



Zentrale Abiturprüfung 2022
Haupttermin
06.05.2022

Grundkursfach
Deutsch
Fachbereich Gesundheit und Soziales
Auswahlauflage 2

Bearbeitungszeit: 210 Minuten
zusätzliche Auswahlzeit: 30 Minuten

Unterlagen für die Schülerinnen und Schüler



Aufgabenstellung

	Punkte
2	Analysieren Sie den vorliegenden Text „Pfeift auf die Anerkennung als Sportart!“ von Eike Kühl. 70

Material

Eike Kühl

Pfeift auf die Anerkennung als Sportart!

120 Seiten Gutachten, eine voraussehbare Erkenntnis: E-Sport ist kein Sport „im Sinne des geltenden Rechts“. So das Fazit des Düsseldorfer Juristen Peter Fischer, der im Auftrag des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) noch einmal grundlegend beantworten sollte, ob kompetitives Computerspielen, sei es nun von Counter-Strike, Fifa, Dota oder Fortnite, in

5 Deutschland als Sportart anerkannt werden kann und sollte. Nein, lautet die Antwort: Die körperlichen Anforderungen für E-Sport seien nicht hoch genug und die Gegensätze zwischen der E-Sport-Branche und dem DOSB erscheinen „unüberbrückbar“.

Dem DOSB gefällt das. Schließlich wäre es ziemlich blöd gewesen, wenn ein eigens beauftragtes Gutachten zu einem anderen Ergebnis als man selbst gekommen wäre.

10 Seit Jahren wehrt sich die Dachorganisation mit Mann und Mausfinger dagegen, dass Computerspieler die Vorteile des organisierten Sports genießen dürfen, etwa wenn es um die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von Vereinen geht. Und das, obwohl Ärzte und Fitnessstrainer bestätigen, dass E-Sport sowohl körperlich als auch mental fordernd ist. Obwohl die E-Sports-Szene längst ähnliche Fan- und Organisationsstrukturen vorweisen

15 kann wie andere Sportarten. Und obwohl immer mehr traditionelle Sportvereine eigene E-Sport-Abteilungen gründen. Der DOSB hält an seiner Meinung fest, die das neue Gutachten erhärtet: Sportschießen, Darts und Tischfußball sind Sport. Professionelles Gaming? Keine Chance.

20 Das ist kein Rückschlag für den E-Sport, sondern die beste Gelegenheit, sich endlich von der Debatte um die offizielle Anerkennung als Sportart zu verabschieden. Denn der E-Sport ist nicht auf die Güte des DOSB angewiesen. Er muss nicht in einem Atemzug mit Segeln, Minigolf und Boccia erwähnt werden. Der E-Sport kann außerhalb der über Jahrzehnte etablierten und teils festgefahrenen Strukturen gedeihen. Er tut es ohnehin bereits.

25 Natürlich wäre eine Anerkennung, sei es durch die Aufnahme in den Olympischen Sportbund, sei es durch eine politische Entscheidung der Bundesregierung, von Vorteil: Sportverbände gelten als gemeinnützig und genießen damit steuerrechtliche Ermäßigungen. Wer im DOSB organisiert ist, kann zusätzliche Fördermittel erhalten. Für Berufssportler gelten besondere Einreisebedingungen und Aufenthaltsgenehmigungen, was die Teilnahme an Turnieren vereinfacht. Die Antwort auf die Frage, ob E-Sport nun Sport sein soll, ist

30 deshalb nicht nur für das Selbstverständnis wichtig, sondern regelt vor allem die wirtschaftlichen und organisatorischen Rahmenbedingungen.

Doch gerade was die Wirtschaftlichkeit angeht, können E-Sports punkten, wo Quidditch und Hirschrufen schnell an ihre Grenzen gelangen. E-Sports sind ein weltweites Phänomen, das Millionen Spieler und Fans zusammenbringt, Stadien füllt und schon heute lukrativer ist als viele traditionelle Sportarten. Bei einzelnen E-Sport-Turnieren liegen selbst die Preisgelder bereits höher als in etablierten Disziplinen: 15,6 Millionen US-Dollar erhielten am vergangenen Sonntag die Gewinner des jährlichen Dota-2-Turniers The International. Es ist ein Extrembeispiel, das aber zeigt: Am Geld mangelt es nicht – jedenfalls solange die Entwickler der Games und Sponsoren gewillt sind, in die E-Sports-Szene zu investieren. Und wer nun, so wie das DOSB-Gutachten, kritisiert, dass E-Sports dadurch zu sehr auf kommerzielle Geldgeber aus der Privatwirtschaft angewiesen sind, sollte nur einmal die Gesellschafterstrukturen von professionellen deutschen Sportvereinen, allen voran den Fußball, betrachten.

