

Problemkind olympischer E-Sport

Von Thomas Lippert

Klaus-Jürgen Alde hatte in seinem Blog sportbriefmarken.wordpress.com damals aktuell berichtet: *Zocken um olympische Medaillen – E-Sports bekommt eigene Spiele.*

Jetzt wird auch Videospiele olympisch. Das Internationale Olympische Komitee hat Saudi-Arabien damit beauftragt, 2025 erstmals Olympische Spiele für E-Sports auszurichten. Gleichzeitig schloss das IOC mit dem Golfstaat am 12. Juli 2024 eine Kooperation für die nächsten 12 Jahre, wie es in einer Pressemitteilung hieß. Dadurch sollen neue und vor allem jüngere Zielgruppen für die olympische Idee begeistert werden. ... „Das ist ein großer Schritt vorwärts, um mit der Geschwindigkeit der digitalen Revolution mitzuhalten“, sagte IOC-Präsident Dr. Thomas Bach.

Schon bei der IOC-Session in Mumbai im Herbst 2023 hatte Bach darauf hingewiesen, dass weltweit drei Milliarden Menschen im E-Sport und Gaming aktiv seien. Demnach würden sich 500 Millionen von ihnen besonders für den E-Sport interessieren, zu dem virtuelle Sportarten und Sportsimulationen gehören. Als Vorläufer hatte das IOC bereits 2021 die Olympia Virtual Series sowie im Vorjahr die Olympic E-Sports Week im Juni in Singapur ins Leben gerufen. Im Wettbewerb waren damals zehn Spiele mit Sport-Hintergrund: Baseball, Bogenschießen, Motorsport, Radfahren, Schach, Schießen, Segeln, Taekwondo, Tanzen und Tennis. Als rote Linie gelten Killerspiele. Diese lassen sich auch schlecht mit den olympischen Werten verbinden.



Passend zur IOC-Entscheidung und zu den Olympischen Spielen in Paris gab LA Poste am 3. Juni 2024 im Rahmen ihres Themengebiets Technologie einen Sonderblock zum E-Sport heraus.

Durch die Partnerschaft mit Saudi-Arabien sei nun sichergestellt, „dass die olympischen Werte respektiert werden, insbesondere in Bezug auf die Spieltitel im Programm, die Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und die Ansprache des jungen Publikums, das sich für E-Sports begeistert“, ergänzte IOC-Chef Bach.

Hörte sich gut an. Aber nicht alle waren von diesem Deal mit Saudiarabien begeistert. Auf dem weiten Feld des E-Sports gibt es viele potente Player, ist doch hier mittlerweile viel Geld zu verdienen. Das 2024 unterzeichnete und dann auf 2027 verschobene Projekt scheiterte aufgrund interner Streitigkeiten über Governance, weibliche Führungspositionen und Teilnahmeregeln. Die Folgen erreichten Ende November 2025 ihren Höhepunkt, als große Stakeholder zurücktraten und das Internationale Olympische Komitee, das nun von Kirsty Coventry geleitet wird, seine Beziehungen zu Riad abbrachen.

In gegenseitigem Einvernehmen mit der saudischen Regierung bestätigte das IOC Ende November 2025 die Kündigung des 12-Jahres-Vertrags über die Organisation und Überwachung der Olympischen E-Sport-Spiele. In einer öffentlichen Erklärung stellte das Gremium klar, dass beide Parteien ihre eigenen E-Sport-Ambitionen¹ unabhängig voneinander weiterverfolgen werden, ohne jedoch Zeitpläne oder zukünftige Strukturen zu spezifizieren. Infolge dieser Entscheidung wurden alle Aktivitäten eingestellt, die einst als wegweisender Zweig konzipiert waren, um ein jüngeres Publikum anzusprechen und dem Wettkampfgaming unter dem Dach der Olympischen Spiele eine institutionelle Heimat zu geben, die nun offline, wenn nicht sogar vollständig gekappt ist.

Ob dieser Bruch auch Auswirkungen auf die kleineren olympischen E-Sports-Formate haben wird, ist nicht klar. Schließlich gab es speziell in Asien schon erfolgreiche Veranstaltungen im Rahmen der vom *Olympic Council of Asia* organisierten Asienspiele.



