

## **eSport zwischen „Sport“ und „Nicht-Sport“**

### **- Wegweisung für eine sachliche Diskussion <sup>1</sup> –**

#### **Zusammenfassung**

Kein Problem hat den organisierten Sport, die Sportwissenschaft und die Sportpolitik in der jüngsten Vergangenheit so beschäftigt wie die Frage, ob eSport bzw. eGaming Sport ist oder nicht. Dabei hat sich die Diskussion über die Position des Deutschen Olympischen Sportbund DOSB weitgehend auf einen „Schlagabtausch“ mit apodiktischen Aussagen beschränkt. Auf sprachwissenschaftliche Voraussetzungen ist kaum eingegangen worden. Bezeichnend für den Diskussionsstand ist, dass das Fehlen einer anerkannten Definition von Sport bemängelt wird, ohne sich kundig zu machen, in wieweit dies überhaupt möglich, sinnvoll oder notwendig ist.

Ziel des Beitrags ist zunächst eine Offenlegung der sprachlogischen Grundlagen für Definitionen bzw. die Zuschreibung von Bedeutungen allgemein, um dann mögliche Antworten auf die Fragen zum Verhältnis von eSport bzw. eGaming und Sport zur Diskussion zu stellen. Die adäquate Grundlage bilden die Philosophie der „idealen“ und die der „normalen Sprache“ sowie das erfahrungswissenschaftliche psychologisch-linguistische Prototypenmodell. Den Ansätzen ist gemeinsam, dass sie die Basis für Entscheidungen bieten, für welche Lebensbereiche die eSport-Frage mit Hilfe von Definitionen getroffen werden muss und für welche Lebensbereiche stattdessen auf die Alternative der Bedeutungszuschreibung im Rahmen der normalen Sprache zurückgegriffen werden kann.

Eine Definition von Sport ist gerechtfertigt für rechtsfähige Organisationen wie den DOSB, während dieser Ansatz für die „alltagssprachliche Welt“ und z. B. auch für die Gegenstandsbeschreibung der Sportwissenschaft nicht angemessen erscheint. In dem Beitrag werden in historischer und in systematischer Perspektive Merkmale bzw. Bedeutungen des Sports zur Diskussion gestellt, auf die sowohl für die normative Definition der Sportorganisationen als auch für die Alltagssprache zurückgegriffen werden kann. In einem Resümee werden (auch) Konsequenzen für eine weiterführende Diskussion angesprochen.

---

<sup>1</sup> Stark erweiterte Fassung der früheren Publikation „eSport ‚ist‘ nicht Sport - e-Sport und Sport haben Bedeutungen. Eine sprachphilosophische Analyse an Stelle von ontologischen Auseinandersetzungen“ (Willimczik, 2019).

# **1 Hinführung: Eine für die Sportwissenschaft konstitutive Frage bekommt**

## **Aktualität**

Sieht man einmal von aktuellen Berichten über den Sport ab, wie er z.B. Gegenstand der Tageszeitungen am Montag ist, hat seit Langem keine Frage des Sports die Öffentlichkeit und die Politik so bewegt wie die, ob e-Sport Sport ist und /oder ob der DOSB den eSport als Sportorganisation aufnehmen soll oder nicht. Gekennzeichnet ist die Diskussion schwerpunktmäßig durch apodiktische, manchmal auch polemische Statements zu Charakterisierungen des eSports und des Sports, denen man zustimmen oder die man ablehnen kann. Welcher Seite man in der Auseinandersetzung zustimmt, ist in erster Linie vom persönlichen, auch emotionalen und vom gesellschaftspolitischen Standpunkt der Autoren abhängig. Brisant an der Fragestellung ist, dass die Politik sich trotz des anerkannten Autonomiestatus des Sports massiv für eine Anerkennung des eSports eingesetzt hat. Die Charakterisierung der meisten Stellungnahmen als apodiktisch gilt gleichermaßen für die (sport-)wissenschaftliche, die politische und die öffentliche Diskussion, sie betrifft nur bedingt den DOSB.

Eine Antwort auf die Fragen, ob e-Sport Sport ist und /oder ob der DOSB den eSport als Sportorganisation aufnehmen soll oder nicht, setzt notwendigerweise eine Klärung der Begriffe Sport und eSport voraus: Wer nicht sagt, was er unter Sport und was er unter eSport versteht, kann nicht argumentieren, warum e-Sport unter den Oberbegriff Sport fallen sollte oder nicht<sup>2</sup>. Hierfür muss - für eine wissenschaftliche Diskussion - offengelegt werden, auf welchem sprachphilosophischen Ansatz die Fragestellung beantwortet werden soll (vgl. 3 und 4). Die Beantwortung der inhaltlichen Frage soll *analytisch* geklärt werden (vgl. 5). In einem weiteren Schritt muss dann aufgezeigt werden, wo *normative* Entscheidungen ein notwendiger Bestandteil der Diskussion und der Argumentation sind (vgl. 5.2.2). Ausgangspunkt aller Überlegungen ist der derzeitige Diskussionsstand in Sportwissenschaft, beim DOSB und in der Politik (vgl. 2). Als Systematik für die Diskussion des Problemgegenstands „Sport und eSport“ bietet sich an:

### **1 Hinführung: Eine für die Sportwissenschaft konstitutive Frage bekommt Aktualität**

### **2 Der Ausgangspunkt: Sportwissenschaftliche und öffentliche Diskussion über „Sport“ und „eSport“**

#### **2.1 Der Sport-Begriff und der eSport-Begriff in der sportwissenschaftlichen Diskussion**

##### **2.1.1 Der Sport- und der eSport-Begriff**

---

<sup>2</sup> Formal entspricht die Problematik der Anerkennung von eSport als Sport der Diskussion in den Altertumswissenschaften. Dort ist sehr ausführlich und kontrovers diskutiert worden, ob die Wettkämpfe im Antiken Griechenland als Sport bezeichnet werden dürfen oder nicht. In den Altertumswissenschaften stehen sich die sogenannten Archaizer (Ablehnung des Sportbegriffs außerhalb der Moderne) und die Modernizer (Wettkämpfe der Antike waren Sport) relativ unversöhnlich gegenüber (Weiler 2017; Willimczik, 2017). Das zentrale Ergebnis der Diskussion in den Altertumswissenschaften: Auf wissenschaftlicher Ebene kann nicht geklärt werden, wer „recht hat“.

2.1.2 Modellvorstellungen zum Sport

2.1.3 Der Sportbegriff in globaler Perspektive

2.2 Die Position des DOSB

2.3 Der Diskussionsstand zum eSport in der Politik

### **3 Forschungsansätze in der Diskussion**

3.1 Methodologische Vorbemerkungen

3.2 Die Definitionsproblematik von Sport in der Geschichte

3.3 Die Ableitung von Definitionen aus Theorien: das Beispiel Systemtheorie

3.4 Sprachphilosophische Grundlage

3.5 Von der „Philosophie der normalen Sprache“ zur Empirie

### **4 Der Sport der Gegenwart und der eSport als Begriffe der Familienähnlichkeit im Prototypenmodell**

4.1. „Sport“ als Familienähnlichkeit

4.2 eSport im Verhältnis zum traditionellen Sport

### **5 „Sport“ und „e-Sport“ ein Diskussionsbeitrag**

5.1 „Sport“ und „eSport“ als Gesellschaftsphänomene

5.2 Sport in normativer Verantwortung

5.3 Definieren von Sport und eSport: die Sonderstellung des DOSB  
(und weiterer Institutionen)

5.3.1 Die Bedeutungen des übergreifenden Sportbegriffs

5.3.2 Bedeutungen der einzelnen Sportmodelle

5.3.3 Eine Sonderstellung für die Landessportbünde/-verbände?

5.3.4 Sport und eSport in der Rechtsprechung

### **6 Ein Resümee**

Post scriptum

**Literatur**

## **2 Der Ausgangspunkt: Sportwissenschaftliche und öffentliche Diskussion über „Sport“ und „eSport“**

Die Frage nach den Bedeutungen des Sportbegriffs hat lange Zeit ein Mauerblümchen-Dasein geführt. Sie wurde nur vereinzelt von Sportphilosophen oder Sportsoziologen gestellt und bearbeitet; praxisorientierten Sportwissenschaftlern schien sie nicht relevant zu sein. Eine Ausnahme haben Umbruchzeiten gebildet. So hat es während

und in der Folge der „60er Revolution“ eine intensive Kontroverse um den Sport und in der Folge die Verwendung des Sportbegriffs gegeben, in der sich Befürworter und Gegner einer Sport- oder einer Bewegungswissenschaft gegenübergestanden haben (eine Zusammenstellung s. Willimczik, 2001, 179-188). Entzündet hatte sich die Diskussion primär am Leistungsbegriff (auch des Sports), der damals im Zentrum der Kritik gestanden hat. Aktueller Anlass für die jetzige Auseinandersetzung ist das Auftreten des eSports, das in der Öffentlichkeit, in der Sportwissenschaft, und im organisierten Sport und sogar in der Politik (implizit) eine Diskussion auch über den Sportbegriff ausgelöst hat.

## **2.1 Der Sport-Begriff und der eSport-Begriff in der sportwissenschaftlichen**

### **Diskussion**

Die sportwissenschaftliche Diskussion des Sportbegriffs ist zum ersten durch das Bemühen gekennzeichnet gewesen, den Sport zu definieren, und zum zweiten durch das Bemühen, der Vieldeutigkeit und Heterogenität des Sports durch die Annahme der „Koexistenz unterschiedlicher Sportmodelle“ (Rittner, 1984) gerecht zu werden. Eine Diskussion des eSportbegriffs hat erst begonnen und erscheint noch voreingenommen positiv.

#### **2.1.1 Der Sport- und der eSport-Begriff**

Für die Definitionsbemühungen von „Sport“ stehen (exemplarisch) in Deutschland Diem (1960), Bernett (1965), Steinkamp (1983) und Hägele (1982; 1990) sowie Schimank (1988) und Stichweh (1990), für die Sportmodelle sind es neben Rittner (1984) Digel (1984) und Heinemann (1986). Traditionell bestehen die Sport-Definitionen aus Wesensdefinitionen. Dies lässt sich leicht schon an sprachlichen Formulierungen erkennen. So definiert Diem Sport schon im Titel seines Klassikers "Wesen und Lehre des Sports und der Leibeserziehung" (Diem 1960).

Hägele ordnete 1982 (vgl. auch 1990, 130 ff.) den Sport auf einem "Kontinuum vom reinen Ideal des Begriffs bis hin zu seiner Verneinung" an. Die erste Ebene beinhaltet den 'rein authentischen Sport'. Er umfasst jene Strukturmerkmale, die als "kleinster gemeinsamer Nenner [...] für sportliche Handlungen essentiell sind. [...] Im Einzelnen sind hierzu typisch sportliche motorische Aktivität (Leichtathletik, Turnen, Schwimmen, Kampfspiele), typisch sportlicher Bedeutungsgehalt (Sich-Erleben vom Leibe her; Selbstverwirklichung), typisch sportliche Leistung (personengebunden; erlebnisorientiert) sowie typisch sportliche soziale Beziehungen (Fair-play; Solidaritätsprinzip) usw. zu jenem Ideal vom Sport schlechthin verschmolzen, das letztlich den Bedeutungskern des Begriffs Sport ausmacht (rein authentischer Sport)" (1982, 198). Dem sportlichen Ideal auf der ersten Ebene steht auf der zweiten Ebene die sportliche Wirklichkeit gegenüber. Dabei ist das Modell so gedacht, dass auf dieser Ebene jene Sportformen am inneren Kreis angesiedelt sind, die dem authentischen Sport sehr nahe kommen, während es am äußeren Rand zu 'Ausfransungen' kommt, d.h. dass hier Sportformen zu finden sind, die den Übergang zum Nicht-Sport bilden. Auf der dritten Ebene ist sportliches Handeln "auf äußere, nicht-sportliche Ziele

gerichtet; eine umfassende Instrumentalisierung und Funktionalisierung schnürt das Konstitutive des sportlichen Lebens ab (produktiv gewendeter oder gesellschaftlich genutzter Sport). Hier ist allenthalben eine Entpersonalisierung und Inhumanisierung der Leistung (Profisport) zu beobachten (der Sport läuft Gefahr, zur bloßen Form und benutzbaren 'Ware' entmündigt zu werden). Darüber hinaus verstümmeln in vielen Bereichen des sportlichen Randes Machtmomente das Solidaritätsprinzip des Sports und entwerten die verschiedenen sozialen Begegnungen im Sport zu einem Nullsummenspiel mit wenigen Siegern und vielen Verlierern" (1982, 200).<sup>3</sup>

Steinkamp fasst in seinem Buch „Was ist eigentlich Sport?“ (1983) zusammen: "Die Frage 'Was ist Sport?' ist gleichbedeutend mit der Frage nach seinen Wesensmerkmalen" (1983, 104).

Von besonderem Interesse sind die Aussagen zum Sport von Bernett, weil er nicht apodiktisch festlegt, was Sport ist, sondern die wissenschaftliche Methode explizit benennt, durch die er zu seiner Wesensdefinition kommt. Ausgangspunkt ist für ihn der hermeneutische Ansatz von Dilthey, dass die geisteswissenschaftliche Methode sich auf die 'Auslegung der Objektivationen des Lebens' richtet (Bernett 1965, 7). Diese Objektivationen, das sind die sogenannten „Grundformen der Leibesübung“, sind Sport, Spiel, Turnen und Gymnastik, wie sie in der geschichtlichen Entfaltung Realität geworden sind. Sie stellen die 'objektiven Korrelate' zu den typischen menschlichen Tätigkeiten 'Wettkampf', 'Spiele', 'Beherrschen' und 'Beseelen' dar. Diese typischen Tätigkeiten nun sind anthropologisch bedingt. Sie sind damit nicht historisch-zufällig, sondern entsprechen dem Wesen des Menschen (1965, 87).<sup>4</sup>

Eine gewisse Sonderstellung nehmen die Sportdefinitionen auf der Grundlage der Systemtheorie (Luhmann) aus zwei Gründen ein. Zum ersten nehmen sie für sich in Anspruch, als Teilaspekte der Ausdifferenzierung der Gesellschaft allgemein gesehen zu werden, zum zweiten liegen aus der geschlossenen Theorie zwei konträre Definitionen für den Sport vor. Die Prämisse von Schimank lautet: "Der Sport hat sich seit Anfang des letzten Jahrhunderts als eigenständiges gesellschaftliches Teilsystem ausdifferenziert" (1988, 182). Damit sind die Voraussetzungen gegeben, das Sportsystem über einen 'binären Code' zu definieren. Für Schimank gilt: "Der Siegescode bildet das Zentrum des für den modernen Sport charakteristischen Komplexes generalisierter sinnhafter Orientierungen" (1988, 188).

Der Position von Schimank setzt Stichweh entgegen: "Sieg/Niederlage spielt zweifellos als binärer Code in vielen Formen und Disziplinen des Sports von der Antike bis in die Gegenwart eine entscheidende Rolle. Aber er eignet sich nicht, die Spezifität des modernen Sports, die Ausdifferenzierung und die Einheit des Systems zu erklären" (1990, 385). Positiv formuliert Stichweh: "Sport ist jenes Funktionssystem, das aus allen Handlungen besteht, deren Sinn die Kommunikation körperlicher Leistungsfähigkeit ist. Als ein auf die Kommunikation *von* und die Kommunikation

---

<sup>3</sup> Hägeles Formulierungen entsprechen denen einer Wesensdefinition, inhaltlich weist das Modell aber eine enge Verwandtschaft zu Wittgensteins Konzept der Familienähnlichkeit und zu dem Prototypenmodell auf (vgl. 3.4 – 3.6).

<sup>4</sup> Wie für den Rückgriff auf Wittgenstein im Prototypenmodell (vgl. 3.5) stellt sich auch hier die kontrovers diskutierte Frage, ob Diltheys „Objektivationen“ empirisch zugänglich sind.

über körperliche Leistungsfähigkeit spezialisiertes System ist der Sport im Gesellschaftssystem singulär und muß als eine selbst substitutive Ordnung beschrieben werden, d.h. als ein System, das in seiner Funktion nicht durch – beispielsweise – ein Mehr an politischer Macht oder wissenschaftlicher Wahrheit ersetzt werden kann" (1990, 379 f.).

Alle Bemühen, das *Wesen* des Sports zu bestimmen, hat Drexel (2003) mit Bezug auf Platon mit den Fragen gleichgestellt, „was ‚das‘ dem Sport Eigentümliche, ‚das‘ ihm Eigentliche, was ‚die‘ ‚Sportheit‘ sei“ (2002, 5), und er hat diesen Ansatz, für den er eine ganze Reihe weiterer Beispiele aufgeführt hat, als „essentialistisch bzw. metaphysisch“ charakterisiert und dem ontologischen Paradigma untergeordnet (2002, 3).

