

III Technologisierung, Digitalisierung und Körper

Getunter Körper, geliebter Avatar? – Überlegungen zu einem statischen und dynamischen Anthropologie-Verständnis in der Sportpädagogik¹

Matthias Zimlich & Arno Müller

1. Ausgangslage und Problemstellung

Nach dem *empirical turn* in der Sportpädagogik sind dort anthropologische Forschungsansätze zunehmend in den Hintergrund getreten. Daher ist u.E. die von Thiele (2020) postulierte Rückbesinnung auf das anthropologische Fundament der Sportpädagogik im Kontext der fortschreitenden Digitalisierung und Technologisierung zu begrüßen. Der vorliegende Beitrag will vor diesem Hintergrund die zentrale Frage der Tagung, „Ist der Körper noch derselbe?“, anhand zweier auch von Thiele explizierten Phänomene, nämlich *E-Sport*² und *Transhumanismus*, in den Blick nehmen. Dabei setzen wir uns zum Ziel, mit einem *kursiven*³ Blick sowohl auf einschlägige Diskurse der internationalen (Sport-)Philosophie⁴, als auch der Kulturanthropologie den Anthropologie-/Körper-Diskurs in der Sportpädagogik zu beleben bzw. befruchten. Dazu versuchen wir zunächst, das Verhältnis der Phänomene ‚E-Sport‘ und ‚Transhumanismus‘ zu einem statischen bzw. dynamischen Anthropologieverständnis zu klären.

- 1 Wir beziehen uns bezüglich des Verständnisses der Bezeichnungen ‚der Sportpädagogik‘ und im weiteren Verlauf des Textes bezüglich ‚unserer Community‘ auf Ruin und Zimlich (2021, S. 50) und verstehen beide Begriffe pragmatisch als Sammelbegriffe für Wissenschaftler:innen, „die sich in irgendeiner Form auf [die wissenschaftliche Disziplin Sportpädagogik] beziehen“.
- 2 Der Begriff E-Sport bezeichnet das *wettkampfgemäße* Computerspielen (ESBD, 2018). Im Kontext dieses Beitrags liegt unser Fokus auf der entsprechenden *Tätigkeit* des Computerspielens mit dem Bewegen eines Avatars über Maus bzw. Keyboard als Einzel- oder Teamspieler:in.
- 3 Wir erheben *keinen* Anspruch auf eine umfassende Darstellung, die im Rahmen dieses Beitrags auch nicht möglich wäre.
- 4 Die entsprechenden phänomenologischen Untersuchungen beziehen sich dabei ausnahmslos auf dreidimensionale Spielwelten und Merleau-Ponty, der auch unserer Community als eine zentrale Grundlage anthropologischer Überlegungen dient (vgl. exemplarisch Grupe, 1980).

2. Statisch-dynamisches Anthropologieverständnis⁵

Mit Thiele (2020) – und im weiteren Verlauf dieses Papers auch über Thiele hinaus –, lässt sich, zugegebenermaßen mit einer gewissen Vereinfachung mit dem Zweck der Zuspitzung unserer Argumentation, – ein *dichotomes Anthropologie-Verständnis* in der Sportpädagogik ablesen. Zum einen finden sich *statische* Körper- und Menschenbilder. D.h. der Körper ist unabänderlicher Fixpunkt, er ist Fundament, Ausgangspunkt aller sportpädagogischen Überlegungen. In diesem konservativ-statischen Körper-/Mensch-Verständnis ist der Mensch als körperliches Wesen mit seinen Stärken und Schwächen gesetzt, soll heißen, körperliche Limitationen werden nicht grundsätzlich infrage gestellt, sie werden nicht für veränderbar gehalten.

Im Gegensatz dazu sei auf ein *dynamisches Anthropologie-Verständnis* verwiesen, dass gerade diese Konstante, diese Unabänderlichkeit, nicht akzeptieren kann und nicht akzeptieren will. Denn der Mensch sei auf Offenheit, auf Dynamik, auf Wachsen, auf Werden hin angelegt. Diese Offenheit und somit Dynamik wird dem Menschen von den Klassikern der philosophischen Anthropologie zugeschrieben, weil der Mensch beispielsweise als *Mängelwesen* (Gehlen, 1940/1986) gesehen wird; weil der Mensch ein *geistiges, umweltfreies, weltoffenes* Wesen ist (Scheler, 1928/1947, S. 36, *passim*).⁶

