**(E-)Sport im Wandel der Zeit**

Zuschauerzahlen und Preisgelder in Millionenhöhe, ausverkaufte Hallen und ekstatische Fans. Das sind typische Merkmale von Megaevents im traditionellen Sportbereich, wie sie im Fußball oder American Football bekannt sind. Aber auch das für manche recht neue Phänomen „E-Sport“ (elektronischer Sport) kann mit solchen Zahlen mithalten und überbietet teilweise bereits etablierte Sportarten deutlich. Dabei schwingt immer die Diskussion mit, ob das Spielen von digitalen „Games“ überhaupt als Sport angesehen werden kann, ob Gewaltverherrlichung in bestimmten Spielgenres nicht unvereinbar mit den Werten des Sport ist, und ob es nicht ein gravierendes Sexismusproblem im E-Sport gibt. Mit dem Vortrag von Sportwissenschaftler Dr. Felix Wachholz soll Licht auf diese von vielen als „Schattenbeschäftigung“ wahrgenommene Aktivität gebracht werden und der Kontext zum Sport – wie ihn die meisten kennen und selbst betreiben – geschaffen werden. Denn E-Sport und Gaming finden nicht ausschließlich in abgedunkelten Kinderzimmern statt, sondern es gibt bereits klare und professionelle Strukturen mit Trainern, Physiotherapeuten, Ernährungsspezialisten und Psychologen in den Teams. Wie aber hat sich der E-Sport entwickelt, wie ist er entstanden und welche Parallelen zum traditionellen Sport gibt es – wenn es überhaupt welche gibt? Und wie geht die Sportwissenschaft an eine „neue Sportart“ heran und nimmt sich der Fragestellungen an, die es dieser Form bisher noch nicht gab?

Mit einem Blick zurück auf die Vergangenheit des heutigen und anerkannten Sports, geht es darum Verständnis zu schaffen, Unklarheiten zu beseitigen und eines ganz klar zu kommunizieren: Der E‑Sport ist hier, um zu bleiben und wird, ob akzeptiert oder nicht, bestehen bleiben und einen maßgeblichen Einfluss auf die nächsten Generationen haben.