Der derzeitige Erkenntnisstand in der Sportwissenschaft zum eSport muss als äußerst gering charakterisiert werden, auch wenn erste Veröffentlichungen bereits seit 2008 erschienen sind (vgl. Müller-Lietzko, 2008; Breuer, 2012). Eine Positionierung ist noch nicht zu erkennen. Zum Ausdruck kommt dies auch im Titel eines Beitrags 2018 von A. Sevens „eSport und der blinde Fleck“. Als erster Ansatz für die notwendige Diskussion kann eine Kontroverse zum eSport zwischen C. Borggreffe (2018a,b) einerseits und T. Wendeborn, H.-J. Schulke und A. Schneider andererseits (2018) angesehen werden. Weitere Veröffentlichungen sind „im Druck“ (z. B. Schneider et al).<sup>5</sup> Im November 2018 hat sich in der dvs ein ad-hoc-Ausschuss „eSport“ konstituiert, der 2019 seine inhaltliche Arbeit aufgenommen hat und im Sommer 2019 eine sport- und bildungspolitische Erklärung abgeben wird.

### 2.1.2 Modellvorstellungen zum Sport

Die bekanntesten Modellvorstellungen zum „Sport“ sind von Digel und Heinemann vorgeschlagen worden. Digel „beobachtet“ fünf Modelle des Sports, "die z.T. auch konkurrieren und zueinander in Beziehung treten" (1984, 61): Aus dem traditionellen Leistungssport heraus, "in dem die Werte Wettkampf, Leistung, Gewinn und Verlust im Mittelpunkt stehen", haben sich das 'kommerzielle Sportmodell', der 'Zirkus- und Mediensport' und die Modelle des 'Freizeitsports', des 'Alternativsports' und des 'instrumentellen Sports' entwickelt. Der Freizeitsport "leitet sein Sportverständnis und seine Moral aus Werten und Normen wie Spaß und Freude, Mitmachen, Selbst- und Eigenwert ab" und versteht sich "bewußt als ein Teil einer Gegenwelt zur Alltagswirklichkeit" (1984, 61). Ziel des 'echten Alternativsports' ist eine eigenständige Lebensform, ein politischer Lebensstil, wie er sich "lediglich in Subkulturen, und hier vor allem im universitären Bereich", zeigt. Der instrumentelle Sport schließlich nimmt den Sport "unter dem Aspekt der sozialen Dienstleistung in Anspruch". Er "kommt in erster Linie in pädagogischen Erörterungen zum Sport zum Tragen und findet seine stärkste Ausrichtung derzeit im sogenannten Gesundheitssport" (1984, 61).

Heinemann sieht "die künftige Entwicklung in einem Kräftefeld zwischen drei Polen,

---

<sup>5</sup> Zum eSport liegen ausführliche Abhandlungen vor, die je nach Standpunkt zu sehr unterschiedlichen Aussagen kommen. Sie reichen von einer starken Begeisterung (von Vertretern des eSports) für ihn hin zu informativen und kritischen Analysen (z. B. Schulke und Wendeborn, 2018). Im Unterschied zu diesen Beiträgen liegt der Schwerpunkt hier auf der Geschichte und Systematik des Sportbegriffs, basierend auf sprachphilosophischen Erkenntnissen.

die mit den Begriffen 'Freizeitsport', 'kommerzialisierter Leistungssport' und 'instrumenteller Sport' bezeichnet werden können." (1986, 115). Der 'expressive' Freizeitsport wird dadurch charakterisiert, daß das Regelwerk weniger bestimmend ist, möglicherweise hin bis zur Regelungebundenheit, daß ein diszipliniertes und langfristiges Training nicht erforderlich ist, und daß er vor allem ein "gegenwartsbezogenes, volles Erleben und die Ausblendung von Alltag, Zukunft und Zweck" ermöglicht (1986, 118). Demgegenüber wird beim kommerzialisierten Leistungs- bzw. Schausport "Ware für erwartete Zuschauerinteressen und Wünsche Dritter produziert" (1986, 120). Dabei muß er aus Attraktivitätsgründen nur darauf achten, sich von Schaustellungen und Zirkusdarbietungen genügend abzusetzen. Voraussetzung für ein Anwachsen des Zuschauerinteresses soll eine Steigerung von Unsicherheit und Spannung sowie eine Erhöhung des kämpferischen Einsatzes, der Waghalsigkeit, des Mutes und der Ausdauer sein (1986, 121). Für den dritten Pol, den instrumentell verstandenen Sport, schränkt Heinemann das Instrumentelle sehr stark auf den Präventionsbereich im weiteren Sinne ein: "In ihm werden Sinn und Strukturen des Sports vor allem durch die Funktionen, die er etwa in der Rehabilitation, in der Prävention, als Lebenshilfe – etwa für Behinderte – erfüllen soll, bestimmt" (1986, 124 f.). Die von Heinemann aufgeführten Charakteristika (Bedeutungen) sind in Tab. 1 aufgeführt.

Tab. 1: Heinemanns (1986) Charakterisierung der Sportmodelle (in Anlehnung an Haverkamp 2000, 49).

<b>Kernbereiche</b>	<b>Traditionelles Sportkonzept</b>	<b>Freizeitsport</b>	<b>Kommerzieller Leistungssport</b>	<b>Instrumenteller Sport</b>
<b>Merkmale</b>	Eindeutiges Regelwerk Einheitliche Wertestruktur	Regelungebundenheit Kreativität Spontaneität Hohe Fluktuation Kommerzielle Interessen Disperse Motivbündel Individualisierung	Massenkultur Publikumswirksamkeit Unsicherheit Spannung Sensation fest gefügtes Regelsystem Standardisierung Kommerzialisierung	Instrumentalisierung Lebenshilfe Therapie

### 2.1.3 Der Sportbegriff in globaler Perspektive

Analysiert man den Sportbegriff in der jüngeren Geschichte in globaler Perspektive, so fallen vier Charakteristika ins Auge,

1. das Vorherrschen von Wesensdefinitionen, also ontologischen Bestimmungen,
2. sein enormer Wandel über die Zeit,
3. seine hohe Variabilität über Kulturräume,

#### 4. die aufgeführte Ausdifferenzierung von einem einheitlichen Sportbegriff zu Sportmodellen.

Die ontologische Bestimmung des Sportbegriffs (1.) zeigt sich impliziert, vor allem aber auch expliziert in den vorgelegten Definitionen: Diem (1960), Bernett (1965), Steinkamp (1983), Hägele (1982), Schimank (1988) und Stichweh (1990) (vgl. auch 2.1.1).

Wie stark der historische Wandel des Sportbegriffs (2.) ist, kann mit Rückgriff auf Diems Definition belegt werden, die seinerzeit uneingeschränkt anerkannt war und die heute in dieser Form wohl von keiner Seite mehr vertreten wird: "Sport als Leibesübung ist im Lebensbereich zweckfreien Tuns ein von Wertgefühl und Festlichkeit erfülltes, natur- und kampffrohes, verfeinert und typisiert geregeltes Vervollkommnungstreben" (Diem 1960, 21 f.).

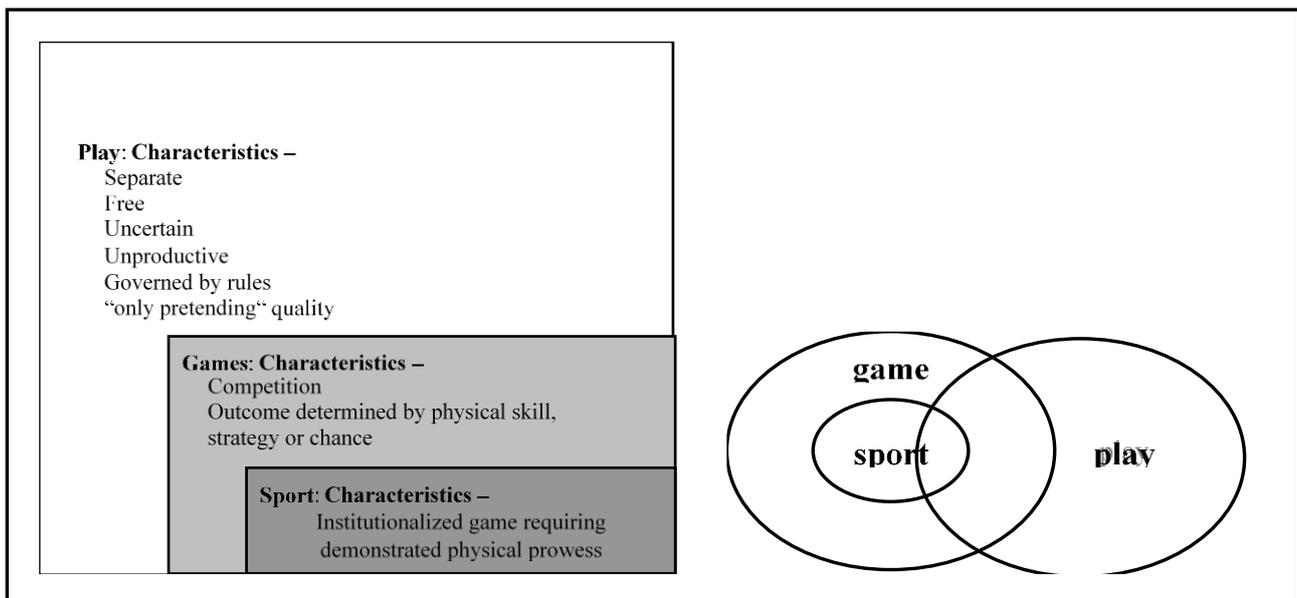


Abb. 1(links): Loys Konzeptionalisierung von Sport (1968); Abb. 1, (rechts);  
Beziehungsgleiche Sport, Game und Play von Meier (1981, 96).

Die kulturelle Unterschiedlichkeit des Sportbegriffs (3.) verdeutlicht ein Blick in die USA. Loy (1968) sieht Sport als ein „institutionalisiertes Spiel“ (game), das eine hohe Anstrengung und körperliche Fertigkeiten und Strategie oder Zufall fordert (siehe auch Abb. 1 links). Meier (1981) definiert im Einzelnen:

- "game: zielgerichtete Aktivität, Regeln begrenzen die erlaubten Möglichkeiten, Regeln verhindern effizientere zugunsten von weniger effizienten Möglichkeiten, akzeptierte Regeln, um die Aktivität möglich zu machen,
- sport: erfordert das Zeigen von Bewegungsfertigkeiten und hoher körperlicher Aktivität,

- play: jegliche Aktivität, die freiwillig ausgeführt wird, für intrinsische Belohnung" (1981, 96; siehe auch Abb. 1 rechts).

Guttman (1979) spezifiziert die Bedeutungen von Sport in Weltlichkeit, Gleichheit, Spezialisierung, Rationalisierung, Bürokratisierung, Quantifizierung und Rekord-suche.

Die Ausdifferenzierung eines einheitlichen Sportbegriff zu Sportmodellen (4.) geht auf die Vieldeutigkeit des Sports zurück. Rittner (1984) nennt als Gründe die „Ambivalenz und Heterogenität des modernen Sports“. Sie hat – zumindest in Deutschland - zu einer „Koexistenz unterschiedlicher Sportmodelle“ geführt (siehe oben).

### **Erstes Zwischenresümee**

Der Sportbegriff weist je nach Autor, nach Kulturbereich und in historischer Perspektive sehr unterschiedliche Bedeutungen auf. Aus prinzipiellen Gründen kann keine anerkannte Grundlage dafür vorliegen, zu beurteilen und zu entscheiden, welche der vorgelegten Sport-Definitionen die richtige, die „wahre“ Definition ist. Analoges gilt für den eSport-Begriff, der vom DOSB und vom ESDB prinzipiell unterschiedlich definiert wird. Wegen der Heterogenität des Sportbegriffs und der Differenzierung in Sportmodelle ist es zudem mit großen Problemen verbunden, einen einheitlichen Sportbegriff zu Grund zu legen. Rückgriffe auf „Autoritäten“ für die Beantwortung der Frage, ob e-Sport Sport „ist“, laufen damit ins Leere.

## **2.2 Die Position des DOSB**

Für den DOSB ist seine Beschäftigung mit dem für ihn verbindlichen Sportbegriff keineswegs neu. So hat der Wissenschaftliche Beirat des DOSB bereits 1980 ein Positionspapier erarbeitet, das einen offiziellen Status erhalten hatte. Der DSB hatte seine Aufgabe zum einen darin gesehen, "einen Kriterienkatalog für Entscheidungen über die Anträge von Verbänden zur Aufnahme in den DSB zur Verfügung zu stellen, um solche Entscheidungen nach einheitlichen Merkmalen und damit für jeden nachvollziehbar zu gestalten. Zum anderen bestand die Aufgabe darin, innerhalb des DSB einen Sprachkonsens herbeizuführen, eine Bewusstseinsbildung darüber zu fördern, was der DSB organisatorisch und politisch vertritt, und um die Identität des Sports und damit eine Organisation verbal präsent zu machen" (Wissenschaftlicher Beirat des DSB 1980, 437). Im Einzelnen finden sich in dem Papier sieben Dimensionen, "über die sich der Begriff 'Sport' beschreiben läßt" (1980, 438):

- eine motorische Aktivität, die sowohl hinsichtlich Kondition als auch Koordination für den betreffenden Sport konstitutiv ist, erlernt bzw. trainiert werden muss und primär auf die menschliche Motorik ausgerichtet sein muss,
- einen Bedeutungsinhalt, der ihn von der Alltags- bzw. Arbeitsmotorik unterscheidet (in diesem Sinne ist Sport unproduktiv und frei von existenziellen Zwängen),

- Leistung und Wettbewerb als konstitutive Momente, die sich im Leistungs-, Breiten- und Freizeitsport zeigen,
- Sportorganisationen 'von der Orts- bis zur internationalen Ebene', die ein überregional vereinbartes Wettkampfsystem und eine überregional vereinbarte Regelordnung gewährleisten,
- "mehr oder weniger verbindliche 'Sportregeln'",
- "Grundwerte und Leitideen wie Fair Play, Partnerschaft, Unversehrtheit des Partners, Chancengleichheit und Teamgeist",
- eine typische Erlebnis- und Erfahrungswelt, die den ganzen Menschen berührt (Wissenschaftlicher Beirat des DSB, 1980, 439).

Vom DSB und damit vom offiziellen Sport ausdrücklich ausgeschlossen worden waren "Denkspiele, Hunderennen und Modellbau, Fischfang und Autofahren, sofern sie nicht im Rahmen eines Wettkampfes durchgeführt werden, kultische Tänze, Singspiele, Akrobatiken und Wanderungen sowie alle 'Konkurrenzhandlungen', die ausschließlich auf Profitgewinn und Eigennutz (Schaustellerei) abzielen" (1980, 438).

In der Folgezeit ist die Diskussion und sind die Entscheidungen über den Sportbegriff im DOSB weiter gegangen. 2006 hat der DOSB eine neue Aufnahmeordnung beschlossen, die 2011 und 2014 geändert worden ist. In §3 sind die Aufnahmebedingungen des DOSB zusammengestellt:

„Spitzenverbände und Sportverbände ohne internationale Anbindung müssen Sport im Sinne der nachfolgenden Definition betreuen.

1. Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt. (...)
2. Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivität muss Selbstzweck der Betätigung sein. (.....)
3. Die Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte wie z. B. Fair Play, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten“ (Aufnahmeordnung des DOSB, 2014, 2f).

Im Unterschied zur zum Teil gegensätzlichen Diskussion in der Sportwissenschaft hat das Präsidium des DOSB nach einer ausführlichen Aufarbeitung des eSports in einer AG, an der 25 Persönlichkeiten aus dem DOSB und seinen Mitgliedorganisationen beteiligt waren, sehr klare Vorstellungen zum eSport erarbeitet und am 29. Oktober 2018 ein Positionspapier veröffentlicht, das eindeutig ist und kaum Interpretationsspielraum lässt.

Zentral im Positionspapier ist, dass der DOSB sich vom Begriff eSport als „irreführend“ losgesagt hat und eine klare Trennung zwischen eGaming und virtuellen Sportarten (elektronische Sportartensimulationen) vorgenommen hat. Dieser

Differenzierung folgend hat er sich ganz auf den Aspekt der virtuellen Sportarten konzentriert und beschränkt. „Der Begriff der elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten) wird immer dann verwendet, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist. Beispiele finden sich unter anderem im Fußball, Bogenschießen, Segeln, Basketball oder Tennis. Als eGaming werden all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet. Ausdrücklich abgelehnt wird die Definition des „ESport Bund Deutschland“ (ESBD), da sie eine „sinnvolle und notwendige Differenzierung“ nicht ermöglicht. Die entsprechende Definition lautet eSport ist „das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln (DOSB, 2018b, 2). Die Bewertung der Definition des ESBD durch den DOSB ist eindeutig: „Neben möglichen Chancen von eGaming für Vereinsentwicklung entspricht eGaming gleichzeitig in zentralen und konstitutiven Elementen nicht den Kernbedeutungen, Handlungslogiken und dem Wertesystem, auf denen das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB aufgebaut ist“.

