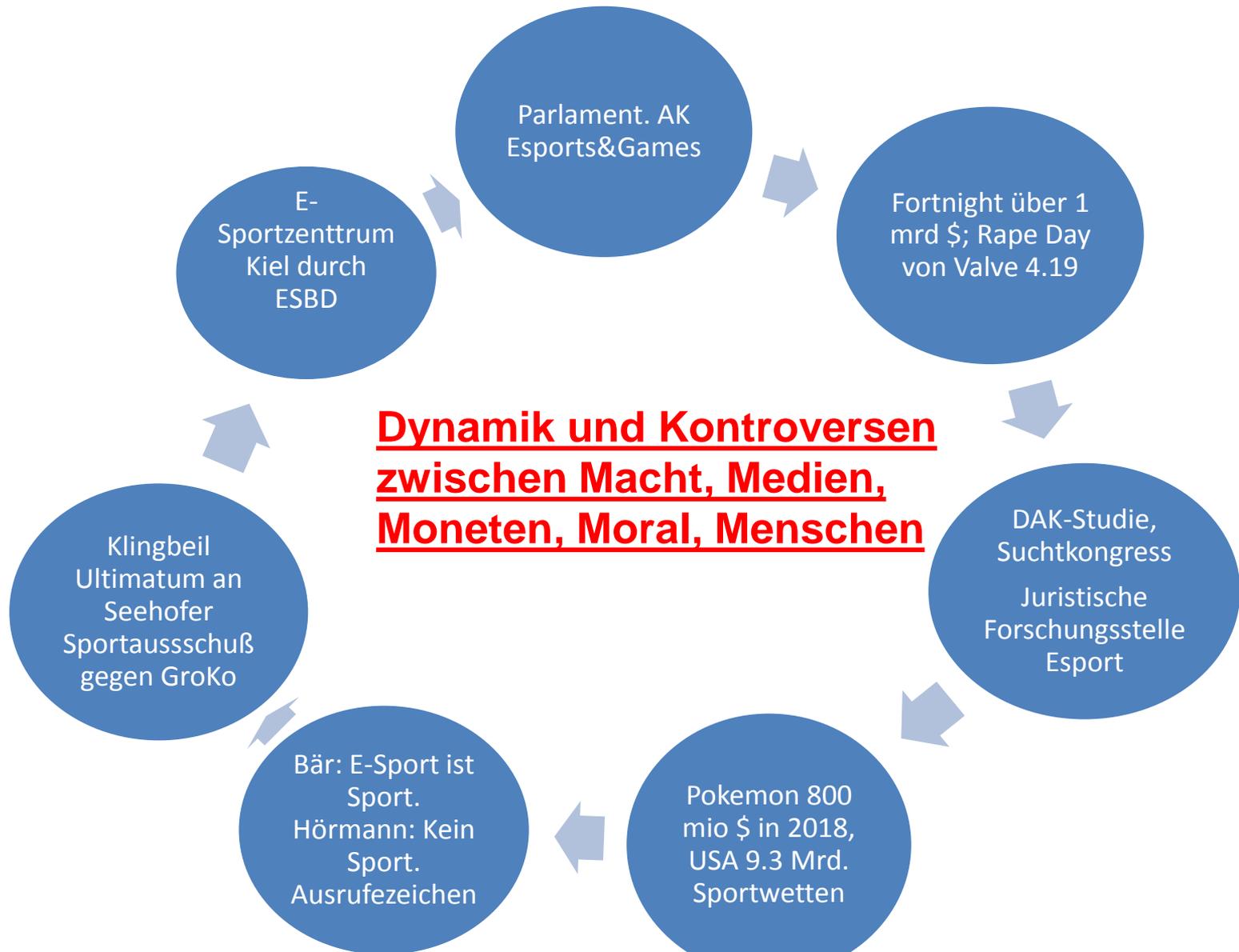


Digitale Spiele im Verein – Irrweg oder Zukunft?!?



