

eSport goes Olympic?

Olympische Sommerspiele zählen zu den Sportereignissen mit höchster gesellschaftlicher Anerkennung und außerordentlicher weltweiter medialer Präsenz. Sie sind damit in kommerzieller Sicht höchst begehrte, alle vier Jahre wiederkehrende einzigartige Sponsoren- und Werbeziele. Der sportliche und persönliche Stellenwert für Sportler, an Olympischen Spielen teilnehmen zu dürfen, wird eindrücklich durch den Spruch charakterisiert: „Olympiasieger ist man ein Leben lang.“

Wie jedoch wird eine bestimmte Sportart zur olympischen Sportart? Darüber entscheidet das Internationale Olympische Komitee (IOC). Sport oder (bloßes) Wettkampfspiel, das ist hier die Frage.

Also, was überhaupt ist - Sport? Eine allgemein gültige, oder gar rechtlich verbindliche Definition gibt

es nicht. Traditionell versteht man unter Sport meist eine mit intensiver physischer Belastung verbundene Tätigkeit, die ihren Zweck in sich selbst hat. Ist diese physische Belastung aber tatsächlich begriffsnotwendiges Kriterium für Sport? Zumindest nicht für olympische Sportarten. Auch Schießen, Bogenschießen, seit 1904 erstmals heuer auch wieder Golf, sind „olympisch“. eSports, bei dem professionell trainierte eSportler unter höchster psychischer Anspannung mit äußerster Fingerfertigkeit und beeindruckendem Koordinationsvermögen zwischen Augen und Händen Computerspiele wettkampfmäßig in Turnieren live vor zigtausend in der Arena anwesenden und Millionen online mitfiebernden Zuschauern austragen, hält da einem Vergleich durchaus stand. Das Bestreben von eSport Verbänden nach rechtlich abge-

WETTKAMPF

eSPORT

OLYMPISCHE SPIELE

sicherter olympischer Teilhabe auch ihres Sportes im digitalen Zeitalter ist demnach nachvollziehbar.

Sind die eGames Rio 2016 erste konkrete Schritte in diese Richtung? Sie werden Medienberichten zufolge mit Unterstützung des IOC während der Olympischen Sommerspiele 2016 abgehalten und sollen auch künftig am Ort und zur Zeit der jeweiligen Sommerspiele ausgerichtet werden. Schwierig zu prognostizieren, in welche Richtung sich diese eGames entwickeln werden. Eines haben sie mit den „traditionellen“ Olympischen Spielen jedenfalls gemeinsam – auch diese waren in ihren Anfängen nicht kommerziell ausgerichtet. Vielleicht läutet Rio 2016 – nach den Olympischen Spielen der Antike und den Olympischen Spielen der Neuzeit – nun den Beginn der Olympischen Spiele des Digitalzeitalters ein?



Prof. Dr. Thomas Wallentin