



Stellungnahme

zur Anhörung im Sportausschuss des Deutschen Bundestages am 28. November 2018.



1. ÜBER DEN ESBD	- 3 -
2. EINFÜHRUNG IN DEN ESPORT	- 3 -
2.1. BEGRIFFSFINDUNG FÜR DEN ESPORT	- 3 -
2.2. ESPORT ALS INTERNATIONALE ENTWICKLUNG	- 4 -
2.3. ESPORT IN DEUTSCHLAND	- 5 -
2.4. DIGITALISIERUNG, SPORT UND ESPORT	- 6 -
3. ORGANISATORISCHE RAHMENBEDINGUNGEN	- 7 -
3.1. VERBÄNDE	- 7 -
3.2. SPIELENTWICKLER UND PUBLISHER	- 8 -
3.3. VERANSTALTER	- 8 -
3.4. PROFESSIONELLE ESPORT-TEAMS	- 9 -
3.5. VEREINE IM ESPORT	- 9 -
3.6. COMMUNITY	- 9 -
3.7. ZUSAMMENFASSUNG	- 10 -
4. POLITISCHE GESTALTUNGSRÄUME	- 10 -
4.1. GEMEINNÜTZIGKEIT	- 10 -
4.2. AUFENTHALTSRECHTLICHE FRAGEN	- 12 -
4.3. FÖRDERUNG DER VERBANDLICHEN ENTWICKLUNG	- 13 -
4.4. FÖRDERUNG DER WISSENSCHAFT	- 13 -
5. WEITERFÜHRENDE LITERATUR	- 14 -

1. Über den ESDB

Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) hat sich im November 2017 als Zusammenschluss von 22 Organisationen sowie weiteren Mitgliedern aus dem Bereich des eSports als Gründungsmitgliedern in der ehemaligen DFB-Villa in Frankfurt (Main) gegründet. Die satzungsmäßigen Aufgaben des ESDB sind die sportdemokratische Organisation aller übergeordneten Belange im eSport, die Plattformfunktion in der Sportartentwicklung für seine Mitgliedsorganisationen sowie die Vertretung der sportlichen Interessen gegenüber anderen Dach- und Sportverbänden, Politik und Gesellschaft. Der Verband umfasst aktuell 30 Organisationen aus dem eSport-Bereich, die einen Querschnitt durch den organisierten eSport in Deutschland bilden: Professionelle eSport-Teams, eSport-Vereine und Mehrspartenvereine mit eSport-Abteilungen sowie Veranstalter im eSport-Bereich bilden die Basis des Verbandes. Insgesamt werden inzwischen über 900 Vereinsmitglieder sowie eine Vielzahl von professionellen eSport-Athlet/innen im ESDB repräsentiert.

2. Einführung in den eSport

Seit einigen Jahren nimmt eSport in der Lebenswelt vieler Menschen, in der medialen Berichterstattung und in der öffentlichen Debatte zunehmend einen sichtbaren Raum ein. eSport als nationale und internationale Sportbewegung ist dabei genauso stetiger Veränderungen unterworfen wie die Konkretisierung des Begriffs an sich. Noch heute fällt es vielen externen Betrachter/innen schwer, einen Überblick über die eSport-Landschaft zu bekommen. Die nachfolgenden Abschnitte sollen helfen, den modernen eSport – der in dieser Form auf eine über zwanzigjährige Geschichte zurückblicken kann – sachlich einzuordnen.

2.1. Begriffsfindung für den eSport

eSport ist eine Sonderform des Gaming. *Gaming* beschreibt dabei generell das Spielen von Video- und Computerspielen, darunter sowohl Einzelspielerspiele, Mehrspielertitel, Mobile Games, VR und AR und alle anderen Formen, die sich in der modernen Videospieldkultur herausgebildet haben.

Unter eSport versteht vor diesem Hintergrund die Nutzung von bestimmten Videospielen zum *sportlichen* Wettkampf. eSport bildet einen Teilaspekt des Gamings ab, und ergänzt diesen mit eigenständigen Anforderungen und Strukturen. Auf seiner Mitgliederversammlung vom 26. Oktober 2018 in Hamburg einigte sich der Verband auf folgende Definition des eSports:

eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.¹

Aus dieser Definition ergibt sich einerseits die zentrale Eingrenzung der sportlichen Leistung einerseits und andererseits die Abgrenzung von Spieltiteln, die den Anforderungen der Leistungsermittlung und der Regelsetzung des eSports entsprechen.