Welches die Kriterien im Einzelnen sind, nach denen der DOSB diskutieren und entscheiden will, wie er eSport einordnen soll, hat er in der AG „eSport“ (2018b) ausgeführt. Gegenüber dem Positionspapier des DSB von 1980 fehlen Hinweise auf die Bedeutungsinhalte und die ganzheitliche Erlebnis- und Erfahrungswelt. Neu hinzu gekommen ist die Perspektive des Geschäftsmodells. Zentral ist: „Um zu bewerten, ob ‚eSport‘ zum Sportvereins- und- Verbandssystem passt, ist es erforderlich, die genannten Perspektiven gleichermaßen zu berücksichtigen und sich nicht auf Einzelaspekte zu reduzieren“ (DOSB, 2018, 1).

Die wesentlichen Perspektiven sind:

- Organisationsform (wie wird ‚eSport‘ organisiert und in welchen Organisationsformen wird ‚eSport‘ betrieben?)
- Geschäftsmodell (mit welchem Geschäftsmodell ist ‚eSport‘ verbunden? Welche Rolle nehmen die Publisher ein?)
- Motorische Aktivität (ist ‚eSport‘ als Sport zu bezeichnen, also ist eine eigenmotorische, sportartbestimmende Handlung zu erkennen?)
- Wettkampfcharakter (wie und in welcher Form finden Wettkämpfe im ‚eSport‘ statt? Wer nimmt daran teil?)
- Ethische Normen (welche Werte und Sinnbezüge werden im ‚eSport‘ gelebt und sind prägend? Sind diese passungsfähig mit denen des DOSB?)
- Partizipation (wie findet Selbstorganisation statt? Können ‚eSportler‘ Einfluss, z. B. auf Spielgestaltung und Regeln, nehmen?)
- Autonomie (wie selbständig sind ‚eSport‘-Verbände gegenüber anderen Akteuren?)

Bei seiner Festlegung ist sich der DOSB ist sich durchaus bewusst, dass er nur eine Entscheidung für die jetzige Situation treffen kann. Er müsste seine Position vor allem dann überdenken, wenn eSport als Olympische Sportart anerkannt würde, denn dann müsste der DOSB die Voraussetzungen für eine Mitgliedschaft des eGaming im DOSB schaffen (2018b, 2). Dies ist derzeit aber nicht aktuell, denn: „Der DOSB begrüßt

ausdrücklich die Erklärung des IOC vom 21. Juli 2018, mit der das IOC von einer Anerkennung von „eSport“ derzeit deutlich Abstand nimmt“ (DOSB, 2018a, 4). Diese Position hat der DOSB beim Neujahrsempfang 2019 bekräftigt.

### 2.3 Der Diskussionsstand zum eSport in der Politik

Es liegen u. a. zwei Veröffentlichungen Wissenschaftlicher Dienste von Parlamenten vor (Deutscher Bundestag – „DB“ - und Abgeordnetenhaus von Berlin – „AB“ -), die nicht unabhängig voneinander entstanden sind. Sie haben deshalb eine große Bedeutung, weil sie zur Vorbereitung von politischen Entscheidungen mit möglicherweise weitreichenden Folgen dienen. Beiden „Diensten“ ist gemeinsam, dass sie die ganze Breite des Problemfeldes abdecken. Das beginnt mit dem Verhältnis von Staat und Sport, beleuchtet den Aspekt der Gemeinnützigkeit und das Steuerrecht und reicht bis zu Empfehlungen über den Umgang mit eSport. Dabei wird zwar der Begriff eSport verwendet - im Unterschied zum DOSB – wird eSport aber im umfassenden Sinne also als eGaming gesehen.

- Zentral in beiden Gutachten ist einleitend die Betonung des Autonomiestatus des Sports; dem Staat wird für diese Frage nur dann ein Eingriffsrecht zugestanden, wenn ein stärkeres Grundrecht (z. B. Gewaltmonopol) geschützt werden muss (DB, S.5; siehe auch AB, S. 5).
- Zur Abhängigkeit der Landessportbünde vom DOSB, also zum Innenverhältnis der Sportorganisation, sind die Aussagen des Wissenschaftlichen Dienstes des Berliner Abgeordnetenhauses widersprüchlich. Einerseits stellt er fest: „Der LSB allerdings ist an die Einschätzung des DOSB, ob eine Betätigung als Sportart anerkannt werden soll oder nicht, nicht gebunden und könnte davon abweichen“ (BA, S. 9). Andererseits wird diese Freiheit der LSBs begrenzt. Ein LSB könne z. B. nicht konträr zur Aufnahmeordnung des DOSB handeln und könne vor allem nicht auf die Forderung nach einer „sportartbestimmenden motorischen Aktivität“ verzichten (BA, S. 7).
- Auch für die Definition des Sports wird dem DOSB eine Sonderstellung eingeräumt. „Wenngleich dem DOSB als privatem Personenzusammenschluss prinzipiell keine über seinen eigenen Organisationsbereich hinausgehende verbindliche Definitionskompetenz für den Sportbegriff zusteht, kommt seiner Definition angesichts von 27,7 Millionen Mitgliedern und dem Selbstverständnis als ‚Dachverband des deutschen Sports‘ faktisch entscheidende Bedeutung zu“ (DB, S. 7).
- Das weitgehende Alleinstellungsrecht für die Definition wird dem DOSB auch gegenüber dem Bundesgerichtshof eingeräumt. Dies ist insofern bedeutungsvoll, als der Bundesgerichtshof eine Definition von Sport vorgelegt hat, die von der des DOSB abweicht. Einerseits wird auf das Vorhandensein einer sportartspezifischen Fertigkeit verzichtet, andererseits wird über die Definition des DOSB hinausgegangen. Danach.....“ *umfasst der Begriff des Sports [...] nur Betätigungen, die die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der*

*körperlichen Ertüchtigung dienen [...]. Vorauszusetzen ist daher eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet ist (DB S.8).*

- Wichtig in dieser Bestimmung des BGH ist auch, dass die Erfüllung einzelner Charakteristika des Sports für eine Anerkennung einer Aktivität *nicht* ausreichend ist (DB S.8): *„Die Ausführung eines Spiels in Form von Wettkämpfen und unter einer besonderen Organisation allein machen es noch nicht zum Sport“ (DB S.8).*
- Im Unterschied zum Sportbegriff, zu dem in den Gutachten klare, wenn auch nicht völlig übereinstimmende Vorstellungen bestehen, sind die Äußerungen zum eSport eher cursorisch und vor allem (nur) alltagssprachlich. Genannt werden für den „Wettkampf zwischen Mensch und virtueller Welt“:
  - Hand- Auge-Koordination,
  - Reaktionsgeschwindigkeit,
  - Taktisches Geschick,
  - Durchhaltevermögen,
  - Vorausschauendes Denken
  - Räumliches Orientierungsvermögen
  - Handlungsfreiheit (BA, S. 8)
- Einen breiten Raum in der Analyse der „Wissenschaftlichen Dienste nehmen Aussagen der Rechtsprechung ein. Das Bundesverwaltungsgericht stuft den „eSport – die im Wettbewerb betriebene Form von Computerspielen – rechtlich nicht als Sport, sondern als Spiel ein“ (BA, S. 11), und das Finanzgericht stellt fest: „Durch die bisweilen stundenlange Strahlenbelastung der Augen bei Fixierung des Computerbildschirms ähnelt er eher den Belastungen der Büroarbeit“ (BA, S.14). In dieselbe Richtung weisen Urteile der Finanzgerichte, die für die Anerkennung als Sport eine starke körperliche Ertüchtigung fordern. „Durch die bisweilen stundenlange Strahlenbelastung der Augen bei Fixierung des Computerbildschirms ähnelt er eher den Belastungen der Büroarbeit. (...) Bei Abwägung der widerstreitenden Aspekte spricht mehr dafür, eSport die objektive Wirkung als körperliche Ertüchtigung abzusprechen als sie zu bejahen“ (BA, S.14).

Nach den Ausführungen zur Definition des Sports und des eSports sowie deren Verhältnis zum Staat und zum Rechtssystem werden in den Gutachten explizit oder implizit Bewertungen dazu abgegeben, ob eSport von den Sportorganisationen, aber auch von staatlichen Instanzen als Sport anerkannt werden kann oder sollte. Zugrunde gelegt werden dabei die vom DOSB vorgegebenen drei zentralen Kriterien (vgl. 2.3):

- Ob das Kriterium Fair Play im e-Sport erfüllt wird, wird in Grenzen infrage gestellt. So sei einerseits die Gemeinnützigkeit für ein Computerspiel wie

Paintball wegen Gewaltverherrlichung von der finanzrechtlichen Rechtsprechung schon verneint worden. Andererseits heißt es: „Auch sind *Fairplay und Chancengleichheit* sowie die Einteilung in *Wettkampf- und Leistungsklassen* (§ 3 Nr. 3 Aufnahme O) prägende Eigenschaften im E-Sport“ (DB, S.10). Gefordert wird, dass allgemein alle Spiele ausgesondert werden müssten, die dem Fair Play Gedanken nicht entsprechen (DB, S.10; vgl. auch AB, S. 15).

- Widersprüchlich sind die Antworten auf die Frage, ob die Forderung nach einer sportartbestimmenden Aktivität erfüllt wird. Einerseits wird auf die hohen psychischen Belastungen und auf das vorhandene körperliche Training beim eSport verwiesen, andererseits wird dem eSport die Gesundheitsförderung abgesprochen (DB S. 11f).
- Vollkommen überraschend bejaht wird das Vorhandensein des Selbstzwecks: „E-Sport ist von den Nützlichkeitsabwägungen der Alltags- und Arbeitswelt getrennt und steht durch seinen spielerischen Charakter in Form einer Symbolisierung von Wirklichkeitshandlungen unter dem Einfluss einer autonomen – (e-)sportimmanenten – Zielsetzung“ (DB, S.10).

Abschließend stellt der Wissenschaftliche Dienst des Berliner Abgeordnetenhauses fest: „eSport ist nach derzeitiger Rechtslage nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und deshalb rechtlich nicht als Sportart anerkennungsfähig“ (BA, S.23).

Konträre Aussagen zum eSport liegen aus der Politik vor: Sowohl im Koalitionsvertrag von CDU, FDP und Grünen für Schleswig-Holstein (2017) als auch im Koalitionsvertrag zwischen CDU/CSU und SPD der Bundesrepublik (2018) ist die Förderung des eSports/eGamings festgeschrieben. In Schleswig-Holstein ist hierfür die Gründung einer „eSport-Akademie“ vorgesehen. Sie soll „einen Beitrag leisten, der sich an Übungsleiter von Breitensportvereinen, an Schulen, an Eltern und an Freizeit-eSportler wendet“ (Stellungnahme der FH Westküste, Anhörung im Ausschuss vom 1.11.2019). Die Innen-Staatssekretärin Kristina Herbst (CDU): „Wir haben den Anspruch, bundesweites Vorbildprojekt für Digitalisierungskompetenz und E-Sport zu sein“ (dpa/Ino 22.02.2019). Die Bundesregierung hat sich verpflichtet, sich für die Anerkennung des eSports im DOSB und für die Anerkennung als Olympische Sportart im IOC einzusetzen. Die Staatssekretärin für Digitalisierung Bär hat prognostiziert: „In der digitalen Welt liegen die Tartanbahnen der Zukunft“ (nach Schürmann, 2018b). Schulke und Wendeborn zitieren Bär mit den Worten „Die Games-Branche nimmt eine Schlüsselrolle für den Digital-Standort Deutschland ein. (...) Daher ist es besonders wichtig, die Pläne der Bundesregierung für eine bessere Förderung von Games und E-Sport jetzt Wirklichkeit werden zu lassen“ (2018). Die Autoren meinen, dass die Staatssekretärin damit den „digitalen Messias in sportlichem Gewande“ noch stärker geadelt hat. Dagegen stellt der Innenminister von Hessen, Peter Beuth, die rhetorische Frage „Wir sind herausgefordert durch ein offenbar neues Sportverständnis. Ist diese Daddelerei vor dem Fernseher am Ende auch Sport?“ Und ohne Zweifel an seiner Position aufkommen zu lassen, beantwortet er die von ihm selbst gestellte Frage: „E-Sport hat mit Sport

nichts zu tun. Wir müssen diesen Begriff ausradieren“ (Darmstädter Echo, 27.11.18, S. 30; ähnlich auch Beuth beim Neujahrsempfang des DOSB 2019).

## **Zweites Zwischenresümee**

Die bisherige Diskussion um den eSport-Begriff ist durch sehr unterschiedliche, zum Teil gegensätzliche Stellungnahmen gekennzeichnet. Verantwortlich dafür sind zum einen unterschiedliche Interessen, vor allem der Politik, des DOSB und des ESBD, und zum anderen unterschiedliche Perspektiven, z.B. Bundesverwaltungsgericht, Finanzbehörden, Sportorganisationen.

## **3 Forschungsansätze in der Diskussion**

### **3.1 Methodologische Vorbemerkungen**

Wissenschaft kann dazu beitragen, Diskussionen zu versachlichen. Allerdings arbeitet auch sie nicht voraussetzungsfrei. Eine Folge aus dieser Einschränkung ist, dass Wissenschaft die Voraussetzungen ihrer Arbeit, ihrer Argumente und ihrer Erkenntnisse offenlegen, z. B. Ideologiekritik betreiben muss, um in ihren Aussagen nicht ideologisch im negativen Sinne zu sein.

Die Doppelfrage, ob e-Sport Sport „ist“ und ob der DOSB e-Sport als Mitgliedsorganisation aufnehmen sollte, kann von unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen beantwortet werden. Als Ansatz wird hier der Sprachphilosophie gefolgt, die nach den *Bedeutungen* von Sprache und damit auch von Begriffen fragt. Der Beitrag folgt damit auch der Anregung von Wendeborn et al (2018, 454), eine differenzierte Diskussion zu führen, „die verschiedene Theorieofferten unterschiedlicher Wissenschaftsdisziplinen“ zulässt.

Ein zweiter methodischer Aspekt ist der des Anwendungsbereichs, auf den sich die Fragen zum eSport beziehen. Zu differenzieren ist, ob es 1. um den alltäglichen Sprachgebrauch für die Gesellschaft allgemein geht (z. B. auch um die Bestimmung des Gegenstands „Sport“ der Sportwissenschaft), ob es 2. um die Kriterien geht, auf die eine Organisation zurückgreift (also z.B. der DOSB bei der Entscheidung über die Mitgliedschaft in seiner Organisation), oder ob es 3. um den Rechtsraum des Staates geht (u.a. mit seinen Rechtsvorstellungen zur Gemeinnützigkeit und zu den Steuervorschriften). Für die drei Anwendungsfelder haben unterschiedliche Entscheidungswege und -kriterien zu gelten. Während der Rechtsraum des Staates und der DOSB auf Definitionen angewiesen sind, erscheint für den Öffentlichen Raum der „normale Sprachgebrauch mit ausfransenden Begriffen“ angemessen zu sein (vgl. 3.4).

Für die Behandlung des Themas ist drittens zwischen deskriptiven Analysen und normativen Urteilen zu unterscheiden. Auf beide muss zur Beantwortung der anstehenden Fragen zurückgegriffen werden. Das gilt besonders für alle Definitionen, bei denen die notwendigen und hinreichenden Merkmale festgelegt werden müssen, und diese Festlegungen bestehen aus normativen Urteilen.

### 3.2 Die Definitionsproblematik von „Sport“ in der Geschichte

Grundlage fast aller Diskussionsbeiträge zum Sport und zum eSport sind bisher ontologische Wesensdefinitionen gewesen (vgl. auch 2). Die Schwierigkeiten bzw. die Unmöglichkeit, das Phänomen Sport (ontologisch) zu definieren, sind keineswegs neu. Dies hat Graves (1972; vgl. auch Meier, 1981) bereits mit einem Zitat aus der Zeit der Jahrhundertwende belegt: „Es gibt in der englischen Sprache nur wenige Worte, die eine solche Vielzahl von unterschiedlichen Bedeutungen aufweisen wie Sport.“ Aus derselben Erkenntnis heraus kommt McBride (1975, zitiert nach Lenk, 1980, S. 426) in seinem programmatischen Aufsatz „Toward a non-definition of sport“ zu dem Schluss, „es sei vergeudetete Zeit, den Begriff ‚Sport‘ definieren zu wollen. Dies sei wegen der Vagheit und der Mehrdeutigkeit ‚logisch unmöglich‘“.

