

Kampf um Anerkennung



Warum Südkorea und Deutschland in Sachen eSport Welten trennen

Warum Südkorea und Deutschland in Sachen eSport Welten trennen

Ein Beitrag von Madeleine Gänge für das Netzwerk Junge Generation Deutschland-Korea

„Mama, Papa – ich verdiene jetzt Geld mit Computerspielen!“

Ein Satz, den immer mehr junge Menschen weltweit einmal gerne ihren Eltern sagen würden. Das lange oftmals belächelte und eher als seltsam und eigenbrötlerisch betrachtete Hobby des Computerspiels hat in den letzten Jahren eine starke Wandlung durchlebt und sich in der Riege neuer digitaler Karrieremöglichkeiten etabliert – zumindest auf Seiten von Konsumenten und Akteuren. Politisch und gesellschaftlich wird dem eSport global ganz unterschiedliche Bedeutung beigemessen. Während die einen bereits das große Potential erkannt und genutzt haben, wird in anderen Ländern immer noch darüber diskutiert, ob Videospiele Jugendliche zu Amokläufen verleiten. Wie es um die eSport-Szene in Deutschland und Südkorea steht, soll in diesem Short exemplarisch am Spiel *League of Legends* erläutert werden.

Lasst uns nicht lange um den heißen Brei reden: Südkorea ist **DAS** eSport-Land schlechthin. In Rekordzeit haben sich dort professionelle Strukturen entwickelt. Bestärkt durch die Pandemie zählt der eSport dort mittlerweile zu den am schnellsten wachsenden Branchen überhaupt. Bereits 2000 wurde die *Korean e-Sports Association* gegründet und eSport offiziell als Sportart anerkannt. 2005 folgte das *Yongsan e-Sports Stadium*, das weltweit erste Stadium, welches extra für die Aus- und Übertragung elektronischen Sports erbaut wurde.

In Südkorea ist eSport fest verankert

Zeit im *PC Bang* zu verbringen, gehört für viele Menschen in Südkorea zum Alltag und seit mehr als zwanzig Jahren kann man die Live-Übertragungen seiner Lieblingsspiele vom heimischen TV aus verfolgen. Während *Starcraft* am Anfang der 2000er den Weg für die digitale Zukunft ebnete, wird die südkoreanische eSport-Szene heute vor allem durch *League of Legends* dominiert. Eine Karriere als eSportler ist mittlerweile genauso begehrt und angesehen wie die als K-Pop-Idol und erfordert weit mehr, als sich das so manch Außenstehender vorstellen mag. Neben Talent benötigt es vor allem eins: sehr viel harte Arbeit. Wer solch eine Karriere in Betracht zieht, muss sich in der Regel bereits in jungen Jahren für diesen zeitintensiven Weg entscheiden und aktiv in seine Zukunft investieren. Neben dem Gameplay an sich, welches allein schon eine Reihe von Kompetenzen erfordert, gehören auch Eigenschaften wie theoretisches Spielverständnis, Analysefähigkeit und soziale Kompetenzen zum Standardportfolio eines erfolgreichen eSportlers. Spaß am Spiel ist sicherlich eine wichtige Voraussetzung, doch auf höchstem Level muss auch dann performt werden, wenn es mal nicht rund läuft und die Laune im Keller ist.

Südkorea hat in den letzten Jahren feste Organisationsstrukturen entwickelt, die junge Talente von Beginn an fördern und fordern und ihnen im besten Fall den Weg in die Top-Ligen der Welt ebnen. Wie groß die eSport-Industrie ist, lässt sich am erfolgreichsten und wohl bekanntesten eSportler der Welt verdeutlichen. Und er ist natürlich, wer hätte es gedacht, Südkoreaner. Lee Sang-Hyeok, bekannt unter dem Namen „Faker“, ist der *League of Legends*-Midlaner des südkorea-nischen Teams *T1*, ehemals *SK Telecom T1*. Im Vertrag des dreimaligen World-Gewinners waren für das Jahr 2022 ein Grundgehalt und Performance-Bonus von umgerechnet etwa fünf Millionen Euro festgelegt.



Damit zählt er konkurrenzlos zu den Top-Verdienern in der Szene, doch auch in anderen Top-Ligen wie der LPL (chinesische Profiliga), LEC (europäische Profiliga) oder der LCS (nordamerikanische Profiliga) fließen teilweise hohe fünf- oder sechsstelligen Summen an die Top-Spieler. Doch auch wenn solche hohen Gehälter mehr als attraktiv klingen, darf dabei nicht vergessen werden, dass eine aktive Profispielerkarriere in der Regel sehr kurzweilig ist. Mit Mitte 20 ist man im eSport meist schon zu alt für die Top-Ligen, doch insbesondere in Asien bieten sich in dieser rasant wachsenden Branche zahlreiche Möglichkeiten, weiterhin aktiv in der Industrie mitzumischen.



