

„eSport als Herausforderung für die Sportwissenschaft“



Positionspapier der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs)

Fassung vom 15. August 2019

1 Präambel

Die Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft e.V. (dvs) verfolgt das Ziel, die Sportwissenschaft zu fördern und zu entwickeln. Neben der Förderung sportwissenschaftlicher Forschung und der Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis auf der Grundlage berufsethischer Grundsätze bezieht sich ein Teil des damit in Verbindung stehenden Aufgabenspektrums auf die Vertretung der Belange der Sportwissenschaft im nationalen und internationalen Raum. In unterschiedlichen Sektionen, Kommissionen und ad-hoc-Ausschüssen repräsentiert und begründet sie das Gegenstandsfeld „Sport, Bewegung und körperliche Aktivität“ in seiner Breite und befasst sich mit gesellschaftlichen Fragen, Problemstellungen und Herausforderungen. Konstitutiv ist die leiblich-körperliche bzw. die physisch-somatische Seite des Sports und deren gesellschaftliche Organisationen. In der Vergangenheit wurden dazu Memoranden, Positionspapiere und Erklärungen verfasst.

Das virtuelle Spielen (als Teil der Kultur des Spielens) und eSport (als dessen wettkampfmäßige Ausformung) entwickeln sich immer mehr zu einem globalen Kulturphänomen. Dies lässt sich anhand der zunehmend wachsenden Anzahl an Spieler/innen und Zuschauer/innen belegen. Der Begriff eSport ist in seiner aktuellen Verwendung aus Sicht der dvs strittig, sowohl mit Blick auf die Frage, ob es sich dabei um Sport handelt, als auch hinsichtlich der Abgrenzung zum virtuellen Spiel. Hinzu kommt die Heterogenität von virtuellem Spiel und eSport selbst (in Bezug auf Genres, Praktiken, Technologien). Das vorliegende Positionspapier ordnet diese Phänomene in das Gegenstandsfeld „Sport, Bewegung und körperliche Aktivität“ vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Entwicklungen ein und liefert unterschiedliche Orientierungspunkte für zukünftige Entscheidungen. Es ist zu betonen, dass sich das Positionspapier abseits der regierungs-, partei-, sport- und verbandspolitischen Strategien ausschließlich auf das gesellschaftliche Feld der Wissenschaft bezieht.

Die Relevanz der Beschäftigung mit dem Thema eSport ergibt sich für die dvs nicht automatisch und auch nicht ausschließlich aus der Tatsache, dass ein Teilbereich des virtuellen Spielens unvermittelt als Sport bezeichnet wird und auch nicht daraus, dass die Selbstbeschreibung der Video- und Computerspielbranche als „elektronischer Sport“ (kurz eSport) eine semantische Analogie zum Sport herstellt. Bedeutsam sind Fragen, wie das virtuelle Spielen und eSport in einer zunehmend technikinduzierten und vom digitalen Wandel geprägten Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur einzuordnen sind und welche Auswirkungen sie auf die Sportentwicklung haben.

2 Ausgangslage

Das Thema eSport wurde in der Bundesrepublik mit der Gründung des eSport-Bund Deutschland e. V. (ESBD) im Jahre 2017, spätestens aber mit der Erwähnung im Koalitionsvertrag der CDU, CSU und SPD (2018) zum Gegenstand parteipolitischer und sportpolitischer Entscheidungen. Noch 2005 stand die Prüfung des „Verbot[s] von Killerspielen“ (CDU, CSU & SPD, 2005, S. 105) explizit im Koalitionsvertrag, knapp 13 Jahre später erfolgte in der gleichen politischen Parteienkonstellation mit der Aufnahme von eSport in den Koalitionsvertrag eine Kehrtwende. Der eSport ist im Koalitionsvertrag (CDU, CSU & SPD, 2018) unter dem Punkt „Offensive für Bildung, Forschung und Digitalisierung (IV, 5.)“ und nicht im Kontext von Sport genannt. Daraus ergeben sich massive Konsequenzen für den organisierten Sport, denn der eSport soll künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkannt und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützt werden (CDU, CSU & SPD, 2018, S. 48). Der sich als Dachverband verstehende ESBD, der die Anerkennung von eSport als Sportart im Ganzen fordert (ohne Differenzierung von Spieletiteln), möchte die Gemeinnützigkeit nach § 52 Abs. 2 Satz 2 AO erlangen (hierzu ausführlich Pusch, 2019; Fischer, 2019). Dazu erwägt er die Mitgliedschaft im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) aus verbandsstrategischen Gründen (ESBD, 2018b). Der ESBD verhält sich in diesem Zusammenhang taktisch und instrumentalisiert den Sport für seine Interessen. In der Folge dieser Entwicklungen sind eine Vielzahl von themenbezogenen Positionspapieren, Stellungnahmen und Expertisen entstanden. In diesen positionieren sich u. a. der DOSB (2018), verschiedene Landesverbände (u. a. LSB NRW, 2018), die Kultusministerkonferenz (KMK, 2019) sowie verschiedene Landesministerien (teilweise) ablehnend zum eSport als anzuerkennende Sportart.