Auch in der deutschen Sportwissenschaft sind die Schwierigkeiten seit Langem bekannt, Sport zu definieren. Willimczik hat dieser Frage und den sich daraus ergebenden Konsequenzen in seiner „Sportwissenschaft interdisziplinär“ (2001) 90 Seiten (!) gewidmet. Und bei Schürmann heißt es in seinem Beitrag zum Sport (2018b; vgl. auch 2018a) „Ob ein Phänomen Sport ist oder nur so heißt, sagt dieses Phänomen nicht selbst. (...) Daher ist es Gezänk, sich um das vermeintlich ausschlaggebende Merkmal zu streiten“.

### 3.3 Die Ableitung von Definitionen aus Theorien: das Beispiel Systemtheorie

Von Systemtheoretikern liegen ebenfalls Vorschläge vor, die als Wesensdefinitionen einzuordnen sind. Borggrefe fragt z. B., ob „es sich bei eSport um Sport im *eigentlichen* Sinne“ handelt; oder ob „eSport *tatsächlich* Merkmale aufweist, die eine Einordnung als Sport rechtfertigen“ (2018a, 447).

Im Unterschied zu den Forschungsansätzen der idealen und der normalen Sprache, die die Grundlage für Sprachanalysen bilden, erscheint die Ableitung des Sportbegriffs aus sozialwissenschaftlichen Theorien aus prinzipiellen Gründen nicht möglich. Dies zeigt sich konkret auch an dem Versuch von Borggrefe (2018a,b), die Frage, ob eSport Sport ist, auf der Grundlage der Systemtheorie erschöpfend zu beantworten und zu begründen.

Für den Sport sind von zwei sehr namhaften Systemtheoretikern (die nicht aus der Sportwissenschaft kommen) Vorschläge für einen binären Code vorgelegt worden. Stichweh (1990), plädiert für den Code „Leisten/Nicht-Leisten“; Schimank für „Sieg/Niederlage“. Borggrefe hat als Gewährsmann für ihre Argumente den Code „Leisten/Nicht-Leisten“ von Stichweh herangezogen (2018a, 447). Er hat seinen Code erweitert zu "Sport ist jenes Funktionssystem, das aus allen Handlungen besteht, deren Sinn die Kommunikation körperlicher Leistungsfähigkeit ist. Als ein auf die Kommunikation *von* und die Kommunikation *über* körperliche Leistungsfähigkeit spezialisiertes System ist der Sport im Gesellschaftssystem singulär“.

Gegen den Code „Leisten/ Nicht-Leisten“ allgemein spricht, dass er seinem eigenen

Anspruch nicht gerecht wird, Sport von anderen Gesellschaftssystemen (z. B. Kunst oder Gesundheit) abzugrenzen, also das System „singulär“ zu machen. Auch der Rückgriff auf (körperliche) Leistung als Abgrenzung von Sport zu anderen Lebensbereichen ist nicht hinreichend. Gegen die Spezifizierung (messbare Eigenschaften, relevante Wirkungen der Handlung, Vergleichbarkeit, keine irgendeine Verwendbarkeit außerhalb des Sports; 1990, 379) ist einzuwenden, dass diese sich nicht aus dem binären Code ergeben. Borggrefes Argumente gegen eSport, die sie aus dem allgemeinen binären Code von Stichweh zieht, sind (damit) logisch nicht hinreichend, da sie die Einbeziehung weiterer Randbedingungen erfordern. Dazu gehören die Ableitungen zur Gesundheitsförderung und zur Sportpädagogik durch Sport (2018a, 448), zumal Stichweh eine extrem negative Meinung zum Gesundheitswert des Sports vertritt (1990,383). Hinzu kommt, dass dem Sport damit eine Funktion zugeschrieben wird, die über den Sport hinausgeht, und dies wird von Stichweh und Borggrefe (2018a, 447) gerade als unzulässig abgelehnt.

Wie problematisch der Rückgriff auf die Systemtheorie für eine Entscheidung über die Aufnahme des e-Sports in den DOSB ist, zeigt sich, wenn man nicht Stichwehs, sondern Schimanks Abgrenzungskriterium, nämlich den binären Code „Sieg/Niederlage“ zugrunde legt. Wählt man „Sieg/Niederlage“ als Maßstab, dann spräche alles dafür, dass der DOSB den eSport-Verband als Mitgliedorganisation aufnehmen muss, denn dieses Merkmal wird vom e-Sport uneingeschränkt erfüllt.

Gegen den Rückgriff auf die Vorschläge von Schimank und Stichweh für die Definition von Sport und für die Begründungen von der Entscheidung über eSport spricht schließlich, dass in diesen Beiträgen der Systemtheorie der Sport (unberechtigterweise) auf den traditionellen Wettkampfsport eingeschränkt wird. Bei Schimank heißt es „Der Siegescode bildet das Zentrum des für den modernen Sport charakterisierten Komplexes generalisierter sinnhafter Orientierungen“ (1988, 188). Stichweh postuliert, dass für den modernen Sport das „Moment des kontinuierlichen Leistungsvergleichs“ gelte (1990, 385).

### **3.4 Sprachphilosophische Grundlage**

Für die Entscheidung über die Aufnahme/Nicht-Aufnahme des e-Sports kann nicht auf der Argumentationsstufe stehen geblieben werden, dass es prinzipiell keine verbindliche Definition von Sport gibt. Für eine Lösung dieses Problems wird in der Sprachphilosophie in eine „Philosophie der idealen Sprache“ für Definitionen (vgl. Frege, 1971) und in eine „Philosophie der normalen Sprache“ für Bedeutungen (vgl. Wittgenstein, 1969) differenziert. Die beiden Sprachphilosophien lassen sich anschaulich gegenüberstellen (vgl. Abb. 2):

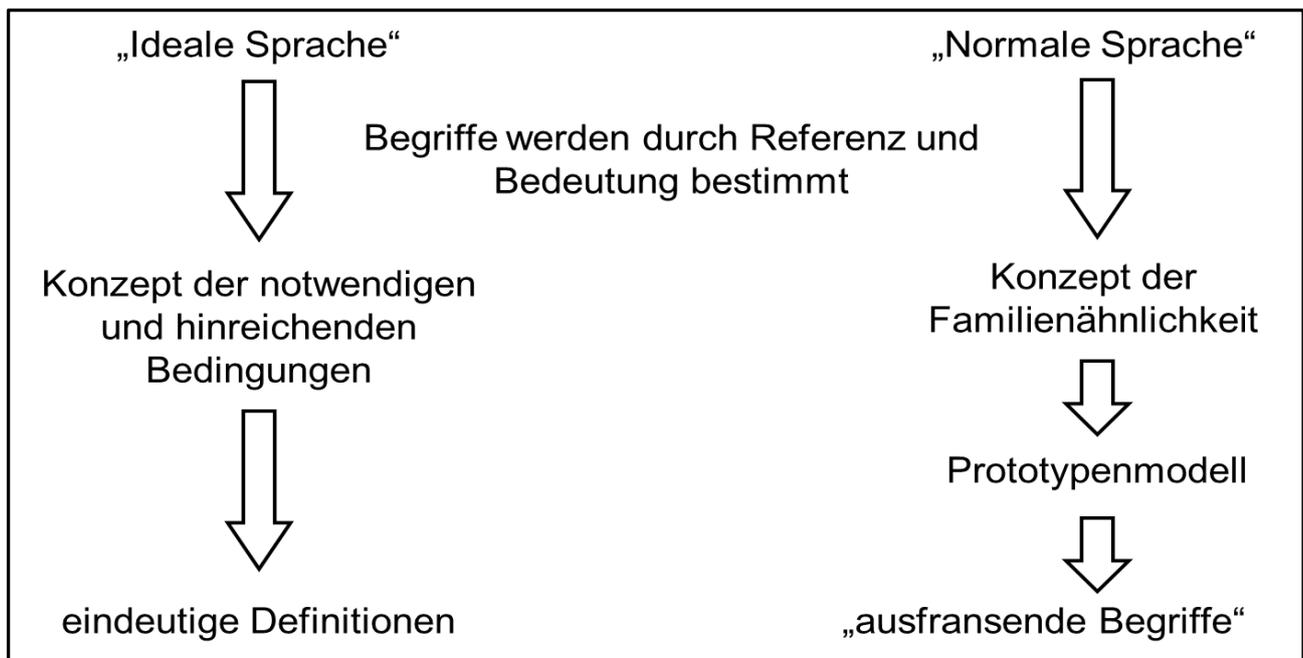


Abb 2: Mehrebenenmodell der idealen und der normalen Sprache

Beiden Forschungsansätzen kommt für die zentralen Fragen des Beitrags eine zentrale Stellung zu. „Definitionen“ und „Bedeutungen“ fordern die Erfüllung grundsätzlich unterschiedlicher Kriterien. Die Grundannahme der „Philosophie der idealen Sprache“ ist im Konzept der notwendigen und hinreichenden Bedingungen (NHB) formuliert. Es besteht 1. aus der Bedingung der Notwendigkeit (Bestimmte Merkmale müssen immer gegeben sein, damit ein Gegenstand unter einen Begriff fällt) und 2. Aus der Bedingung der Hinreichung (Die Gesamtheit der notwendigen Bedingungen muss einen Begriff zweifelsfrei von anderen Begriffen abgrenzen).

Auf den Sport bezogen wird damit gefordert, dass alle Merkmale –also z. B. alle Sportaktivitäten – neben akzidentellen Merkmalen, die für die Definition eines Begriffes *nicht* von Bedeutung sind, ein gleiches Bündel notwendiger Merkmale aufweisen. Die Merkmale innerhalb eines Merkmalbündels verfügen über einen ‚äquivalenten Status‘, d.h., sie sind in ihrer Bedeutung gleichwertig.

Die Grundannahme der Philosophie der normalen Sprache steht in krassem Gegensatz zu der der idealen Sprache<sup>6</sup>. Für sie braucht die Forderung nach notwendigen und

<sup>6</sup> Der Ansatz der Philosophie der normalen Sprache hat schon früh Eingang in die Sportwissenschaft gefunden, in Nord-Amerika durch die Veröffentlichungen von Fogelin (1972) und Zeigler (1973), in Deutschland durch Lenk (1980).

Wittgensteins Philosophie der normalen Sprache ist auf den alltäglichen Sprachgebrauch gerichtet. Selbstverständlich verneint er nicht die Notwendigkeit von Definitionen. Für Spezialfälle hält er sie für unerlässlich, ohne dass dies gegen die normale Sprache spreche: „Aber das (Konzept der Familienähnlichkeit) ist nicht Unwissenheit. ... Wir kennen die Grenzen nicht, weil keine gezogen sind. ... Wir können – für einen besonderen Zweck – eine Grenze ziehen. ... Machen wir dadurch den Begriff erst brauchbar? Durchaus nicht! Es sei denn für den besonderen Zweck“ (§69). Ein solcher besonderer Zweck kann sein, dass Aussagen über die Wirkung eines speziellen Sports auf die Ausdauer gemacht werden sollen. Hierfür wäre es natürlich eine Voraussetzung, dass sehr genau (operational) definiert wird, welcher Sport überprüft werden soll.

hinreichenden Bedingungen nicht erfüllt zu sein. Bezogen auf den Sport bedeutet dies, dass man durchaus von Sport sprechen darf, auch wenn nicht alle Merkmale eines Begriffs gegeben sind, und sie besitzen auch nicht einen äquivalenten Status. Begriffe weisen eine sogenannte Familienähnlichkeit auf.

Entwickelt worden ist die Philosophie der normalen Sprache (philosophy of ordinary language) von Wittgenstein. Er hat seine Gedanken mit dem Beispiel „Spiel“ verdeutlicht (1984b):

„§ 66. Betrachte z. B. einmal die Vorgänge, die wir ‚Spiele‘ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiele, Kampfspiele usw. Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: ‚Es muß ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht Spiele‘ –, sondern schau, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn, wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was allen gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen und zwar eine ganze Reihe. Wie gesagt: denk nicht, sondern schau! – Schau z. B. die Brettspiele an, mit ihren mannigfachen Verwandtschaften. Nun geh zu den Kartenspielen über: hier findest du viele Entsprechungen mit jener ersten Klasse, aber viele gemeinsame Züge verschwinden, andere treten auf. Wenn wir nun zu den Ballspielen übergehen, so bleibt manches Gemeinsame erhalten, aber vieles geht verloren. – Sind sie alle ‚unterhaltend‘? Vergleiche Schach mit dem Mühlfahren. Oder gibt es überall ein Gewinnen und Verlieren, oder eine Konkurrenz der Spielenden? Denk an die Patienzen. In den Ballspielen gibt es Gewinnen und Verlieren; aber wenn ein Kind den Ball an die Wand wirft und wieder auffängt, so ist dieser Zug verschwunden. Schau, welche Rolle Geschick und Glück spielen. Und wie verschieden ist Geschick im Schachspiel und Geschick im Tennisspiel. Denk nun an die Reigenspiele: Hier ist das Element die Unterhaltung, aber wie viele der anderen Charakterzüge sind verschwunden! Und so können wir durch die vielen, vielen anderen Gruppen von Spielen gehen, Ähnlichkeiten auftauchen und verschwinden sehen. Und das Ergebnis dieser Betrachtung lautet nun: Wir sehen ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen. Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen.

§ 67. Ich kann diese Ähnlichkeiten nicht besser charakterisieren als durch das Wort ‚Familienähnlichkeiten‘, denn so übergreifen und kreuzen sich die verschiedenen Ähnlichkeiten, die zwischen den Gliedern einer Familie bestehen: Wuchs, Gesichtszüge, Augenfarbe, Gang, Temperament, etc. – Und ich werde sagen: die ‚Spiele‘ bilden eine Familie.“

Das Beispiel „Spiel“ kann plausibel auf die Analyse des Sportbegriffs angewendet werden.<sup>7</sup>(siehe Tab. 2).

Tab.2: Spiel-Sport-Analogie auf der Grundlage der normalen Sprache von Wittgenstein

---

<sup>7</sup> Drexel hat Wittgensteins Spiel-Beispiel im Sinne eines „Sport als Kulturspiel“ interpretiert (2002).

(Willimczik, 2017)

<b>Spiel</b>	<b>Sport</b>
<b>Aktivitäten</b>	
<b>Spiele</b>	<b>Sportarten</b>
Schach, Dame, Fußball, Skat, ...	Leichtathletik, Turnen, Schwimmen, Fußball, ...
<b>Gruppierungen</b>	
<b>Spielgruppen</b>	<b>Sportmodelle</b>
Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiele, ...	Wettkampfsport, Gesundheitssport, ...
<b>„Gemeinsame Züge, Elemente, Charakterzüge“</b>	
Unterhaltung, Gewinnen/Verlieren, Konkurrenz, Geschick, Glück	Motorische Aktivität, Grundwerte und Leitideen, Leistung, Wettbewerb, Sportorganisationen

### **Drittes Zwischenresümee**

Wittgensteins Analyse des ‚Spiels‘ auf der Basis der ‚Philosophie der normalen Sprache‘ gilt als anerkannt. Die Analyse bietet sich sowohl aus inhaltlichen als auch aus strukturellen Gründen für einen Transfer auf den Sportbegriff zur Bestimmung seines Gegenstandsbereichs an. Auch ‚Sport‘ kann als Begriff der Familienähnlichkeit angesehen werden. Dies schließt ein, dass Erscheinungsformen des Sports, also Sportaktivitäten (z. B. Fußball, Schach oder Fitness), nicht notwendigerweise und hinreichend dieselben Merkmale, also Bedeutungen, aufzuweisen brauchen. Definitionen im Sinne der Philosophie der idealen Sprache eignen sich hierfür nicht. Sie sind für wissenschaftliche Arbeit, die auf eindeutige Definitionen angewiesen ist, aber unabdingbar, wie auch von Wittgenstein ausdrücklich vertreten wird. Und das gilt in gleichem Masse für staatliche Institutionen und Organisationen wie den DOSB

### **3.5 Von der ‚Philosophie der normalen Sprache‘ zur Empirie**

Wittgensteins (1969) zentrale Aussage zu seinem Forschungsansatz lautet: ‚Sag nicht: ‚Es muss ihnen etwas gemeinsam sein, sonst heißen sie nicht Spiele‘, sondern schau, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist‘ (§ 66). Somit erscheint es gerechtfertigt, dass sein

Ansatz von Vertretern der empirischen Sozialforschung aufgegriffen worden ist.<sup>8</sup> Das Ergebnis ist das weit verbreitete Prototypenmodell. Es gilt als „integratives Konzept für kognitive Kategorienvorgänge“ (Eckes & Six, 1984, S.2; vgl. auch Rosch & Mervis, 1975, S. 573; Lieb, 1980, S. 11).