Die Regierung steht hinter der Branche

Die südkoreanische Regierung hat frühzeitig erkannt, dass die immer komplexer und professioneller werdenden Strukturen gesetzliche Regulierungen benötigen. Mit den 2006 erlassenen „*Game Industry Promotion Act*“ und dem 2012 erlassenen „*Act on Promotion of eSports*“ hat das Land zwei wichtige gesetzliche Grundlagen geschaffen. 2020 hat die Regierung außerdem einen umfassenden Plan zur Förderung der Gaming-Industrie vorgestellt, welcher ab sofort alle fünf Jahre überarbeitet und erneut veröffentlicht werden soll. Der Staat bietet aber nicht nur eine juristische Basis für alle Seiten in der Branche, sondern fördert die Szene und den Ausbau der bestehenden Infrastrukturen auch (finanziell) aktiv, um seinen Vorreiterstatus in Sachen eSport zu halten.



Südkorea kann zweifellos als das globale eSport-Zentrum bezeichnet werden und ist für viele Spieler weltweit sicherlich ein Traum – und in den allermeisten Fällen bleibt es genau das – eben leider nur ein Traum. In dem hoch kompetitiven Land Karriere als eSportler zu machen, ist schon für Einheimische eine große Herausforderung und für Ausländer oft so gut wie unmöglich. Die fast schon einmalige südkoreanische Gaming-Infrastruktur macht sich im Können der Spieler bemerkbar: In der Regel sind sie den Spielern aus anderen Nationen überlegen. Doch nicht nur die Infrastruktur, sondern auch die intrinsische Motivation spielt hier eine große Rolle. eSport ermöglicht den sozialen Aufstieg in Südkorea, weshalb viele schlicht durch die Aussicht auf viel Geld angetrieben werden.

Außerhalb Südkoreas bzw. Asiens ist eSport noch lange nicht so fest gesellschaftlich verankert bzw. hat sich ein gewisser Grad an Offenheit und Akzeptanz erst in den letzten Jahren entwickelt. Frankreich etwa hat zuletzt im Januar 2023 Einblicke in zukünftige Pläne gegeben, die das Land zum attraktiven eSport-Standort machen sollen. Die französische *League of Legends*-Liga ist neben dem spanischen Pendant wohl die größte und erfolgversprechendste Liga in Europa. Die Pläne der französischen Regierung dürften diesen Trend weiter vorantreiben und Frankreichs Position in Sachen eSport weiter stärken. Insgesamt erkennen bereits mehr als 60 Länder eSport als Sportart an (Stand 2021), was die wachsende Bedeutung und Popularität noch einmal verdeutlicht.

Und Deutschland hinkt hinterher...

In Deutschland guckt man hingegen weiter in die Röhre und kämpft seit Jahren um die bloße Anerkennung als Sportart und rudimentäre Vereinsrechte. Im Koalitionsvertrag der Bundesregierung aus dem Jahr 2021 heißt es: *„Wir wollen den Games-Standort stärken und die Förderung verstetigen. Wir [...] machen E-Sport gemeinnützig.“* Und auch schon die Vorgängerregierung hatte in ihrem Koalitionsvertrag verankert: *„Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft 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-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“*

Doch bislang wurden gewichtigen Entscheidungen immer wieder vertagt, zuletzt Ende 2022. Besonders bitter: Damit wird den Vereinen nicht nur weiterhin die Anerkennung als Sportart und der Gemeinnützigkeit, sondern damit gleichzeitig u.a. steuerliche Vorteile und der Zugang zu staatlichen Zuschüssen verwehrt.

Zwar betonte Michael Kellner, Parlamentarischer Staatssekretär beim Bundesminister für Wirtschaft und Klimaschutz, auf dem *„German eSports Summit“* 2022, dass man dranbleibe, doch diese Aussage dürfte für die betroffenen Akteure wenig Wert haben, da man seit Jahren immer wieder getröstet wird. In der Politik schiebt man sich die Schuld für die jahrelangen Verzögerungen lieber gegenseitig zu, anstatt sich konstruktiv miteinander auszutauschen und endlich zu einer Entscheidung zu kommen. Zwar gibt es in Deutschland bereits eSport-Vereine, die als gemeinnützig anerkannt wurden, doch in den meisten Fällen passiert das auf Umwegen, z.B. beim *Leipzig eSports e.V.*, deren Gemeinnützigkeit nicht auf der eSport-Förderung, sondern auf der Jugendhilfe beruht. Das hat zur Folge, dass Vereine ganz genau auf jeden ihrer Schritte achten müssen, um diesen Status zu behalten.

