

game – Verband der deutschen Games-Branche
Charlottenstraße 62, 10117 Berlin

An das Internationale Olympische Komitee
Herrn Präsident
Thomas Bach
Route de Vidy 11
1007 Lausanne

Charlottenstraße 62
10117 Berlin

T +49 30 2408779-0
F +49 30 2408779-11

info@game.de
www.game.de

Öffentlicher Brief zu eSports

Berlin, 17.05.2018

Sehr geehrter Herr Bach,

mit großem Interesse haben wir Ihre Äußerungen im Mannheimer Morgen und dem Sport-Informationen-Dienst zu eSports gelesen. Wir freuen uns, dass sich die internationalen Sportgremien dieses wichtigen Themas annehmen und dass Sie im Dialog mit den eSports-Verantwortlichen die Entwicklungen besprechen wollen. Wir sehen in dem gemeinsamen Austausch und der Annäherung große Chancen für alle Beteiligten und halten einen offenen und vorurteilsfreien gemeinsamen Dialog für äußerst gewinnbringend.

In dem Interview verknüpfen Sie die sportliche Betrachtung von eSports direkt mit den Inhalten der Spiele. Das aber greift zu kurz – egal, ob im eSport oder im klassischen Sport. Die physische und mentale Leistung von eSports-Athleten ist nicht abhängig davon, ob ein Spiel klassische Sport-Inhalte simuliert oder ob es sich beispielsweise um ein taktisch-strategisches Spiel in Phantasiewelten handelt, das im Team gespielt wird. Sie schließen sogar kategorisch Games aus, die Sie „Killerspiele“ bzw. „gewaltverherrlichende Spiele“ nennen und die aus Ihrer Perspektive die Werte des IOC verletzen. Hier müssen wir aufklären: Zunächst sind gewaltverherrlichende Games in Deutschland nach dem Gesetz generell verboten und auf keinen einzigen eSports-Titel trifft dieser Begriff zu. Zudem sind kämpferische Auseinandersetzungen in Games Stilmittel, oft mit sportlichem Charakter. Es geht um das Beherrschen der Disziplin, den Wettkampf, das Gewinnen und Verlieren, um Strategie und Taktik – genau aus diesem Grund finden diese Spiele auch im eSports-Bereich Einsatz. Ähnlich verhält es sich seit Hunderten von Jahren auch bei den klassischen (olympischen) Sportarten Boxen, Fechten, Judo, Karate, Schießsport, Biathlon, Bogenschießen, Ringen oder dem Modernen Fünfkampf. Sie allesamt simulieren kämpferische Handlungen.

Vor diesem Hintergrund bitten wir Sie und Ihre Gremien, interessiert und aufgeschlossen in die Diskussion um Computer- und Videospiele und eSports zu gehen und möchten dafür werben, nicht mit politischen Kampfbegriffen wie „Killerspiele“ aus den 1990er Jahren die Debatte von vorneherein einzuengen.

Über 2 Milliarden Menschen spielen mittlerweile weltweit Computer- und Videospiele – in Deutschland jeder Zweite. Sportsimulationen machen hierbei nur einen geringen Anteil aus. Mehr als drei Viertel aller Spiele haben eine Altersbewertung der USK von 0, 6 oder 12 Jahren. Die allermeisten Spiele thematisieren völlig andere Themen als Gewalt. Dies sollten die Organisationen des klassischen Sports nicht ignorieren, da sie sonst Gefahr laufen, die Spielerinnen und Spieler und damit auch die eSportlerinnen und eSportler mit falschen Kategorisierungen zu stigmatisieren. Als anerkanntes Kulturgut greifen Computer- und Videospiele, wie im Übrigen auch alle anderen Medien, das auf, was sich in der Welt ereignet. Sie sind ein Spiegel unserer Gesellschaft. Liebe, Freundschaft, Natur, aber genauso auch Gewalt, Krieg und Aggression finden den Weg ins Computerspiel. Gesellschaftliche Werte vermittelt nicht nur der Sport. Gerade Games und eSports tun das auf einzigartige Weise.

Sehr geehrter, lieber Herr Bach, lassen Sie uns zusammen und unvoreingenommen Gemeinsamkeiten suchen und die großen Chancen nutzen!

Wir sind der game – Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. In diesem Jahr findet die gamescom vom 21. bis 25. August in Köln statt. Wir laden Sie sehr herzlich ein, dort die spannende Vielfalt der Games-Kultur und die großen Potenziale unserer Branche kennenlernen. Nutzen Sie die Gelegenheit, einige der spannendsten eSports-Turniere zu erleben und mit aktiven eSportlern und eSports-Machern zu sprechen. Gern diskutieren wir auch beim gamescom congress mit Ihnen zu diesem Thema. Wir freuen uns auf die Begegnung und den weiteren Austausch und stehen gern für alle Fragen zu dem Thema zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen



Felix Falk
Geschäftsführer