

Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“

Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand

1) Einführung

Die Digitalisierung unserer Gesellschaft entwickelt sich dynamisch und stellt Sportvereine und -verbände vor neue Herausforderungen. Im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) und in seinen Mitgliedsorganisationen, in den internationalen Sportorganisationen, im Internationalen Olympischen Komitee (IOC) und in der International World Games Association (IWGA), aber auch in den Verbänden und Wirtschaftsunternehmen der Games-Branche, in den Medien und im politischen Raum gibt es intensive und kontroverse Diskussionen darüber, was unter „eSport“ bzw. eGaming zu verstehen ist und was die damit verbundenen Phänomene, Erscheinungs- und Organisationsformen für den Sport in Deutschland, aber auch im internationalen Sport bedeuten. Zur Jahresmitte 2018 liegen eine Reihe von Stellungnahmen, Expertisen und Beiträge vor, die „eSport“ aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten und einordnen.

Fast alle kommen zu dem Schluss, dass die Frage, was „eSport“ ist und ob dies dem Sport zuzurechnen ist, der sich unter dem Dach des DOSB organisiert, nicht eindeutig zu beantworten ist. Zugleich entwickeln sie aus ihren unterschiedlichen Perspektiven zentrale Elemente für eine begründete Positionierung. Dazu zählen vor allem die Fragen nach der eigenmotorischen Aktivität, nach dem Wettkampfcharakter, nach ethischen Normen, Partizipation und Autonomie sowie nach Organisationsformen, Geschäftsmodellen und Gemeinwohlorientierung.

2) DOSB-Arbeitsgruppe

Vor dem Hintergrund dieser dynamischen Entwicklung hat der DOSB-Vorstand eine AG „eSport“ einberufen und sie beauftragt, Empfehlungen für den künftigen Umgang mit „eSport“ zu erarbeiten. 25 Persönlichkeiten aus dem DOSB und seinen Mitgliedsorganisationen, aus der Wissenschaft und der „eSport“-Branche haben sich intensiv zum Thema „eSport“ ausgetauscht und insbesondere unterschiedliche Entwicklungsszenarien entwickelt, die der DOSB seiner Positionierung zugrunde gelegt hat und die dieser Positionierung als Anlage beigefügt sind.

3) Vier Szenarien als Ergebnis der AG

Der DOSB befasst sich in seiner eigenen Positionierung vor allem mit der Frage, ob und ggf. in welcher Form eGaming/„eSport“ zum DOSB und zum Sportvereins- und -verbändesystem in Deutschland passt.

Hierzu wurden vier Szenarien mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Perspektiven erarbeitet, in denen Argumente zusammengeführt, Vor- und Nachteile erläutert und Handlungsoptionen aufgezeigt werden. Diese vier Szenarien orientieren sich an erforderlichen und ggf. zu gestaltenden Rahmenbedingungen für eine ...

- A. ... Aufnahme von „eSport“ in die Strukturen des Sports,
- B. ... zukunftsorientierte Verbandsentwicklung mit Blick auf neue, virtuelle Sportangebote,
- C. ... zeitgemäße Jugendarbeit und eine Erweiterung des Handlungsspektrums des Vereinssports,
- D. ... begründete Ablehnung von „eSport“.

Im Folgenden werden Teilaspekte aus den Szenarien näher erläutert sowie die zentralen Positionen des DOSB zusammenfassend dargestellt.

4) Elektronische Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten), eGaming und „eSport“

Der Begriff „eSport“ steht für eine außerordentlich breite Palette höchst unterschiedlicher virtueller Angebots- und Spielformen mit Wettkampfcharakter. Da in diesem breiten Verständnis die Bezeichnung „Sport“ nicht zielführend und in weiten Teilen aus unserer Sicht irreführend ist, verzichten wir im Folgenden auf die Bezeichnung „eSport“ und verwenden stattdessen den Begriff eGaming. Wir unterscheiden insgesamt in eGaming und elektronische Sportartensimulationen (oder kurz virtuelle Sportarten).

Der Begriff der elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten) wird immer dann verwendet, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist. Beispiele finden sich unter anderem im Fußball, Bogenschießen, Segeln, Basketball oder Tennis, wobei nicht immer die jeweils zuständigen nationalen oder internationalen Sportverbände involviert sind. Die Ausprägungen von elektronischen Sportartensimulationen sind vielfältig und reichen von Video- und Computerspielen bis hin zu virtuellen Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren.