Für das Prototypenmodell ist zentral:

- Begriffe werden durch Gegenstände/Referenzen (Extensionen) und Bedeutungen (Intensionen) bestimmt. Ein Begriff ist z. B. „Sport“; ein Gegenstand ist z. B. „Fußball“, eine Bedeutung ist z. B. „Wettkampf“,
- Das Maß für den Gegenstand, (z. B. Fußball) ist die Typikalität (Wie typisch/untypisch ist z. B. Fußball als sportliche Aktivität für den Sport?). Das Maß für die Intension, also für eine Bedeutung, (z. B. Wettkampf) ist die Cue-Validität oder die Ähnlichkeit. (Wie bestimmend ist z. B. Wettkampf für den Fußball und damit für den Sportbegriff<sup>9</sup>?)
- Begriffe haben ‚verschwommene Grenzen‘. Die Zugehörigkeit von Gegenständen (Fußball) zu Begriffen (Sport) wird durch gradierte Funktionen beschrieben.
- Begriffe weisen eine statische und eine dynamische Vagheit auf.

Die statische Vagheit kommt in der Kulturabhängigkeit von Begriffen zum Ausdruck. Entsprechend haben Schulke und Wendeborn (2018) darauf hingewiesen, dass die offensichtlich unproblematische Anerkennung des eSports als Sport in Asien dadurch begünstigt worden ist, dass dort Sport weitgehend mit Wettkampf gleichgesetzt wird. Die dynamische Vagheit trägt dem historischen Wandel Rechnung. Entsprechend ist der Sportbegriff zur Zeit Diems (1960) ein anderer als der Gegenwart; und für die Zukunft ist (selbstverständlich) von einem weiteren Begriffswandel auszugehen.<sup>10</sup>

Neben den oben aufgeführten und hier zugrunde gelegten Philosophien der idealen und der normalen Sprache und dem linguistischen Prototypenmodell hat Schürmann (2018a) ebenfalls ein Prototypen-Modell vorgeschlagen, für das er hervorhebt, dass es sich entscheidend von dem gleichnamigen Vorschlag von Haverkamp und Willimczik

---

<sup>8</sup> Die Frage, inwieweit es zulässig ist, den philosophischen Ansatz Wittgensteins als Ausgangspunkt oder Grundlage für empirische Untersuchungen zu nehmen, ist sehr kontrovers diskutiert worden. Strenge Inkommensuralisten werden dies vehement verneinen, andere werden es akzeptieren (vgl. auch Willimczik, 2007). Drexel (2006) führt Belege an, die dafür sprechen, dass Wittgenstein selbst es für inkommensurabel angesehen hätte, dass seine Art der Betrachtung, sein Schauen mit den Augen des Empirikers geschieht. Die Vertreter des Prototypenmodells haben dies verneint. Ein abschließendes, metatheoretisch begründetes Urteil über (In-)Kommensurabilität kann es auch nach Drexel (2006) nicht geben.

<sup>9</sup> Mit dieser Gewichtung der Bedeutungen geht das Prototypenmodell über Wittgensteins Konzept der Familienähnlichkeit hinaus. Das Prototypenmodell erlaubt es zu differenzieren, ob Bedeutungen/Charakteristika (z. B. Strategie) für eine Aktivität (z. B. einer Sportart) zentral oder randständig für einen Begriff (z. B. Sport) sind (vgl. auch Hägele, 1982; vgl. auch Kap. 2.1.1).

<sup>10</sup> Derzeit scheint es nicht möglich vorherzusagen, in welche Richtung sich die Einstellungen zum „Sport“ und damit zum Verhältnis von Sport und eSport entwickeln wird, ob der DOSB z. B. eine Trennung von eSport und eGaming aufrecht erhalten kann, oder ob er eSport einschließlich eGaming als Mitglied im DOSB und im IOC aufnehmen wird, oder ob Schulke und Wendeborn (2018) mit ihrer Sicht Recht behalten, dass die öffentliche und organisierte Anerkennung des eSports ein kurzes „Märchen“ bleibt.

(2005) unterscheidet. „Der Kern des Modells liegt in der These oder Einsicht, dass man auf die Frage, was Sport sei, nicht mit einer Definition antworten kann. Jeder Definition nämlich liegt schon generisches Wissen zugrunde“ (229). Zur Überwindung dieses Mangels fordert Schürmann in seinem Prototypen-Modell „das leitende Vorverständnis (von Sport) explizit zu machen, um dadurch die Antwort auf die Frage, was Sport ist, methodisch zu kontrollieren und miteinander diskutierbar zu machen“ (S. 229). Um dieses Vorverständnis erkennbar zu machen, sollen Menschen aufgefordert werden, ihren Prototypen von Sport anzugeben. Die Antwort könnte sein: „Wenn ich an Sport denke, dann denke ich zuerst an Joggen im Park. Das ist für mich wirklich Sport, während das was im Fußballstadion oder bei den Olympischen Spielen passiert, doch schon lange kein Sport mehr, sondern pures Event ist: Brot und Spiele!“ (S. 229).

In etwa nach diesem Muster ist aber auch Haverkamp (2005) vorgegangen, indem sie zunächst „Evokationen von Assoziationen“ initiiert hat. Erst nach dieser Erkundungsphase hat sie in der Hauptuntersuchung ihrer Dissertation Bedeutungen (Charakteristika) von Sport und - weiter differenzierend - von Sportmodellen raten lassen. Damit aber liegen die Ansätze von Schürmann und Haverkamp und Willimczik (2005) für diesen Aspekt nicht weit auseinander. Mit der Analyse der Bedeutungen sind Haverkamp und Willimczik dann in dem Sinne über Schürmann hinausgegangen, als sie die Antworten der Probanden in Clustern kategorisiert hat.<sup>11</sup>

## **4 Der Sport der Gegenwart und der eSport als Begriffe der Familienähnlichkeit im Prototypenmodell**

In mehreren groß angelegten empirischen Untersuchungen (n1=40; n2=70; n3=119; n4=283)<sup>12</sup> sind Haverkamp und Willimczik den Fragen nachgegangen, inwieweit erstens der Sportbegriff eine prototypische Struktur aufweist, sich damit von Nachbarbegriffen wie Arbeit, Kunst, Spiel sowie Gesundheitspflege abgrenzen lässt, und ob zweitens für den Sportbegriff eine Binnendifferenzierung anzunehmen ist (Haverkamp, 2005; Haverkamp & Willimczik, 2005; Willimczik, 2007; 2010). In einer weiteren Untersuchung hat Schlör (2017; s. a. Schlör, Schmidt & Woll, 2018) analysiert, wie die Prototypenstruktur von eSport im Vergleich zum traditionellen Sport aussieht.

### **4.1 „Sport“ als Familienähnlichkeit**

Für den Vergleich der Kategorien Sport, Arbeit, Spiel, Kunst und Gesundheitspflege

---

<sup>11</sup> Im Unterschied zu den *methodologischen* Ausführungen von Schürmann, die keine auffallenden Unterschiede zwischen dem Prototypenmodell von Haverkamp/Willimczik und dem von ihm erkennen lassen, scheinen in der Konkretisierung sein Prototypenmodell, wie er es 2010 veröffentlicht hat, prinzipielle Unterschiede zu den Vorstellungen von Haverkamp/Willimczik und damit zu denen der normalen Sprache zutage zu treten. Zum ersten entspricht sein Prototypenmodell „Olympischer Sport“ ganz Definitionen im Sinne der idealen Sprache mit notwendigen und hinreichenden Bedingungen. Zum zweiten berücksichtigt das Modell nicht die Dynamische Vagheit, da es sich stark an der Entstehungszeit der Olympischen Spiele der Neuzeit orientiert. Unklar bleibt aber drittens vor allem, wie die beanspruchte hermeneutische Fundierung angewendet wird. Die Heranziehung eines Evidenz-Kriteriums erscheint hierfür nicht ausreichend.

<sup>12</sup> Gefördert durch das Bundesinstitut für Sportwissenschaft (VF 0407/11/4/2002/03)

lassen sich die Ergebnisse folgendermaßen zusammenfassen:

1. Die untersuchten Begriffe verfügen über eine prototypische Struktur, d. h., die Kategorien Sport, Arbeit, Spiel, Kunst und Gesundheitspflege weisen einerseits jeweils sehr typische und sehr untypische Bedeutungen auf, sie zeigen andererseits „Ausfransungen“ an den Rändern und Überlappungen. Sie lassen sich somit nicht disjunktiv voneinander abgrenzen (vgl. Haverkamp 2005; Haverkamp & Willimczik 2005).
2. Besonders aufschlussreich sind die Cue-Validitäten für die Kategorien Sport, Spiel und Arbeit (Haverkamp, 2005). Von den zehn Bedeutungen, die für Sport C-Werte zwischen .56 und .42 aufweisen, hat für Spiel nur die Bedeutung „Wettkampf“ (.30) einen C-Wert, der oberhalb von .20 liegt. Von den sieben Bedeutungen der Kategorie Spiel, die C-Werte größer als .4 haben, weisen sechs Bedeutungen auch relativ hohe Werte für Sport auf (Abenteuer .40, Gewinnen/Verlieren .35, Spannung .30, Regeln .26, Glück/Zufall .26, Strategie/Taktik .25). Dies stützt das Konzept von Loy (1968), dass Sport als Teilmenge von Spiel gesehen werden sollte. Im krassen Gegensatz zu den Bedeutungen von Spiel stehen die von Arbeit. Letztere aber weisen Verwandtschaften zwischen Sport und Arbeit auf (Leistungsdruck .35 zu .32; Anstrengung .29 zu .31).

Für eine Beantwortung der Frage der Aufnahme/Nicht-Aufnahme von e-Sport in den DOSB ist die Antwort auf die Frage nach der Binnendifferenzierung von großer Bedeutung, weil sie zeigt, dass die Charakteristika, also die Bedeutungen, die den einzelnen Modellen zugeschrieben werden, zum Teil extrem divergieren (vgl. Tabelle 3).

Zum ersten ergibt sich, dass die den Modellen zugeschriebenen Bedeutungen unterschiedlich, ja zum Teil gegensätzlich sind, obwohl alle Modelle (bis auf die „sportnahen Hobbys“) unbestritten unter den Begriff Sport subsummiert werden! Zum zweiten bringt ein Vergleich der Werte für Sport einerseits und Spiel und Arbeit andererseits zu Tage, dass die entsprechenden Überschneidungen überwiegend nur einzelne Modelle betreffen. So weist der professionelle Hochleistungssport eine große Schnittmenge der Bedeutungen mit denen der Arbeit auf (Aggressivität .34, Gesundheitsschädigung .28, Stress .27), und zeigt der Gesundheitssport (verständlicherweise) eine starke Überlappung mit der Gesundheitspflege (Wellness .30, Entspannung/Regeneration .24, Alltag .23). Nicht überraschend dürfte drittens sein, dass die dominanten Bedeutungen für Sport allgemein, nämlich Wettkampf (.23), Leistungsdruck (.21) und Teamgeist/Solidarität (.20), nur für den traditionellen Sport genannt werden. Zu berücksichtigen ist für alle Sportmodelle die Stichprobenabhängigkeit und damit die Subjektivität der Bedeutungszuschreibungen. So schreiben Aktive in einem Sportmodell (z. B. Hochleistungssport) ihrem Modell (verständlicherweise) in stärkerem Maße positive Bedeutungen zu als Außenstehende (Willimczik, 2007).

Tabelle 3: Besonders typische und untypische Merkmale für die Gesundheitsmodelle (Willimczik, 2007, 26; zur Höhe der Cue-Validitäten siehe Anmerkung 11)

Kategorie	Merkmal	CV
<i>Sport</i>	Wettkampf	0,44
	Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr	0,39
	Aggressivität	0,33
	...	...
	Entspannung bzw. Regeneration	0,16
	Produktivität	0,15
	Alltag	0,14
<i>Arbeit</i>	Alltag	0,37
	Produktivität	0,36
	Beruf/Professionalität	0,32
	...	...
	Wellness/Gesundheitsförderung	0,07
	Freizeit	0,07
	Wettkampf	0,07
<i>Kunst</i>	Ästhetik bzw. Ausdruck/Eleganz	0,40
	Mode	0,35
	Kreativität/Phantasie	0,34
	...	...
	Wettkampf	0,13
	Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr	0,11
	Wellness/Gesundheitsförderung	0,11
<i>Spiel</i>	Glück/Zufall	0,37
	Strategie/Taktik	0,31
	Geselligkeit	0,31
	...	...
	Beruf/Professionalität	0,09
	Produktivität	0,09
	Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr	0,07
<i>Gesundheitspflege</i>	Wellness/Gesundheitsförderung	0,47
	Entspannung/Regeneration	0,32
	Ganzheitlichkeit (Körper/Geist)	0,29
	...	...
	Glück/Zufall	0,09
	Spannung	0,08
	Show/Publikum	0,07

Das Ergebnis einer Clusteranalyse (vgl. Abb. 3) zeigt, dass tatsächlich von einer Binnendifferenzierung ausgegangen werden kann, und entsprechend bestehen auch zum Teil nur sehr geringe, und sogar hohe negative Korrelationen zwischen den Sportmodellen (z. B. zwischen Hochleistungssport und Gesundheitssport) (Willimczik, 2007).

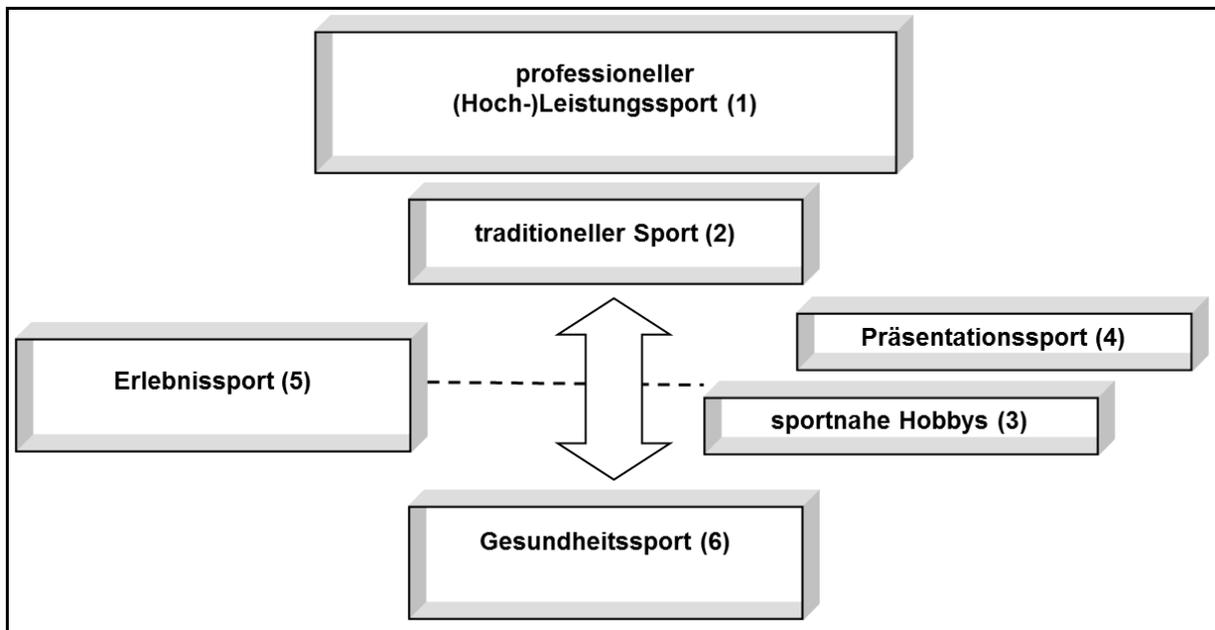


Abb. 3: Strukturmodell zur Binnendifferenzierung des Sports (auf der Grundlage einer Clusteranalyse, Willimczik, 2007, 29)

#### Viertes Zwischenresümee

Der Tendenz nach lässt sich empirisch bestätigen, dass ‚Sport‘ ein Begriff der Familienähnlichkeit ist. In diesem Sinne lässt er sich mehr oder weniger (!) eindeutig von Nachbarbegriffen wie Arbeit oder Spiel abgrenzen. Sinnvollerweise ist aber von Sportmodellen auszugehen, zwischen denen zum einen nur geringe oder sogar negative Korrelationen bestehen und für die zum anderen sehr unterschiedliche Bedeutungen genannt werden. Trotz dieser Differenziertheit werden in der Öffentlichkeit aber alle Sportmodelle unter den Sportbegriff subsummiert!

