EGAMING & VIRTUELLE SPORTARTEN

Dr. Daniel Illmer
DOSB

Warum beschäftigen wir uns aktuell so intensiv mit dem Thema?

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND
DOSB

Treiber für das Thema

Beschluss im Vertrag zur GroKo im März 2018

„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.“

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND DOSB

Bedeutung von „eSport“

- 900 mio. aktive Gamer weltweit; In Deutschland über 3 mio.
- Hohe mediale Präsenz (205 Mio. Menschen zum WM-Finale League of Legends)
- Attraktive Preisgelder in Millionenhöhe (25,5 Mio. Euro für DOTA 2)
- Gesamtumsatz eSport im Jahr 2018: 906 Mio. US-Dollar (Statista)
  - In Deutschland: 90 Mio. Euro (Deloitte)
- Geschätzter Gesamtumsatz in 2021: 1,65 Mrd. US-Dollar (Statista)
  - In Deutschland: 130 Mio. Euro
- Insgesamt steigende Professionalisierung im Ökosystem „eSport“ (Universitäten, Marketing, Entwicklung, etc.)

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND
DOSB

Ausgangssituation

Annäherung an das Thema im März 2018

- AG eSport im DOSB
- Vertreter aus Verbänden, Wissenschaft und der eSport-Szene
- Fragestellung: Passt eSport unter das Dach des organisierten Sports?

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND
DOSB

Ergebnis

4 denkbare Szenarien für einen strategischen Umgang mit eSport

- Aufnahme von „eSport“ in die Strukturen des Sports
- zukunftsorientierte Verbandsentwicklung mit Blick auf neue, virtuelle Sportangebote (Verbändeorientierung)
- zeitgemäße Jugendarbeit und eine Erweiterung des Handlungs-spektrums des Vereinssports (jugend- und alltagskulturelle Orientierung)
- Ablehnung von „eSport“

Erkenntnis

eSport aus dem Verständnis des ESBD

„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.“

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND
DOSB

Erkenntnis

eSport aus dem Verständnis des ESBD

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND
DOSB

Games Wirtschaft

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

Quelle: Newzoo • Angaben zum Teil gerundet • Stand:13. Februar 2019

Infografik: www.gameswirtschaft.de • /gameswirtschaft

Prüfkriterien

mehrperspektivische Betrachtung

- Organisationsform
- Geschäftsmodell
- Motorische Aktivität
- Wettkampfcharakter
- Partizipation
- Autonomie
- Gemeinwohlorientierung
- Ethische Normen

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND DOSB

Position des DOSB

Differenzierung in virtuelle Sportarten und eGaming

eGaming

Virtuelle Sportarten

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND
DOSB

Bandbreite virtueller Sportarten

Golfsimulator, eSoccer, eSailing, eCycling…

Der organisierte Sport ist offen für die Innovationen der digitalen Welt!

…auf Basis unserer Werte und Organisationsformen!

Aktuelle Entwicklungen im Umfeld

- „Go Live“ des ersten „eSport“ Senders im Fernsehen eSPORT1 am 24.1.19
- Verschiebung von Sportsponsoring in den „eSport“ (z.B. Mercedes Benz und Mc Donalds)
- Schleswig-Holstein wird „eSport“ strukturell fördern. eSport-Zentrum in Kiel gegründet
- Antrag der FDP in Niedersachsen „eSport endlich ernst nehmen“
- Parlamentarischer Arbeitskreis „eSport“ im Bundestag ist gegründet
- Starkes Lobbying der eSport-Verbände, um die Gemeinnützigkeit für „eSport“ zu erlangen.
- Zunehmende Versuche dieser Verbände, den organisierten Sport unter Druck zu setzen

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND
DOSB

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

© DOSB

WIR SIND SPORTDEUTSCHLAND

DOSB