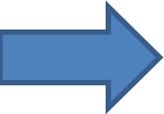
Akademie-Forum
LSB Ns 15.3.19

Aktuelle Entwicklungen (Beispiele)

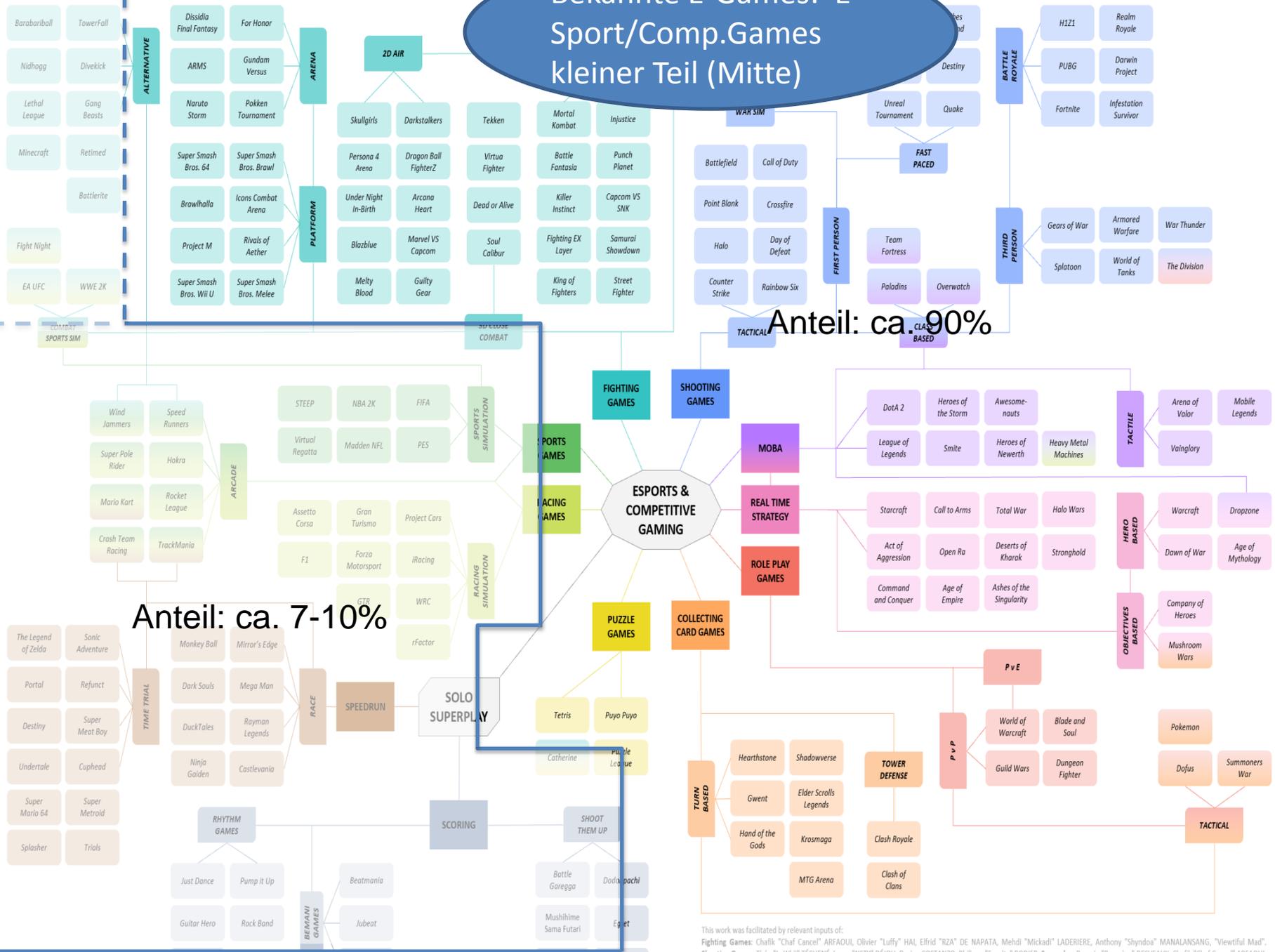


„E-Sport“ heute: Mehr als Hype

- 900 mio aktive Gamer weltweit; Dtlid. über 3 mio
- 70% unter 35 Jahre; Potential Ältere, Frauen
- Politische Akzeptanz und mediale Präsenz
- Zuschaueranstieg real und digital TV/Internet
- Sponsoreninteresse, Preisgeld in Millionenhöhe
- Gesamtumsatz 2020 ca. 130 mrd \$; steigend

 *Teil heutiger Spiel- und Jugendkultur*

Bekannte E-Games: E-Sport/Comp.Games kleiner Teil (Mitte)



Anteil: ca. 90%

Anteil: ca. 7-10%

This work was facilitated by relevant inputs of:
 Fighting Games: Chafik "Chaf Cancel" ARFAOUI, Olivier "Luffy" HAI, Elfrid "RZA" DE NAPATA, Mehdi "Mickadi" LADERIERE, Anthony "Shydoos" MANALANSANG, "Viewtiful Mad".
 Shooting Games: Théo "LoWki" TÈCHENE, Laura "NSTY" DÉJOU, Dorian COSTANZO, Philippe "Faculty" RODIER. Superplay: Romain "Prospère" DESVEAUX, Chafik "Chaf Cancel" ARFAOUI.