In der Praxis haben sich dabei verschiedene eSport-Kategorien herausgebildet, die ähnlich der Disziplinen der Leichtathletik jeweils eigene Mechaniken umfassen. Darunter zählen sogenannte MOBA-Strategiespiele wie League Of Legends (seit 2009) oder Dota2, Taktik-Shooter wie Counter-Strike (seit 1998), Sportspiele wie FIFA, PES oder NB2K sowie Echtzeitstrategiespiele wie StarCraft (seit 1998). Neuere Entwicklungen sind die Battle-Royale-Spiele wie Fortnite oder PUBG. Insgesamt kann man konstatieren, dass die genutzten Videospiele in Darstellung und Mechanik sehr unterschiedlich sind und eine Diskussion von eSport am Beispiel nur eines Spieltitels nicht sinnvoll ist, sondern die Diversität der eSport-Angebote in ihrer Gesamtheit betrachtet werden muss. Übergreifende und sportartkonstituierende Elemente umfassen dabei die Leistungserbringung über das gleichbleibende motorische Profil bei der Bedienung der Eingabegeräte, die Reaktion auf die Bildschirmhalte (und die damit abgerufene Hand-Augen-Koordination) sowie die strategische Beherrschung des Spielgeschehens.

2.2. eSport als internationale Entwicklung

Internationale Zahlen über eSport-aktive Spieler/innen sind aktuell nicht erfasst. Auch Marktdaten, auf die sich aktuell mangels Meldesystematiken und wissenschaftlicher Evaluierung auch eSport-Verbände beziehen müssen, können hier nur eingeschränkt Aufschluss geben. 2017 wurden weltweit 335 Millionen eSport-Zuschauer/innen erhoben; im sportökonomischen Bereich wurde ein Umsatz von \$ 655 Millionen verzeichnet.² Den bisherigen

¹ ESD (2018): Beschluss der Mitgliederversammlung vom 26.10.2018 in Hamburg – Verbandliche Definition des eSports; abrufbar unter: <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/10/Verbandliche-Definition-des-eSport.pdf>

² statista (2018): Statistiken zum Thema eSports; abrufbar unter: <https://de.statista.com/themen/3993/esports>

Erkenntnissen folgend ist eine überwiegende Anzahl der eSport-Fans auch als Amateur-Spieler/innen selbst im eSport aktiv.

Im europäischen Raum finden sich ca. 56 Millionen eSportler/innen. Von den 77 Mio. Zuschauer/innen spielen also 74 % selbst die eSport-Titel, die sie auch verfolgen. Insgesamt stellt Europa damit 20 % der weltweiten Fanszene. Sportökonomisch setzt der eSport-Bereich in Europa mit jährlich ca. \$ 209 Mio. knapp 32 % des weltweiten Marktvolumens um.³

