

# eSport – Eine gesellschaftspolitische Herausforderung

*eSport – A Socio-Political Challenge*

**N**achdem sich die Bundesregierung 2018 in ihrem Koalitionsvertrag dazu bekannt hat, wettkampfmäßige Video- und Computerspiele, den sogenannten eSport, als Sportart anzuerkennen und sich auch für eine Aufnahme in das olympische Programm einzusetzen, lassen sich in den Medien immer häufiger Berichte finden, die suggerieren, dass es sich bei eSport um Sport im eigentlichen Sinne handelt. Dabei wird mehr und mehr der Eindruck erweckt, dass eSport tatsächlich Merkmale aufweise, die seine Einordnung als Sport rechtfertigten. Auch wenn damit in der öffentlichen Meinung zunehmend Druck erzeugt wird, wettkampfmäßige Video- und Computerspiele als Sport anzuerkennen, gibt es gute Gründe, diesem Druck nicht zu erliegen und den Sport klar vom eSport abzugrenzen.

## eSport ist kein Sport

Beim Sport geht es – soziologisch betrachtet – um die Kommunikation körperlicher Leistungen, die keinen Zweck außer sich selbst haben (siehe ausführlich (2)). Wir beobachten solche Kommunikationen körperlicher Leistungen und wir können unterscheiden, ob es sich um Sport handelt oder nicht. Wir können beispielsweise unterscheiden, ob jemand joggt oder ob er nur rennt, um den Bus noch zu erreichen. Wir erkennen, ob jemand Leichtathletik macht, oder ob er den Speer wirft, um ein Tier zu erlegen. Diese Beispiele zeigen: längst nicht jede körperliche Aktivität ist Sport. Ein Pianist erbringt zweifellos hochkomplexe körperliche Leistungen, aber er kommuniziert ja nicht, wie virtuos er die Tasten bedient, er macht also keinen Sport, sondern er macht Musik.

Auch eSport ist in diesem Sinne kein Sport! Beim eSport gibt es zwar eine körperbezogene Handlung – nämlich die Bedienung eines Controllers – aber bei dieser Handlung handelt es sich nicht um eine sportartbestimmende motorische Aktivität. eSportler kommunizieren ja nicht: „Ich kann klicken!“ oder „Ich kann besser klicken als du!“, sondern Sinn bekommt ihre Handlung erst durch das virtuelle Geschehen, also durch die Bewegung eines Avatars. Die Zuteilung von Sieg und Niederlage erfolgt im eSport nicht darüber, wie viele Klicks pro Minute jemand schafft oder welche Tastenkombinationen koordinativ bewältigt werden, sondern darüber, wie viele Tore ein Avatar bei der Fußballsimulation schießt, wie viele gegnerische Monster er tötet, Terroristen erschießt oder Panzer vernichtet, um Geländegewinne zu erzielen und die gegnerische Basis zu erobern.

Die motorische Aktivität des Klickens taugt damit nicht zur Identifizierung des Spielgeschehens. Wie sollte eine solche Sportart denn auch heißen: Mauseklicken oder Tastaturdrücken?

## eSport gefährdet die gesellschaftliche Legitimation des Sports

Bei einer Anerkennung des eSports als Sport bestünde zudem die Gefahr, dass der Sport einen gesellschaftlichen Legitimationsverlust erleidet. Computerspiele werden häufig mit Gewalt, Sexismus, Spielsucht, Übergewicht, Bewegungsarmut sowie motorischen Defiziten von Kindern und Jugendlichen in Verbindung gebracht, und diese Negativkommunikation schadet dem Image eines gesundheitsförderlichen und pädagogisch wertvollen Sports. Umgekehrt ist für eSport-Organisationen eine Aufnahme in den organisierten Sport vor allem deshalb erstrebenswert, weil man dadurch nicht nur die Möglichkeit erhalten würde, an der öffentlichen Sportförderung zu partizipieren, sondern man würde auch einen deutlichen Legitimations- und Imagegewinn erzielen. In Zeiten, in denen wissenschaftliche Studien ein ums andere Mal Bewegungsmangel und motorische Defizite als wesentliche Probleme der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen markieren, wäre es im Hinblick auf die gesellschaftliche Legitimation des Sports geradezu fahrlässig, über eine Aufnahme von Computerspielen, die auf die Bewegung der Finger beschränkt sind und die die allgemeine Bewegungsarmut durch das Sitzen vor den Bildschirmen noch fördern, überhaupt nachzudenken.

Hinzu kommen pädagogische Legitimationsprobleme, die vor allem daraus resultieren, dass diejenigen Computerspiele, die die Wettkampfszene im eSport dominieren, die kommerziell am erfolgreichsten sind und die meisten Spieler und Zuschauer anziehen, diejenigen Spiele sind, in denen es um Töten, Zerstören und Erobern geht, also um Sinn-Kontexte, die mit Sport nichts – aber auch gar nichts! – zu tun haben und die sich mit seinen ethischen Werten nicht vereinbaren lassen.

## Gesellschaftspolitische Konsequenzen

Nahezu alle Bereiche der modernen Gesellschaft – allen voran Wirtschaft, Massenmedien, Politik, Wissenschaft, Erziehung, Militär, Medizin und Gesundheit – sehen sich durch die fortschreitende Digitalisierung mit tiefgreifenden Verände- ➤

ACCEPTED: March 2019

PUBLISHED ONLINE: April 2019

DOI: 10.5960/dzsm.2019.376

**Borggrefe C.** eSport – Eine gesellschaftspolitische Herausforderung. Dtsch Z Sportmed. 2019; 70: 89-90.



**Prof. Dr. Carmen Borggrefe**

*Leiterin*

*Abteilung für Sportsoziologie und -management, Universität Stuttgart*



Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin



Article incorporates the Creative Commons Attribution – Non Commercial License. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



QR-Code scannen und Artikel online lesen.