Erfolgsfaktoren des „E-Gamings“

- Realitätsnähe der meisten Spiele; schnelles Verstehen der Spielidee
- **Weckt Spiellust mit Spannung, große Breite und wachsende Auswahl**
- Viele können jederzeit individuell mit sich selbst betrieben werden
- Globale Kommunikation, immer überall Gegner erreichbar, zeitliche und örtliche Flexibilität wie bei Spielauswahl
- Komfort durch Spielen im Wohnzimmer; keine Transportwege
- Wettkämpfe in Arenen ermöglichen Eventerlebnisse
- Unausgeschöpftes Potential an virtuell zu gestaltenden Sportarten
- Oft keine Kaufkosten für Spieler, geringe Kosten Zuschauer
- Werbung/Sponsoring bei jungen Zielgruppen, skandalfrei
- Nutzung vorhandener Stadien und Sportstätten; keine Neubauten

Die Organisation des E-Gaming

.... erfolgt weitestgehend durch kommerzielle Spieleindustrie. Institutionelle Akteure sind

- ❖ Digitale Spielebranche/Game e.V.
- ❖ Parteien/Parlamente/Ministerien
- ❖ Vereinssport/DOSB
- ❖ E-Sportklubs/ESBD

Im Umfeld: Wissenschaft, Medien, staatl. Institutionen u.a.

Spiele um Milliarden: Öko-System der E-Games



Weltweit hunderte großer Events



FIFA 19: Dicht am realen Sport



Counterstrike: Mitten im Krieg und Töten



Spieleranking nach ESBD: nur 2mal Sport

- Aktuell relevante eSport-Spiele (auch: „Titel“ oder „Disziplinen“) sind League Of Legends (Strategie), DOTA 2 (Strategie), Counter-Strike: Global Offensive (Taktik-Shooter), StarCraft II (Strategie), **FIFA (Sportspiel)** als größte Titel. Dazu kommen Overwatch (Taktik-Shooter), Heroes Of The Storm (Strategie), **NBA2KX (Sportspiel)**, **Rocket League (Sportspiel??)**, Call Of Duty (Shooter) sowie eine Vielzahl weitere Spiele (neu Fortnite). ESBD 24.8.18

Beliebteste eSport-Spiele 2018

bei Twitch und Youtube Gaming

in Millionen Stunden

1. League of Legends	347
2. Counter-Strike: Global Offensive	275
3. Dota 2	250
4. Overwatch	101
5. HearthStone	54
6. StarCraft 2	26
7. PlayerUnknown's Battlegrounds	24
8. Fortnite	23
9. Rocket League	23
10. Heroes of the Storm	20
11. Rainbow Six: Siege	16
12. Magic: The Gathering	15
13. Street Fighter 5	14
14. Call of Duty: WWII	12
15. World of Warcraft	11
16. FIFA 18	9
17. Super Smash Bros. Melee	8
18. Arena of Valor	6
19. Tekken 7	6
20. Clash Royale	5
21. Dragon Ball FighterZ	5
22. SMITE	5
23. FIFA 19	5
24. Call of Duty: Black Ops 4	3
25. Super Smash Bros. (Wii U)	3



Definition E-Sport

- „eSport [...] ist das **sport**wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computers**spielen**, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“ (§ 2 der Satzung des EBSD 2017).

Aktualisiert am 26.10.2018 ...unmittelbare Wettkampf...unter Nutzung von geeigneten Video- und Computers**spielen**.

E-Sport: Spiel oder Sport ?!?