Hangzhou bot dem E-Sport dort 2023 eine große Bühne.²

¹ Im E-Sport ist Saudi-Arabien bereits durch den World Cup involviert, der mit einem Preisgeld von insgesamt 60 Millionen US-Dollar dotiert ist.

² Die Pandemie sorgte dafür, dass die 18. Asienspiele erst ein Jahr später ausgetragen werden konnten.



Headline auf olympics.org: *Esports make historic medal debut*¹ at 19th Asian Games in Hangzhou – Blick in die mit 5000 Zuschauern besetzte Gaming Zone²
 Dazu kamen Millionen von Zuschauern, die die Spiele online verfolgten.



¹ Der Medaillenstatus wurde vom OCA 2017 vergeben, worauf E-Sport als Demonstrationswettbewerb 2018 bei den Asienspielen in Djakarta und Palembang ausgetragen wurde.
² olympics.org (Benedikt Wenck/dpa via Reuters Connect)

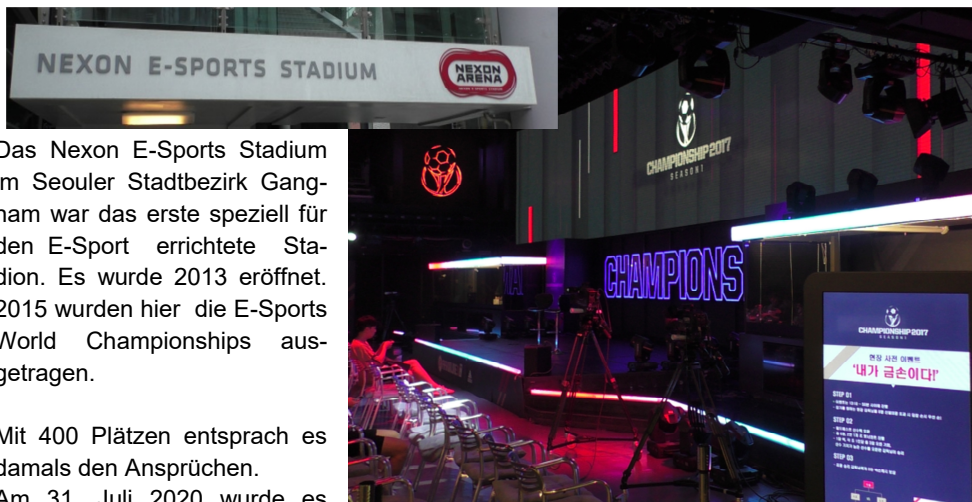
Es traten die Besten an¹, die vorab in einem Qualifikationsturnier namens *AESF Road to Asian Games 2022*² ermittelt wurden. Insgesamt wurden in sieben Wettbewerben³ Medaillen vergeben. Die Spiele wurden dem Denksport (*mind sports category*) zugeordnet. Sieben Länder teilten 2023 die Medaillen unter sich auf, allen voran China, Thailand und Südkorea.

Einen ersten Versuch, E-Sport bei den unter dem Dach des *Olympic Council of Asia* ausgetragenen Asienspielen zu integrieren gab es 2018 in Indonesien (Djakarte und Palembang), als sechs Games in einem Demonstrationswettbewerb ausgespielt wurden (u.a. Pro Evolution Soccer 2018).



Demonstrationswettbewerb ausgespielt wurden (u.a. Pro Evolution Soccer 2018).

„E-Sportliche Erinnerung“ an eine Südkorea-Reise 2017:



Das Nexon E-Sports Stadium im Seouler Stadtbezirk Gangnam war das erste speziell für den E-Sport errichtete Stadion. Es wurde 2013 eröffnet. 2015 wurden hier die E-Sports World Championships ausgetragen.

Mit 400 Plätzen entsprach es damals den Ansprüchen. Am 31. Juli 2020 wurde es geschlossen.

¹ 475 aus 30 Nationen

² AESF steht für Asian Electronic Sports Federation

³ Die ausgewählten, z.T. gegenüber den Originalen entschärften Games: EA Sports FC Online / Street Fighter / Arena of Valor / Dota 2 / PUBG Mobile / Dream Three Kingdoms 2 / League of Legends.

