

## **E-Sport zwischen Gewinn und Gemeinnützigkeit<sup>1</sup>**

*Thomas Wendeborn (Universität der Bundeswehr München)*

Sehr geehrte Damen und Herren,

meinen Dank für die Einladung verbinde ich mit der erstaunten Bemerkung, dass die Veranstalter der DLF-Sportkonferenz 2019 für sich und ihre Teilnehmerinnen und Teilnehmer offenbar ein hohes Maß an Toleranz und vielleicht sogar Leidensfähigkeit deklarieren. Dies bezieht sich darauf, dass vermutlich erstmalig im Rahmen der DLF-Sportkonferenz der Impuls einem empirisch arbeitenden Bildungswissenschaftler überlassen wird. Im Vergleich zu Berlin – wo ich im letzten Jahr den Impuls auf dem ‚1. German Esports Summit‘ hielt – hat sich im E-Sport und dem unmittelbaren Umfeld vieles verändert, vieles inzwischen erledigt, einiges bleibt seit dem unbearbeitet. Gemäß dem Titel dieses Impulses werde ich in den folgenden 15 Minuten in gebotener Kürze einige Veränderungen, Meilensteine sowie offene Problemfelder im E-Sport benennen und besprechen. Dabei beziehe ich mich auf drei zentrale Themenbereiche: 1. E-Sport, Politik und organisierter Sport, 2. E-Sport und Bildung in einer digitalen Welt sowie 3. Drängende Probleme des E-Sport.

Erlauben Sie mir direkt zwei provokante Anmerkungen vorab: *Zum einen* werden E-Sport-Kritiker sich wohl grundsätzlich fragen, warum E-Sport überhaupt zum Thema für die DLF-Sportkonferenz wird, wo es sich doch den offiziellen Verlautbarungen folgend nicht um Sport, sondern um ein Geschäftsmodell handelt?! *Zum anderen* würde ich bezüglich des Untertitels dieser Veranstaltung direkt zwei Feststellungen vornehmen: Braucht der Sport den E-Sport? Die Antwort lautet NEIN! Braucht der E-Sport den Sport? Auch die Antwort darauf lautet NEIN! Damit wäre eigentlich alles gesagt, allerdings will ich diese Veranstaltung nicht frühzeitig beenden. Denn in der Trivialität dieser Aussagen liegt die Crux.

### **Punkt 1: E-Sport, Politik und organisierter Sport**

Die Bedingungen und Praxen einer humanen Gesellschaft ändern sich mit den Zeiten und Kulturen. Was Praxis der Ausgrenzung und Diskriminierung ist, steht nicht auf ewig fest, sondern hängt von ökonomischen und kulturellen Bedingungen ab. Das lässt sich an dem politischen Umgang mit dem Thema E-Sport gut belegen: Noch 2005 stand die Prüfung des „Verbot[s] von Killerspielen“ (CDU, CSU & SPD, 2005, S. 105) explizit im Koalitionsvertrag von

---

<sup>1</sup> Redetext für den 9. Sportkongress Deutschlandfunk am 10.05.2019 in Köln

CDU, CSU und SPD. Etwa 15 Jahre später erfolgte in der gleichen politischen Parteikonstellation mit der Aufnahme von E-Sport in den Koalitionsvertrag eine Kehrtwende (CDU, CSU & SPD, 2018).

### **Bedingungen und Praxen einer humanen Gesellschaft ändern sich mit den Zeiten und Kulturen!**

Offensichtlich ist der E-Sport innerhalb von 1,5 Dekaden gesellschaftsfähig geworden und hat sich vom Schmutzel-Image befreit?! Mehr noch, der E-Sport wurde – vermutlich aufgrund der sprachlichen Analogie – direkt mit dem traditionellen Sport verknüpft, jedoch nicht im Abschnitt Sport erwähnt, sondern im Koalitionsvertrag unter dem Punkt »Offensive für Bildung, Forschung und Digitalisierung« (IV, 5.) geführt. Diese Scheinheiligkeit hat das Verhältnis zwischen dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) und dem ESBD von Anfang an vergiftet und die bekannte Konfliktchronik vorgeprägt! Entsprechend könnte man im juristischen Jargon das Positionspapier des DOSB zum Thema E-Sport vermutlich als Tatbestand der Notwehr auslegen. Diese wurde nach dem Beschluss der Großen Koalition, E-Sport künftig als eigene Sportart anzuerkennen notwendig, um den Status Quo, im Rahmen der gewährten Autonomie des Sports selbst darüber zu entscheiden, was Sport und Sportarten sind, wieder herzustellen und den Weg für einen fundierten Diskurs freizumachen. In Auseinandersetzung mit der aktuellen Rechtslage ist die Bundesregierung auf dem Stand, dass der organisierte Sport autonom entscheiden soll, was Sport ist und was nicht (hib 503/2019). Gesetze können jedoch auch angepasst werden, insofern der politische Wille dazu vorhanden ist.