Als eGaming werden all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet. Die vom eSport-Bund Deutschland (ESBD) vorgeschlagene Definition, nach der „eSport das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ ist, wird ausdrücklich nicht übernommen. Denn hierzu zählen von „Counter Strike“ und „League of Legends“ über virtuelle Kartenspiele bis hin zu elektronischen Sportartensimulationen wie Fußball (FIFA) eine unüberschaubare Vielfalt an Angeboten. Damit ist eine sinnvolle und notwendige Differenzierung nicht möglich.

5) Chancen und Risiken von elektronischen Sportartensimulationen

Virtuelle Sportarten erweitern Sportarten in den virtuellen Raum, bieten neue und moderne Möglichkeiten für die Entwicklung von Sportarten in den Verbänden und eröffnen so Entwicklungs- und Wachstumspotenziale für den Sport und das Organisationssystem unter dem Dach des DOSB. Bei den virtuellen Sportarten wird die Verbindung an das DOSB-Sportsystem auf unterschiedlichen Wegen gesucht. Die analoge Trainings- und Wettkampfpraxis wird über passgenaue Konzepte mit digitalen Aktivitäten in der virtuellen Welt verbunden. So sind z. B. beim analogen und virtuellen Bogenschießen die Bewegungsabläufe identisch, während sich die Technologie des Bogens unterscheidet. Beim Fußball werden eSoccer-Angebote systematisch und über pädagogische Konzepte mit dem Trainings- und Spielbetrieb auf dem Platz verbunden und finden gleichzeitig aktuell als Konsolenspiele statt (FIFA). In Teilen fehlt derzeit aber auch die Verankerung für virtuelle Sportarten in den Sportorganisationen, wie z.B. eTennis.

Die Risiken liegen im Wesentlichen darin, dass ohne Einbindung in vorhandene Angebote das bislang gültige „analoge“ Bild des Sports seinen zentralen Bedeutungskern verliert, nämlich den der eigenmotorischen, durchweg sportartbestimmenden Bewegung. Zudem gibt es virtuelle Sportarten, deren Entwicklung gar nicht oder nicht ausreichend über die sportartspezifische Expertise gesteuert wird, so dass auch hier der Verlust von Autonomie und Einflussnahme droht. Grundsätzlich gelten auch für die meisten virtuellen Sportarten die nachfolgend als Risiken von eGaming beschriebenen Effekte.

6) Chancen und Risiken von eGaming

Eine Chance von eGaming ist die grundsätzliche Anschlussfähigkeit an aktuelle jugendkulturelle Trends; die Angebote erreichen aber auch Menschen in höheren Altersgruppen. Unter bestimmten Voraussetzungen können sich über diese Angebote neue Wege zur Mitgliederbindung und -gewinnung im Verein öffnen, Zukunftsperspektiven für Sportvereine erschließen und ein Beitrag für mehr Engagement und Partizipation im virtuellen Raum geleistet werden.

Neben möglichen Chancen von eGaming für Vereinsentwicklung entspricht eGaming gleichzeitig in zentralen und konstitutiven Elementen nicht den Kernbedeutungen, Handlungslogiken und dem Wertesystem, auf denen das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB aufgebaut ist.

- Eine eigenmotorische, sportartbestimmende Bewegung ist kein konstitutives Merkmal von eGaming. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat Videospiele inzwischen als potenziell suchtfördernde Tätigkeit und damit als Gesundheitsrisiko eingestuft; damit ist dies nicht ohne weiteres mit den Zielen eines gesunden und bewegten Lebensstils vereinbar, für den der DOSB mit seinen Mitgliedsorganisationen steht.
- Zwischen der Gemeinwohlorientierung des Sportsystems und der Marktorientierung von eGaming ist nahezu keine organisationspolitische Brücke erkennbar.
- Beim eGaming gibt es keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen; vielmehr steht eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch dazu sowie zu den ethischen Werten des Sports, die im DOSB-Leitbild formuliert sind, und in Grundsatzdokumenten der DOSB-Mitgliedsorganisationen.
- Die überwiegende Anzahl von eGaming-Angeboten folgt einer ausschließlich wirtschaftlich begründeten Unternehmenslogik. Diese ist mit den Grundsätzen von Autonomie (auch Regelautonomie) und Partizipation im Sportsystem unvereinbar, bedroht die Gemeinwohlorientierung des Vereinssports und die damit verbundenen Privilegien und löst damit das dem Sportsystem bislang zugrunde liegende organisationsbezogene Selbstverständnis auf.