#### 4.2 „eSport“ im Verhältnis zum traditionellen Sport

Trotz des erst kurzen Bestehens des eSports liegt bereits eine Erkundungsstudie auf der Grundlage des Prototypenmodells vor. Die Ergebnisse bestätigen bisher vorgetragene Annahmen und erscheinen somit plausibel. Schlör (2017; vgl. Schlör, Schmidt & Woll) ist in einer Studie mit n=389 Versuchspersonen den Fragen nachgegangen, welche Prototypenstruktur eSport im Verhältnis zum traditionellen Sportkonzept hat und inwieweit die Struktur vom Alter der Versuchspersonen, vom Geschlecht, von der Berufsgruppe und von der e-Spielpraxis abhängig ist. Die Ergebnisse können – in

Grenzen - mit den bisher dargestellten Ergebnissen verglichen werden (vgl. Kap. 4.1), da ihnen dieselben intensionalen Merkmale zugrunde gelegt worden sind. Als extensionale Referenzen hat Schlör - mit leichten Abweichungen – die oben genannten Sportmodelle gewählt. Die wichtigsten Ergebnisse sind:

- Die pauschale Frage, ob eSport Sport „ist“, haben im Alter unter 30 Jahren zwischen 44% und 51% bejaht, für das spätere Alter liegen die Prozentwerte bei 19% / 32% und (ab 70 Jahren) bei 13%.
- Die Cue-Validitäten für eSport und den traditionellen Sport weisen eine große Ähnlichkeit auf. Besonders ähnlich sind die Bedeutungen für Wettkampf (.49 zu .51), Unterhaltung (.51 zu .49), Mode (.51 zu .49) und Erfolg (.51 zu .49). Besonders unähnliche Werte ergeben sich für die körperliche Leistung (.30 zu .70) und für die Gesundheitsförderung (.19 zu .81).<sup>13</sup>
- Verständlicherweise ein sehr ähnliches Ergebnis zeigt sich, wenn man nicht, wie bei den Cue-Validitäten 0/1-Daten, sondern die „quasi-intervallskalierten“ Bedeutungen (Maximalwert 3) zugrunde legt. Für den eSport wurden die höchsten Werte für Konzentration (2.48), Strategie (2.43) und Freiwilligkeit (2.32) angegeben. Die niedrigsten Werte waren Gesundheitsförderung (0.43), Ästhetik (0.89) und Produktivität (.95). Für den traditionellen Sport waren die höchsten Werte Anstrengung (2.57), Übung (2.56) und körperliche Leistungsfähigkeit (2.56). Die niedrigsten Werte wurden für Langeweile (.97), Glück (1.21) und Mode (1.38) angegeben.
- Sowohl für die Cue-Validitäten als auch für die „quasi-intervallskalieren“ Bedeutungen ergeben sich für die Teilstichprobe der Wettkampfspieler - im Vergleich zur Gesamtstichprobe - höhere Werte für die besonders typischen Merkmale.
- Bei einem interferenzstatistischen Vergleich der Werte für die Bedeutungen zwischen eSport und traditionellem Sport ergaben sich bei 29 Merkmalen unbedeutende Differenzen in den Effektstärken nach Cohen (1992). Extrem gering waren die Differenzen für Erfolg, Mode und Kreativität (jeweils  $d=.05$ ). Extreme Unterschiede zeigten sich dagegen bei Anstrengung ( $d=.88$ ), Ganzheitlichkeit ( $d=1.04$ ), körperlicher Leistungsfähigkeit ( $d=1.20$ ) und Gesundheitsförderung ( $d=1.23$ ).
- Gut differenzierend und sehr aussagekräftig sind die Ergebnisse hinsichtlich der Zuordnung der zusammengefassten Bedeutungen zu den Sportmodellen als (externe) Typikalitäten. Relativ gering sind Übereinstimmungen (Skala 0–6; Mittelwert = 3.0) beim Vergleich mit traditionellem Sport (1.33), Gesundheitssport (1.07) und Natursport (0.46), während hohe Übereinstimmungen für den Freizeitsport (3.19), den Medien-/Zuschauersport

---

<sup>13</sup> Bei den Cue-Validitäten ergeben sich deutlich höhere Werte als in den früheren Untersuchungen für die Abgrenzung von Sport und für die Differenzierung von Sportmodellen. Dies darf nicht inhaltlich interpretiert werden, weil es auf die Definition der Cue-Validitäten zurückzuführen ist. Im vorliegenden Fall setzt sich der Gesamtwert im Nenner (nur) aus den Werten für Sport und für eSport zusammen, also aus jenen Werten, die jeweils überprüft werden. Daraus ergibt sich auch notwendigerweise, dass sich die Werte jeweils zu 1.00 ergänzen.

(3.17) und den kommerziellen professionellen Sport (2.91) vorliegen.

### **Fünftes Zwischenresümee**

Auf der Grundlage einer Erkundungsstudie kann angenommen werden, dass eSport auf der intensionalen Ebene (Cue-Validitäten, Ähnlichkeiten, Effektstärken) als „typisch Sport“ angesehen werden könnte. Auf der extensionalen Ebene aber zeigt sich weiter differenzierend, dass das „typisch Sport“ wohl nur für einzelne Sportmodelle gilt, nämlich für Freizeitsport (3.19), den Medien-/Zuschauersport (3.17) und den kommerziellen professionellen Sport (2.91). Zu anderen Sportmodellen dagegen kann die Beziehung als konträr beurteilt werden. Das gilt für den Gesundheitssport (1.07) und den Natursport (0.46). Zum traditionellen Sport muss die Ähnlichkeit als tendenziell unähnlich eingestuft werden (1.3).

## **5 „Sport“ und „eSport“ – ein Diskussionsbeitrag**

In der Sprachphilosophie und in der Wissenschaftstheorie wird die Frage, ob Begriffe definiert werden können, so beantwortet, dass dies vom Anwendungsbereich abhängig ist. Auch in der Sportwissenschaft ist dies - *expressis verbis* - spätestens seit 2001 bekannt, und ist entsprechend differenzierend die Auffassung vertreten worden, dass der Sportbegriff für den Alltagsgebrauch nicht definierbar ist und dass Definitionen für Organisationen wie den DSB bzw. den DOSB aber eine Notwendigkeit darstellen (Willimczik, 2001). In der derzeitigen Diskussion um das Verhältnis von „Sport“ und „eSport“ wird diese Differenzierung weitestgehend außer Acht gelassen. Vielmehr wird für alle Lebensbereiche vorzugsweise unbegründet ein (traditioneller) Sportbegriff zugrunde gelegt.

### **5.1 „Sport“ und „eSport“ als Gesellschaftsphänomene**

In der öffentlichen Meinung ist es weder für den übergreifenden Sportbegriff noch für die Sportmodelle erforderlich, noch erscheint es möglich und wünschenswert, sie (normativ) zu definieren. Hier ist eine analytische Betrachtung ausreichend und angemessen. Die Konsequenz ist, dass Sichtweisen unabhängig von einem Begründungszusammenhang berücksichtigt werden können. Ihre Validität wird nur über die Akzeptanz in der Gesellschaft bestimmt. Auch für den Rückgriff auf Forschungsansätze gibt es damit keine Priorität. Als Quellen dienen für den Begriff Sport danach neben den Papieren des DOSB, den philosophischen, den soziologischen und den empirischen Erhebungen im Rahmen des Prototypenmodells alle öffentlich getätigten Aussagen, unabhängig davon, ob sie wissenschaftlich begründet sind oder nicht, ob sie analytisch oder auf einer normativen Ebene gemacht worden sind. Dabei ist zu berücksichtigen, dass unterschiedliche Menschen und Gruppierungen dem Sport und einzelnen Sportmodellen unterschiedliche Bedeutungen zuschreiben. Das gilt besonders für Menschen, die einen bestimmten Sport betreiben bzw. nicht betreiben (vgl. 4.1 und 4.2).

Wichtig für alle Analysen zum Sportbegriff ist, dass Sport und jeder Bindestrich-Sport, wie z. B. Gesundheits-Sport, der statischen und dynamischen Vagheit unterliegen (vgl. 3.5). So lässt sich der Sportbegriff Deutschlands nicht auf andere Kulturbereiche übertragen. Für den amerikanischen Sportbegriff z. B. ist eine Bezeichnung „Gesundheitssport“ nicht denkbar. Wie bedeutend der dynamische (historische) Aspekt ist, zeigt sich z. B. daran, dass Darts vor noch nicht langer Zeit als Kneipenvergnügen verspottet worden ist, während es heute in der Sportberichterstattung gleichberechtigt neben traditionellen Disziplinen wie der Leichtathletik steht, und der Darts-Verband Mitglied im DOSB ist. Vor diesem Hintergrund verbietet sich jede Prognose hinsichtlich einer zukünftigen Anerkennung von eSport in der Gesellschaft.

Die „dynamischen Vagheit“ erlaubt es nicht nur, sondern verpflichtet dazu, den Sportbegriff den Bedingungen der jeweiligen Zeit anzupassen. Eine wesentliche Konsequenz daraus ist, dass der Sportbegriff heute nicht mehr eindimensional zu sehen ist, sondern dass von Sportmodellen auszugehen ist, deren Bedeutungen sehr unterschiedlich, hin bis zu konträr zueinander und zum allgemeinen Sportbegriff sein können. Dabei ist es von sekundärer Bedeutung, ob von den Sportmodellen des Prototypenmodells (Haverkamp, 2005; Willimczik, 2007) oder von den phänomenologischen Modellen von Digel oder Heinemann (vgl.2.1) ausgegangen wird, zumal die Modelle sich nur unwesentlich unterscheiden.

## **Sportwissenschaft und dvs**

Diametral zur Auffassung von Seven, der mit Nachdruck eine Definition von Sport zur Begründung der Sportwissenschaft fordert, um das geringe Ansehen von Sportwissenschaftlern bei Geisteswissenschaftlern zu mindern<sup>14</sup> (2018, 583), steht die Sicht der Philosophie der normalen Sprache: Auch für die Sportwissenschaft allgemein und für die organisierte Sportwissenschaft gilt die nicht notwendige Festlegung auf eine Definition von Sport und eSport einschließlich einer möglichen Abgrenzung gegenüber eGaming. Dies würde auch gegen die Freiheit von Forschung und Lehre gerichtet sein. Insbesondere in einer Zeit der starken Vernetzung von wissenschaftlichen Disziplinen in Forschungsprojekten kann es keine Grenzziehung durch definitorische Einschränkungen geben. Als aktuelles Beleg-Beispiel für vernetzte Forschung kann das mit einer Million Euro aus öffentlichen Mitteln geförderte Forschungsprojekt „Serious Games“ der TU-Darmstadt angeführt werden, an dem der Sportwissenschaftler Wiemeyer beteiligt ist, vollkommen unabhängig davon, ob eSport als Sport anerkannt ist oder nicht. Und die Sportpädagogik und der Gesundheitssport können natürlich zu eGaming forschen, um z. B. positive oder negative Effekte herauszufinden. Unterschiedlich beurteilt wird sicherlich, dass sportwissenschaftliche Einrichtungen wie die Deutsche Sporthochschule in Köln mit

---

<sup>14</sup> Die auf Aristoteles und Kant zurückgehende Forderung, dass Wissenschaft u.a. über ihren Gegenstand konstituiert wird, wird spätestens seit Mitte des letzten Jahrhunderts nicht mehr erhoben. Nach Diem begründet „Wissenschaft ihren Wissenschaftscharakter alleine durch wissenschaftliche Arbeit“ (1964, 31; vgl. auch Willimczik, 2001, 23-27). – Und welche Geisteswissenschaftler schätzen Sportwissenschaftler als gering ein, und – rhetorisch gefragt – wie ist deren Argumentation zu werten?

komplexen Projekten zum eSport an die Öffentlichkeit treten, in denen neben der Bearbeitung von sportwissenschaftlichen Fragestellungen für die Teilnahme an den Computerspielen FIFA und LOL geworben wird.

Unbestritten ist natürlich, dass sich die Situation für wissenschaftliche Untersuchungen anders darstellt als bei der Gegenstandsbeschreibungen der Sportwissenschaft. Hier sind selbstverständlich (operationale) Definitionen eine Notwendigkeit, wie auch von Wittgenstein betont worden ist (vgl. 3.4). Es muss z. B. genau angegeben werden, was man unter Sport versteht, welcher Sport gemeint ist, wenn es um eine bestimmte Gesundheitswirkung geht.

## **5.2 Sport in (normativer) Verantwortung**

Die analytische Betrachtung von Sport und eSport kann und muss in bestimmten Situationen (selbstverständlich) ihre Ergänzung durch normative Aussagen finden. Diese stellen Werturteile dar. Sie können ontologisch oder gesellschaftspolitisch begründet sein, brauchen es aber nicht. Für den Sport stehen diese Werturteile meist im Zusammenhang mit Gesundheit oder den Vorstellungen einer bestimmten Lebensweise.

Die Wahrnehmung der (persönlichen) Verantwortung ist nicht an eine theoretische Begründung gebunden. Als positives Beispiel kann (vollkommen unabhängig von ihrem Rückgriff auf die Systemtheorie; vgl. 3.3) Borggrefes engagierte Stellungnahme bei der Anhörung des Sportausschusses des Deutschen Bundestages am 28.11. 2018 angeführt werden. Dort wendet sie sich deutlich z. B. gegen die Staatssekretärin für Digitalisierung Bähr mit deren Sicht, dass in der digitalen Welt „Tartanbahnen der Zukunft“ liegen würden, prangert sie die mächtige Lobby aus Politik und Wirtschaft für den eSport an, warnt sie vor einer „Körperverdrängung“ durch die „Digitalisierung des Sporttreibens“ und befürchtet einen allgemeinen Legitimationsverlust des Sports (2018, 7f). In analoger Weise ist es natürlich gerechtfertigt - wie es Wendeborn et al getan haben - die normative Position zu vertreten, dass die neue Jugendkultur durch einen weiten Sportbegriff aufgefangen werden sollte (2018).

Die Verantwortung für den Sportbegriff betrifft jeden Einzelnen wie auch die Organisation DOSB und die dvs, vor allem aber die Sportpädagogik, die diese Verantwortung mit ihrem Bildungsauftrag in Einklang bringen muss. Dieser Aufgabe ist sie seit ihrer Institutionalisierung in fortwährenden Diskussionen (hin bis zu kämpferischen Auseinandersetzungen) gerecht geworden. Einen ersten Ansatzpunkt in dieser Richtung für den eSport liefert die Stellungnahme des Landessportverbandes/Sportjugend Schleswig-Holstein zu einer Anfrage des Landtags zum eSport. In der Stellungnahme wird aufgeführt, dass eine Berücksichtigung von eSport in der Schule nicht zu Lasten des Sportunterrichts gehen dürfte.

## **5.3 Definieren von Sport und eSport: die Sonderstellung des DOSB (und weiterer Institutionen)**

Im Unterschied zur Umgangssprache und damit zu den Bedeutungen von Sport in der

Gesellschaft, für die die Philosophie der normalen Sprache als adäquater Ansatz gelten kann, hat der DOSB das Recht und die Pflicht, Sport zu definieren, wie es die Philosophie der idealen Sprache vorgibt. Und das schließt ein, dass der DOSB berechtigt und gefordert ist, eine Gewichtung der Bedeutungen vorzunehmen. Er kann z. B. festlegen, dass entweder „Bewegung“ oder „Wettkampf“ oder „Fair Play“ oder alle drei als eine unbedingt notwendige Bedingung anzusehen sind, so wie er auch festlegen kann, welche Bedeutungen, z. B. Gewalt, auf keinen Fall vorhanden sein dürfen. Er kann aber auch differenzieren, also Merkmale, wie z. B. die Gesundheitsförderung, graduell zu gewichten ist. Bei dieser normativen Entscheidung kann Wissenschaft nur im Sinne der Bereitstellung von Erkenntnissen behilflich sein.

Der notwendige Rückgriff auf eine Definition ergibt sich für den DOSB daraus, dass er eine eindeutige Festlegung braucht, um entscheiden zu können, wer Mitglied in seiner Organisation werden kann und wer nicht. Von diesem Recht hat der DSB auch früher Gebrauch gemacht. Im Jahre 1999 z. B. hat er die Aufnahme von Paintball und Gotcha in den DSB mit der Begründung abgelehnt, dass beide kriegsverherrlichend und damit kein Sport seien. Allerdings braucht es dabei nicht – und der DSB handelt danach – zu einem Gegensatz zur Philosophie der normalen Sprache zu kommen. So heißt es beim Wissenschaftlichen Beirat des DSB (1980, 437), dass es sich bei seinen Merkmalen des Sports um „Beschreibungen“ handelt, die sich aus der sportlichen Wirklichkeit ableiten lassen, "und zwar aus

- \* den Meinungen (Einstellungen), was Menschen unter Sport verstehen,
- \* den historisch gewachsenen Organisationsformen des Sports,
- \* den tradierten und kulturell geprägten Funktionen des Sports,
- \* den politischen, sozialen, ökonomischen, rechtlichen und anderen Einbindungen des Sports" (1980, 437).