Betrachtet man die Positionierung des DOSB genau, bewegt sich der E-Sport – so wie er in Deutschland insbesondere in den vergangenen 1,5 Jahren maßgeblich durch den ESBD und auch den Verband der deutschen Games-Branche (game e.V.) geprägt wurde – zwischen den Polen der Heilsbringung und des Bedrohlichen. Die Heilsbringung steht dabei für den Modernitätsdiskurs, das Bedrohliche für die Gefahr der digitalen Überformung des traditionellen Sports. Es zeigt sich, dass mittels dieser Stereotype das ‚Andere‘ – in dem Fall der E-Sport – in einem primitivistischen Gestus markiert und beschrieben wird, um gleichsam eigene Ängste, Hoffnungen und Obsessionen auf dieses ‚Andere‘ zu projizieren und zu reflektieren.

Bezugnehmend auf die Selbstbeschreibung des E-Sport durch den ESBD in Deutschland, der sportanthropologische Signaturen als Teil seiner eigenen ‚DNA‘ kennzeichnet – Wettkämpfe,

Leistung, festgelegte Regeln usw. – wird die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports zwar anerkannt, gleichsam werden dem E-Sport jedoch sportbezogene Dystopien unterstellt, welche die Vorbehalte des DOSB gegenüber der digitalen Überformung der eigenen Sache – des Sports – offenlegen. Dabei ist festzuhalten, das egal wieviel digitaler unsere Gesellschaft noch wird, der traditionelle Sport wird seine Deutungshoheit in Bezug auf „unmittelbares, authentisches, körperbezogenes Handeln“ (Borggreffe, 2018, S. 448) vorerst nicht verlieren. Es ist jedoch zu beobachten, dass der menschliche Körper respektive der sich bewegende Mensch im Sinne der von Spreen (2015) beschriebenen ‚Upgradekultur‘, d.h. das Prinzip der permanenten Verbesserung, der nie abgeschlossenen Steigerung als Wesenskern des modernen Sports, einmal mehr zum umkämpften Diskurs- und Praxisfeld von DOSB und ESBD wird.

Mitnichten will der ESBD jedoch die DNA des Sports digital verwässern, um am Ende die Bedingungen von Sport in Frage zu stellen (Stichwort: Sport geht auch ohne Schwitzen). Dahinter stecken vielmehr zwei zentrale Strategien, die in den vergangenen zwölf Monaten mehr und mehr deutlich wurden: *Zum einen* politisch-ökonomische Interessen, die sich in einer gemeinsamen PR-Strategie des ESBD und game e.V. niederschlagen (Scholz, 2019). Zur Abwehr der Forderungen des ESBD, E-Sport als Sportart anzuerkennen, bedient sich der DOSB jedoch eines künstlichen Zerrbilds des E-Sport, welches mittels „Aschenputtel-Operator“ (Schürmann, 2018, S. 32) in zwei unterschiedliche Kröpfchen aussortiert: Elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming (virtuelle Spiel- und Wettkampfformen). Das mag für die sportorganisationale Behandlung des E-Sport nützlich sein, hat letztlich aber nichts mit der Realität zu tun (Wendeborn et al., 2018). Man könnte abkürzen und sagen, organisierter Sport und E-Sport passen irgendwie (noch) nicht zusammen. Ohnehin ist nur ein Bruchteil der E-Sport-Community in sportbezogenen Spieletiteln unterwegs. *Zum anderen* wird ein weiter, gesetzlich nicht eindeutig definierter und abgrenzbarer Sportbegriff (Pusch, 2019) als Einfallstor genutzt, um Negativ-Konnotationen des E-Sport (Bewegungsarmut, motorische Defizite, Spielsucht, Gewalt) mit dem nach wie vor positiv besetzten Sportbegriff (trotz Doping, Wettbetrug usw.) gleichzusetzen (Mengesdorf, 2019). Das ist clevere PR und nachvollziehbar, hat sich aber eben nicht als sinnvoll in Bezug auf die eigene Marke E-Sport erwiesen.

