



## **International Esports Federations Summit on January 2019**

French, English, Spanish & Italian :

<https://www.france-esports.org/international-esports-federations-summit-du-18-janvier-2019/>

### **Ein erstes europäisches Treffen**

Im Rahmen der dritten Ausgabe der [DOJO Esport](#), einer Konferenzreihe im Rathaus von Paris am 18. Januar 2018, hielten die Organisatoren der Veranstaltung (JK Production und Smartcast Ninja) und der Verband France Esports den International Esports Federations Summit.

Mehrere nationale Organisationen aus Europa, die als repräsentative Verwaltungsorgane ihrer jeweiligen Länder identifiziert wurden, waren eingeladen worden. So trafen sich Deutschland ([ESBD](#)), Großbritannien ([BEA](#)), Spanien ([AEVI](#)), Italien (FIES), Schweden ([SESF](#)), die Schweiz ([SESF](#)) und die Ukraine ([UFES](#)) an diesem speziellen Tag. Vertreter der [ISFE](#) (International Software Federation of Europe für die Entwickler), des [INSEP](#) (Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance für die Sportwelt), und des [IOC](#) (International Olympic Committee für die olympische Bewegung) waren ebenfalls als Beobachter vertreten.



Gruppenfoto mit den Vertretern der europäischen Verbände. Bildquelle: Quentin Missault – JK GROUPE

Die Abteilung für internationale Beziehungen von France Esports hatte in Zusammenarbeit mit den Organisatoren der DOJO eine Tagesordnung ausgearbeitet, um die mögliche internationale oder zumindest europäische Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen anwesenden Verbänden anzusprechen.

Dieses Treffen bot die Gelegenheit, eine gemeinsame Überlegung über koordinierte Aktionen der verschiedenen internationalen Akteure einzuleiten, und machte indirekt den Treffen und Diskussionen folge, die während des [Esport-Forums](#) stattfanden, welches vom Internationalen Olympischen Komitee ([IOC](#)) und vom Verband Global Association of International Sports Federations ([GAISF](#)) im Juli 2018 in Lausanne organisiert wurde.

Diese Veranstaltung unterstreicht auch die Bereitschaft von France Esports, seine Initiativen auf transparente Weise zu teilen, um an der Entwicklung und der Nachhaltigkeit einer verantwortungsvollen Esportpraxis auf internationalen Ebenen mitzuwirken.

### **Sehr vielfältige Modelle**

Der Vormittag war vor allem einer Vorstellung der anwesenden Personen und ihrer jeweiligen Organisationen gewidmet, wobei den folgenden drei Punkten besondere Aufmerksamkeit geschenkt wurde:

- die Verwaltung und Repräsentativität aller Akteure des lokalen Ökosystems;
- ihre Beziehung zu ihren nationalen Behörden (Regierungen oder traditionelle Sportgremien)
- ihre Beziehung zu den Rechteinhabern der verschiedenen Spiele (Spieleentwickler)

Diese Diskussion zeigte die immense Vielfalt der nationalen Modelle und Besonderheiten (insbesondere aufgrund spezifischer institutioneller und legislativer Rahmenbedingungen). Die folgenden Punkte heben einige dieser Unterschiede hervor:

Mehrere Länder befinden sich in einer Situation, in der mehrere Organisationen die Rolle einer nationalen Föderation anstreben. Die Diskussionen haben gezeigt, wie schwierig es ist, Fragen der Repräsentativität und Legitimität anzugehen. Hängt Legitimität davon ab, wann die Organisation gegründet wurde? Kommt sie von der Zugehörigkeit zu einem internationalen Unternehmen? Vom Verhältnis zu Behörden? Der Repräsentativität des lokalen Esportnetzwerks? Der durchgeführten Aktionen? Der Absichten der Vertreter? Von der Gemeinnützigkeit der Organisation?

Andere Länder betonten die Bedeutung einer demokratischen internen Struktur, welche die Mitwirkung und Mitsprache von Akteuren und Organisationen jeder Größe ermöglicht. Das Modell von France Esports, welches ein Vorläufer für die Integration der Rechteinhaber als Mitglieder durch einen eigenen Vorstand ist, zeichnet sich insbesondere durch sein Bestreben aus, alle Akteure zusammenzubringen. Die Entwickler haben ihre Bereitschaft bekräftigt, an der Entwicklung des gesamten Sportökosystems mitzuwirken und ihr Denken nicht auf die professionelle Szene ihrer Spiele und den Schutz ihres geistigen Eigentums zu beschränken.

