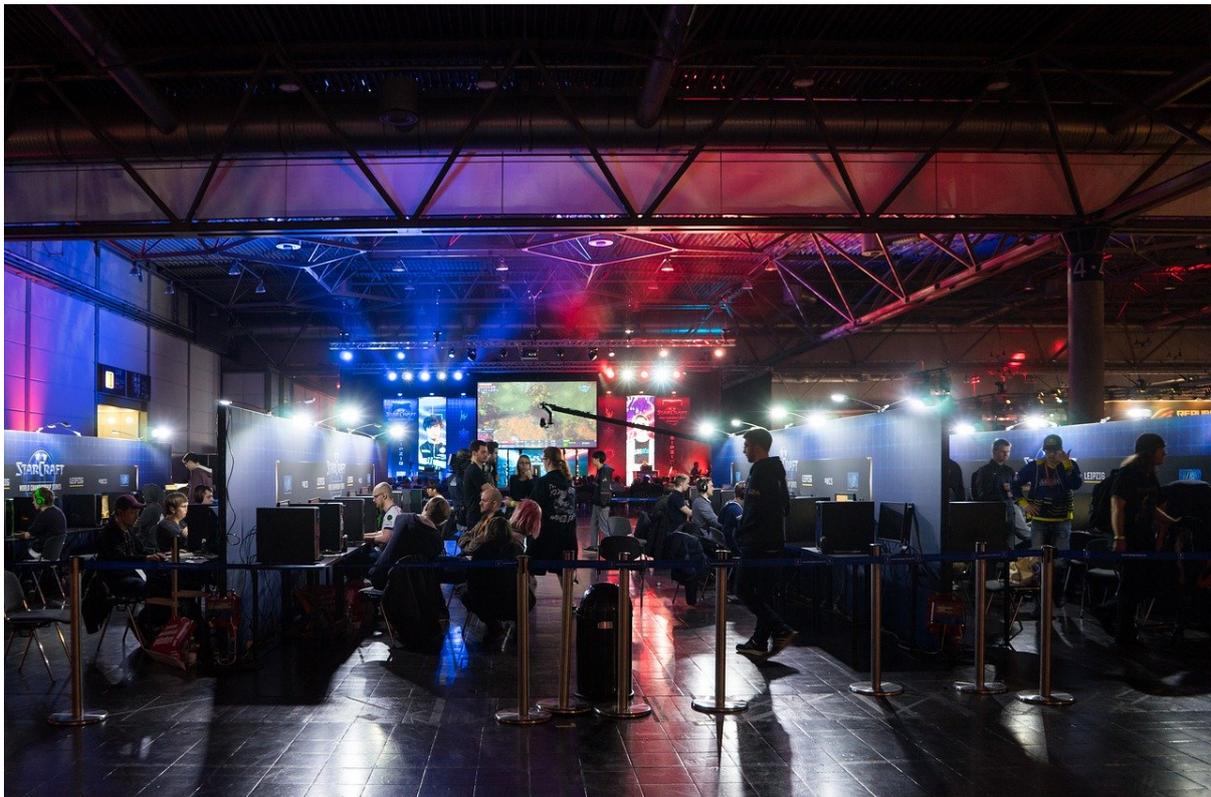


Gamer bei Olympia?

Die Popularität des E-Sports explodiert. Die Protagonisten dieser surrealen Welt sind grösstenteils Teenager und werden trotzdem gefeiert wie Helden. Volle Hallen, Preisgelder im sechsstelligen Bereich und Millionen Fans vor den Bildschirmen. Reicht das aus, um an den Olympischen Spielen teilnehmen zu dürfen?

Ein Kommentar von G.P., 20.09.2019



Dieses Bild zeigt E-Sportler in einem Turnier (Bildquelle: dife88 auf Pixabay).

Die steigende Bedeutung von E-Sports ist unübersehbar. Dies anerkennt auch das Internationale Olympische Komitee (IOC). Allerdings gibt es noch viele Unsicherheiten für eine Aufnahme ins Olympia-Programm. Deshalb finden seit Sommer 2018 Treffen der Verantwortlichen statt, an denen die Förderung des gegenseitigen Verständnisses im Mittelpunkt steht. Weltweit haben 60 Länder die Bewegung bereits als Sport anerkannt. Und dennoch ist fraglich, ob E-Sports tatsächlich als Sport bezeichnet werden kann und olympisch werden sollte.

Gemäss Duden wird Sport wie folgt definiert: «Nach bestimmten Regeln [im Wettkampf] aus Freude an Bewegung und Spiel, zur körperlichen Ertüchtigung ausgeübte körperliche Betätigung.» E-Sports ist demgegenüber lediglich die geschickte Bedienung eines Computers im Wettbewerbsformat; die körperliche Leistung rückt dabei in den Hintergrund.

Zwar kann die Abgrenzung von Sport und „E-Sports“ mitunter schwierig werden, da bekanntlich auch im Sport oft Geräte zum Einsatz kommen (z.B. ein Fussball, ein Fahrrad oder ein Golfschläger). Dabei kann man zwischen Geräten ohne eigene Leistung und Apparaten mit eigenem Antrieb (Automaten) unterscheiden. Der soeben genannte Golfschläger ist ein Gerät ohne eigene Leistung und kommt nur durch körperliche Betätigung in Bewegung. Zu den Apparaten mit eigenem Antrieb können Motoren, Gewehre und auch Computer gezählt werden. Um den wettkämpferischen Umgang mit solchen Geräten als „Sport“ bezeichnen zu können, muss die damit verbundene Körperbeherrschung im Vordergrund stehen. Bei E-Sports dagegen tritt der Mensch nur als Bediener einer komplexen Maschine auf.

Gegen die Aufnahme ins Olympia-Programm spricht auch die schnelle Veränderung der Technik. Bei E-Sports ist davon auszugehen, dass sich alle paar Jahre die Spiele selbst ändern. Dota 2 oder Fortnite z.B. dürften in drei bis vier Jahren kaum noch aktuell sein, sodass man nie feste Disziplinen im Programm haben könnte, sondern immer dem Trend hinterherrennen müsste.

Ganz grundsätzlich stellt sich die Frage, ob das IOC jede neuere Trend-Sportart aufnehmen sollte, da die Popularität eines Sportes nicht unbedingt ein Argument für eine Aufnahme ist.

Das Komitee sollte sich gut überlegen, in welche Richtung es gehen will. Schliesslich ist der Name «E-Sports» an sich ja schon eine Metapher, wie auch bei Schach als „Denksport“. Sonst müsste man sich fragen, warum dann nicht auch musikalische oder wissenschaftliche Wettbewerbe als „Musiksport“ oder „Wissenschaftssport“ bezeichnet werden könnten. Alles, was Menschen aktiv tun (essen, trinken, Lieder singen, basteln etc.), könnten sie auch in der Form eines Wettbewerbs tun. So gesehen wäre alles Tun grundsätzlich olympiareif, was nicht sein kann. Und darum hat der E-Sport bei Olympia nichts verloren.