Entsprechend dieser Ausführungen muss die Kardinalfrage, ob E-Sport als Sport gilt, präzisiert werden: In welchem Kontext wird E-Sport zu Sport? Da die Kodifizierung von Sport auf Ebene

der Organisationen stattfindet, die ihn inszenieren, veranstalten, fördern und weiterentwickeln, ist die in der Koalitionsvereinbarung von CDU, CSU und SPD (2018) getroffene Forderung, E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive zu unterstützen, quasi bedeutungslos.

Spätestens seit dem sich der DOSB positioniert hat und sich die Abgeordneten entsprechender Parteien im Sportausschuss nicht mehr an das Zustandekommen der Formulierung im Koalitionsvertrag erinnern konnten (O-Ton: „Wir haben das da nicht reingeschrieben“), nun reflektiert dies auch der ESBD für sich. In der Folge handelt er jedoch reziprok zu anderen gesellschaftlichen Organisationen. Während beispielsweise das Bildungswesen erhebliche Schwierigkeiten bei der Umsetzung der 2009 ratifizierten UN-Behindertenrechtskonvention und der Schaffung inklusiver Kulturen, der Etablierung inklusiver Strukturen sowie der Entwicklung inklusiver Praktiken hat, geht der ESBD offensiv mit der Teilhabe von Menschen mit Behinderungen um. Das kann man positiv sehen und anerkennen, gleichzeitig aber auch kritisieren, dass hier ein weiteres Thema zum Vehikel für die Ideen des ESBD und der Verbreitung des E-Sport genutzt wird.

## Punkt 2: E-Sport und Bildung

Beinahe einstimmig wird E-Sport als ein (wesentlicher) Teil der modernen Jugend- und Alltagskultur identifiziert und darauf aufbauend eine Vielzahl von Anknüpfungs- und Entwicklungsmöglichkeiten für unterschiedliche gesellschaftliche Teilbereiche suggeriert (Schulke & Wendeborn, 2018). Schnell lassen sich Brücken schlagen zu den Herausforderungen, die sich im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung ergeben. Dabei stehen mit Blick auf die primäre Zielgruppe des E-Sport vor allem Fragen nach den Kompetenzen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Raum, die es braucht, um künftigen Anforderungen in einer digitalen Welt gewachsen zu sein (KMK, 2017). Denn wir leben in einer zunehmend digitalisierten Welt, in der das Leben und Handeln von Kindern und Jugendlichen durch digitale bzw. virtuelle Welten immer stärker beeinflusst wird. Eine Teilmenge dieser Digitalisierungs- und Technisierungsprozesse im Kindes und Jugendalter ist die veränderte Partizipation digitaler Spiele, insbesondere seit der Jahrtausendwende. Insofern teile ich die Position zum E-Sport von Peter Lemcke, der den E-Sport eher dem Thema des Spiels zuordnet, als dem Sport.

Die Digitalisierung – welche neben der Sesshaftwerdung durch Ackerbau und Viehzucht sowie der Industriellen Revolution als dritte Zäsur in der zivilisierten Menschheitsgeschichte gesehen wird – ist nicht mehr nur eine Generationenfrage, sondern betrifft alle Altersgruppen (Ganguin & Meister, 2012). Während sich die älteren, vermeintlich technikfernen Menschen, immer mehr den für sie nutzbringenden Medien annähern, lassen sich bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen gegenläufige Trends beobachten: Demnach sind Kinder und Jugendliche, „die mit Smartphones, Konsolen, Internet und sozialen Netzwerken aufwachsen“ (Ganguin & Meister, 2012, S. 4), nicht selbstverständlich in der Lage, auch entsprechend kritisch und vielseitig kreativ mit diesen umzugehen sowie eigenständig mit dem Computer zu arbeiten oder Präsentationen und Dokumente zu erstellen.

Digitalen Bildungsoffensiven (z.B. BMBF) respektive der Umgang mit dem Thema Digitalität kränken jedoch daran, dass die Ziele wagen bleiben und lediglich der Umgang mit den Technologien, der für die jüngere Generation ohnehin selbstverständlich ist, in den Mittelpunkt rückt. Dies ist auch beim ESBD zu beobachten, der in den vergangenen 1,5 Jahren die ‚Auferstehung‘ des E-Sport in der Bundesrepublik und über die Grenzen hinaus medial inszeniert hat. Einen Teil dieser Inszenierung – und das wurde u. a. mehrfach weitestgehend unreflektiert von der für Digitalisierung zuständigen Staatsministerin übernommen – stellt der ESBD auf den beschriebenen digitalen Kompetenzerwerb ab. Er rekurriert dabei auf die technischen Kenntnisse im Bereich der Netzwerkadministration und des IT-Supports, die sich im Zuge des E-Sport für die Gamer ergeben und ihnen für die Berufsvorbereitung neue Chancen eröffnen. Weiterhin wird betont, dass sich die Gamer durch den Erwerb digitaler Kompetenzen in stärkerem Maße als die Nicht-Gamer auf die Erfordernisse einer digitalen Wirklichkeit vorbereitet sehen (ESBD, 2018).