Die in diesen Positionspapieren vorgenommenen Stellungnahmen sind hinsichtlich der Einordnung des eSport als sehr heterogen und insbesondere bezüglich des Sportverständnisses sowie der damit in Zusammenhang stehenden Abgrenzung von virtuellem Spielen und eSport als umstritten zu kennzeichnen. Sie entsprechen teilweise nicht der Komplexität (z. B. grundlegend abweichende Spielmechanik in den einzelnen Titeln & Genres), der medialen Darstellung (z. B. Repräsentanz auf Twitch, Youtube etc.), der Diversität (in Bezug auf die Titel und Genre) sowie den sehr dynamischen Entwicklungen (Genese und Modi der Wettkämpfe) des eSports international. Zu diesen unterschiedlichen Positionen wird ein kontroverser Diskurs geführt, der inzwischen ein Bestandteil der gesellschaftlichen Realität geworden ist. Auch in der Sportwissenschaft gibt es dazu eine strittige Diskussion unterschiedlicher Konsistenz (u. a. Borggreffe, 2018a, 2018b; Wendeborn, Schulke & Schneider, 2018; Schulke & Wendeborn, 2018; Willimczik, 2019).

Abseits der Entscheidung des DOSB, einzelner LSB und Landesregierungen sowie der KMK, haben einige Profisportvereine (überwiegend Fußball) den eSport aus unterschiedlichen Beweggründen in ihre Angebote neben den traditionellen Sportmöglichkeiten integriert. Diese Angebote werden nicht in eigenen Sportartenabteilungen organisiert, da sie vom Finanzamt nicht als Förderung des Sports angesehen werden. Sie werden in der Regel als wirtschaftliches Tochterunternehmen oder als wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb in der gemeinnützigen Gesellschaft unterhalten, in eine Gesellschaft ausgegliedert, sind als Marketingtool oder Teil der Digitalisierungsstrategie des Vereins zu bewerten, sind projektbezogen oder werden in Kooperation mit externen Partnern durchgeführt.

Der eSport, in dem sich in den vergangenen zehn Jahren regionale, nationale und internationale Wettkampfstrukturen entwickelt haben, ist weit mehr als nur eine Erscheinung des Internets. Durch öffentliche Meisterschaften in Stadien und Veranstaltungshallen mit tausenden Zuschauern bildet eSport einen Teil unserer Gesellschaft und ist zunehmend auch ein Geschäftsmodell.

3 eSport als Herausforderung für die Sportwissenschaft

Die Entwicklung des Sports, insbesondere die der sportiven Bewegungs- und Organisationskulturen, ist vielfältig determiniert und als evolutionärer Vorgang mit einer ausgeprägten Eigendynamik, Eigenkomplexität und Entwicklungsoffenheit zu kennzeichnen. Ob das virtuelle Spielen und der eSport als Teil dieser Entwicklung angesehen werden können, ist strittig. Sie können jedoch als Indikatoren für eine zunehmende Transformation analoger Sportmuster in artifizielle, virtuelle und digitale Bewegungswelten gesehen werden. Dabei ist der Grad des eigenmotorischen Bewegungshandelns unterschiedlich ausgeprägt – mit weitreichenden Konsequenzen, z. B. für sensomotorische Kompetenzen und die verschiedenen Dimensionen der Gesundheit.

