärtsstrategie zur Integration von e-Sport in die Diskussion gebracht – nicht zuletzt auch um dem Sachverhalt Rechnung zu tragen, dass der e-Sport aufgrund der Aufnahme in einzelne Vereine faktisch bereits im DOSB angekommen ist und Vereine und Verbände dem Megatrend „Digitalisierung“ letztendlich nicht ausweichen können.

Unabhängig von diesen konträren Positionen empfiehlt das Wissenschaftsforum dem WLSB und den Fachverbänden in Württemberg,

- sich auf Basis der in diesem Dokument aufgezeigten Argumenten und Fragestellungen aktiv mit der e-Sport-Entwicklung auseinanderzusetzen und
- unter Abwägung der dargestellten potentiellen Chancen und unerwünschten Folgewirkungen eine eindeutige organisationsstrategische Position zu erarbeiten (entweder Verfolgung einer aktiven Integrationsstrategie oder eine klare Abgrenzungsposition) um die Vereine in Württemberg problemangemessen beraten zu können.

Für die abschließende Zusammenfassung

gez.:

Ansgar Thiel

Sprecher des WLSB-Wissenschaftsforum

Am WLSB-Wissenschaftsforum 2017 waren beteiligt:

Prof. Dr. Ansgar Thiel

(Uni Tübingen – Direktor des sportwissenschaftlichen Instituts)

Prof. Dr. Andreas Nieß

(Universitätsklinikum Tübingen – Direktor Sportmedizin)

Prof. Dr. Carmen Borggrefe

(Uni Stuttgart – Leiterin der Abteilung Sportsoziologie und – management)

Prof. Stefan Fünfgeld

(DHBW Stuttgart – Studiengangsleiter Sportmanagement)

Prof. Dr. Annette Hofmann

(PH Ludwigsburg – Leitung Abteilung Sport)

Rolf Schmid

(LSV+WLSB, Vizepräsident)

Andreas Klages

(DOSB, stv. Geschäftsbereichsleiter Sportentwicklung)

Tobias Benz

(e-Sport Berater)

Dejan Simonovic

(Computerspielschule Stuttgart, Projektleiter)

Simon Lehmler

(Computerspielschule Stuttgart, pädagogischer Mitarbeiter)

Dominique Lienau

(VFB Stuttgart, Teamleiter Digitaler Vertrieb und eSports)

Stefan Anderer

(WLSB, Geschäftsbereichsleiter Sport und Gesellschaft)

Bernd Röber

(LSV, Referent für Sportpolitik)

Jürgen Heimbach

(WLSB, Geschäftsbereichsleiter Bildung, Wissenschaft und Schulen)

Steffen Timmermann

(WLSB, Geschäftsbereich Bildung, Wissenschaft und Schulen)

6. Literatur

- Abgeordnetenhaus von Berlin (18. März 2016). *Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart*. Zugriff am 12. Oktober unter https://almost4fun.de/wp-content/uploads/2017/04/Gutachten_eSport_Sportart_WPD_AGH_Berlin_2016.pdf.
- Baurmann, J.G. (2. Februar 2017). Das ist kein Spiel mehr. *ZeitOnline*. Zugriff am 10. Oktober 2017 unter <http://www.zeit.de/2017/04/computerspiele-geld-umsatz-gewinn-leistungssport>.
- Bednarek, J. (Autor). (3. September 2017). *Phänomen E-Sport [Fernsehbeitrag]*. In ZDF-SPORTreportageExtra. Zugriff am 17. Oktober 2017 unter <https://www.zdf.de/sport/zdf-sportreportage/das-ist-e-sport-sportreportageextra-am-3-september-2017-102.html>.
- BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (2016). *Stellungnahme zum Antrag der Fraktion der Piraten im Abgeordnetenhaus Berlin „Anerkennung von eSport – Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene“ (17/2910)*. Zugriff am 16. Oktober 2017 unter https://www.biu-online.de/wp-content/uploads/2016/05/20160526_BIU_Stellungnahme_eSport_Abgeordnetenhaus_Berlin.pdf
- Cierpka, A. & Häussler, T. (Autoren). (12. November 2016). *e-Sport – vom Schmutzkind zum Shootingstar [Fernsehbeitrag]*. In ARD-Sportschau. Zugriff am 17. Oktober. 2017 unter <http://www.sportschau.de/weitere/video-e-sport---vom-schmutzkind-zum-shootingstar-100.html>.
- Die Welt (29. Oktober 2017).“E-Sport wird die größte Sportart des Planeten“. Die Welt. Zugriff am 10. Oktober 2017 unter <https://www.welt.de/regionales/hamburg/article170152308/E-Sport-wird-die-groesste-Sportart-des-Planeten.html>.
- DOSB (2014). *Aufnahmeordnung des DOSB*. Zugriff am 15. Oktober 2017 unter <https://www.dosb.de/fileadmin/sharepoint/DOSB-Dokumente%20%7B96E58B18-5B8A-4AA1-98BB-199E8E1DC07C%7D/Aufnahmeordnung.pdf>
- DOSB (2017). *Positionierung des DOSB zum Thema e-Sport*.
- FAZ (1. August 2016). Macht Computerspielen olympisch. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. Zugriff am 16. Oktober 2017 unter <http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/netzwirtschaft/umfrage-zu-e-sports-macht-computerspielen-olympisch-14366718.html>.
- Fritz, J., Lampert, C., Schmidt, J.H. & Witting, T. (2011). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin: Vistas. Zugriff am 06. November 2017 unter https://www.lfm-nrw.de/fileadmin/user_upload/lfm-nrw/Foerderung/Forschung/Dateien_Forschung/LfM-Band-66.pdf.
- Fromme, J., Jörissen, B. & Unger, A. (2008). Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 15, 1-23. Zugriff am 06. November 2017 unter https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/4929135/fromme0812.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1510068171&Signature=K4co%2BEDFhs8nr%2BiMbXoNYOmRnN8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DBildungspotenziale_digitaler_Spiele_und.pdf.

Gebel, C., Gurt, M. & Wagner, U. (2004). Kompetenzbezogene Computerspielanalyse. *medien + erziehung (merz)*. 48(3), 18-23.

Heinemann, K. (1998). *Einführung in die Soziologie des Sports*. 4., völlig neu bearbeitete Aufl., Schorndorf: Hoffmann.

Klingbeil, L. (20. April 2017). Olympia braucht E-Sport – nicht umgekehrt. *ZeitOnline*. Zugriff am 17. Oktober 2017 unter <http://www.zeit.de/digital/games/2017-04/e-sport-erkennung-olympisch-politik-spd>

Reuter, S. (15. Dezember 2016). Willkommen in der Wirklichkeit. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. Zugriff am 16. Oktober 2017 unter <http://www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/der-dosb-erkennt-esport-nicht-an-doch-der-echte-sport-ist-nicht-besser-13968047.html>.

Stichweh, R. (1990). Sport – Ausdifferenzierung, Funktion, Code. *Sportwissenschaft*, 20, S. 373-389.

Tiedemann, C. (2003). *Was ist der Gegenstand der Sportwissenschaft?. Vortrag beim „Dies Academicus“ des Fachbereichs Sportwissenschaft Uni HH am 16. Januar 2003*. Zugriff am 11. Oktober 2017 unter http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/VortragSport-Begriff16.1.03_erw.pdf.

Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages (2017). *Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion*. Zugriff am 11. Oktober 2017 unter <https://www.bundestag.de/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>.