Der Hinweis auf die historisch gewachsenen Organisationsformen des Sports und auf die tradierten und kulturell geprägten Funktionen des organisierten Sports bezieht sich offensichtlich auf Schach<sup>15</sup>, das seit 1926 Mitglied der Sportorganisation ist. Auch wenn die Vorstellungen von Politik und Recht für den autonomen Sport und damit für den DOSB nicht bindend sind, muss er diese, z. B. wegen Gemeinnützigkeit, durchaus berücksichtigen. Für die normative Entscheidung, also für die Definitionen des Sports als Überbegriff und für den eSport, liegen vom DOSB Festlegungen vor (vgl. 2.3). Als noch offen ist eine systematische Zusammenstellung der Bedeutungen für die Sportmodelle und vor allem eine widerspruchsfreie Abgleichung der Bedeutungen für den Sportbegriff und die Sportmodelle. Für den eSport-Begriff des DOSB gibt es bisher nur eine allgemeine Abgrenzung gegenüber dem eGaming (vgl. 2.3.2). Hier wäre eine Zusammenstellung von Bedeutungen – vergleichbar zu den Sportmodellen – hilfreich.

---

<sup>15</sup> Nach der Systematik von Wittgenstein (vgl. Abb1) wären eSport bzw. eGaming als Gruppe von Spielen nicht auf der Ebene von Schach anzusiedeln, sondern auf der von Brettspielen oder von Kartenspielen. Damit eignet sich Schach nicht als Argument für die Aufnahme von eSport oder eGaming. Dann müsste das auch z. B. für Halma, Mensch-ärgere-dich-nicht usw. gelten.

### 5.3.1 Die Bedeutungen des übergreifenden Sportbegriffs

Als derzeit gültige Aufnahmekriterien gelten für den DOSB

1. die „eigene sportartbestimmende motorische Aktivität“,
2. der „Selbstzweck der Betätigung“ und
3. die „Einhaltung ethischer Werte“ (vgl. 2.3).

Von diesen erscheinen die Kriterien 1 und 3 uneingeschränkt anerkannt und können damit als notwendige Bedingungen im Sinne des NHB-Modells angesehen werden. Gewisse Probleme macht das Adjektiv „sportartbestimmende“, da eine Reihe von sportlich anerkannten Aktivitäten, wie z. B. motorische Fähigkeiten, nicht einer Sportart zugeordnet werden können. Für das dritte Kriterium stellt sich die Frage, inwieweit die „Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen“ (siehe 2.3) für den übergreifenden Sportbegriff gefordert werden kann (vgl. dagegen z.B. Gesundheitssport, Erlebnissport). Auf keinen Fall haltbar erscheint die Forderung nach einem uneingeschränkten „Selbstzweck der Betätigung“ (2. Kriterium), da mit ihm jegliche Instrumentalisierung des Sports ausgeschlossen wäre, wie sie aber spätestens seit Coubertin für den Sport konstitutiv ist. Auf dieses Kriterium müsste entweder ganz verzichtet werden oder es müssten starke Relativierungen vorgenommen werden, damit z. B. Sportmodelle wie der Gesundheitssport oder eine Disziplin wie die Sportpädagogik weiterhin berechtigt dem Sport untergeordnet werden können. Zu prüfen ist auch, inwieweit Kriterien aus früheren Veröffentlichungen, z. B. des Wissenschaftlichen Beirats des DSB aus dem Jahre 1980, „reaktiviert“ werden könnten. Eine Anlehnung an diese Kriterien scheint besonders bei den „motorischen Aktivitäten“, dem „Bedeutungsinhalt als Abgrenzung gegenüber Alltags- und Arbeitsmotorik“ und der „typische Erlebnis- und Erfahrungswelt“ (s. 2.2) gewinnbringend zu sein.

### 5.3.2 Bedeutungen der einzelnen Sportmodelle

Vorschläge für Bedeutungen der unterschiedlichen Sportmodelle liegen sowohl von Digel und Heinemann (vgl. 2.1) wie auch aus den Analysen der Prototypenmodelle vor. Aus pragmatischen Gründen können die unterschiedlichen Differenzierungen der Sportmodelle folgendermaßen zusammengefasst werden:

- der traditionelle Sport,
- der kommerzielle Hochleistungssport (einschl. „Zirkus- und Mediensport“),
- der instrumentelle Sport (Gesundheitssport, Sportpädagogik),
- der Erlebnis-/Freizeitsport,
- „echter“ Alternativsport (Digel),
- Präsentationssport (Prototypenmodell).

Mit Bezug auf die Zusammenstellung der Bedeutungen im Prototypenmodell nicht als Sport gerechnet werden sollten die „sportnahen Hobbys“ (vgl. 4.1).

Im Unterschied zum übergeordneten Sportbegriff liegen für die Modelle Bedeutungsvorschläge nur in begrenzter Anzahl vor, und zum Teil handelt es sich nur um eine Ausgrenzung von Bedeutungen, die für andere Modelle anerkannt sind (vgl. Tab. 4).

Tab. 4: Modelle von Sport und ihre Bedeutungsschwerpunkte

<b>Traditioneller Sport</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sportart bestimmende Aktivität</li> <li>• Überwiegender Selbstzweck der Betätigung</li> <li>• Eindeutiges, allgemeingültiges Regelwerk</li> <li>• Sportorganisationen mit einem System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen</li> <li>• Interindividueller Leistungsvergleich/Wettkampf</li> <li>• „Grundwerte und Leitideen wie Fair Play, Partnerschaft, Unversehrtheit des Partners, Chancengleichheit und Teamgeist“ (z. B. Wissenschaftlicher Beirat, 1980, 439)</li> </ul>
<b>Kommerzieller Hochleistungssport</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wegen der Kommerzialisierung und insbesondere der medialen Vermarktung müssen einige Bedeutungen für den traditionellen Sport zumindest relativiert werden. Die Relativierung gilt insbesondere für den Selbstzweck; sie darf nicht gelten für die aufgeführten Grundwerte.</li> </ul>
<b>Instrumenteller Gesundheitssport</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beitrag zum „physisch-psychisch-sozialen Wohlbefinden“, ohne dass der Selbstzweck ganz aufgegeben wird.</li> </ul>
<b>Sportpädagogik</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beitrag zum Bildungsauftrag der Schulen und der Vereine, ohne dass der Selbstzweck ganz aufgegeben wird.</li> </ul>
<b>Präsentationssport</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Priorität von Ästhetik, Ausdruck, Eleganz, Kreativität und Phantasie</li> </ul>

Publikumsausrichtung
<b>Erlebnis-/Freizeitsport</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglicher Verzicht auf Charakteristika des traditionellen Sports, z. B. auf Regelungen, Kontinuität und Organisiertheit</li> <li>• Individualisierung</li> <li>• Spontanität</li> </ul>

Für die Zuschreibung von Bedeutungen für die Sportmodelle muss prinzipiell gelten, dass sie zueinander gegensätzlich sein können; sie dürfen aber nicht im Gegensatz zu den Bedeutungen des übergeordneten Sportbegriffs stehen. Als Problem erscheint vor allem, dass bisher der Selbstzweck, der für den allgemeinen Sportbegriff gilt, in so einem Widerspruch zu den Bedeutungen einiger Sportmodelle steht und deshalb nicht als verbindlich für den Sportbegriff allgemein gefordert werden darf, zumindest relativiert werden müsste.

Als ein zentraler Aspekt gegen die Anerkennung von eSport als Sport wird darauf verwiesen, dass dem eSport/eGaming ein Geschäftsmodell zugrunde liegt (z. B. Schürmann 2018b). Das aber trifft vor allem auch auf das IOC und die Fifa sowie den DFB/Liga Ausschuss zu. Somit aber eignet sich der Gegensatz von Geschäftsmodell und Sportmodell nicht als Anerkennung oder Nicht-Anerkennung von eSport als Sport. Neben den *Organisationen* sollte weiterhin berücksichtigt werden, wie *Sportler/-innen* jeweils ihre Aktivität sehen. Von ihnen hört man immer wieder, dass sie sich auch beim Profisport nur als „im Wettkampf“ fühlen, nicht also als Arbeiter. Dieser scheinbare Widerspruch ließe sich sehr einfach lösen, indem man eine organisations-soziologische Perspektive gleichberechtigt neben einer motivations-psychologischen Perspektive anerkennt.

### **5.3.3 Eine Sonderstellung für die Landessportbünde/ -verbände und die Verbände mit besonderen Aufgaben?**

Die wissenschaftliche und öffentliche Diskussion über die Bedeutungen (Kriterien) für Sport sind bisher fast ausschließlich in ihrer Gültigkeit für den DOSB geführt worden. Nach den Aussagen des Wissenschaftlichen Dienstes des Landes Berlin (vgl. 2.3) sind die Landessportbünde an diese Kriterien zwar nicht in vollem Umfang gebunden, haben aber auch nicht das Recht und die Möglichkeit, sich in einen direkten Gegensatz zu stellen. „Eine Definition, die etwa – konträr zur Aufnahmeordnung des DOSB – als sportliche Voraussetzung keine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität mehr verlangen würde, wäre wohl nicht nur als Eingriff in die Autonomie des Sports, sondern auch in dessen geschützten Kernbereich zu werten“ (BA,2016,7).

De facto aber sind die Landessportbünde in ihrer Entscheidung über den eSport relativ frei. Damit aber wächst auch ihre Verantwortung! In formaler Hinsicht wird diese Freiheit dadurch gestützt, dass es nach der Aufnahmeordnung des DOSB verlangt wird, dass eine aufzunehmende Sportaktivität Mitglied in mindestens der Hälfte der Landessportbünde sein muss, also bevor überhaupt die Frage der Mitgliedschaft im DOSB sich stellt. In inhaltlicher Sicht ergeben sich die Möglichkeiten dadurch, dass sich die Landessportbünde weniger an den Spitzenverbänden orientieren, sondern verstärkt an der allgemeinen Bildungs-, besonders der Jugendarbeit, für die ein gegenüber dem DOSB weiterer Sportbegriff angenommen werden kann. Vergleichbares gilt für den Allgemeinen Deutschen Hochschulsportverband ADH. Wie relevant schon heute die Problematik auch für die Landessportbünde/ -verbände ist, zeigt sich, wenn Landesregierungen Beschlüsse fassen, die im Gegensatz zur Politik des DOSB stehen. In Schleswig-Holstein z.B. plant die Landesregierung, in Kiel das „bundesweit erste, öffentlich geförderte Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung“ zu errichten (dpa/Ino, 22.2.2019). Und der Kieler Oberbürgermeister Kämpfer hat ebendort verkündet: „Ein kombiniertes Landeszentrum für eSport und Digitalisierung – das paßt zu Kiel.“

Es muss abgewartet werden, wie diese Vorstellungen einerseits mit den Beschlüssen des Landessportverbandes, der sich unmissverständlich hinter die Position des DOSB gestellt hat, andererseits mit dem Autonomiestatus des Sports und mit dem Alleinstellungsrecht des DOSB in Einklang zu bringen sind (vgl. 2.3).

#### **5.3.4 Sport und eSport in der Rechtsprechung**

Wie für den DOSB gilt auch für staatliche Institutionen und für die Rechtsprechung ein Definitionsgebot, sofern eine Rechtssicherheit gefordert ist. Dies darf nicht dazu führen, dass auf diesem Wege den „autonomen“ Sportverbänden eine Definition von Sport, von eSport und von deren Verhältnis vorgegeben wird. Vor diesem Hintergrund stellt der Koalitionsvertrag zwischen CDU/CSU und SPD 2018 einen „gewollten Tabubruch“ (Schulke, im Druck) dar. Vergleichbares gilt für den Koalitionsvertrag 2017 zwischen CDU, FDP und Grünen in Schleswig-Holstein. Und den Finanzbehörden bleibt es vorbehalten, über die Gemeinnützigkeit von eSport oder anderer Sportmodelle, z. B. des Profi-Fußballs, zu entscheiden. Es sollte das aber auf der Grundlage des wissenschaftlichen Erkenntnisstandes unter Einbeziehung aller relevanten Wissenschaftsdisziplinen einschließlich der Sportwissenschaft geschehen.

#### **Siebentes Zwischenresümee**

Antworten auf die Frage, ob eSport als Sport anerkannt werden kann oder sollte, sind aus sprachlogischen Gründen davon abhängig, wer davon betroffen ist. In Deutschland ist davon auszugehen, dass die Öffentliche Meinung (auch zum Sportbegriff) frei ist und dass zivilrechtliche Organisationen wie der DOSB das Recht haben, verbindliche Kriterien festzulegen. Der Staat hat die Autonomie des Sports zu achten. Unbenommen von dieser Unterschiedlichkeit trägt jedes Mitglied der Zivilgesellschaft Verantwortung dafür, wie der Sportbegriff verwendet wird.

## 6 Ein Resümee

Ausgelöst durch eine öffentliche, eine politische und eine sportwissenschaftliche Diskussion um die Anerkennung des eSports als Sport und um die Aufnahme des eSport Verbandes (ESBD) in den DOSB hat eine intensive und kontroverse Diskussion über das Selbstverständnis des Sports eingesetzt. Diese Diskussion ist bisher weitestgehend ohne eine sprachphilosophische Begründung und Argumentation geführt worden. Diese Aufgabe hat sich der vorliegende Beitrag gestellt.

- Bei einer Differenzierung in die „Philosophie der idealen und der normalen Sprache“ sollte für den alltäglichen Sprachgebrauch auf die Kriterien der normalen Sprache zurückgegriffen werden. Auch für den Gegenstand der Sportwissenschaft ist der Rückgriff auf die normale Sprache angemessen. Dagegen ist der DOSB wie andere Institutionen auf Definitionen im Sinne der idealen Sprache angewiesen.
- Charakteristisch für die normale Sprache ist, dass Begriffe wie der Sport oder wie einzelne Sportmodell durch ein Bündel von möglichen Bedeutungen mit unterschiedlicher Intensität bestimmt werden. Diese Bedeutungen wie auch die Bedeutungen für sportliche Aktivitäten (z. B. für Fußball und Turnen) können durchaus unterschiedlich sein. Definitionen dagegen müssen Bedingungen genügen, die notwendig und hinreichend sind.
- Sowohl für einen übergreifenden Sportbegriff wie auch für einzelne Sportmodelle liegen viele Festlegungen bzw. Vorschläge für einzelne Bedeutungen des Sports oder für „sets“ von Bedeutungen auf der Grundlage ganz unterschiedlicher theoretischer Begründungen vor. Seit 1910 (Steinitzer) und 1913 (Bernary) ist den Überlegungen gemeinsam, dass für die Klärung des Sportbegriffs primär auf Charakteristika bzw. Bedeutungen zurückgegriffen werden muss; die Relevanz von bestimmten Aktivitäten (z. B. Fußball oder Turnen) für die Bestimmung des Sportbegriffs ist nachgeordnet, so wie nicht jedes Laufen oder Radfahren als Sport angesehen wird.
- Die Festlegungen der Definitionen für Sport und eSports können nicht nach den Alternativen „wahr oder unwahr“ bzw. „richtig oder falsch“ beurteilt werden, sondern als Setzungen liegen sie alleine in der Verantwortung der jeweiligen Organisation, also z. B. des DOSB. Diese Festlegungen gelten nicht absolut, sondern sind zeitlich begrenzt. Diese sogenannte dynamische Vagheit muss auch für das Verhältnis von Sport und eSports gelten.
- Als ein zentraler Aspekt gegen die Anerkennung von eSports als Sport wird darauf verwiesen, dass dem eSports/eGaming ein Geschäftsmodell zugrunde liegt (z. B. Schürmann 2018b). Das aber trifft – wenn auch in abgeschwächter Form - vor allem auch auf das IOC und die Fifa sowie den DFB/Liga Ausschuss zu. Somit aber eignet sich der Gegensatz von Geschäftsmodell und Sportmodell nicht als Kriterium für die Anerkennung oder Nicht-Anerkennung von eSports als Sport. Neben den *Organisationen* sollte weiterhin berücksichtigt werden, wie *Sportler/-innen* jeweils ihre Aktivität sehen. Von ihnen hört man immer wieder, dass sie sich auch beim Profisport nur als „im Wettkampf“ fühlen, nicht also als Arbeiter. Dieser scheinbare Widerspruch ließe sich lösen, indem man neben