E-Sport als Schnittmenge von virtual gaming und analogem Sport mit seinen Spielen

Digitale Spiele / Gaming

Analoge Sportspiele

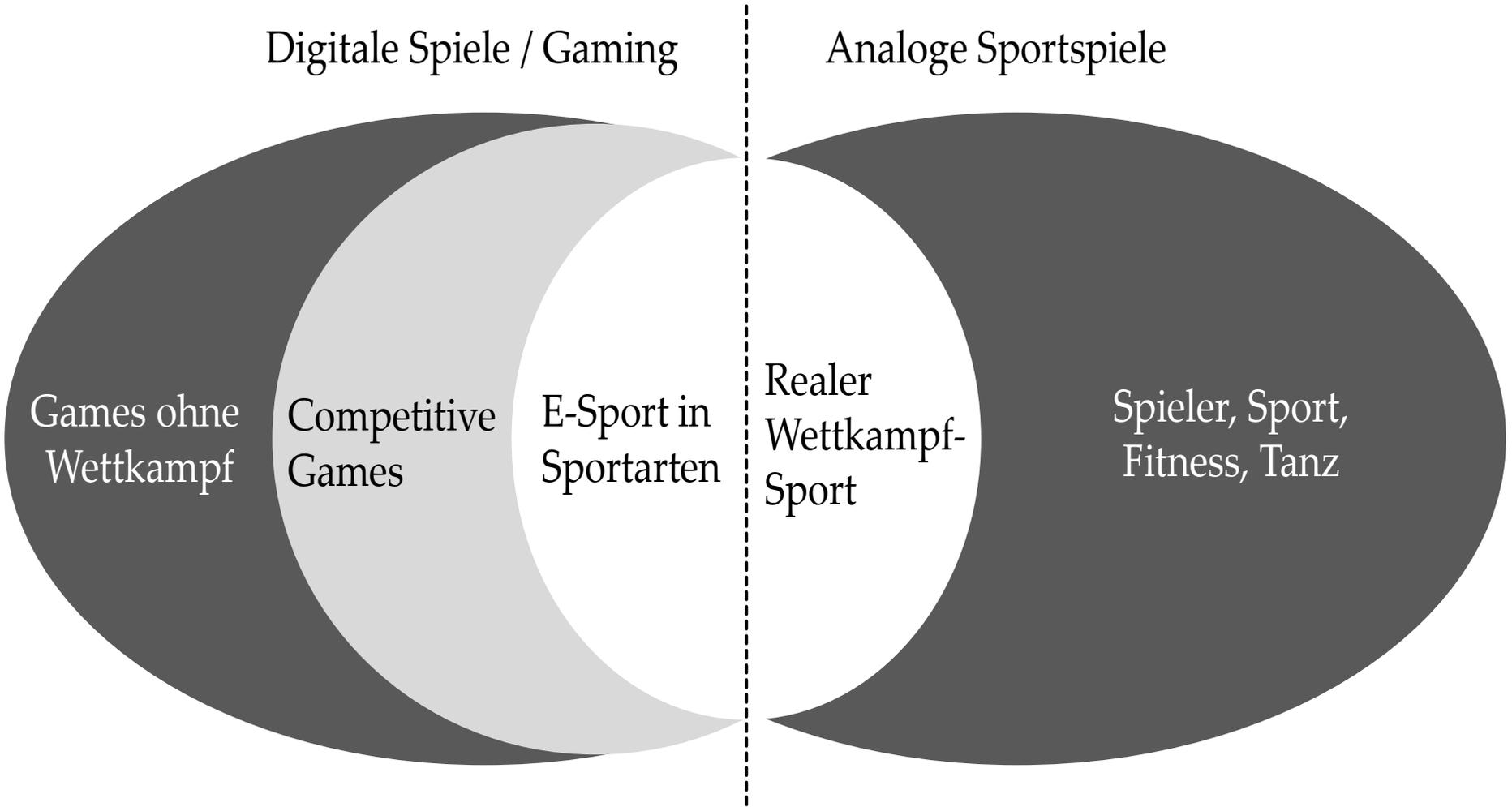
Games ohne
Wettkampf

Competitive
Games

E-Sport in
Sportarten

Realer
Wettkampf-
Sport

Spieler, Sport,
Fitness, Tanz



Digitale und reale Spiele: Zwei Organisationssysteme

- Individuell
- Internet
- Innovativ
- Industrielle Anbieter
- Konsumenten
- Profitorientiert
- Kundenzufriedenheit
- Eher Jüngere, männlich
- ❖ Vereine
- ❖ Lokal
- ❖ Traditionell
- ❖ Mannschaftsbezogen
- ❖ Mitglieder mit Mitbestimmung
- ❖ Ehrenamtlich/ non profit
- ❖ Grdstzl. alle Altersgruppen

Der Verein – 1811 eine neuartige Organisation und DNA der demokratischen Gesellschaft

- Freiwilligkeit
- Offenheit für Alle
- Gleichheit (jeder eine Stimme; Kleidung)
 - Wahlen/Macht auf Zeit
 - Selbstorganisation
- Hilfsbereitschaft, Solidargedanke
 - Transparenz



Status Vereinssport 2018



Status E-Sportbund Dtld.



