

Thema 2: Sport

Aufgabe 2

Sport vor dem Bildschirm?

Verfassen Sie eine Erörterung.

Lesen Sie den Bericht *Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl?* von Sebastian Reuter aus der Online-Ausgabe der deutschen Tageszeitung *Frankfurter Allgemeine* vom 30. Juli 2015 (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun die **Erörterung** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Beschreiben Sie die in der Textbeilage dargestellten Merkmale von eSport-Wettkämpfen.
- Diskutieren Sie, was für und gegen die Akzeptanz von eSport als Sport spricht.
- Begründen Sie, warum eSport in das Sportangebot von Schulen aufgenommen werden soll oder nicht.

Schreiben Sie zwischen 405 und 495 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Millionengeschäft eSport

Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl?

Bei virtuellen Wettkämpfen am Computer geht es längst um Millionen. Aber ist eSport ein „richtiger“ Sport? Der Deutsche Olympische Sportbund sagt nein – die Wissenschaft ist sich dagegen nicht so sicher.

Von Sebastian Reuter

Ist er das also, die neue Hoffnung des deutschen Sports? Nahezu regungslos sitzt der Mann mit den dunklen Haaren und dem leichten Oberlippenbart, mit geradem Rücken, die Kopfhörer auf den Ohren und die Kapuze seines Pullovers über den Kopf gezogen, auf der Bühne vor dem Computerbildschirm. Doch sein Körper ist angespannt, die Augen zucken unentwegt. Die Finger fliegen über die Tastatur und malträtieren die Maus. Dass um ihn herum auf der riesigen Videoleinwand die virtuelle Welt in Flammen steht, Blitze zucken, Donner aus den Lautsprechern dröhnt und die Zuschauer auf der Tribüne der Frankfurter WM-Arenatoben, interessiert KuroKy – so wird er von seinen Fans gerufen – dabei nicht.

Bis zu 400 Mal in der Minute – also etwa sechs Mal pro Sekunde – klicken seine Finger und geben asymmetrisch ihre Befehle an die Spielfigur auf dem Bildschirm weiter. Als die finale Schlacht geschlagen ist und die Fans vollends ausrasten, steht KuroKy auf, klatscht sich mit seinen Teamkameraden ab, reckt kurz einen

riesigen Pokal in die Höhe und lächelt verhalten. Das ist er, Deutschlands berühmtester und wohl auch bester eSportler. Der Bastian Schweinsteiger unter den Nerds, der Star einer immer größer werdenden, mit immer mehr Geld hantierenden Szene.

Mehr als 15 Millionen Dollar Preisgeld

KuroKy spielt Dota 2, ein weltweit von mehr als elf Millionen Gamern gezocktes Fantasy-Action-Strategie-Spiel, in dem aus mehr als hundert verschiedenen Charakteren eine Figur mit bestimmten Fähigkeiten ausgewählt wird, um dann mit vier Mannschaftskollegen zu versuchen, die gegnerische Basis zu zerstören und seine eigene zu schützen. Eigentlich heißt er Kuro Salehi Takhasomi und ist 22 Jahre alt. Er hat iranische Wurzeln, ist in Berlin aufgewachsen, hat dort ein Psychologie-Studium begonnen und mittlerweile wieder unterbrochen.

Mehr als 400.000 Dollar Preisgeld soll der Deutsche schon mit eSport gewonnen haben: Erst im Juni siegte er mit seinem Team „Secret“ in Frankfurt bei der mit 250.000 Euro dotierten

„ESL One“, dem derzeit größten eSport-Turnier in Europa. 15.000 Fans waren im Stadion dabei, mehr als eine Million sollen das Turnier per Livestream im Internet verfolgt haben. Anfang August wird „Secret“ als europäisches Team, das dem Sohn eines türkischen Milliardärs gehört, bei der inoffiziellen eSport-Weltmeisterschaft „The International“ in Seattle teilnehmen. Das Turnier wirbt mit einem Gesamtpreisgeld von mehr als 15 Millionen Dollar, was in etwa der Summe entspricht, die in der Herren-Konkurrenz bei den French Open im Tennis ausgeschüttet wird. Im Oktober wird der eSport zudem im legendären New Yorker Madison Square Garden gastieren. [...]

Aber ist eSport auch tatsächlich ein „richtiger“ Sport? Nein, sagt der Deutsche Olympische Sportbund. Jedenfalls verweigert der DOSB den eSportlern die Aufnahme in ihre Organisation, weil diese „eine Reihe“ von Voraussetzungen nicht erfüllten. Der Dachverband des deutschen Sports verweist auf seine Aufnahmeordnung, in der von einer „eigenen, sportartbestimmenden motorischen Aktivität“, der „Einhaltung ethischer Werte“ und bestimmten

Verbandsstrukturen die Rede ist – diesen Anforderungen entspricht der eSport angeblich nicht.

Ulrich Schulze kennt diese Vorbehalte. Und er hält sie für nichtig. Schulze ist Pro Gaming Director bei der ESL, der eSports League, die zur deutschen Firma „Turtle Entertainment“ gehört. Auf die Meinung des DOSB angesprochen, erklärt Schulze, diese Diskussion sei für ihn „nicht so wichtig“, präsentiert dann aber direkt seine Gegenargumente: Dem eSport fehle die motorische Aktivität? „Schach und Schießen sind auch Sport“, sagt Schulze. Und da bewege man sich noch weniger. Es würden ethische Werte nicht eingehalten und virtuelle Gewalt ausgeübt? Schulze: „Was ist mit Fechten oder Boxen? Da wird auch Gewalt simuliert oder tatsächlich ausgeführt.“

Die Strukturen, gibt Schulze zu, seien zwar tatsächlich noch nicht ausgereift, doch die würden gar nicht wirklich benötigt: „eSport braucht zum Beispiel keine Vereine, keine Spielorte.“ Jedes Amateurtteam könne sich von zu Hause online bei Turnieren anmelden und versuchen, so gut wie möglich zu werden. Spitzensport am Schreibtischstuhl also. Trotzdem versuche der eSport natürlich, sich behutsam an den traditionellen Sport anzupassen. „Den Snowboardern wurde schließlich auch die Chance gegeben, sich zu entwickeln“, sagt der ESL-Manager.

„Auf jeden Fall typisch für Sportler“

Unterstützt wird Schulze zumindest teilweise von Professor Dr. Ingo Froböse von der Sporthochschule Köln. Froböse beschäftigt sich

seit 2013 mit dem Thema und hat unter anderem Cortisolmessungen an eSportlern vorgenommen und dabei einen Stresspegel festgestellt, der sich mit dem von Bogenschützen oder Schachspielern vergleichen lässt. „Die Art körperlicher Anspannung und nervlicher Belastung ist auf jeden Fall typisch für Sportler“, sagt der Sportwissenschaftler. Allerdings wüssten eSportler noch zu wenig über Trainingslehre und Regeneration. „Die trainieren bis zu zehn Stunden am Tag und wundern sich dann, dass ihnen das Ventil fehlt, um Druck abzubauen“, meint Froböse. [...] ■

Quelle: <https://www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/der-esport-ist-fuer-den-dosb-kein-richtiger-sport-13720467.html> [14.03.2019].

INFOBOX

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) ist ident mit dem Dachverband des deutschen Sports.

French Open: jährlich stattfindendes, hoch dotiertes Tennisturnier in Paris

New Yorker Madison Square Garden: Mehrzweckarena in New York, die vor allem für große Konzerte und Sportereignisse genutzt wird

Schweinsteiger, Bastian: erfolgreicher deutscher Fußballspieler