Das kann man sich wünschen und sicherlich gibt es verschiedene Effekte, wenn Kinder und Jugendliche über einen spielerischen Zugang frühzeitig mit unterschiedlichen Informationstechnologien vertraut gemacht werden. Es fehlt jedoch bisher gänzlich an belastbarer Evidenz und Belegen, dass digitale Kompetenzen, die im Rahmen des sogenannten *digital turn* der Gesellschaft an Bedeutung gewinnen (z. B. Umgang mit Algorithmen, künstlicher Intelligenz, Maschinenlernen, Cyberkriminalität etc.) und deren Steuerung sowie die Einordnung der erzeugten Phänomene durch die Beschäftigung mit E-Sport verbessert werden. Eine sich in Bezug auf Digitalisierung ergebende E-Sport-Rendite ist aktuell nicht erkennbar und auch nicht belegbar.

Der ESBD geht mit diesem Sachverhalt offen um und hat sich z.B. die Professionalisierung der Trainerinnen und Trainer über die Entwicklung eines Laienbildungssystems sowie die Stärkung der Strukturen im Breitensportbereich zur Aufgabe gestellt (ähnlich wieder der DOSB). Mit der Frage der Gemeinnützigkeit – abseits rechtlicher Auseinandersetzungen – gilt es sich im besten Sinne des Wortes Gemeinwohl deutlicher hinsichtlich drängender Probleme in der primären Zielgruppe zu positionieren: Übergewicht, Adipositas, Bewegungsmangel, Verinselung der Lebensräume, übermäßiger Medienkonsum, Spielsucht, Gewalt – um nur einige zu nennen. Jeder einzelne der handelnden Akteure im Feld des E-Sport muss sich darüber Gedanken machen und dies auch offen kommunizieren, welche Impulse er in Bezug auf gesellschaftliche Problemlagen setzen möchte und dies im besten Fall durch empirische Evidenz untersetzen. Seitens des ESBD gibt es dazu eine Positionierung, in der Gamesbranche (insbesondere game e.V.) ist dies bisher nur sehr reduziert bzw. gar nicht erfolgt und erkennbar.

### Punkt 3: Drängende Probleme des E-Sport

Ich erachte es als dringend geboten, dass sich in der Gamer-Szene und dem ESBD ein reflexives Verhältnis zur eigenen Spieltätigkeit wie auch zur gewinnorientierten Spielebranche entwickelt. Der Diskurs über den pädagogischen und sportlichen Wert und die soziale Offenheit der verschiedenen Spieletitel ist mit institutioneller Verbindlichkeit zu prüfen. Bisherige Instanzen, wie u. a. der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) sowie die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sind ggf. mit höheren Ansprüchen und genaueren Kriterien zu versehen. Die aktuellen Entwicklungen im ESBD, welche die Etablierung eines Laienbildungssystems betreffen, mit der Erstellung entsprechender Materialien einhergehen und in die Organisation von Trainerfortbildungen münden, können hinsichtlich der Steigerung des Professionalisierungsgrades der handelnden Akteure durchaus positiv bewertet werden. Diese Ausbildungsstandards können einen wesentlichen Beitrag zur Versachlichung der Diskussion leisten, die momentan nach wie vor von ideologischen Vorannahmen und auch Ablehnung gegenüber dem E-Sport sowie dem ESBD geprägt sind. Auf die Frage, ob E-Sport von den Stakeholdern als Sportart anzusehen ist, gibt sie freilich keine Antwort.