Unabhängig einer extrem schwierigen Debatte – ist Esport ein Sport? – stellte sich die pragmatischere Frage, ob die betroffenen Organisationen als Sportorganisationen anerkannt werden wollen oder nicht. Einige Länder arbeiten aufgrund der lokalen rechtlichen Besonderheiten darauf hin, ihre Organe als Sportorganisation anerkennen zu lassen, während andere einen anderen Weg in Betracht ziehen, der es ermöglicht, Esport als eigenständigen Sektor zu betrachten, ohne ihn direkt dem Sport zuzuordnen. Zwar würde die Anerkennung als Sport in einigen Ländern nur Vorteile bringen, jedoch könnte es in anderen zu einer Reihe an Vorschriften und Einschränkungen führen, die der positiven Entwicklung aller Akteure der Branche im Weg sein könnten. Die lokalen Behörden, (spezifische Ministerien oder Abteilungen) die innerhalb der nationalen Behörden beteiligt sind, stehen dann im direkten Zusammenhang mit dieser Entscheidung: In einigen Fällen sind es traditionelle Sportverwaltungsorgane (Ministerien und Nationale Olympische Komitees), in anderen Ministerien für Jugend, Bildung, Wirtschaft, Industrie oder neue Technologien und Digitaltechnik. Einige Organisationen haben bereits gute Verbindungen zu einigen Ministerien, was bereits zu konkreten, an den Esport angepasste, rechtliche Schritte geführt hat.

Was die Repräsentativität aller Akteure des Ökosystems innerhalb der nationalen Organisationen betrifft, so ist die Anwesenheit der Rechteinhaber sehr heterogen. Einige Länder profitieren nicht unbedingt von der Anwesenheit von direkten Kontakten zu Verlegern. In diesem Fall wurde vorgeschlagen, dass die betroffenen nationalen Organisationen in direkten Kontakt mit den Rechteinhabern auf europäischer Ebene treten sollen.

Zusätzlich haben nicht alle nationale Organisationen die gleichen Aktivitäten. Einige organisieren Wettkampftouren (Meisterschaften, Ligen usw.), andere bieten Schulungen für Schiedsrichter und Turnierverwalter an und einige konzentrieren sich auf die Sensibilisierung der Öffentlichkeit. Die durchgeführten Aktionen und die festgelegten Prioritäten sind daher nicht in jedem Land gleich.

Jedoch waren alle anwesenden Akteure auf die gesellschaftlichen Herausforderungen ausgerichtet, für deren Bewältigung die nationalen Organe verantwortlich sind: Fragen der Vielfalt und Diversität, der Integration, der öffentlichen Gesundheit, der Bildung und weitere. Diese Themen wurden in mehr oder weniger fortgeschrittener Form in allen Präsentationen der Akteure erwähnt.

Zu guter Letzt ist eines der gemeinsamen Merkmale dieser verschiedenen Organisationen ihre relative Jugend: Alle wurden zwischen 2008 und 2018 gegründet, und jeder fehlt zweifellos die Perspektive auf das ordnungsgemäße Funktionieren und die Verantwortlichkeiten eines Sportorgans auf nationaler Ebene.



### **Eine komplexe, aber nicht unmögliche Standardisierung**

Der Nachmittag war hauptsächlich der Frage der Definition von Esport gewidmet. Den anwesenden Akteuren war es klar, dass eine geteilte Nomenklatur notwendig ist, um sowohl Aktionen aufeinander abzustimmen als auch um die verschiedenen Daten der Sportindustrie kohärent zu erfassen. Wenn es den Akteuren des Esports nicht gelingt eine global akzeptierte Definition zu etablieren, ist es sehr wahrscheinlich, dass es in den kommenden Jahren andere tun werden. Als Beispiele wurden Argentinien, wo Gewaltspiele nicht als Esport anerkannt werden, und das Deutsche Olympische Komitee, das zwischen Esport (Sportsimulationen) und e-Games (zu denen alle anderen kompetitiven Spiele gehören würden) unterscheiden möchte, genannt.

Viele Kriterien wurden von den verschiedenen Vertretern in Frage gestellt, wie asynchrone Konfrontationen (Superplay, Speedrun, Scoring), Wettbewerb (wird Freizeitpraxis miteinbezogen?), Chancengleichheit und RNG (insbesondere bei Spielen, die als Pay-To-Win qualifiziert werden) oder neue Technologien (VR, AR, Drohnen, etc.), ohne dass ein Konsens erzielt wurde.

Dieser Austausch ermöglichte es schließlich jedem, die Schwierigkeiten dieses Ansatzes zu begreifen und regt zum Nachdenken für ein zukünftiges Treffen an, während gleichzeitig das Bewusstsein der Organisationen für eine gemeinsame Nomenklatur geweckt wurde.

### **Regelmäßigere Treffen in der Zukunft**

Dieses erste Treffen war unbestreitbar sehr reichhaltig und besonders nützlich für alle teilnehmenden Organisationen: Esport ist in der Tat eine an sich dematerialisierte und damit

grenzlose Praxis, die einem Globalisierungsprozess folgt, der nicht ihr vorbehalten ist. Daher ist ein regelmäßiger Austausch mit Strukturen im Ausland, die unserer gleichen, unerlässlich, um unsere Modelle und Handlungen zu standardisieren. Dies stellt jedoch viel Arbeit dar und es wird lange Zeit dauern, bis sich dies in der Entstehung eines starken und legitimen europäischen Unternehmens widerspiegelt. Das zweite Treffen findet daher im April 2019 während der Games Week in Berlin statt, in der wir von unseren deutschen Kollegen willkommen geheißen werden, um diesen Austausch fortzusetzen.

Bildquelle: Quentin Missault – JK GROUPE

Übersetzung von Amandine Koch / Swiss Esports Federation

Überarbeitet von Cindy Neugebauer