Dass von politischer Seite zu viel geredet und zu wenig (den richtigen Akteuren) zugehört wird, zeigt sich auch an der Debatte über die Trennung zwischen Sportsimulationen (wie etwa *FIFA*) und anderen Spielen (wie *League of Legends* oder *CS:GO*). Diese an jeglicher Szenerealität vorbeigehende Trennung geht auf eine Stellungnahme des *Deutschen Olympischen Sportbundes* aus dem Jahr 2018 zurück, die damals ein lang erwartetes Statement zu dem Thema veröffentlicht haben, auf welches der *eSport-Bund Deutschland e.V.* damals zurecht empört reagiert hat. Das Statement, welches sich zwar für Sportsimulationen, aber gegen eGaming (also Spiele, die keinen Bezug zu einer klassischen Sportart haben) ausspricht, sei Zeugnis für das mangelnde Verständnis gegenüber dem eSport und ein Versuch, die eSport-Szene zu spalten. Zwar seien nach neusten Aussage Kellners alle Titel gemeint, wenn man heute vom eSport spricht, doch ohne einen handfesten rechtlichen Beschluss kann man sich auf solche Aussagen schlicht nicht verlassen, denn die Vergangenheit hat gezeigt, dass den betroffenen Akteuren selbst immer wieder nur bedingt Gehör geschenkt und anstatt mit ihnen, nur über sie geredet wird.

Sicher ist hingegen, dass der *DOSB* mit seinem Statement gezielt auf die politischen Entscheidungsprozesse Einfluss genommen hat, denn seitens der Politik wurde mit Verweis auf die Haltung des *DOSB* die damals laufende Debatte vorerst eingestellt.

Damit hat der *DOSB* nicht nur das Vertrauen von Millionen jungen Menschen, die sich professionell oder ehrenamtlich im eSport engagieren, verloren, sondern auch ihren eigenen Mitgliedsverbänden vor den Kopf gestoßen.



Zahlreiche deutsche Fußballvereine haben beispielsweise bereits eine eSport-Abteilung, müssen diese organisatorische und rechtlich aber ausgliedern, weil ihnen sonst im schlimmsten Fall die Aberkennung der Gemeinnützigkeit droht. Während also mehr als sechzig andere Nationen weltweit eSport bereits als Sportart anerkannt und zahlreiche Länder bereits umfangreiche Konzepte für die Zukunft entwickelt oder schon seit Jahren erfolgreich implementiert haben, schafft es die deutsche Politik nicht einmal, die grundlegendsten Entscheidungen zu treffen und wird sich vermutlich in einigen Jahren wieder verduzt fragen, wie es sein kann, dass Deutschland seine Chance zum attraktiven eSport-Standort zu werden, nicht wahrgenommen hat.



eSport verbindet - auch in Deutschland

Dabei zeigte sich gerade in den vergangenen Monaten und Jahren immer stärker, dass Gaming schon lange seinen Ruf als „Kellerhobby von Außenseitern“ abgelegt hat. Ganz im Gegenteil: eSport bzw. Gaming allgemein hat gerade in Pandemiezeiten erfolgreich bewiesen, dass Computerspiele nicht nur begeistern, sondern auch langfristig Menschen über Distanzen und Kulturen hinweg miteinander verbinden kann, wie es schon etablierte Sportarten seit Jahrzehnten vorleben.

Als positives Beispiel in Deutschland ist an dieser Stelle der eSport-Verein „*Eintracht Spandau*“ zu nennen, der im Jahr 2021 von YouTuber Maximilian „*HandOfBlood*“ Knabe gegründet wurde und die deutsche *League of Legends*-Szene revolutioniert hat. Mit mehr als gut durchdachtem Storytelling zeigt das Team vor und hinter der Kamera nicht nur, wie man ein eSport-Team erfolgreich in der Szene platziert, sondern auch wie man das Ganze dazu noch erfolgreich vermarktet. Die Inszenierung Knabes als „*Präsident Knabe*“ oder „*High Elo-Berater Sparkassen-Hänno*“ sind genauso Teil am Erfolg des Vereins wie die Derbys mit dem Ligakonkurrenten „*BIG*“, „*Hausmeister Broeki*“ oder die gemeinsamen Abende im gemütlichen *Spandauer Bock*, der sich mittlerweile als Vereinskneipe etabliert hat. Wenn hunderte Anhänger vor Ort auf der *Dreamhack* Hannover die Vereinshymne schmettern und das Team in Trikot und Kutte unterstützen, weiß man als eSport-Verein, dass man es geschafft hat und sich vor anderen Sportvereinen nicht verstecken muss.