## KORRESPONDENZADRESSE:

Prof. Dr. Carmen Borggrefe  
Leiterin Abteilung für Sportsoziologie und -management, Universität Stuttgart  
Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft  
Allmandring 28, 70569 Stuttgart  
✉: carmen.borggrefe@inspo.uni-stuttgart.de

rungsprozessen konfrontiert, die es im Sinne des Erhalts von Zukunfts- und Wettbewerbsfähigkeit erfolgreich zu gestalten gilt. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass Digitalisierungsprozesse jedoch nicht in allen Gesellschaftsbereichen als Bedingung der Möglichkeit der Systemerhaltung und Zukunftssicherung anzusehen sind. Wenn aktuell Vertreter aus Politik, Medien und Wirtschaft, die inzwischen eine mächtige eSport-Lobby bilden, dem organisierten Sport vorwerfen, dass er „verkrustet“, „altmodisch“ und „traditionalistisch“ sei, weil er sich gegenüber dem digitalen eSport nicht öffne, dass er „eine große Chance verpasse“ oder gar in Zukunft „die Jugend der Welt nicht mehr erreichen könne“, dann kann man nur entgegen, dass diese Stimmen nicht sehen oder nicht sehen wollen, welche Funktion der Sport eigentlich für die Gesellschaft hat und was seine enorme Inklusionsfähigkeit und Erfolgsgeschichte als größte Freiwilligenvereinigung in diesem Land begründet. Die Faszination des Sports liegt doch gerade darin, dass man hier mithilfe des Körpers noch Unmittelbarkeit und Authentizität erfahren kann, was in anderen Gesellschaftsbereichen eben zunehmend verdrängt wird (1). Je weiter die Digitalisierung in der Gesellschaft fortschreitet und Prozesse der „Körperverdrängung“ beschleunigt, desto bedeutsamer werden Gesellschaftsbereiche, die noch unmittelbare und authentische Körpererfahrungen ermöglichen, und die die Gesellschaft dringend benötigt, um die Folgen der Digitalisierung abzupuffern, denn der Mensch ist und bleibt ein analoges Wesen! In diesem Sinne wäre es bezogen auf die Bestandssicherung des Sports und den Erhalt seiner gesellschaftlichen Bedeutsamkeit geradezu kontraproduktiv, durch die Integration von eSport eine „Digitalisierung des Sporttreibens“ zu fördern.

Das gilt gerade auch deshalb, weil wir in der Gesellschaft die Folgen von Körperverdrängung und Digitalisierung unmittelbar auf psycho-physischer Ebene in Form von Entwicklungs- und Gesundheitsproblemen zu spüren bekommen. Darauf zu reagieren, indem man wettkampfmäßige Computerspiele in Zukunft mit öffentlichen Mitteln fördert und als Sport deklariert, schafft Legitimationsprobleme auf allen Ebenen: Nicht nur, was die gesellschaftliche Legitimation des Sports angeht, sondern auch hinsichtlich der Legitimation gegenüber Eltern, denen es im Falle einer Anerkennung des eSports als Sport noch schwerer als bislang fallen dürfte, ihre Kinder dazu zu bewegen, nicht noch mehr Zeit mit Video- und Computerspielen zu verbringen. Und die Legitimation gegenüber den vielen ehrenamtlichen Trainern und Übungsleitern in den über 90 000 Sportvereinen, die sich mit großem Einsatz bemühen, ihre Trainingsgruppen und Wettkampfmannschaften zu erhalten, während man im eigenen Verein Konkurrenzangebote etabliert und Kinder und Jugendliche vor den Computer oder die Konsole setzt, damit sie „Sport“ treiben.

Aus gesellschaftspolitischer Perspektive kann es daher nur eine logische Schlussfolgerung geben: den Sport konsequent und aktiv vom digitalen eSport abzugrenzen. Eine solche konsequente Abgrenzung ist beispielsweise in den Positionierungen einiger Landessportbünde zu beobachten. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) hat durch die nicht plausibel zu begründende „Teilintegration“ der „Sportartsimulationen“ die Chance einer konsequenten Abgrenzung verpasst. Aus der Politik wurde bislang vor allem Druck auf den organisierten Sport ausgeübt, sich gegenüber eSport zu öffnen. Offensichtlich hat man hier bislang eher wirtschaftliche Interessen sowie eigene Interessen im Buhlen um junge Wähler im Blick, als seiner Verantwortung für die Sportentwicklung in Deutschland gerecht zu werden. Damit macht man sich zum Legitimitätsbeschaffer für die größtenteils kommerziell ausgerichteten eSport-Organisationen und fördert so das Größenwachstum des eSports sowie die damit einhergehenden Probleme auf gesundheitlicher und pädagogischer Ebene. ■

### Literatur

- (1) **BETTE K.-H.** Systemtheorie und Sport. Frankfurt am Main: Suhrkamp; 1999.
- (2) **STICHWEH R.** Sport – Ausdifferenzierung, Funktion, Code. Sportwissenschaft. 1990; 20: 373-389.