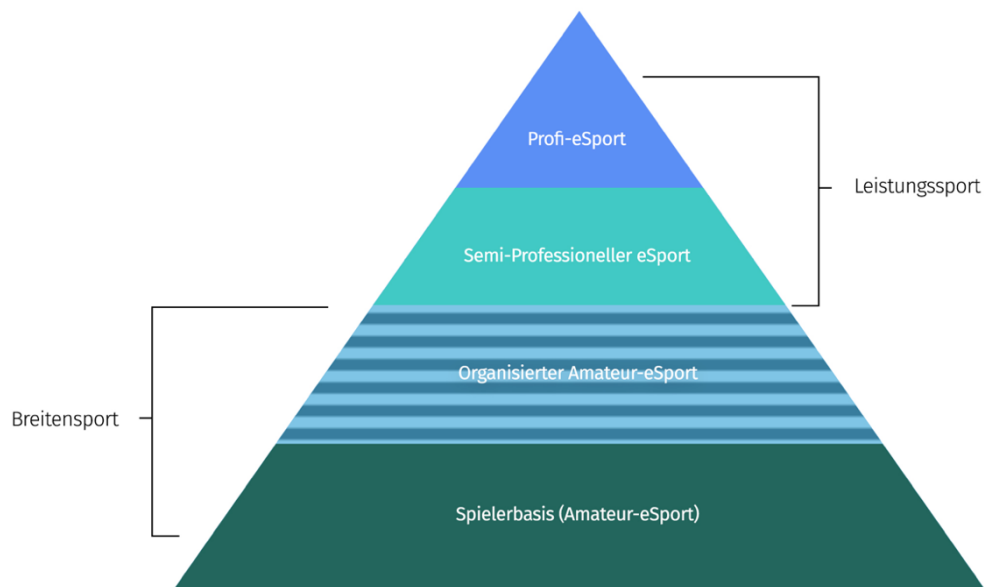
2.3. eSport in Deutschland

eSport in Deutschland erreicht in Deutschland über 3 Millionen eSport-begeisterte Menschen.⁴ Grundlegend dafür ist die tiefe gesellschaftliche Verwurzelung von Computer- und Videospiele in der deutschen Gesellschaft und der Aufbau von langjährigen Strukturen, die das Rückgrat der aktuellen Entwicklung darstellen, sowie neue Distributionswege über Streaming-Plattformen wie Twitch und YouTube, die Interessierten einen sofortigen und kostenfreien Zugriff auf eSport-Übertragungen bietet. Dabei hat sich eSport über einen langen Zeitraum als generisch-digitale Sportbewegung fast ausschließlich über Online-Strukturen entwickelt.

Wie aus dem traditionellen Sport bekannt, besteht auch im eSport eine pyramidenhafte Organisation. Stark entwickelt sind dabei die Spielerbasis – die zumeist in Onlinestrukturen und individuell von heimischen Spielgerät aus am Spielgeschehen teilnimmt – sowie der semiprofessionelle und professionelle eSport-Bereich. Die letztgenannte Leistungssportebene hat inzwischen eine belastbare Strukturierung entwickelt. Gestaltungs- und Entwicklungsräume bestehen dabei vor allem auf der Ebene des *organisierten* Amateur-eSports, dort wo eSport sich also in Ein-Sparten- oder Mehrsparten-Vereinen als Breitensportbewegung entwickelt.

³ newzoo (2017): An Overview of Esports in Europe; abrufbar unter: <http://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2017/12/An-overview-of-esports-in-Europe-Newzoo.pdf>

⁴ game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, S. 14; abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>



Insgesamt kennen 16,5 Millionen Deutsche die Bedeutung von eSport. Mehr als 3 Millionen Menschen in Deutschland schauen mindestens einmal im Monat eSport-Matches oder sind selbst im eSport in einer Amateur-Liga aktiv. 75% dieser Menschen sind dabei unter 35. Und 23% der Gamer/innen in Deutschland können sich vorstellen, im eSport auch vereinsmäßig aktiv zu sein, insbesondere in der jüngeren Zielgruppe sind es sogar ein Drittel aller befragten Gamer/innen.⁵

2.4. Digitalisierung, Sport und eSport

Sport in Deutschland ist von den Herausforderungen der Digitalisierung deutlich geprägt. Der organisierte Sport beschäftigt sich intensiv mit Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung – z.B. in der Vereinsorganisation, in der Trainingsgestaltung, in sportregulatorischen Maßnahmen, in spielablaufunterstützenden Technologien und vielen weiteren Themenfeldern. Gleichzeitig steht der organisierte Sport zunehmend in struktureller Konkurrenz zu digitalen Angeboten im Individualsportbereich: die Plattformökonomie hat auch hier zielgruppenorientierte Angebote zur Vernetzung, zum Leistungsvergleich und digitaler Unterstützung von individuellem Training geschaffen. Diese Entwicklung kann man als *Digitalisierung des Sports* zusammenfassen.

⁵ game, a.a.O.

Dem gegenüber steht eSport als neue Sportbewegung. eSport basiert auf der sportlichen Nutzbarmachung eines Mediums, das in seinen Grundzügen generisch-digital ist. Wie kaum ein anderes Medium sind Videospiele im digitalen Raum verankert. Das definierende Moment des eSports besteht in der Nutzbarmachung dieser digitalen Medienprodukte für eine sportliche Tätigkeit. eSport digitalisiert also nicht den Sport, vielmehr ist eSport der Ausdruck einer *Versportlichung der Digitalisierung*.