Unabhängig von der Frage, ob eSport als Sport zu bezeichnen ist oder nicht, lassen sich verschiedene Problemfelder und Herausforderungen für die Sportwissenschaft identifizieren. Diese sind mit Blick auf die Faktoren der Sportentwicklung in Deutschland bedeutsam:

1. definitorische und semantische Fragen (Unterscheidung/Einordnung von Sport, Spiel und eSport);
2. moralisch-ethische Fragen (Gewaltdarstellung, Doping- und Suchtproblematik, Geek-Zentrismus);
3. pädagogisch-didaktische Fragen (im Kontext von Schule und Verein, mündiger Umgang mit Digitalisierung);
4. wirtschaftliche Fragen (Ökonomie des eSports, Bedeutung für Sportvereine, Einfluss der Spielebranche);
5. rechtliche Fragen (sportverbandspolitische und -organisationale Fragen, Gemeinnützigkeit);
6. bewegungs- und trainingswissenschaftliche Fragen (Belastungs- und Beanspruchungsstrukturen, Trainings- und Lerneffekte, Trainingsstruktur, Wettkampfsteuerung);
7. sportpsychologische Fragen (mentale Trainingsformen, Handeln und Verhalten im eSport);
8. sporttechnologische und sportinformatische Fragen (Sensorik, Präsentationstechnologien, Verhältnis von Sport und Technik);
9. gesellschaftliche und historische Fragen (Gesundheits- und Bewegungsverhalten, kulturelle Entwicklungen, sportpolitische Entscheidungen, historische Entwicklung von Sportarten und Bewegungskulturen);
10. sportmedizinische Fragen (akute und chronische gesundheitliche Auswirkungen).

Diese Problemfelder und Herausforderungen sind für die dvs als wissenschaftliche Fachgesellschaft relevant. Ausgehend von den diversen Theorie- und Diskussionsansätzen, den sich daraus abzuleitenden praxisrelevanten Themen sowie den noch ausstehenden Analysen

zum Wandel des Sports, seinen Organisationen und des Sportbegriffs in einer sich dynamisch technologisch-politisch verändernden Welt, bildet eSport ein Querschnittsthema für die dvs. Beispielsweise bietet es sich an, Fragen der Trainierbarkeit des virtuellen Spielens zu erforschen und auf ihre Übertragbarkeit für den nicht-virtuellen Sport, den Sportunterricht und ggf. auch generell für Lernsituationen zu prüfen. Dies würde insbesondere eine kritische Begleitforschung erfordern, da solch virtuelles Trainieren vor allem in der militärischen Ausbildung eingesetzt wird.

Da sich die Forschungsrelevanz nicht alleine durch den Namen eSport ergibt und auch nicht allein aus dem Umstand des Virtuellen respektive des Digitalen, ist es ein wichtiges Relevanzkriterium, den Bezug zum Kerngeschäft der Sportwissenschaft bei allen Forschungen explizit herzustellen. Dies schon deshalb, um kenntlich zu machen, dass viele Aspekte des scheinbar so neuen Phänomens aus der Sicht sportwissenschaftlicher Forschung eine lange Tradition haben. Der eSport wäre produktiver Anlass, in der Sportwissenschaft eine Art eigenes kulturelles Gedächtnis aufzubauen, um angesichts herausfordernder gesellschaftlicher Veränderungen gelassen und selbstbewusst agieren zu können.

4 Bedeutung für die dvs

Technische Innovationen sind ein bedeutender Faktor der globalen Entwicklung des Sports und seinen Organisationen. Diese haben gravierende Auswirkungen auf die globale Sportentwicklung in allen Bereichen und Formen sowie das individuelle Bewegungsverhalten des Menschen. Virtuelles Spielen und eSport sind Indikatoren dieses Veränderungsprozesses. Als Fachgesellschaft sieht sich die dvs mit ihren Sektionen und Kommissionen gefordert, die eigenen Aktivitäten mit denen von außeruniversitären Handlungsfeldern und Verbänden in Bezug auf die Thematik eSport zu vernetzen und beratend tätig zu werden.

