

E-Sport und eGaming: Hilft E-Sport unseren Sportvereinen? • Auch Arminia Bielefeld spielt virtuelle Bundesliga • Pro & Contra wird diskutiert

Es ist wie in einem Glaubenskrieg: Die einen betrachten das elektronische virtuelle Spiel - hierzu-lande umgangssprachlich E-Sport genannt - als Sport und die anderen lehnen das kategorisch ab. Es bleibt abzuwarten, wie unversöhnlich weiterhin diese diametralen Positionen Bestand haben. Fakt ist, dass rund acht Millionen Menschen in Deutschland E-Sport betreiben, rund 70 Prozent sind männlich, 30 Prozent weiblich. Nach Ansicht des E-Sport-Bundes Deutschland (ESBD) liegt hier jedoch eine Chance für die Sportvereine. Wenn die sich dem elektronischen Sport öffnen würden, könnten sie nach Auffassung des ESBD vor allem neue und junge Mitglieder gewinnen. So ist nach deren Definition der E-Sport ein Wettkampf-Spiel, bei denen Menschen gegeneinander antreten und beide Seiten gleiche Voraussetzungen haben. Wie im realen Sport! Demzufolge ist E-Sport nur das Angebot von Spielen in elektronischen Sportartensimulationen wie Tennis, FIFA 19, Formel 1 oder Basketball. Insofern strebt der organisierte E-Sport auch eine Anerkennung im DOSB an. Zumal die Bundesregierung in ihrem Koalitionsvertrag eine Unterstützung für den E-Sport sowie die Bildung einer olympischen Perspektive festgeschrieben hat.

Ganz anders sehen das die nationalen Sportverbände. Es hat zwar einige Zeit gedauert, bis sich der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) bzw. der LandesSportBund (LSB) Nordrhein-Westfalen mit diesem Thema auseinandergesetzt haben, ehe sie zu einer Bewertung gekommen sind. Nach Auffassung der Verbände ist der E-Sport, bei dem es nicht um die Kommunikation körperlicher Leistungen geht, in ihrem Sinne kein Sport. Es gibt zwar eine körperbezogene Handlung, nämlich die Bedienung eines Controllers, aber hierbei handelt es sich nicht um eine sportartbestimmende motorische Aktivität. Zumal die E-Sportler ja auch nicht miteinander kommunizieren. Ihre Handlung bekommt erst durch das virtuelle Geschehen einen Sinn, denn die motorische Aktivität ist entkoppelt vom eigentlichen Spielgeschehen.

Die Zuteilung von Sieg und Niederlage erfolgt im E-Sport nicht darüber, wie viele Klicks pro Minute jemand schafft oder welche Tastenkombinationen koordinativ bewältigt werden. Vielmehr entscheidet ein Avatar, wie viele gegnerische Monster er tötet, Terroristen erschießt oder Panzer vernichtet, um Gelände zu gewinnen oder die gegnerische Basis zu erobern. Generell besteht jedoch die Einheit des Sports darin, dass die sportlichen Handlungen über die Beobachtung der körperlichen Leistungen erfolgen. Und dies ist nach Auffassung des DOSB beim E-Sport nicht der Fall. Daher bezeichnen sie unter anderem League of Legends oder Dota 2 als eGaming und die entsprechen nicht den gemeinwohlorientierten Aufnahmekriterien des organisierten Sports. Der DOSB sieht lediglich in den virtuellen Sportarten (Tennis, Fußball, Formel I usw.) für Vereine ein entsprechendes Potenzial für eine Weiterentwicklung.

Wie sich diese virtuelle und zweifelsohne boomende Sportlandschaft, vor allem bei jungen Generation weiterentwickeln wird, bleibt abzuwarten. Doch generell verschließen kann man sich diesem Trend nicht und so hat aktuell der Fußball-Zweitligist Arminia Bielefeld einen Einstieg in den E-Sport vorgenommen. Die Arminen spielen fortan mit der Fußballsimulation »FIFA 19« in der »VBL Club Championship« - sozusagen in der virtuelle Bundesliga – mit Clubs wie Schalke 04, Bayer Leverkusen oder dem 1. FC Köln. Kein Freund dieses elektronischen Massenphänomens ist allerdings DFB-Präsident Reinhard Grindel, der in einer Diskussionsrunde gegen den digitalen Sport so wetterte: „Kabinenschweiß riechst du nicht auf Facebook.“

**Auszug aus dem Sportnewsletter 01/2019 der Stadt Halle (Westf.)
Vereinsstammtisch am 5.4.2019, Thema E-Sport**

Sich über E-Sport sachkundig zu machen ist das Thema auf dem nächsten Vereinsstammtisch des Stadtsportverbandes Halle, der am 05. April 2019 in den Räumlichkeiten der TG Hörste stattfinden wird.

Anmeldungen bitte bei Frau Lütke-Börding

E-Mail: Anna-Lena.Luetke-Boerding@halwestfalen.de

WWW: <https://www.halwestfalen.de/buergerservice/personen/frau-anna-lena-luetke-boerding-900000134-22700.html>