Natürlich hat nicht jedes Team so viel personelle und finanzielle Ressourcen wie Eintracht Spandau, doch der Fall Spandau zeigt, was möglich ist und wie viel Potential auch in der deutschen Szene steckt. Und die Wirkung wird bereits jetzt deutlich: Viele der anderen Teams aus der *1st Division* der deutschen *Strauß Prime League* haben sich auf das Storytelling der Eintracht eingelassen und ebenfalls angefangen, (mehr) Content zu produzieren bzw. sind durch die ausgefeilte Marketingstrategie der Spandauer, die ihnen zuletzt sogar zwei der begehrten Effie Awards eingebracht hat, selbst stärker in den Fokus gerückt. Die Zuschauerzahlen auf Twitch haben sich im direkten Vergleich zwischen 2021 und 2022 im Durchschnitt verdoppelt. Das aus deutschen *Twitch*-Streamern bestehende Team "*NoNeedOrga*" schaffte es 2022 sogar auf einen Peak von 78.000 Zuschauern. Zum Vergleich: 2021 schauten beim meistgesehenen Stream 38.000 Zuschauer gleichzeitig zu, auf Platz 2 waren es dann „nur“ noch 23.000 Zuschauer.

Und dies sind nur die Zahlen aus dem Bereich *League of Legends*. Spiele wie *Dota 2* oder *Counter-Strike: Global Offensive* sind nur zwei weitere Titel, hinter denen eine zum Teil noch größere Gemeinschaft aus nationalen Akteuren, Investoren und Konsumenten steht, die die deutsche Szene kontinuierlich vorantreibt. Es ist unverkennbar, dass sich in den vergangenen Jahren viel getan hat und alle Akteure ihr Bestes gegeben haben, um unter den gegebenen Bedingungen – zahlenmäßig, aber auch persönlich – zu wachsen. Bereits jetzt steckt in dieser Szene, die immer stärker in die Öffentlichkeit drängt, viel Geld, aber vor allem auch viel Herzblut und Leidenschaft. Die Anerkennung als Sportart sowie der Gemeinnützigkeit würde den Akteuren nicht nur die den Zugang zu Ressourcen ermöglichen, sondern auch ein deutliches Zeichen setzen: Wir sehen euch und wir finden es gut, was ihr auf die Beine stellt!

Die Menschen in der eSport-Szene lieben, was sie tun, womit sie anderen Sportlern in Nichts nachstehen. Und zurück ins dunkle Kämmerchen lässt sich hier schon lange niemand mehr verbannen. Die deutsche Politik muss sich jetzt nur endlich die entscheidende Frage stellen: Will sie gemeinsam mit der Szene über sich hinauswachsen oder wieder einmal den Anschluss (und damit das Vertrauen vieler junger Menschen) verlieren?



NACHWORT

DAS NETZWERK JUNGE GENERATION DEUTSCHLAND-KOREA

Verständnis, Vertrauen und Respekt füreinander sind die Basis einer jeden Freundschaft. Das gilt auch für Freundschaften zwischen Ländern. Daher ist es für die bilateralen Beziehungen Deutschlands und Koreas von enormer Bedeutung, junge Menschen aus beiden Ländern an die jeweils andere Kultur heranzuführen und sie für lebendigen Austausch in Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft zu begeistern.

Die Jugend Deutschlands und Koreas sollte sich daher den Herausforderungen des 21. Jahrhunderts gemeinsam stellen, voneinander lernen, sich kennen und verstehen, um das solide Fundament der deutsch-koreanischen Beziehungen auch in Zukunft zu sichern und weiterzuentwickeln.

Das Deutsch-Koreanisches Forum (DKF) und Juniorforum (DKJF) diskutieren einmal im Jahr die wichtigen Themen der bilateralen Zusammenarbeit und erarbeiten Empfehlungen an beide Regierungen.

Wie ein Think-Tank beschäftigt sich nun das Netzwerk Junge Generation Deutschland-Korea das ganze Jahr über mit aktuellen deutsch-koreanischen Fragen und formuliert Positionen und gibt der jungen Generation beider Länder so eine Stimme.



한독 청년 네트워크
NETZWERK JUNGE GENERATION
DEUTSCHLAND-KOREA

ZUR AUTORIN



Madeleine Gänge ist studierte Politik- und Kulturwissenschaftlerin und arbeitet als Marketingassistentin. Während des Studiums hat sie ihre Leidenschaft für die Politik und Kultur Koreas entdeckt und nahm 2019 am Deutsch-Koreanischen Juniorforum in Berlin teil. Im Netzwerk ist sie in der AG 3 "Themen und Politik: Entwicklung von Positionen und Empfehlungen" aktiv.