- einer organisations-soziologischen Perspektive gleichberechtigt eine motivations-psychologische Perspektive anerkennt.
- Als Folge der Auflösung eines allgemeinen Sportbegriffs zugunsten von Sportmodellen sollten vom DOSB auch für die anerkannten Sportmodelle relevante Bedeutungen zusammengestellt werden. Diese müssen aber auf Kompatibilität mit den Bedeutungen des allgemeinen Sportbegriffs geprüft werden. Weiterhin sollte kritisch geprüft werden, wie die Bedeutungen des eSports zu den Bedeutungen der anerkannten Sportmodelle stehen. Wie wichtig die Differenzierung in Sportmodelle ist, zeigt sich auch darin, dass nach dem Prototypenmodell für den übergreifenden Sportbegriff eSport als Sport angesehen werden könnte, nach den einzelnen Sportmodelle aber nicht!
  - Nach dem Statement von Wendeborn et al. müsste eSport eher dem Spiel als dem Sport untergeordnet werden: „Insbesondere der Bezug zum Spiel – als zentrales Kulturphänomen – bedarf einer wesentlich stärkeren Konnotation in dieser Diskussion“ (2018, 452). Gegen diese Einordnung spricht, dass im Prototypenmodell die Bedeutungen des eSports denen des Hochleistungssports ähneln, die wiederum eine enge Verwandtschaft zu den Bedeutungen der Arbeit zeigen (vgl. auch das BVerwG und die Kap.4.1 und 4.2).
  - Für das Aufnahmeproblem des eSports in den DOSB besteht eine Lösungsmöglichkeit auch darin, dass die sportartenbezogenen eSportarten (z.B. eFußball) als Sonderformen in den Spitzenverbänden und nicht als selbständige Verbände angesehen werden, so wie es dies z. B. für Feld- und Hallenhockey gibt.
  - Extrem irreführend aber weit verbreitet (s. oben) ist es, wenn nur auf die Berücksichtigung *einer* Bedeutung (z. B. Wettkampf) zurückgegriffen wird. So heißt es beim Wissenschaftlichen Dienst des Deutschen Bundestages, dass nämlich bei Zugrundelegung nur der „Handlungsfreiheit“ eSport eher Sport ist als ein 110-m-Hürdenlauf (DB, S.11). Für eine komplexe Sicht haben sich auch der DOSB (vgl. 2.2) und der Bundesgerichtshof (vgl. 2.4) ausgesprochen.
  - Für die Sportpädagogik spielt eine Entscheidung über die Anerkennung von eSport als Sport durch den DOSB nur eine indirekte und untergeordnete Rolle. Spätestens seit der „68er Revolution“ wird der (traditionelle) Sport nicht mehr per se als pädagogisch wertvoll angesehen, sondern wird einem strengen Diskriminierungsverfahren unterzogen. Die Gründung der Zeitschrift „Sportpädagogik“ (1979) hatte sich genau diesem Ziel verschrieben, und auch heute orientieren sich die Lehrpläne für Sport keineswegs (primär) am traditionellen Sport.
  - Für die Sportpädagogik als Schulfach und als wissenschaftliche Disziplin könnte eine Anerkennung von eSport/eGaming als Sport und/oder als Olympische Sportart eine fundamentale Konsequenz haben. Nicht auszuschließen ist, dass dann die Bezeichnung Sportpädagogik als unzutreffend aufgegeben würde, so wie es in den 60er Jahren mit dem Schulfach „Turnen“ geschehen ist. Dies aber könnte auch für den DOSB bedeuten, dass er mit dieser Definition einen wichtigen Pfeiler der Jugendarbeit verlieren könnte. Schon heute heißt das Fachgebiet z. B. in Hamburg „Bewegungswissenschaft“.

- Der derzeitige *Bedeutungsinhalt*, der dem Begriff eSport in der breiten Öffentlichkeit zugeschrieben werden kann, ist sehr unterschiedlich, ja konträr: Entweder sieht die Öffentlichkeit eSport als Teil von Sport, so wie Gesundheitssport als Sport gilt, oder eSport wird als Gegenbild zu Sport verstanden, so wie Denksport als Nicht-Sport angesehen wird oder wie Kunstleder nicht als Leder gilt.
- Auf staatlicher Seite war der zentrale Gesprächspartner auf Bundesebene bisher das Bundesinnenministerium, das (mit dem Bundesinstitut für Sportwissenschaft als nachgeordneter Behörde) aber ausschließlich für den Leistungssport zuständig ist. Und auch die Digitalisierung wird durch das Bundesinnenministerium vertreten. Wegen dieser „Befangenheit“ erscheint es dringend geboten, dass weitere Ministerien, insbesondere das Gesundheitsministerium, das Familienministerium und das Bildungsministerium in die Diskussion einbezogen werden und Stellung beziehen.
- Für den DOSB mit der Entscheidung für oder gegen die Aufnahme des eSports ist eine gesellschaftspolitisch zentrale Weichenstellung dahingehend verbunden, ob er sich für eine große Breite, hin zu einer umfassenden Jugendkultur entscheidet, aber auch verbunden dem Einwand, ökonomischen Interessen zu folgen und eventuell gesundheitsschädigend zu sein, oder ob er bei seinem bisherigen wertgebunden Selbstverständnis im Sinne der „D'education sportive“ von Coubertin bleibt.

### **Post scriptum:**

Dem Kritischen Rationalismus ist besonders von der Kritischen Theorie vorgeworfen worden, dass er sich in die Unverbindlichkeit zurückziehe, indem er Werturteile innerhalb der Wissenschaft ablehne. Ich hoffe, dass mir in meinem Beitrag dieser Rückzug in die Unverbindlichkeit gelungen ist, dass ich nicht (normativ) Partei ergriffen habe. Aber als Mitglied dieser Gesellschaft *bekenne* ich, dass ich auf der Grundlage meiner Sozialisation und in meiner Verantwortung für einen Sportbegriff, für eine Sportpädagogik und für eine Sportpolitik stehe, nach der Sport 1. an motorische Aktivität und 2. an eine körperliche Anstrengung mit dem Ziel gebunden ist, die körperliche Leistungsfähigkeit zu steigern bzw. möglichst lange zu erhalten. Für mich ist Sport weiterhin 3. psychisch-sozial-ganzheitlich zu sehen und hat 4. die Einhaltung von Grundwerten wie Fairness und Unversehrtheit der Person sicher zu stellen.

### **Korrespondenzadresse:**

Prof. em. Dr. Dr. h.c. Klaus Willimczik

Niebergallweg 3

64367 Mühlthal

[klaus.willimczik@t-online.de](mailto:klaus.willimczik@t-online.de)

## Literatur

- Benary, E. (1913). *Der Sport als Individual- und Sozialerscheinung*. Berlin: Wedekind.
- Bernett, H. (1965). *Grundformen der Leibeserziehung*. Schorndorf: Hofmann.
- Borggrefe, C. (2018a). eSport gehört nicht unter das Dach des Organisierten Sports. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(3), 447-450.
- Borggrefe, C. (2018b). Kommentar zu Borchert, Schulke und Schneider (2018) „eSport: vom Präfix zum Thema für den Organisierten Sport!?!“. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(3), 456-457.
- Borggrefe, C. (2018c). Anhörung des Sportausschusses des Deutschen Bundestages am 28.11.2018
- Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112, 155-159.
- Diem, C. (1960). *Wesen und Lehre des Sports und der Leibeserziehung*. Berlin: Weidmann.
- Diemer, A. (1964). *Was heißt Wissenschaft?* Meisenheim am Glan: Hain.
- Digel, H. (1984). Gesellschaftliche Entwicklung und der Auftrag des Sportvereins. In: Der Kultusminister des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.), *Materialien zum Sport in Nordrhein-Westfalen. Heft 9: Sportentwicklung – Einflüsse und Rahmenbedingungen – Eine Expertenbefragung – (S. 52 – 65)*. Köln: Greven.
- DOSB (2014). *DOSB Aufnahmeordnung*.
- DOSB (2018a). *Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“*. Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport> ; zugegriffen: 10.12.2018.
- DOSB (2018b). *AG „eSport“*. Szenarien für die Entwicklung von Empfehlungen zum Umgang mit „eSport“. <https://www.dosb.de/ueber-uns/Szenarien/esport.pdf> ; zugegriffen: 10.12.2018.
- Drexel, G. (2002). *Paradigmen in Sport und Sportwissenschaft*. Schorndorf: Hofmann.
- Drexel, G.: „Denk darüber nach, was der Sport ‚ist‘!“ und: „Schau die Vorgänge an, die man ‚Sport‘ nennt!“ – wider den Einheitlichkeits-Mythos und den Essenzialismus in der Sportwissenschaft. In: Bach, I. / Siekmann, H. (Hrsg.): *Bewegung im Dialog*. Festschrift für Prof. Dr. H. Trebels. Hamburg 2003, 189-205.
- Drexel, G.: Zum Philosophie-Verständnis, Sprachspiel und Regelfolgen beim späten Wittgenstein – Klärungsversuche im Hinblick auf den Sport. In: Pawlenka, C. (Hrsg.): *Sportethik. Regeln – Fairneß – Doping*. Paderborn 2004, 75-89.
- Drexel, G.: Nadja Haverkamp: Typisch Sport? – Der begriff im Lichte der Prototypenmodelle (Buchbesprechung). *Leipziger Sportwissenschaftliche beiträge*, 47(2), 151-158.
- Eckes, T. & Six, B. (1984). Prototypenforschung: Ein integrativer Ansatz zur Analyse der alltagssprachlichen Kategorisierung von Objekten, Personen und Situationen. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 15, 2–17.
- Fogelin, R. J. (1972). Sport: The Diversity of the Concept. In: E. W. Gerber (Eds.), *Sport and the Body* (S. 58 – 61). Philadelphia: Lea & Febinger.
- Frege, G. (1971). Ausführungen über Sinn und Bedeutung. In: G. Gabriel (Hrsg.), *Gottlob Frege. Schriften zur Logik und Sprachphilosophie* (S. 25 – 34). Hamburg: Felix Meiner.
- Graves, H. (1972). A Philosophy of Sport. In: E. W. Gerber (Eds.), *Sport and the Body* (S. 6 – 15). Philadelphia: Lea & Febinger.
- Guttman, A. (1979). *Vom Ritual zum Rekord. Das Wesen des modernen Sports*. Schorndorf: Hofmann.
- Haverkamp, N. (2000). *Sport – eine interdisziplinäre Begriffsanalyse*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Bielefeld: Universität.
- Haverkamp, N. (2005). *Typisch Sport? – Der Begriff Sport im Lichte des Protoypenmodells*. Köln: Strauß.
- Haverkamp, N. & Willimczik, K. (2005). Vom Wesen zum Nicht-Wesen des Sports. Sport als ontologische Kategorie und als kognitives Konzept. *Sportwissenschaft*, 35

(3), 271–290.

Hägele, W. (1982). Zur Konstitutionsproblematik des Sports. *Sportwissenschaft*, 12, 2, 195 – 201.

Hägele, W. (1990). *Konstitutionsprinzipien von Spiel und Sport*. München: Homo Ludens.

Heinemann, K. (1986). Zum Problem der Einheit des Sports und des Verlusts seiner Autonomie. In: Deutscher Sportbund (Hrsg.), *Die Zukunft des Sports. Materialien zum Kongreß Menschen im Sport 2000* (S. 112 – 128). Schorndorf: Hofmann.

Kleiber, G. (1998). *Prototypensemantik (2. Aufl.). Eine Einführung*. Tübingen: Narr.

Lenk, H. (1980). Auf dem Wege zu einer analytischen Sportphilosophie. *Sportwissenschaft*, 10, 4, 417 – 436.

Lieb, H.-H. (1980). Wortbedeutungen: Argumente für eine psychologische Konzeption.

*Lingua*, 52, 1–32.

Loy, J. W. (1968). The nature of sport: A definitional effort. *Quest*, 89 (29), 56–71.

McBride, I. (1975). Toward a Non-definition of Sport. *The Journal of the Philosophy of Sport*, 2, 4–11.

Meier, K. V. (1981). On the Inadequacies of Sociological Definitions of Sport. *International Review of Sport Sociology*, 16, 2, 79 – 102.

Müller-Lietzkow, J. (2008): eSport. Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-) Phänomens. Dittler, U.; Hoyer, M. (Hrsg.): *Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive*, München, S. 111-136.

Rittner, V. (1984). Die Individualisierung des Sportlerlebens. *Olympische Jugend*, 4 – 7.

Rosch, E. & Mervis, C. B. (1975). Family Resemblance: Studies in the Internal Structure of Categories. *Cognitive Psychology*, 7, 4, 573 – 605.

Schimank, U. (1988). Entwicklung des Sports zum gesellschaftlichen Teilsystem. In R.

Mayntz (Hrsg.), *Differenzierung und Verselbständigung. Zur Entwicklung gesellschaftlicher Teilsysteme* (S. 181–232). Frankfurt a. M.: Campus.

Schlör, J. (2017). Ist E-Sport Sport? Eine sprach-philosophische Begriffsanalyse im Rahmen des Prototypenmodells. (unveröffentlicht) Karlsruhe: KIT

Schlör, J., Schmidt, S. C. E. & Woll, A. (2018). Ist eSport Sport? Eine sprachphilosophische Betrachtung im Rahmen des Prototypenmodells. In M. Breuer & A. K. Reimers (Hrsg). *Abstractband zur 31. Jahrestagung dvs-Sektion Sportpädagogik. Bewegung, Digitalisierung und Lernen im Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen. 31.05 bis 02.06.2018 in Chemnitz.* (S.20-21). Chemnitz: Technische Universität Chemnitz.

Schneider, A., J. Köhler, F. Schumann & T. Borchert (Hrsg.). *eSport – integrieren oder ignorieren!?* Heidelberg: Springer (im Druck).

Schürmann, V. (2018a). Grundlagen der Sportpsychologie. Berlin: lehmanns

Schürmann, V. (2018b). Sie nennen es Sport. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 3.11.2018

Schulke, H.-J. (im Druck). Zum Wa(h)ren Wert des E-Sports. Sportliche Organisationspolitik zum E-Sport zwischen sprachlicher Verwirrung, ökonomischen Interessen und politischer PR

Schulke, H.-J. & Wendeborn, T. (2018). Aufklärung, was sonst!?! Das Märchen vom E-Sport. *SportZeiten* 18 (3), 7-32.

Seven, A. (2018). eSport und der blinde Fleck: Ein Diskussionsbeitrag vor dem Hintergrund von Manfred Franz' und Detlefs Köpkes *Neuen Denkwegen im Sport* (2017). *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(4), 582-586.

Steinitzer, H. (1910). *Sport und Kultur. Mit besonderer Berücksichtigung des Bergsports*. München: Verlag der Deutschen Alpenzeitung.

Steinkamp, E. (1983). *Was ist eigentlich Sport?* Wuppertal: Putty.

Stichweh, R. (1990). Sport – Ausdifferenzierung, Funktion, Code. *Sportwissenschaft*, 20, 4, 373 – 389.

- Stone, G. P. (1976). Soziale Sinnbezüge des Sports in der Massengesellschaft (am Beispiel des amerikanischen Sports). In: G. Lüschen & K. Weis (Hrsg.), *Die Soziologie des Sports* (S. 132 – 145). Darmstadt: Luchterhand.
- Weiler, I. (2017). Vergleich und vergleichende Methoden in der Geschichtswissenschaft, insbesondere in der Sporthistorie. In J. Court & A. Müller (Hg.) *Jahrbuch 2015/16 der Deutschen Gesellschaft für Geschichte der Sportwissenschaft e.V.* (S. 69-99). Berlin: Lit.
- Wendeborn, T., Schulke, H. J., & Schneider, A. (2018). eSport: Vom Präfix zum Thema für den Organisierten Sport!? *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(3), 451-455
- Willimczik, K. (2001). *Sportwissenschaft interdisziplinär. Band 1: Geschichte, Struktur und Gegenstand der Sportwissenschaft*. Hamburg: Czwalina.
- Willimczik, K. (2007). Die Vielfalt des Sports – Kognitive Konzepte der Gegenwart zur Binnendifferenzierung des Sports. *Sportwissenschaft*, 37 (1), 19–37.
- Willimczik, K. (2017). „Sport“ in Geschichte und Gegenwart – ein Begriff im Lichte der statischen und dynamischen Vagheit. In J. Court & A. Müller (Hg.) *Jahrbuch 2015/16 der Deutschen Gesellschaft für Geschichte der Sportwissenschaft e.V.* (S. 69-99). Berlin: Lit.
- Willimczik, K. (2019). „eSport ‚ist‘ nicht Sport - e-Sport und Sport haben ‚Bedeutungen‘. Eine sprachphilosophische Analyse anstelle von ontologischen Auseinandersetzungen“. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 49(1), 78-90.
- Wissenschaftlicher Beirat des DSB (1980). Zur Bestimmung des Begriffs "Sport". *Sportwissenschaft*, 10, 4, 437 – 439.
- Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestag (2017). *Ist E-Sport Sport?*
- Wissenschaftlicher Parlamentsdienst des Abgeordnetenhaus von Berlin (2016). *Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart*.
- Wittgenstein, L. (1969). *Philosophische Untersuchungen. Schriften Band 1*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Zeigler, E. F. (1972). A model for optimum professional development in a field called "X". Vortrag beim First Canadian Symposium on the Philosophy of Sport and Physical Activity. University of Windsor, Windsor (Ontario), 3. – 4. Mai. [Zeigler, E. F. (1979). Ein Modell für die optimale fachliche Entwicklung in einem Bereich mit dem Namen "X". In: K. Willimczik (Hrsg.), *Wissenschaftstheoretische Beiträge zur Sportwissenschaft* (S. 103 – 124). Schorndorf: Hofmann.]