- Gegründet Herbst 2017
- Ca. 40 Vereine, ca. 1000 Personen
- z. T. in in Profivereinen, DFL-nah
- Diffuse Gamerszene, Bindung unklar
- Kooperation mit Game e.V./ESL
- Kontroverse Konzepte in Game e.V.
- **Kein** Antrag an DOSB um Aufnahme



Strukturvergleich „E-Games“ und realer Sport

Übereinstimmungen



- Spielformen/-arten
- WettkampfregeIn
- Turniere
- Ligen
- Trainingszentren
- Sponsoren
- Medien
- Verband ESBD

Unterschiede



- **Rechteinhaber/Verein Game**
- Regelungskompetenz
- Vielzahl der Spiele
- **Innovationsdynamik**
- Doubletten FIFA/PES
- **Ohne lokale Vereinsbasis/Internet**
- Wetten (Glücksspiel, Sportwetten)
- Internationale Abstimmung

Verbindungen möglich/gesucht ?

Asynchrones Vorgehen **Game**/**ESBD**

Disruptive Forderungen in Politik und Medien



- Mehr Fördermittel
- Mediale und polit. Anerkennung
- **Mitgliedschaft im DOSB/Sportart**
- **Gemeinnützigkeit**
- Arbeitsrecht international
- **Olympiateilnahme**
- Anträge in Parlamenten/Parteien

Anerkennung der Werte und Strukturen des organis. Sports



- Sportdemokratie
- Kollaboration mit DOSB
- Breitensport, Training
- Vereinsorientierung
- Integration/Inklusion
- Internat. Verständigung
- Rekrutierung Jugendlicher

Game: Politische PR statt Kooperation und Entwicklung. ESBD folgt wem?

Der organisationspolitische Tabubruch



„Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sportlandschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sports künftig **vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht** anerkennen und bei einer olympischen Perspektive unterstützen.“

Beschluss im Vertrag zur GroKo 3.2018, S. 48,
Abschnitt Digitalisierung (!)

Position des DOSB

„Neben möglichen Chancen von eGaming für Vereinsentwicklung entspricht eGaming 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.“

Unterscheidung **Virtuelle Sportarten** und **eGaming** (Anerkennung Jugend- und Alltagskultur; Unterstützung pädagogischer Konzepte)

Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der **virtuellen Sportarten** aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Somit bestehe derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/eSport-Verbände unter dem Dach des DOSB. Ablehnung Gemeinnützigkeit eGames

28.10.2018



Keine Ablehnung digitaler Spiele!

Enthält Brücken Jugendarbeit, Sportarten und Ausbildung.

Uneinheitliche Haltung Spieleindustrie zu Haltung Seehofer und Sportausschuß

ESBD-Präsident Jagnow: Klarer Bruch der Zusagen des Koalitionsvertrages und ein Vertrauensbruch

Forderung nach Ausschluss von Gewaltspielen erteilt Falk (Game) eine Absage: Die Einheit des digitalen Sports sei keine Verhandlungsmasse.

ESBD: Diese Abgrenzungen sind völlig unsachlich und verwirrend. Im DOSB positioniert man sich mit diesem Sonderweg komplett an der gesellschaftlichen Realität vorbei. Diesen Versuch der Spaltung wird die Generation eSport nicht mitmachen.

Prompt fühlen sich E-Sportbund und Industrieverband mal wieder ge- und enttäuscht, sehen keinen Anlass, nur einen Millimeter von ihrer betonierten Haltung abzurücken. vDie lautet: eSport ist ungefähr alles, was sich wettbewerbsmässig mit Gamepad, Tastatur und Smartphone betreiben lässt. Keine Ausnahmen. Diese Blankoscheckmentalität war immer zweifelhaft – jetzt wird es Zeit die Ansprüche kritisch zu überprüfen.