Digitalisierung ist dabei als gesellschaftliche Innovation gleichzustellen mit der Entwicklung der Nautik, des Automobils oder der Luftfahrt – diese technischen Umwälzungen haben unsere Welt nachhaltig verändert. Auch die aufgeführten Beispiele haben eine sportliche Nutzung erfahren: aus der Nautik entwickelte sich der Segelsport, aus dem Automobil der Motorsport und aus der Luftfahrt die Sportluftfahrt. Es erscheint nur folgerichtig, dass Menschen auch Produkte der Digitalisierung für den sportlichen Wettkampf nutzbar machen – und damit ihren Platz in der Sportgesellschaft finden sollten.

3. Organisatorische Rahmenbedingungen

Im eSport gibt es eine Vielzahl von Stakeholdern, die organisatorisch in das sportorganisatorische und das sportökonomische System eingebunden sind. Ihre Rolle beleuchten wir nachfolgend.

3.1. Verbände

Im ESDB organisieren sich zunehmend die sportausführenden Organisationen des eSports: Vereine, Clubs, professionelle Teams und Veranstalter. In seiner Rolle als Fachsportverband nimmt er strukturierende und gestaltende Aufgaben wahr, die übergeordneten Herausforderungen seiner Mitgliedschaft betreffen. Standardisierungen und Leitlinien prägen seit Gründung des ESDB die sportartbezogene Tätigkeit des Verbandes.

Bedingt durch die Vielzahl von Stakeholdern im eSport orientiert sich der ESDB in seinem Selbstverständnis an einem kollaborativen Leitbild. Als Sportverband des 21. Jahrhunderts erhebt der Verband weder Anspruch auf Exklusivität noch auf absolute Regulierungshoheit. Vielmehr nimmt er in einer neuen Typologie von Sportverband eine moderierende Rolle ein, der alle Stakeholder – auch solche ohne institutionelle Bindung – in einem mediationsorientierten Prozess zur gemeinsamen Weiterentwicklung des eSports einbindet. Dazu zählen auch die Beziehungen zu anderen Fachsportverbänden und dem organisierten Sport. Der ESDB bildet mit seinem Selbstverständnis auch für die sportverbandliche Organisation insbesondere vor den Herausforderungen einer digitalisierten Gesellschaft eine Chance für die strukturelle Erneuerung.

Neben dem ESDB besteht eine verbandliche Repräsentation der sportökonomischen Akteure im eSport. Mit dem game.eSports – einer Arbeitsgruppe des Branchenverbandes game – hat sich eine Plattform für wirtschaftliche Betriebe im eSport gebildet. Zwischen dem ESDB und dem game besteht ein klares Verständnis der Rollenverteilung: der ESDB organisiert sich als *Sportverband*, der game als *Wirtschaftsverband*. Entsprechend unterscheidet sich auch die Mitgliederbasis. Zwischen beiden Verbänden besteht ein ständiger und kollegialer Austausch.

3.2. Spieleentwickler und Publisher

Das Sportgerät der eSportler/innen sind die geeigneten Video- und Computerspiele. Vor diesem Hintergrund nehmen die Entwicklerstudios und Publisher analog zu z.B. den Autoherstellern im Motorsport eine zentrale Stellung im eSport-Gefüge ein. Sie konzeptionieren, entwickeln und pflegen die Videospiele und halten sie damit auch für die sportliche Nutzung auf einem hohen technischen Niveau verfügbar. Die kontinuierliche Pflege stützt die Integrität der Spielmechaniken („Balancing“) und hält die Spiele auch langfristig für die Community interessant. Auf technische Neuerungen können die Entwickler/innen deutlich schneller reagieren als in anderen Sportfeldern.

Zunehmen werden Publisher auch gleichzeitig Veranstalter und organisieren eigene Turniere und Ligen. Als primärer Lizenzierungspartner sind sie außerdem der zentrale Akteur des sportökonomischen Systems um den eSport.