Versucht man die drängenden Probleme des E-Sport zusammenzufassen, lassen sich folgende Punkte nennen, die den ESBD mittel- und unmittelbar betreffen. Diese Auswahl löst keinesfalls den Anspruch der Vollständigkeit ein:

1. *Betrug, Unfairness und Sicherheitslücken im E-Sport*: Sowohl online, bei Live-Turnieren aber bei der Verarbeitung von personenbezogener Daten. Hier zu nennen wären Aim-Bots, Wall-Hacks sowie Matchfining aber auch das Problem, wie 200 Millionen Accounts bei Fortnite gegenüber dem Missbrauch Kreditkartendaten geschützt werden können.
2. *Stigmatisierungen/Diskriminierung/Diversity*: Männlicher Geek-Zentrismus und Probleme der Gleichstellung im E-Sport. Hier hat der ESBD bereits eine Arbeitsgruppe „Frauen im E-Sport“ eingerichtet.
3. *Fragwürdige Formen der Kommerzialisierung und Abhängigkeit*: 80 Prozent des globalen Spiele-Umsatzes werden von gerade einmal 25 Aktiengesellschaften erwirtschaftet, allen voran Tencent. Diese 25 Firmen entscheiden darüber, was entwickelt und gespielt wird: Plattformen, Geschäftsmodelle, Genres, Budgets. Der Kapitalmarkt hat die Videospiele-Industrie fest im Griff, auch in Deutschland. Parallel schrumpft die Zahl der verbliebenen unabhängigen Studios von Quartal zu Quartal, ebenso wie der ohnehin überschaubare Einfluss der Konsumenten.
4. *Auseinandersetzung mit politischem Opportunismus*: Zwischen Koalitionsvertrag, realiter Parteiprogramme und tatsächlicher Förderungswilligkeit entstand das ordnungspolitische Dilemma, in dem sich der ESBD versucht zu positionieren (und für das er ja auch ein Stück weit mitgestaltet hat). Dabei müssen gesellschaftliche Forderungen an den organisierten E-Sport mit dem Zugang zu finanziellen Förderungen korrespondieren.
5. *Infantilisierung, Jugendschutz und Gewaltdarstellung*: Wie kann sichergestellt werden, dass Spieletitel nur von denjenigen gespielt werden, für die sie auch freigegeben sind?! Hier ist es nicht ausreichend mit dem Finger auf die USK bzw. den ESBD zu zeigen oder der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag zu kritisieren, sondern hier sind klar die Erziehungsberechtigten mit dem verfassungsrechtlichen Elternprivileg in der Pflicht.

6. *Strategische Passungsverhältnisse*: Klappern gehört zum Handwerk, jedoch muss die PR zum Organisationsgrad passen, andernfalls ist ein Diskurs auf Augenhöhe – wie vom ESBD gefordert – zumindest schwierig.

Trotz eines bisher sehr geringen Organisationsgrades des ESBD (etwa 40 Mitgliedschaften) ist anzuerkennen, dass ihm – als selbsternannter verbandlicher Vertreter des organisierten E-Sport – eine klare Steuerungsfunktion übernommen hat, die es erforderlich macht, gesellschaftliche Entwicklungen, Interessen externer Anspruchsgruppen sowie politische Strömungen aufzunehmen und bei der Umsetzung der eigenen Maßnahmen zu berücksichtigen. Nur so kann es gelingen, einem „E-Sports made in Germany“ den eigenen Stempel aufzudrücken. Auch wenn diese Prägung außerhalb des organisierten Sports und vermutlich nicht im Kontext von Inklusion zu verorten ist.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



## Literatur:

- Borggreffe, C. (2018). eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(3), 447-450. doi: 10.1007/s12662-018-0532-1
- 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>
- ESBD [eSport-Bund Deutschland] (2018). Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V. Zugriff am 10.06.2018 unter <https://bit.ly/2tSx5E3>
- Ganguin, S. & Meister, D. (2012). *Digital native oder digital naiv?: Medienpädagogik der Generationen (Schriften zur Medienpädagogik)*. München: kopaed.
- KMK [Kultusministerkonferenz] (2017). *Bildung in der digitalen Welt*. Zugriff am 01.05.2019 unter <https://bit.ly/2A3Ud7M>
- Mengesdorf, G. (2019). E-Sport ist ein Fake. *Badische Turnzeitung* 123(1), 15.
- Pusch, H. (2019). Trennt „eSport“ und Sport nur ein Vokal? *npoR* 11(2), 53-60.
- Scholz, T. (2019). *eSports is Business. Management in the World of Competitive Gaming*. Cham: Palgrave.
- Schulke, H.-J. & Wendeborn, T. (2018). Aufklärung, was sonst!?! Das Märchen vom E-Sport. *Zeitschrift SportZeiten* 18 (3), 7-32.
- Schürmann, V. (2018). *Sie nennen es Sport*. Zugriff am 05.11.2018 unter <https://bit.ly/2NkrQse>
- Spreen, D. (2015). *Upgradekultur. Der Körper in der Enhancement-Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Wendeborn, T., Schulke, H.-J. & Schneider, A. (2018). eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport!?! *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(3), 451-455. doi: 10.1007/s12662-018-0533-0.