Die bisherigen Forschungsarbeiten aus der Sportwissenschaft (u. a. Borggreffe, Froböse, Schulke, Schmidt, Wendeborn, Willimczik; siehe auch Bibliografie von Streppelhoff, 2018), welche in unterschiedlichem Ausmaß in die Meinungsbildung der (Sport-)Politik seit dem Koalitionsvertrag (CDU, CSU & SPD, 2018) eingeflossen sind und in unterschiedlichen (sport-)politischen Gremien ihren Niederschlag fanden (u. a. DOSB AG eSport; Sportausschuss des Deutschen Bundestages), haben nachweislich dazu beigetragen, die Forderungen der Video- und Computerspielbranche (insbesondere Game-Industrie und ESBD) nach Anerkennung *aller* wettkampforientierten Spieletitel als eSport und die Anerkennung von eSport als gemeinnützig zurückzuweisen. Zugleich lässt der überwiegende Teil dieser Arbeiten Möglichkeiten der Kooperation und Integration von eSport offen. Der organisierte Sport, die Bundesregierung, die Parteien, das BISp und letztlich auch die dvs stehen weiter in der Diskussion zum Komplex Sport und eSport. Der Klärungsprozess ist noch nicht beendet. Insofern ist die bundesdeutsche Sportwissenschaft aufgefordert, den Dialog offen zu führen und den gesellschaftlichen, medialen und politischen Diskurs aus einer wissenschaftsbezogenen Interessenleitung heraus und zusammen mit benachbarten Wissenschaftsdisziplinen differenziert-konstruktiv zu begleiten. Einseitig ethisch-normative Setzungen sind als kontraproduktiv zurückzuweisen.

5 Umgang & Empfehlungen

Bezugnehmend auf den bisher geführten Diskurs in Politik, Sport und Wissenschaft, die dort vertretenden Positionen und unter Beachtung der beschriebenen Problemfelder und Herausforderungen, spricht sich die dvs als wissenschaftliche Fachgesellschaft für eine differenzierte Forschung zum Thema eSport aus. Die dvs erkennt an, dass virtuelles Spielen und eSport nicht mehr nur Mittel und Medium im Sport sind, sondern inhaltliche Gegenstände, welche in ihrer Komplexität und Dynamik sowie deren möglichen Funktionen und Folgen für die Sportentwicklung zu bearbeiten sind. Mit Blick auf die existierenden Strukturierungsvorschläge (z. B. DOSB), welche Anknüpfungspunkte markieren und virtuelles Spielen und eSport als virulentes Problemfeld identifizieren, plädiert die dvs für Offenheit gegenüber zukünftigen Entwicklungen.

Eine strukturelle Einbindung der Thematik eSport unter dem Dach der dvs (z. B. in Form einer Sektion oder einer Kommission) wird abgelehnt. Die sportwissenschaftlichen Teildisziplinen werden jedoch ausdrücklich angeregt, unter der jeweiligen disziplinären und themenbezogenen Perspektive, Forschung und Theorieentwicklung in den Bereichen virtuelles Spielen und eSport aufzugreifen. In Bezug auf die Ausbildung an Hochschulen und Universitäten erachtet es die dvs als nicht notwendig, entsprechend denominierte Lehrstühle und Studiengänge an sportwissenschaftlichen Einrichtungen zu implementieren.

Dieses Positionspapier markiert in der Diskussion keinen Endpunkt, sondern soll das Aufgabenfeld eSport für die bundesdeutsche Sportwissenschaft konturieren, einen konstruktiv-kritischen Fachdiskurs zur Thematik anregen und in diesem Rahmen weiterentwickelt werden.

6 Literatur

- 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 & Schneider (2018) „eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport!“. *German Journal of Exercise and Sport*, 48 (3), 456-457.
- Borggrefe, C. et al. (2019). *Stellungnahme zum eSport*. Unveröffentlichtes Papier.
- CDU, CSU & SPD (2018). Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land. Koalitionsvertrag. Zugriff am 01.03.2018 unter <https://bit.ly/2E76WV2>
- CDU, CSU & SPD (2005). Gemeinsam für Deutschland – mit Mut und Menschlichkeit. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD. Zugriff am 01.11.2018 unter <https://bit.ly/2RIJUKx>
- DOSB [Deutscher Olympischer Sportbund] (2018). *Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“: Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand*. Zugriff am 29.09.2018 unter <https://bit.ly/2qjvd4G>
- Deutscher Bundestag (2018). *Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Dr. Marcel Klinge, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP – Drucksache 19/3768. Anerkennung des eSports als Sport*. Zugriff am 07.11.2018 unter <https://bit.ly/2kcJYah>
- Fischer, P. (2019). *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig. Erstellt für den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB)*. Zugriff am 01.09.2019 unter <https://bit.ly/2m5y827>
- ESBD [eSport-Bund Deutschland] (2018a). ESBD-Präsidium legt die Ziele des Verbandes für 2018 fest – eSport soll Sport werden und soll durch Professionalisierung wachsen. Zugriff am 29.01.2018 unter <https://bit.ly/2DecyQv>
- ESBD [eSport-Bund Deutschland] (2018b). eSport in Deutschland 2018. Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht. Zugriff am 17.10.2018 unter <https://bit.ly/2k846tY>
- ESBD [eSport-Bund Deutschland] (2018c). Ethik- und Verhaltenskodex (Fassung vom 26. Oktober 2018). Zugriff am 01.11.2018 unter <https://bit.ly/2zyfKSx>

