Deutscher Städtetag

Kontroverse E-Sport:

Business, Wettkampf, Sport?

Workshop im Rahmen der
ADS-Jahrestagung 2025
Dr. Alex Mommert, Deutscher Städtetag

Deutscher Städtetag

E-Sport: Business?

- Umsatz im E-Sport-Markt soll im Jahr 2025 etwa 4,4Mrd. € weltweit betragen
- Wetten als wichtigstes Marktsegment (> 55% des Umsatzes)
- Weitere bedeutende Marktsegmente:
  - Sponsoring
  - Medienrechte
  - Werbung
- Stabiles bis starkes Wachstum des Marktes prognostiziert (Prognosen von 5-30%)

Quellen: Statista.com, game (Verband der deutschen Games-Branche)

Deutscher Städtetag

E-Sport: Wettkampf?

- Vielfältiges Wettkampfgeschehen
  - Ligen (z.B. ESL, Virtual Bundesliga)
  - Turniere (z.B. Intel Extreme Masters [IEM] Cologne)
  - Olympische eSport-Spiele (ab 2027)
- Wichtigste Genre („Disziplinen“)
  - Ego-Shooter (z.B. CS:GO)
  - Strategie (z.B. League of Legends, Dota 2)
  - Sportsimulationen (z.B. EA Sports FC 24 [ehemals FIFA])

Deutscher Städtetag

E-Sport: Sport? Position des eSport-Bunds Deutschland (ESBD)

- **Kerndefinition:**
  - **E-Sport ist der Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene eines Computerspiels.**
- **Schlagsätze / Kurzerläuterungen:**
  - **E-Sport muss durch Menschen verübt werden.**
  - **E-Sport bedeutet Wettkampf, also Leistungsvergleich.**
  - **E-Sport hat immer ein Computerspiel als Grundlage.**

Quellen: esportbund.de

Deutscher Städtetag

E-Sport: Sport? Position des DOSB (2018, 2021, 2025?)

- Ablehnung der Begrifflichkeit „eSport“
- Unterscheidung zwischen *virtuellen Sportarten* (virtuelle Abbildung existierender Sportarten) und *eGaming* (alle anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen)
- Nachschärfung: Vorhandensein einer sportartbestimmenden motorischen Aktivität vs. Bedienung von Eingabegeräten
  - Unterteilung virtueller Sportarten in digital gestützte sportliche Aktivitäten (z.B. Peloton) und in Sport-Abbildungen (z.B. FIFA-Titel)
- digital gestützte sportliche Aktivität kann unter dem Sportbegriff subsumiert werden

Quelle: dosb.de

Deutscher Städtetag

E-Sport: Sport? Position des IOC

- Keine (bekannte) schriftliche Positionierung
- „normative Macht des Faktischen“
- Etablierung der Olympischen eSport-Spiele ab 2027
  - Disziplinen stehen noch nicht fest, sollen aber „den olympischen Werten“ entsprechen (keine Ego-Shooter)
  - Kooperation mit der Esports World Cup Foundation
- DOSB möchte die E-Athletinnen und Athleten entsenden

Deutscher Städtetag

E-Sport: aktuelle Debatte

- Vorschlag: Verankerung des E-Sports in § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO, der „Sportziffer“ der Abgabenordnung
- Nutzung der sog. Sportfiktion: „die Förderung des Sports (Schach und E-Sport gelten als Sport)“
- Ziel: rechtliche Gleichsetzung von Sport und E-Sport im Gemeinnützigkeitsrecht und daran unmittelbar anknüpfenden Rechtsbereichen
- Gemeinnützigkeit des E-Sports auch bei neuer Bundesregierung auf der Agenda

Deutscher Städtetag

E-Sport: Zwischenfazit

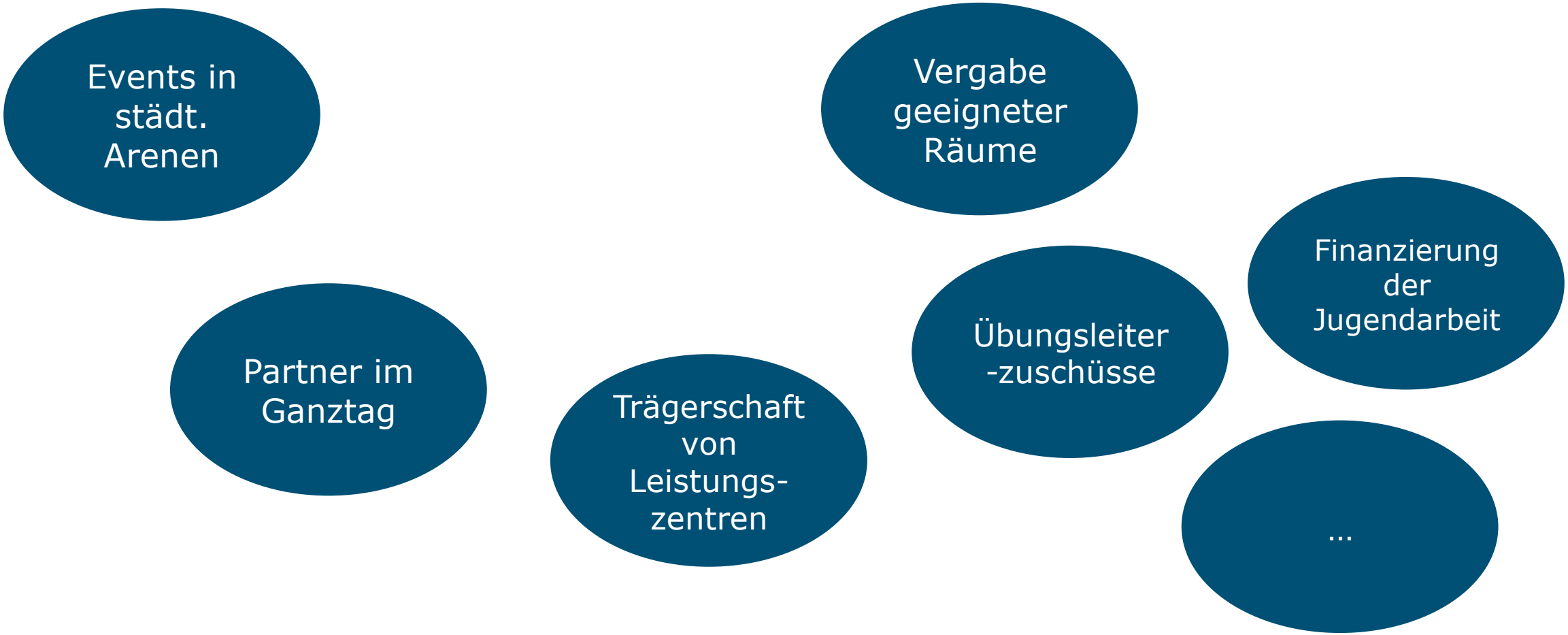
- Dynamische Entwicklung der Branche
- Vielzahl von Ligen, Turnieren und Spieletiteln
- Gemeinnützigkeit via Sportfiktion angestrebt
- Entsendung zu Olympischen eSport-Spielen durch den DOSB

Deutscher Städtetag

E-Sport: Ausblick/Szenarien

1. Alles bleibt, wie es ist.

2. E-Sport wird vollständig und mit allen Konsequenzen als Sport anerkannt.

3. Durch Teilanerkennung des E-Sports wird sich das Spannungsfeld Sport-E-Sport dynamisch weiterentwickeln, ohne diese Spannungen vollständig zu lösen.

E-Sport: Bedeutung für kommunale Sportförderung