

Stuttgarter Sportgespräch am 4. Februar 2019

„E-SPORTS – NO SPORTS?“

Impulsreferat von Dr. Matthias Breucker

Es gilt das gesprochene Wort.

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Freunde des Stuttgarter Sportgesprächs,

wenn wir vor Jahren über „Game Boys“ und „Computerspiele“ gesprochen haben, ging es um das aktuelle Sortiment des Spielwaren-Geschäfts und um die Haltung zu Elektronik jenseits der Modelleisenbahn im heimischen Kinderzimmer. Welcher pädagogische Wert oder welche Gefahr gehen davon aus?

Eine Generation später hat das „elektronische Spielzeug“ die Kinderzimmer verlassen. Nach einer rasanten Entwicklung der elektronischen Möglichkeiten und steigender Begeisterung für neue Produkte haben sich professionelle Strukturen entwickelt. Heute strömen Tausende in Hallen und blicken gebannt auf riesige Bildschirme. Sie verfolgen die von professionellen Spielern ausgetragenen Wettkämpfe – „E-Sports“.

Innerhalb des sogenannten E-Sports haben inzwischen drei Disziplinen die größte Bedeutung gewonnen:

- Ego-Shooter:
Der Protagonist schlüpft in die Rolle eines Einzelkämpfers.
- Sportsimulationen:
Hier werden vor allem Fußball- und Basketballspiele simuliert.
- Echtzeit-Strategiespiele:
Die Teilnehmer steuern Armeen oder andere Einheiten mit dem Ziel, die Einheiten des Gegners zu besiegen.

Es lässt möglicherweise einen tiefen Blick in die Seele unserer Gesellschaft zu, dass nicht in erster Linie „Ego-Shooter“, sondern die beiden agonistischen Disziplinen massenhaft Zuschauer in ihren Bann ziehen, und zwar auf verschiedene Weise:

Während Echtzeit-Strategiespiele wie Dota 2 große Hallen mit Besuchern füllen, verfolgen häufig Millionen Zuschauer im Internet Sportsimulationen wie das FIFA-Fußballspiel bei Begegnungen zwischen Top-Spielern. Dann sitzen also weltweit die Zuschauer meist allein zuhause vor ihren Bildschirmen.

Private Betreiber – in der Regel mit wirtschaftlichem Interesse - organisieren große Turniere mit üppigen Preisgeldern. Es ist ein Markt entstanden, dessen Wachstum unbegrenzt scheint. Nicht wenige erwarten, dass Computerspiele auf dem Weg zum größten Unterhaltungsmarkt der Welt nicht aufzuhalten seien. Daher sei es auch nur eine Frage der Zeit, wann „elektronischer Sport“ olympisch werde.

Werden also bald Ringen oder Hockey vom E-Sport aus dem olympischen Programm gedrängt? Und zunächst: Warum E-„Sport“? Handelt es sich überhaupt um Sport, wenn mit minimal zuckenden Fingern elektronische Signale gesendet werden, um auf Bildschirmen präsenste Krieger, Fußballer oder andere Helden zum Sieg zu führen?

Die klassische juristische Methode, um diese Frage zu beantworten, ist einfach: Wir prüfen, ob „E-Sport“ unter die Definition des Begriffs „Sport“ fällt. Die Einordnung von E-Sport setzt also die Klärung der Frage voraus: Was ist „Sport“?

Nach einer einheitlichen, weltweit geltenden Definition des Begriffs Sport suchen wir vergebens. Es gibt sie nicht.

Ein sehr weiter Definitionsversuch geht dahin, Sport sei jede Art von Leibesübung. Ob visuelle Wahrnehmung und minimale Fingerbewegungen genügen können, um als Leibesübung dieser Definition zu genügen, hätte Turnvater Jahn mit einem klaren Nein beantwortet. Heute gehen die Meinungen auseinander.

Eine engere Definition verlangt, dass eine Tätigkeit verschiedene Kriterien erfüllt, um als „Sport“ zu gelten.

