

## Positionspapier „eSport in der Schule“

Das Thema eSport ist momentan in aller Munde. Vor wenigen Jahren noch eher eine Nischenerscheinung, hat sich das virtuelle Sporttreiben innerhalb kurzer Zeit zu einem globalen Phänomen entwickelt, welches nicht nur zahlreiche Menschen fasziniert, sondern auch einen immer größeren gesellschaftlichen Stellenwert einnimmt. Dieser Stellenwert spiegelt sich u.a. in dem Bestreben des eSport-Bund Deutschland (ESBD) um Aufnahme in den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) wider. Flankiert wird diese Entwicklung von einer öffentlichen Diskussion, eSport auch als Bestandteil des Sports in der Schule zu etablieren. Im Folgenden wird die diesbezügliche Stellungnahme des Deutschen Sportlehrer Verbands (DSLVL) dargelegt.

Die Frage nach der pädagogischen Eignung des eSports kann sich nur auf elektronische Sportartensimulationen bzw. virtuelle Sportarten beziehen. EGaming und insb. sog. *Shooter*-Spiele können keinen pädagogischen Wert für sich einfordern.

Eine sportpädagogische Positionierung hinsichtlich dieser virtuellen Sportarten muss auf mehreren Ebenen begründet werden. Die erste dieser Ebenen beschreibt hierbei die sportwissenschaftliche Diskussion.

Hierbei zeigt sich eine uneindeutige Beurteilung des eSports, die sich auch in den bereits vorliegenden Positionierungen des DOSB, der dvs oder des IOC offenbart, wobei gleichzeitig von einer grundsätzlichen Anerkennung des eSports durch den organisierten Sport abgeraten wird. Unklar bleibt aber, wodurch diese Ablehnung fachlich begründet wird. Eine fundierte sportpädagogische Auseinandersetzung mit dem eSport kann sich also in ihrem eigenen Interesse nicht auf solche Stellungnahmen relevanter Verbände und Institutionen stützen.

Unabhängig von der ambivalenten Frage nach dem sportlichen „Sinn“ des eSports muss im schulischen Kontext der pädagogischen Perspektive die höchste Wichtigkeit zukommen. Die Entscheidung, ob ein soziales Phänomen gesellschaftliche Relevanz besitzt und somit zum legitimen Gegenstand einer schulischen Auseinandersetzung werden sollte, ist eines der grundlegenden Anwendungsfelder der Pädagogik und bewahrt die mit dem Schulsport befassten pädagogischen Gremien vor der Gefahr, bei der Einordnung des eSports der aktuellen sportfachlichen Diskussion vorzugreifen und somit ihre Entscheidung unter Umständen später wieder revidieren zu müssen. Nicht „Ist eSport Sport?“ lautet die Leitfrage, sondern: „Ist eSport sportpädagogisch relevant?“.

Diese pädagogische Beurteilung der schulischen Eignung des eSports muss wiederum auf zwei Ebenen erfolgen. Dies ist zum einen der Teilbereich, der in der sportpädagogischen Diskussion unter dem Oberbegriff der „Erziehung durch Sport“ bekannt ist. Hierbei erfolgt eine Beurteilung des Gegenstands aus einer eher instrumentellen Sichtweise, d.h. es geht darum, inwieweit pädagogisch als wertvoll erachtete Anforderungen an das System Sport im eSport realisiert werden können.

Bei einer solchen Betrachtung wird deutlich, dass eSport nur wenig pädagogische Anknüpfungspunkte im Sinne eines mehrperspektivischen Sportunterrichts (Wagnis, Leistung, Ausdruck, Gesundheit, Kooperation...) anbieten und eine „Erziehung durch eSport“ nicht als Basis einer schulischen Legitimation herangezogen werden kann.

Die Beurteilung des eSports hinsichtlich der anderen Seite des Doppelauftrags des Schulsports, die „Erziehung zum Sport“ bildet die zweite pädagogische Perspektive bezüglich des virtuellen Sporttreibens.

Auch im eSport werden motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten geschult. Eine Ablehnung nur aufgrund der abweichenden spezifischen Bewegungsstruktur dieser Fähigkeiten und Fertigkeiten kann somit nicht erfolgen. Doch auch wenn virtuelle Sportarten in vielen Merkmalen sportlichen Handlungsmustern folgen, ist damit nicht zwangsläufig auch eine pädagogische Eignung dieses Gegenstands assoziiert. Eine dementsprechende Positionierung hat der DSLV bereits 2019 in seinem „Memorandum Schulsport“ vorgelegt, in welchem elektronischen Medien eine Mitverantwortung für gesundheitliche und soziale Probleme Heranwachsender zugeschrieben wird. Somit erscheint aus sportpädagogischer Sicht eine Ablehnung des eSports auch in diesem Zusammenhang als logische Konsequenz. Die im „Memorandum Schulsport“ konstatierte mediale Übersättigung der heutigen Lebenswelt kann nicht durch einen weiteren Bildschirm beantwortet werden.

Aus Sicht des DSLV kann die Thematisierung elektronischer Sportartensimulationen im Rahmen des Faches Sport nicht befürwortet werden. eSport kann weder als instrumentelle Kategorie zur Vermittlung der vom Sport erwarteten Sinnperspektiven wie Gesundheit oder Wagnis noch als eigenständiger pädagogisch wertvoller Bestandteil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler schulische Akzeptanz für sich einfordern.