Bei einem wachsenden eGaming-Markt steigt der Konkurrenzdruck um Ressourcen, die im Sport ohnehin knapp sind. So konkurriert z.B. die heutzutage bedenklich begrenzte Zeit für aktiven Sport und Bewegung mit den neuen Zeiterfordernissen in den virtuellen Welten. Zudem ist auch die finanzielle Unterstützung des Vereinssports auf allen Ebenen begrenzt und i.d.R. schon heute nicht auskömmlich, so dass hier eine neue Konkurrenzsituation geschaffen würde.

7) Rolle von virtuellen Sportarten für eine moderne und zukunftsorientierte Verbandsentwicklung

Der DOSB erkennt die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden. Deshalb obliegt es den Verbänden und Vereinen, eigenverantwortlich zu entscheiden, inwieweit Aktivitäten in diesem Bereich entwickelt werden. Ziel ist es, die Chancen von virtuellen Sportarten gezielt und auf der Grundlage der jeweiligen Organisationsformen und Werte für die Sportarten- und Verbandsentwicklung auf nationaler Ebene zu nutzen. Damit werden spezifische virtuelle Sportarten Teil der regulären Verbandsarbeit in denjenigen Mitgliedsorganisationen, die darin einen Mehrwert für die Erweiterung ihres Angebots sehen. Diese Verbände erarbeiten in verbandlicher Autonomie die dafür notwendigen Konzepte und Regeln und melden die in den virtuellen Sportarten aktiven Personen über ihre Sportart. Daher stellt sich die Frage nach der Aufnahme von einem oder mehreren eigenständigen so genannten „eSport“-Verbänden unter dem Dach des DOSB derzeit nicht.

8) Rolle von virtuellen Sportarten und eGaming für eine zeitgemäße Jugendkultur und zur Erweiterung des Handlungsspektrums für den Vereinssport

Der DOSB erkennt die Bedeutung von virtuellen Sportarten und eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an. Dabei wird eGaming nicht als eigenständige sportliche Aktivität eingeordnet. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen und eGaming in Vereinen. Vereine können so ihre außersportlichen Angebote, wie Ferienfreizeiten, Ausflüge oder zahlreiche gesellschaftspolitische Kooperationen erweitern. Weiterhin können Vereine so gesellschaftliche Verantwortung für den Medienkonsum wahrnehmen und Konzepte für einen konstruktiven Umgang entwickeln. Der DOSB wirbt für sein Leitbild und den darin beschriebenen Wertekanon und wirkt darauf hin, dass, wenn überhaupt, ausschließlich solche eGaming-Aktivitäten angeboten werden, die diesem Wertekanon entsprechen.

9) Gemeinnützigkeitsrecht und Abgabenordnung

Als gemeinwohlorientierter Sportverband sehen wir aktuell keinen Anlass, die Abgabenordnung zu ändern und mit eGaming/„eSport“ einen Bereich aufzunehmen, der vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgt. Darüber hinaus wollen wir einer Verwässerung des Sportbegriffs entgegenwirken, der aus unserer Sicht gegeben wäre, wenn „eSport“ in der Abgabenordnung mit dem gemeinwohlorientierten Sport gleichgesetzt würde.

10) Monitoring

Der DOSB wird die weiteren Entwicklungen sorgfältig beobachten, gemeinsam mit seinen Mitgliedsorganisationen bewerten und ggf. Neupositionierungen vornehmen. Dies gilt auch für den internationalen Bereich, in dem der DOSB im Rahmen seiner Möglichkeiten darauf hinwirkt, dass bei den Diskussionen über eGaming die oben beschriebenen Maßstäbe auch weltweit angelegt werden. Der DOSB begrüßt ausdrücklich die Erklärung des IOC vom 21. Juli 2018, mit der das IOC von einer Anerkennung von „eSport“ derzeit deutlich Abstand nimmt.

Gesamtbild

Der DOSB

- ... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuellen Sportarten) gesprochen. Unter eGaming versteht der DOSB das wettkämpfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.
- ... erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.
- ... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen.
- ... erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden.
- ... sieht keine eigenständigen eGaming-Abteilungen in Vereinen, damit bis auf weiteres auch keine Organisations- und Meldepflichten für Vereine, die eGaming anbieten. Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der virtuellen Sportarten aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Damit besteht derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/„eSport“-Verbände unter dem Dach des DOSB.
- ... wirkt konsequent darauf hin, dass keine eGaming-Aktivitäten in Vereinen angeboten werden, die dem anerkannten Wertekanon des DOSB-Sportsystems nicht entsprechen.
- ... sieht aktuell keinen Anlass, die Abgabenordnung zu ändern und mit eGaming/„eSport“ einen Bereich aufzunehmen, der vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgt.

Frankfurt, den 29. Oktober 2018
Präsidium und Vorstand