3.3. Veranstalter

Im eSport finden Sportveranstaltungen in jeder erdenklichen Größe statt: mehrmals im Jahr stattfindenden „ESL One“ mit zehntausenden Besucher/innen in großen deutschen Städten oder des deutschen Ablegers der Dreamhack in Leipzig. Im nationalen Ligabetrieb finden sich für viele eSport-Titel eigene professionelle und semi-professionelle Ligen, die zumeist online organisiert sind. Deutschland stellt mit Berlin außerdem den dauerhaften Austragungsort der europäischen „League Of Legends“-Liga. Eine Vielzahl kleinerer Ligen und Turniere, insbesondere mit reinem Online-Angebot, runden den organisierten Wettbewerb im eSport ab.

Die Veranstalter nehmen dabei neben organisatorischen auch regulatorische Aufgaben wahr: sie stellen Schiedsrichter/innen, die Spiel- und Kommunikationsverhalten überwachen, und ergreifen Maßnahmen gegen technischen Betrug („Cheating“), Doping oder Matchfixing. Internationale Großveranstaltungen in Deutschland – z.B. die ESL One – werden dabei umfassend durch die Organisation ESIC⁶ extern geprüft und begleitet.

⁶ Esports Integrity Coalition; <https://www.esportsintegrity.com>

3.4. Professionelle eSport-Teams

In den letzten Jahren haben sich zunehmend professionelle eSport- Organisationen herausgebildet. Die sogenannten Pro-Teams sind mit über 30 Organisationen in Deutschland zu veranschlagen und werden durch eine Vielzahl von semi-professionellen Teams ergänzt. Nicht zuletzt wird die Situation in Deutschland aktuell durch das zunehmende Interesse von Fußball- und Basketballclubs, und weiteren Akteuren aus dem traditionellen Sport geprägt, die mit unterschiedlichen Angeboten und Schwerpunkten den Einstieg in den eSport suchen. Insgesamt zählt der ESBD aktuell 16 dieser traditionellen Sportstrukturen mit eSport-Engagement.

3.5. Vereine im eSport

Seit 2016 erlebt, getrieben durch die öffentliche Diskussion, das Konzept der Vereinsorganisation im eSport eine Renaissance. Insgesamt 58 eSport-Vereine, zumeist gebunden an einen regionalen Standort, und 25 Mehrspartenvereine mit eSport-Angebot zählt der ESBD in Deutschland zum August 2018. Etablierte Vereine erhoffen sich hier die Gewinnung junger Mitglieder und die Sicherung der Attraktivität des Vereinslebens auch im Rahmen der Digitalisierung sowie die Stärkung ihres sportlichen Kernangebots. Dabei ist für das Jahr 2018 im eSport ein aktives Gründungsgeschehen festzustellen: 22 eSport-Vereine und eSport- Abteilungen befinden sich im Aufbau und werden dabei in vielen Fällen vom ESBD beraten. Damit ergibt sich ein Potential von über 100 Vereinen, die in Deutschland im eSport tätig sind oder tätig werden wollen.⁷

3.6. Community

Die breite Basis der Spieler/innen – über 3 Millionen Menschen in Deutschland – lässt sich unter dem Begriff der „Community“, also einer digitalen, interessenbasierten Gemeinschaft zusammenfassen. Diese Community hat keine festen Organisationsstrukturen oder Institutionen, sondern vernetzt sich über die Spielplattformen und Soziale Medien und tauscht sich dort als Gemeinschaft aus.

Zum Hintergrund: eSport kommt aus einer langen Geschichte der unkommerziellen Videospieldkultur. Um die Jahrtausendwende fanden deutschlandweit tausende LAN-Partys statt, die gemeinschaftliches Gaming erlaubten. Hier fand die eSport-Bewegung ihren Anfang, und schuf das Setting für eine gemeinsame Gaming-Bewegung nach sportlichem Vorbild und brachte auch noch heute aktive Teams erstmalig zusammen. Auch Turnieranbieter wie die ESL hatten ihre Ursprünge in dieser Szene. Erste Spiele der modernen eSport-Bewegungen kamen dabei auch aus der Community. Derivate etablierter Videospiele (sogenannte Modifications, kurz *Mods*) wurden so

⁷ ESBD (2018): eSport in Deutschland 2018, S. 8; abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/e-Sport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf

programmiert, dass sie sportlich und wettbewerbsmäßig nutzbar waren. Zwei der beliebtesten Spiele – Dota2 und Counter-Strike – sind solche Community-Entwicklungen, die bis heute das Gesicht der eSport-Bewegung prägen. Nicht zuletzt hat die Community auch eine starke Stimme gegenüber den Spielentwicklern und ist so im diskurshaften-demokratischen Verfahren ein wichtiger Faktor in der Etablierung eines eSport-Spiels als auch in der weiteren Gestaltung.

