

Deutscher Bundestag
Sportausschuss

Ausschussdrucksache
19(5)070

öffentl. Anhörung im SportA
am 28.11.2018

Athleten Deutschland e.V.
Positionierung eSport

öffentliche Anhörung im Sportausschuss
am 28. November 2018

Athleten Deutschland e.V. // Positionierung ESport

Wir Athletinnen und Athleten sind etwa zwischen 15 und 35 Jahre alt. Einige von uns können sich also als "Digital Natives" bezeichnen. Viele von uns spielen im Trainingslager oder auf dem Weg zum Wettkampf. Wir spielen auf dem Handy, der Konsole und am PC. Ich persönlich spiele nur sehr wenig und selten, aber die Athleten im Sport sind auch ein Spiegel der Gesellschaft. Insofern wird es einige geben die damit nichts anfangen können, andere hingegen spielen regelmäßig zum Zeitvertreib oder auch im Wettkampf mit Freunden offline und online.

Unstrittig ist jedoch, dass wir wissen wie schwer es ist gut zu spielen und wie schwer es ist herausragend zu spielen. Wir haben Respekt vor den kognitiven und koordinativen Leistungen aller, die ihr Spiel meistern. Die erbrachten Leistungen sind mit denen in Deutschland anerkannter Sportarten teilweise vergleichbar.

Pokemon Go, Eye Toy und Nintendo Wii zeigen zudem, dass man nicht nur im Sitzen zocken kann. Mit Virtual Reality und Augmented Reality verschwimmen die früher starren Grenzen. Die Szene entwickelt sich rasant und dynamisch. Vor zehn Jahren hatten die Spieler wenig gemeinsam mit Leistungssportlern. Heute verkörpern viele der besten Gamer Eigenschaften, die auch uns Athleten ausmachen wie z.B. strategisches Denken, Kreativität. Sie üben und trainieren hart um ihre Ziele zu erreichen und erleben an Wettkampftagen Siege und Niederlagen.

Im Thema Inklusion liegen elektronische Spiele auf einigen Ebenen sogar vorne. Geschlecht, Herkunft und körperliche Einschränkungen spielen in der digitalen Welt eine sekundäre Rolle, sodass ein nahezu barrierefreier Zugang möglich ist.

Die Live-Events sind vergleichbar. E-Sports-Turniere werden in Hallen organisiert, es gibt Zuschauer und Preisgeld. Viele der Spiele sind als Teamwettkampf aufgebaut. Um erfolgreich im Team spielen zu können, erfordert es schnelle Kommunikation und Vertrauen - wie auch bei uns.

Viele der Gamer sehen sich mit ähnlichen Problemen konfrontiert wie wir Athleten. Sie können nicht ewig erfolgreich sein – gemeinsame Sorgen wie gesellschaftliche Anerkennung, die duale Karriere oder die Absicherung im Krankheits- oder Pflegefall teilen wir uneingeschränkt.

Es gibt jedoch auch einige wichtige Unterschiede. Wir stehen uns auf dem Platz gegenüber, begegnen uns im Schwimmbecken oder auf der Bahn. Unserer Sportarten erfordern, dass wir uns im Training und beim Wettkampf physisch am gleichen Ort sind. So entstehen Begegnungen und prägende Erfahrungen, die nur bedingt virtuell stattfinden können.

Auch im Verlauf der sportlichen Laufbahn gibt es Unterschiede. Unsere Sportkarriere beginnt häufig in einem Sportverein mit vielen Abteilungen. Als junger Mensch lernt man dort verschiedene Sportarten und Bewegungsabläufe kennen bevor man sich später auf eine Sportart festlegt, die zu einem passt. Koordinative und motorische Grundfähigkeiten werden so von klein auf geschult. Man lernt beim Sport als Kind so seinen Körper kennen, die Vielfalt der eigenen Möglichkeiten und Grenzen. Muskelkater, hohe Laktatwerte und die Angst vor Stürzen oder Verletzungen gehören für uns zum Alltag.

In vielen Sportarten ist man zudem draußen in der Natur. Es entsteht eine Verbindung mit der eigenen Umwelt - mit den Bergen und Wäldern und neuerdings immer mehr auch mit dem urbanen Raum.

Problematisch sehen wir das durch die Anonymität des Internets begünstigte Cybermobbing. Dies trifft allerdings unserer Kenntnis nach hauptsächlich auf den Amateurbereich zu und ist in anderen virtuellen Bereichen (Forenkommentare, Social Media) auch weit verbreitet.

Wir Athletinnen und Athleten haben keine abschließende Meinung dazu, ob Teile von Gaming und ESport "Sportarten im traditionellen Sinn" sind, aber wir freuen uns auf zukünftige Begegnungen und den spannenden Austausch mit den Gamern.

Es ist für uns verständlich, dass für diese vergleichsweise sehr neue Art der Aktivität und der Unterhaltung noch nicht alle Fragen abschließend beantwortet werden können.

Dies kann und sollte im Dialog erarbeitet werden und wir sind jederzeit offen für weitere Gespräche.

Bonn, 21.11.18

Marc Zwiebler

Athleten Deutschland e.V.

m.zwiebler@athleten-deutschland.org