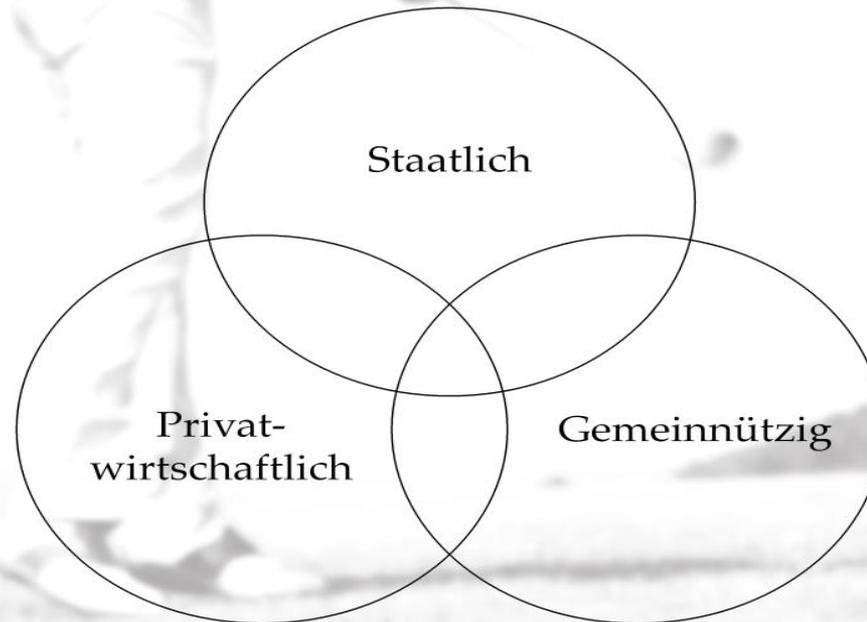
Kommentar von Chefredakteur Fröhlich in der Branchenzeitung“ Gameswirtschaft“

§ Tabubruch Ordnungspolitik

Forderung nach Gemeinnützigkeit §

- E-Games sollen **pauschal** Anerkennung der Gemeinnützigkeit nach StR §52 II 21 erhalten
- Prüfung Aufgabe der lokalen Finanzämter
- Anerkennung stellt gesetzlich hohe/differenzierte Anforderungen
- Folge Steuerprivileg, Arbeitsgenehmigung für Profis, Anspruch auf Zuwendungen und öffentl. Räume
- Verdrängungsgefahr zivilgesellschaftl. Organisationen
- Erosion der Trennung Markt/Gemeinnutz

Idealtypische Darstellung gesellschaftlicher Organisationsbereiche mit Grundgesetz



In der Realität häufig Überschneidungen bzw. Mischformen
(Stadt stellt Fläche für Investor, Verein erhält Zuwendung von Stadt)

Gutachterliche Stellungnahme H. Pusch 2.19

- Nach Diskussion der Aufnahmeordnung des DOSB sowie Stellungnahmen des Abgeordnetenhauses Berlin und des Deutschen Bundestages sowie europäischer und deutscher Gerichte stellt er fest:
- „eSport ist weder generell noch in einzelnen Genres als **Sport** legaldefiniert, noch von der Finanzverwaltung oder der Rechtsprechung als solcher gewertet.“
- Gemeinnützigkeit ist durch den ESBD bisher nicht beantragt und begründet.

Diskrepanz in der Spielebranche

- Jagnow fordert „zeitnahe Gesetzesinitiative zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit für ehrenamtliche Tätigkeit im eSport“.
- Falk: „Jetzt muß die im Koalitionsvertrag angekündigte Gemeinnützigkeit von eSports umgesetzt werden.“
- Pommer (Vizepräsident ESBD) will Gemeinnützigkeit durchsetzen, ggf. auch juristisch
- Klingbeil (SPD):“Seehofer ist als Sportminister zuständig, den Koalitionsvertrag umzusetzen. Darin haben wir festgelegt, dass E-Sport gefördert und als olympische Disziplin anerkannt werden soll. Bisher hat er davon keine Ahnung. "
- „Das Dilemma praktizierender Politiker: Wie will man erklären, dass es demnächst Steuererleichterungen für gemeinnützige eSport-Klubs geben könnte, in denen sich 16jährige treffen, um ihr Teamplay im „Battlefield“-Weltkriegs-Häuserkampf zu optimieren?“ Fröhlich, Gameswirtschaft
- Kritische Forschungen zu Computer- und digitaler Spielsucht bei DAK (auch Kosten), Suchtkongress Hamburg u.v.a.
- Defizitäres Bewegungsverhalten von Computerspielern, so bei AOK Rh.land, WHO und China (Augenschwäche)
- Keine gesicherten Belege für digitale Kompetenz, staatsbürgerl. Engagement und Teamfähigkeit durch E-Gaming