3.7. Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eSport eine starke Basis mit einer Vielzahl von Amateur- und Breiten-eSport-Athlet/innen in Deutschland hat. In dieser Situation muss eine teilweise von externen Betrachter/innen als unübersichtlich empfundene Szene in Zukunft geordnet werden, um nachvollziehbare und transparente Strukturen zwischen den einzelnen Bereichen schaffen, die den dynamischen Charakter des eSport-Bereichs bewahren. Der ESBD geht in diesem Feld seit seiner Gründung in einem moderations- und kollaborationsorientiertem Verfahren in eine nachhaltige Strukturierung. Mit der deutlichen Zunahme von Vereinsorganisationen als neuer Mittelbau der eSport-Bewegung zeigen sich dabei erste positive Ergebnisse.

4. Politische Gestaltungsräume

eSport hat sich in den vergangenen zwanzig Jahren aus eigener Kraft heraus entwickelt und – begünstigt durch begleitende technische Innovationen – einen starken Stand in den Lebenswelten vieler Menschen aufgebaut. Dabei kann man feststellen, dass zwischen der stark professionalisierten Leistungsebene und der unorganisierten Amateurlandschaft der individuellen Spieler/innen ohne institutionelle Verankerung bisher nicht ausreichend beachtete Entwicklungsräume bestehen und auch im professionellen eSport noch einige wettbewerbsbehindernde Einschränkungen im regulatorischen Bereich bestehen. Diese Ansatzpunkte bieten Raum für eine fördernde politische Gestaltung.

4.1. Gemeinnützigkeit

Die steuerrechtlichen Vorschriften über die Gemeinnützigkeit stellen das zentrale staatliche Instrument zur Privilegierung von zivilgesellschaftlichem Zusammenwirken mit gesamtgesellschaftlichem Nutzen dar. eSport-Vereine und Vereine mit eSport-Angebot leisten bisher weitestgehend eine solche Arbeit im Ehrenamt. Für die Integration des eSports in die gesellschaftliche Funktion insbesondere des Breitensports eröffnet sich der politische Handlungsrahmen in der Gestaltung des § 52 II AO. Die zunehmende Anzahl an eSport-Vereinen oder Sportvereinen mit eSport-Abteilungen ist bisher nicht den traditionellen Sportarten gleichgestellt und muss auf die

Privilegierung der Gemeinnützigkeit verzichten bzw. agiert in der Unsicherheit über den Verlust der bisher zugesprochenen Gemeinnützigkeit (bei Mehrspartenvereinen).

Um hier eine Angleichung zu schaffen, sind folgende Varianten einer Gesetzesinitiative im Bundesrat denkbar:

- Änderung des staatlichen Sportbegriffs: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach und eSport gilt als Sport)“;

Der ESBD sieht eSport wie aufgeführt als Sportart an; und empfiehlt die Änderung des staatlichen Sportbegriffes als logische Folge dieser Grundannahme. Diese Variante bedeutet auch klare Positionierung des Gesetzgebers in der Frage, ob eSport als Sport zu betrachten sei.

Alternativ führen auch weitere Varianten zu einer praktischen Entlastung der Vereine:

- Gleichstellung mit dem Sport: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach gilt als Sport) und eSports“;

oder

- Schaffung eines spezifischen Regelbeispiels: Einfügung eines § 52 II S.1 Nr. 21a AO: „Förderung des e-Sports“.