- IOC [international Olympic Committee] (2018). *Communique of the 7th olympic summit*. Zugriff am 01.04.2019 unter <https://bit.ly/2B7PUWI>
- KMK [Kultusministerkonferenz] (2019). E-Sport. Positionsbestimmung. Ergebnis der Veranstaltung zum Thema E-Sport des Vorsitzlandes Bremen im Rahmen des SMK-Vorsitzes. Internes Dokument
- LSB NRW [Landessportbund Nordrhein-Westfalen] (2018). Positionierung des Landessportbundes NRW und der Sportjugend NRW zum Thema „eSport“. Zugriff am 01.04.2019 unter <https://bit.ly/2DzOkPh>
- Pusch, H. (2019). Trennt „eSport“ und Sport nur ein Vokal? *npoR*, 11 (2), 53-60.
- Schmidt, S. C. E., Kowal, F., & Woll, A. (2018) Die Körperzusammensetzung von Hobbygamern im Vergleich zu deutschlandweit erhobenen Referenzdaten. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (3), 438-445.
- Schneider, A. & Wendeborn, T. (Hrsg.). (2019). *eSport – ignorieren oder integrieren?! Wiesbaden: Springer VS.*
- Schulke, H.-J. & Wendeborn, T. (2018). Aufklärung, was sonst!? Das Märchen vom E-Sport. *SportZeiten*, 18, 3, 7-32.
- Schürmann, V. (2010). Prototypen. Zur Methodologie einer Hermeneutik des Sports. *Sport und Gesellschaft*, 7 (3), 236-257.
- Schürmann, V. (2018). *Grundlagen der Sportphilosophie (Reflexive Sportwissenschaft; Bd. 8)*. Berlin: Lehmanns media. [mit ausführlichen Literaturangaben].
- Schürmann, V. (2018). *Sie nennen es Sport*. FAZ v. 3.11.2018. Zugriff am 05.11.2018 unter <https://bit.ly/2NkrQse>
- Schürmann, V. (2019). *Am Fall eSport: Wie den Sport bestimmen? Von Merkmalen und Grundidee*. <https://doi.org/10.1007/s12662-019-00622-0>
- Streppelhoff, R. (2018). *E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext. Eine Bibliographie*. Zugriff am 01.05.2019 unter <https://bit.ly/2Kqueup>
- Wendeborn, T. & Schulke, H.-J. (2019). eSport als intermediäre Realität – Fakt oder Fiktion?! *FdSnow. Fachzeitschrift für den Skisport*, 37 (54), 52-65.
- Wendeborn, T., Schulke, H.-J. & 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.

Autorinnen und Autoren (alphabetisch)

- Prof. Dr. Markus Breuer (SRH Hochschule Heidelberg)
- Falko Döhring (Justus-Liebig-Universität Gießen)
- Dr. Sandra Heck (Universität Luxemburg)
- Dr. Martin Joh. Meyer (Universität Vechta)
- Dr. Hendrik Pusch (Landessportbund Sachsen/Universität Leipzig)
- Dr. Steffen Schmidt (Karlsruher Institut für Technologie)
- Prof. Dr. Volker Schürmann (Deutsche Sporthochschule Köln)
- Prof. Dr. Oliver Stoll (Martin Luther Universität Halle-Wittenberg)
- Prof. Dr. Thomas Wendeborn (Universität der Bundeswehr München)
- Prof. Dr. Josef Wiemeyer (Technische Universität Darmstadt)

Alle Autorinnen und Autoren sind Mitglieder des ad-hoc-Ausschusses „eSport“ der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft.

Verabschiedet vom dvs-Präsidium am 12. September 2019 in der Fassung vom 15. August 2019.