„eSports ist zeitgemäßes Entertainment in digitaler Aera, vor allem effizientes Marketingtool der Gamesbranche...Bei E-Sport handelt es sich um **Nutzung erwerbsmäßiger, urheberrechtlich geschützter Spiele.** Der Ruf nach öffentlicher Unterstützung im Sportumfeld ist zweifelhaft, würden **erfolgreiche Produkte im Besitz von Unternehmen indirekt subventioniert.** Öffentlichkeit, Politik und Sportverbände einzuspannen, ist nicht seriös.“ *Unger (Kommerz. Publisher Wegesrand 2018)*

Der gordische Knoten der E-Games-Vereine

Gamesbranche (?)

will Gemeinnutz, fördert nicht Vereine und macht politische PR

Politik dekretiert und sucht Umsetzung, übersieht Basis des Vereinssports,



ESBD will Vereine, setzt aber andere Prioritäten und schwankende Positionen, verunsichert den DOSB

Gamer scheinen noch wenig interessiert an Vereinsorganisationen, kommunizieren im Internet. Neue Vereinsmodelle gesucht

Perspektive Vereinsentwicklung im ESBD in Kooperation mit DOSB und Landesverbänden



- ✓ Verzicht auf Weg des parteipolitischen Diktats
- ✓ Profilschärfung Competitiv Games/Sportartanim.
- ✓ Kooperativer **Masterplan** für Antrag an DOSB
- ✓ Kampagne „Tausend mal E-Games in Vereinen“
- ✓ Gamesindustrie schafft **Vereinsgründungsfonds**
z.B. über *Stiftung Digitale Spielekultur*
- ✓ Entwicklung einer **E-Games-Vereinssoftware**

Alternativer Weg: Anerkennung als Kulturgut 1800 Schulen bei E-Games: Initiative von unten

"Ziel der DGS ist eine Strukturierung des Online-Sports im Amateurbereich **unabhängig von kommerziellen Einflüssen** und die Verbesserung des Verständnisses für wettbewerbsmäßiges Spielen **als Kulturgut in unserer demokratischen Gesellschaft.**"

J. P. Lemcke, Geschäftsführer der Deutschen Games Schulmeisterschaften (DGS)

Der von ihm gegründete **gemeinnützige Verein eS Hanse Spiel** bietet Vereinen und Schulen eine **Plattform für analoge und digitale Spiele**, der ihnen größere Gestaltungsräume im Non-Profitbereich schafft.



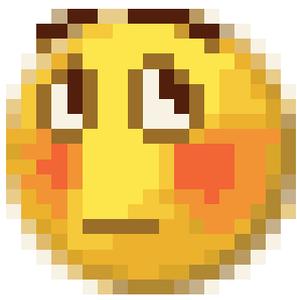
Chancen der Vereine in „Virtuellen Sportarten“

- traditionell offen für Neues und risikobewusst
 - Treffen selbst autonome Entscheidung
 - Ergänzung/Vertiefung der Sportarten
- viele Mitglieder spielen bereits E-Games; Bindung
- neue Zielgruppen erreichen (Millenials, Silver Gamer)!
- wechselseitig ergänzendes Training, Fairnessidee
- Wettkämpfe als Bereicherung des Vereinslebens



Risiken/Medienkompetenz

- Spielsucht, körperliche und mentale Gefährdung
- Individualisierung, soziale Entfremdung ?
- Digitaler Betrug (Programmierung), Wetten
- Keine Autonomie gegenüber Gamesindustrie
- Langfristig Kostensteigerungen?
- Übungsleiter, Ausbildung in Medienkompetenz
- Verdrängung des realen Sports/**Bewegung** und seiner Organisationen; Identitätsverlust



... viele „Abers“ und die zentrale Frage:

- Welche Kosten entstehen durch Ausrüstung?
 - Wie sieht es mit Lizenzen, Franchise aus?
 - Wann ist Gemeinnützigkeit gefährdet?
 - **Wollen E-Sportler in einen Verein?** Ihre Szene?
 - Was müsste der Verein **ihnen sozial bieten?**
 - Wollen sie sich **ehrenamtlich engagieren?**
- ...eine vorrangige Forschungsaufgabe !!!