Neben der klassisch geforderten Leibesübung oder sonstigem Körperkult setzt Sport demnach das Streben nach maximaler Leistung und den Vergleich der eigenen Leistungskraft im Wettkampf mit Konkurrenten voraus.

Nach dieser Definition sind also freundschaftliches Federballspiel oder schweißtreibendes harmonisches Frisbee-Spiel im Stadtpark kein Sport, weil es an der Wettkampfkomponekte fehlt. Bei E-Sport ist sie vorhanden.

Das Kriterium des Wettkampfs kann dazu führen, dass die gleiche Aktivität je nach Motivation ihrer Ausübung als Sport oder als Unterhaltung, als Spiel beurteilt wird. So spielte im 19. Jahrhundert die höhere Gesellschaft in England Tennis zum vornehmen gemeinsamen Zeitvertreib, ohne das Ziel, den anderen zu besiegen. Zu diesem Verständnis passt, dass dem Profisport jahrzehntelang der Zugang zu Olympia

verschlossen war. Es war verpönt, Sport nicht nur spielerisch, sondern um des Erfolges oder gar um des Geldes willen zu betreiben.

Eine weltweit einheitliche Definition des Begriffs Sport scheidet auch daran, dass verschiedene Kulturen, Religionen und Philosophien in dieser Frage nicht miteinander vereinbar sind. Während in der kapitalistisch geprägten Welt Agonismus, das Streben nach Sieg über Konkurrenten im direkten Wettbewerb als Grundverständnis und Motivation anerkannt ist, stehen in anderen Kulturen Kooperation und die gemeinsame Ausübung von Aktivitäten im Vordergrund.

Es lässt sich daher nicht feststellen, dass nur dann Sport betrieben wird, wenn es um Sieg oder Niederlage geht.

Daneben ist die Frage unbeantwortet, wem die Deutungshoheit und „Zuständigkeit“ zukommt, über „Sport“ oder „Nicht-Sport“ zu entscheiden. Wir haben also alle Chancen, mit dem heutigen Stuttgarter Sportgespräch Geschichte zu schreiben – wenn es uns gelingen sollte, den Stein der Weisen mit einer endgültigen Definition des Begriffs „Sport“ zu finden.

Eine wichtige Orientierungsfunktion kommt in diesem Zusammenhang dem Deutschen Olympischen Sportbund zu. Er entscheidet regelmäßig, ob er Aktivitäten als Sport anerkennt und ob er den jeweiligen Verband in den Deutschen Olympischen Sportbund aufnimmt. Mit dieser Entscheidung sind bedeutende wirtschaftliche Folgen verbunden, insbesondere erhebliche Fördergelder aus Steuermitteln.

Vor wenigen Jahren hat der DOSB in seinen Richtlinien das Kriterium aufgestellt, nur solche Sportarten seien aus Steuermitteln förderungswürdig, die „eigenmotorische Aktivität des Sportlers“ erfordern. Wegen Nichterfüllung dieser Voraussetzung wurde zunächst dem Deutschen Schachbund die vorgesehene Förderung entzogen.

Der Deutsche Schachbund wehrte sich dagegen mit dem Argument, dass es klare Vorgaben für die motorischen Abläufe einer Schachpartie gebe: Es darf nur mit einer Hand gezogen und eine gegnerische Figur geschlagen werden. Mit der gleichen Hand muss nach Beendigung des Zuges die Schachuhr betätigt werden, die die Bedenkzeit misst.

Diese Regel hat vor allem für Blitzschach Bedeutung. Dabei hat jeder Spieler nur 5 Minuten Bedenkzeit für die gesamte Partie. Hier kommt es nicht selten auf Sekunden an. Wer seine Züge geschickter und schneller ausführt als sein Gegner, gewinnt dadurch vielleicht die entscheidende Zeit. Es kommt also vor, dass von zwei ebenbürtigen Schachspielern derjenige mit der besseren Motorik wegen Zeitüberschreitung des weniger fingerfertigen Gegners gewinnt.

Dem Schachbund wurde nach dieser Argumentation die Förderung gewährt.