Auch im Amateurbereich entwickelt sich der E-Sport. Mehr als 200 eingetragene E-Sports-Vereine gibt es nach Angaben des eSport-Bundes inzwischen allein in Deutschland. Aber sie unterscheiden sich eben von traditionellen Sportclubs: Sie brauchen keine Vereinsheime, Trainingsplätze und Sporthallen, um zu funktionieren. Auch wenn der direkte Austausch und Wettbewerb im E-Sport ebenso wichtig wie in traditionellen Sportarten ist, können die Spielenden von zu Hause aus an Trainingseinheiten und Turnieren teilnehmen. Die Zuschauer und Zuschauerinnen sehen über Plattformen wie Twitch und YouTube zu und statt dem Applaus im Stadion gibt es bei einer herausragenden Aktion eben eine Runde Pogchamp¹ im Chat. Teams organisieren sich online, tauschen sich untereinander über Plattformen wie Discord aus, und der Coach kann problemlos auch am anderen Ende der Welt sitzen. Veranstaltungen wie In-House- und Universitätsligas sorgen dafür, dass sich Nachwuchsspieler messen können.

Nicht zuletzt steigt die Akzeptanz von E-Sports in der Bevölkerung. Nach Umfragen des Branchenverbands Game kennen inzwischen zwei Drittel der Bundesbürger E-Sport. „Rund jeder fünfte deutsche Gamer kann sich vorstellen, in Zukunft selbst bei E-Sports-Events anzutreten“, heißt es in seinem aktuellen Jahresbericht. Während unter anderem die deutschen Tennis-, Volleyball- und Handballvereine in den vergangenen zehn Jahren zusammen Hunderttausende Mitglieder verloren haben, steigt die Anzahl der Videospielenden in Deutschland – und damit auch die Zahl potenzieller E-Sportler.

Diese Entwicklungen werden nicht so schnell aufhören: Je mehr beliebte E-Sports-Titel es gibt, desto mehr Spielende werden hinzukommen – und damit auch mehr Versuche, eine organisierte Struktur im Amateurbereich zu etablieren. Öffentliche Förderungen dafür sind ohnehin nicht an Entscheidungen des DOSB gebunden: In Kiel etwa soll noch in diesem Jahr das bundesweit erste nichtkommerzielle Zentrum für E-Sport entstehen, gefördert von der Stadt und Schleswig-Holstein. Im Profibereich werden noch mehr traditionelle Sportvereine, Vermarkter und Onlineplattformen das Potenzial von E-Sports erkennen.

Die E-Sport-Branche bewege sich „in einer anderen Galaxis“, heißt es in dem vom DOSB beauftragten Gutachten. Vielleicht stimmt das. Vielleicht ist der E-Sport wirklich kein „Sport im Sinne des geltenden Rechts“. Sonderlich schon viel weiter.

(795 Wörter)

Sprachliche Normverstöße im Originaltext wurden korrigiert.

¹ **Pogchamp:** Twitch-Emote, das für Aufregung, Begeisterung, Spannung und Überraschung steht. Es wird verwendet, wenn eine Situation sehr spannend, stressig und fesselnd ist sowie wenn das Ende eines Spieles oder ein Ereignis überraschend war.



Materialgrundlage

Kühl, Eike: Pfeift auf die Anerkennung als Sportart! (28.08.2019).

<https://www.zeit.de/digital/games/2019-08/e-sport-computerspiele-wettkampf-rechtsgutachten-dosb>
[24.02.2022]

Zugelassene Hilfsmittel

- Wörterbuch der deutschen Rechtschreibung
- Fremdwörterbuch

Punktevergabe und Arbeitszeit

Inhaltliche Leistung (Verstehensleistung)	70 Punkte
Darstellungsleistung	30 Punkte
Gesamtpunktzahl	100 Punkte
Bearbeitungszeit	210 Minuten
zusätzliche Auswahlzeit	30 Minuten