Wirtschaftliche Tätigkeit mit Gewinnerzielungsabsicht kann – entgegen einiger vorgebrachten Bedenken – über die Gemeinnützigkeit nicht privilegiert werden und profitiert von einer Änderung der Abgabenordnung nicht. Im Gegenteil, die rechtliche Gleichstellung stärkt die Verfassung des ehrenamtlichen Amateurbereichs und ermöglicht Gestaltungsoptionen neben dem sportökonomischen Bereich.

Die Zuerkennung der Gemeinnützigkeit würde damit Vereine mit eSport-Angebot im organisatorischen Betrieb deutlich entlasten und Unsicherheiten abbauen. Auch vor dem Hintergrund eines erwartbaren Bedarfes an Übungsleiter/innen und Trainer/innen würden sich Änderungen in diesem Bereich zugunsten einer steuerlichen Entlastung direkt bei den Gestalter/innen des eSports auswirken. Gemeinnützigkeit für den eSport bedeutet nachhaltige Entwicklung und Stärkung des gemeinwohlorientierten Bereiches des eSports, belastbare Strukturierung und internationale Konkurrenzfähigkeit im Nachwuchsbereich.

4.2. Aufenthaltsrechtliche Fragen

eSport lebt in seinem Kern von einem ständigen internationalen Austausch. Wo dieser Umstand im reinen Online-Wettkampf i.d.R. unproblematisch verläuft, sind bei Präsenztornieren immer wieder aufenthaltsrechtliche Herausforderungen zu konstatieren. Aktuell müssen eSport-Athlet/innen aus Drittstaaten bei der Einreise zur Ausübung ihrer Tätigkeit ein Visum beantragen, dass zur gewerbsmäßigen Tätigkeit berechtigt. Das führte in der Vergangenheit immer wieder zu aufwändigen Einzelfallprüfungen durch die Bundesagentur für Arbeit, was in einigen Fällen auch zur Verwehrung der Einreise geführt hat.⁸ Diese Situation schädigt nicht nur den Spiel- und Teambetrieb, die mit den Unabwägbarkeiten eines komplexen und langwierigen Prozesses konfrontiert sind, sondern verunsichert auch die internationale eSport-Gemeinschaft in ihren persönlichen Entscheidungen zum Eintritt in den Spielbetrieb in Deutschland. Festzustellen ist, dass die aufenthaltsrechtliche Situation die Entwicklung des Ausrichterstandorts Deutschland hemmt und organisatorische Unsicherheiten für den Spielbetrieb schafft.

Wir begrüßen die erste Maßnahme der Bundesregierung, die Leistung von eSport-Athlet/innen zukünftig als „Darbietung sportlichen Charakters“ aufzufassen und unter dem § 22 Nr. 1 BeschV zu privilegieren.⁹ Mit Umsetzung dieser regulatorischen Änderung können eSport-Athlet/innen zukünftig bei kurzfristigen Aufenthalten bis zu 90 Tagen pro Jahr (für z.B. Turnierteilnahmen oder Scouting-Events) in einem vereinfachten Antragsverfahren eine Einreiseerlaubnis erhalten.

Für einen längerfristigen Aufenthalt an über 90 Tagen pro Jahr – z.B. für die Verpflichtung eines Top-eSportlers aus einem Drittstaat in ein deutsches Team oder die Teilnahme an einer Liga in Deutschland - bestehen die oben genannten Probleme allerdings weiter. Wir setzen uns für eine Klassifizierung von eSport-Athlet/innen und -Trainer/innen unter dem § 22 Nr. 4 BeschV als Berufssportler/innen oder Berufstrainer/innen ein und regen an, hier die Regelung des § 22 Nr. 1 BeschV auszuweiten. Der ESBD schlägt hierfür gerne ein geeignetes Verfahren zur Bestätigung der sportlichen Qualifizierung vor und tritt mit dem DOSB in den Dialog über das gesetzlich erforderliche Einvernehmen ein.

Eine solche Erleichterung der Einreiseverfahren bedeutet eine Angleichung an vergleichbare nationale Regelungen wie die USA oder Russland. Vereinfachungen in diesem Bereich stärken den eSport-Ausrichterstandort

⁸ Konni Winkler: Bürokratie stoppt Titelkandidaten in Sport1 vom 16.11.2015, abrufbar unter: <https://www.sport1.de/e-sports/2015/12/warum-esports-teams-immer-wieder-auf-turniere-verzichten-muessen>

⁹ Auswärtiges Amt (2018): Visumshandbuch, 68. Auflage, S. 446 f.