Derzeit ist der Deutsche Schachbund ebenso Mitglied im DOSB, wie der Deutsche Dart-Verband. Dagegen blieben Poker und Skat die Tür zum DOSB verschlossen, weil es sich jeweils um ein Karten-„Spiel“ und nicht um „Sport“ handele.

Wie ist nun E-Sport zu beurteilen?

Manche Sportpolitiker und -funktionäre, die Gesundheitsförderung durch Bewegung propagieren, versuchen gleichzeitig, ausgerechnet die im Sessel sitzenden Computerspieler zu Sportlern zu deklarieren und in den organisierten Sport zu integrieren. Verkauft der Sport damit seine Werte? Oder muss man gerade die computerspielenden Jugendlichen in die Sportorganisationen holen? Ist es ein Trugschluss, „E-Sportler“ könnten ohne körperliche Fitness erfolgreich sein?

Das IOC ist im Juli 2018 deutlich auf Distanz zum „E-Sport“ gegangen. In einigen Ländern - USA, China, Brasilien, Frankreich - ist E-Sport dagegen als Sportart anerkannt. Die deutsche Sportministerkonferenz hat im November vorgeschlagen, zwischen virtuellen Sportarten einerseits und Spielen andererseits zu unterscheiden. Neben oder statt „E-Sports“ könnte es demnach „E-Gaming“ geben.

Der DOSB hat im Dezember 2018 erklärt, E-Sport oder E-Gaming nicht als sportliche Aktivität anzuerkennen. Er sieht daher keine Notwendigkeit für einen eigenständigen „E-Sport-Verband“. Gleichwohl unterstützt der DOSB pädagogische Konzepte in Vereinen zum Umgang mit elektronischen Spielen. Kann diese Gratwanderung gelingen?

Könnte E-Sport, sehr geehrte Frau Rücker, ohne Geschlechtertrennung, ohne Gender-Diskussion und ohne Ausgrenzung körperbehinderter Sportler Barrieren überwinden und in vorbildlicher Weise Gemeinschaft stiften? Darf sich der Sport diese Chance entgehen lassen?

Welche gesundheitlichen Implikationen bringt E-Sport mit sich, sehr geehrter Herr Professor Spitzer? Zu Recht ist viel von den mit Computerspielen verbundenen Gefahren die Rede, speziell für die mentale und soziale Entwicklung von Jugendlichen. Aber geht es nicht auch vor dem Computer um Konzentrationsfähigkeit, mentale Stärke und Durchhaltevermögen, also klassische Tugenden des Sports? Ist „Gesundheit“ ein Kriterium für „Sport“? Viele Sportarten haben sich im Leistungsbereich längst vom hehren Streben nach Körperertüchtigung entfernt. Sie nehmen Kreuzbandrisse, Hüft- und Knorpelschäden billigend in Kauf und bleiben gleichwohl als „Sport“ anerkannt.

Wie ist das Phänomen „E-Sports“ jenseits der sportspezifischen Betrachtung in unserer Gesellschaft einzuordnen? Wird der positiv besetzte Begriff „Sport“, sehr geehrter

Herr Lamadé, schlicht als Marketinginstrument eingesetzt, um neue Hard- und Softwareprodukte zu vermarkten? Geht es also überhaupt nicht um Sport?

In vielen Vereinen, sehr geehrter Herr Ruf, gehört E-Sport zur Marketing-Abteilung. Bei Ihnen findet man „E-Sports“ unter dem Oberbegriff „Erlebnis“ neben den Rubriken „Stadionerlebnis“ und „Fritzle-Club“. Geht es also auch für die Vereine im Kern nicht um Sport, sondern um Mitgliedergewinnung, Markenbindung und die Steigerung des Merchandising-Umsatzes?

Wir sind sehr gespannt auf Ihre Antworten und auf Ihre Definition von „Sport“. Wir freuen uns auf die Diskussion und neue Erkenntnisse beim Stuttgarter Sportgespräch 2019!

4. Februar 2019

Dr. Matthias Breucker