Deutschland und unterstützen die Wettbewerbsfähigkeit von deutschen eSport-Organisationen im internationalen Vergleich.

4.3. Förderung der verbandlichen Entwicklung

Der ESBD engagiert sich seit seiner Gründung stark für die verantwortungsbewusste Entwicklung des eSports und schafft dabei konkrete Projekte – unter anderem die Grundlagenausbildung zum eSport-Trainer, die Entwicklung eines deutschen Nationalteams und die Schaffung von Begegnungsräumen des Spielbetriebs im Amateur-Bereich. Der Verband arbeitet bisher ehrenamtlich und finanziert sich aktuell ausschließlich aus Mitgliedsbeiträgen. Wie oben aufgeführt ist der Verband auch nicht als gemeinnütziger e.V. mit vergleichbaren Fachsportverbänden gleichgestellt.

Nach dem Prinzip *Verband As A Start-Up* unterstützt ESBD dabei eine durchgehend digitale und mobilitätsgerechte Struktur, die mit den wachsenden Anforderungen und Herausforderungen skaliert und eine effektive Zusammenarbeit zwischen den Ehrenamtler/innen erlaubt. Einige der Aufgaben – so auch aus dem politischen Raum gestellte Erwartungen¹⁰ – sind aber langfristig ohne hauptamtliche Struktur auch unter diesen dynamischen Bedingungen nicht zu leisten.

Um die entstandene Struktur nachhaltig zu festigen und die gesellschaftliche Arbeit kontinuierlich fortzusetzen zu können, ist der ESBD auch auf öffentliche Mittel angewiesen, die ihn in seinen satzungsmäßigen Aufgaben unterstützen. Dabei ist bisher ein Anschubbedarf von 120.000 € für den weiteren Strukturaufbau sowie ein Finanzierungsbedarf von jährlich 150.000 € / Jahr für die Umsetzung von verbandlichen Aufgaben und Projekten entstanden.

4.4. Förderung der Wissenschaft

Die generelle Erfassung der eSport-Bewegung bewegt sich aktuell in einem Bereich, der von Ungenauigkeiten geprägt ist. Vorliegende Zahlen sind zumeist Markt- und Konsumentenerhebungen, zielgenaue Zahlen für Deutschland oder Europa, die nicht den Gesamtbereich Gaming, sondern dediziert eSport erfassen, sind eine Rarität. Erhebungskriterien zu Geschlechterverteilung, sozialen Hintergründen und weitere Eingrenzungen, die Rückschlüsse auf zielgerichtete Maßnahmen zur Gestaltung des eSports lassen, fehlen weitestgehend.

¹⁰ vgl. zu den umfangreichen Anforderungen an den organisierten eSport BT-Drs. 19 / 5545.

Die (sport)wissenschaftliche Erfassung wird aus verbandlicher Sicht eine entscheidende Säule der sportlichen und gesellschaftlichen Entwicklung des eSports darstellen. Eine gezielte Förderung von entsprechenden Forschungsvorhaben und Studien durch die öffentliche Hand kann dabei nicht nur eine neutrale und unvoreingenommene Begleitung und Evaluierung des Bereiches unterstützen, sondern auch den nationalen Entwicklungsraum stärken und helfen, im internationalen Vergleich deutliche Entwicklungs- und Kompetenzvorsprünge zu erreichen.

5. Weiterführende Literatur

Vertiefende Darstellungen, wissenschaftliche Einordnungen und weitere Zahlen können Sie den nachfolgenden Publikationen entnehmen.

- ESBD (2018): eSport in Deutschland 2018, abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf
- Bundesinstitut für Sportwissenschaft (2018): E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext, abrufbar unter: <https://www.bisp.de/SharedDocs/Downloads/Publikationen/Bibliographien/e-sport.pdf>
- Deloitte / game.eSports (2018): Continue To Play, abrufbar unter: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche, abrufbar unter: <https://www.game.de/medien/jahresreport/>
- PricewaterhouseCoopers (2018): eSport-Studie 2018, abrufbar unter: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>