Rufen wir uns noch mal das Tagungsthema bzw. die Kernfrage der Tagung in Erinnerung: *Ist der Körper (noch) derselbe? Ein sportpädagogischer Ankerpunkt in dynamischem Wandel*, so ist hier bereits der o.g. Dichotomie durch die (scheinbar widersprüchlichen) Formulierungen *Ankerpunkt* und *dynamischer Wandel* Rechnung getragen. Denn der traditionelle Sport (Bewegung, Schwitzen, Herzfrequenz von 130 Schlägen pro Minute), man könnte auch sagen *Sport im engeren Sinne*, wird durch technologische, digitale Entwicklungen, bestenfalls ergänzt und zugleich herausgefordert, wie es Conway hier illustriert:

„[H]ow many calories have I burned? How many are ‘resting’ calories? What’s my heart rate? My body becomes *vorhanden* (present-at-hand), as Heidegger coined (2008): a problematic object of conscious consideration, abstraction and theorisation. This fundamentally differs from my every-

5 Zur Vertiefung, mit Verbindung zur Heideggers Existenzphilosophie, siehe Berz (2020).

6 Existenzphilosophisch gesprochen: Der moderne Mensch, der in eine sinnlose Welt geworfen ist, muss aus sich selbst heraus Sinn stiften.

day zuhanden (ready-to-hand) involvement with my body, i.e. a primordial engagement with my world through my corporeality (as opposed to being directed at my corporeality). Yet the inclusion of this smartwatch upon my wrist, which represents time as a linear resource“ (Conway, 2016, p. 83).

Neben dem dynamischen Anthropologie-Verständnis, das sich noch aus der Tradition der Klassiker der philosophischen Anthropologie ableiten lässt (Stichwort *Weltoffenheit* – siehe oben), gibt es aber auch noch ein in der Sportpädagogik (weitestgehend ignoriertes) dynamisches Anthropologie-Verständnis – quasi ein dynamisches Anthropologie-Verständnis zweiter Ordnung – das den Menschen bzw. den Körper, so wie er derzeit ist, nicht mehr akzeptiert. Aus der Perspektive des Transhumanismus wird eine radikale Veränderung des Menschseins angestrebt, die das bisher Vorstellbare übersteigt. Ganz unbescheiden will man den allzu mangelbehafteten Menschen endlich perfektionieren, d.h. man will beispielsweise Krankheit und Tod abschaffen.⁷

3. Transhumanismus

Zur Beschreibung jener Ideologie, die sich nicht mehr mit dem (scheinbar) unvollkommenen Menschen zufriedengeben will, hat sich im anglo-amerikanischen Raum der Begriff *Transhumanism* etabliert. Dieses Label soll nicht den Blick dafür verstellen, dass diese posthumanistische Denkweise dennoch von einer gewissen Heterogenität gekennzeichnet ist. Der Sportphilosoph Mike McNamee (2007, p.186) erklärt hierzu Folgendes:

„It is an ideology which falls under the label ‚Transhumanism‘ (TH). Rather than a unified entity, Transhumanism is a broad and heterogeneous group of thinkers who give technology a grander, Promethean, aim. [...] The most extreme is a view according to which transhumanism is a project to overcome the inherent limitations of human nature. Examples of these limits, which most of us take for granted as part of the human condition, are appearance, life-span, vulnerability to ageing, disease and

7 Auch Thiele verweist in seinem Fazit auf „Veränderungen in der Wahrnehmung des eigenen Körpers“ (2020, S. 18), und seien diese auch noch so fundamentaler Art. So müsse man für den Transhumanismus konstatieren, dass es nicht (nur) um Körperwahrnehmung gehe, sondern den radikalen *Umbau* des Körpers – eine scheinbare Optimierung des defizitären Menschseins.

so on. There is, however, a more extreme version of transhumanism which sees the role of technology as one to vastly enhance both the person and his/her environment by exploiting a range of technologies including genetic engineering, cybernetics, computation and nanotechnology“.

Einer der prominentesten Vertreter des Transhumanismus ist der Philosoph und Direktor des Future of Humanity Institute der Oxford University Nick Bostrom.⁸ Bezogen auf das Phänomen Sport ist es Andy Miah, der nicht nur Sport zum transhumanistischen *Spielplatz* – oder besser gesagt *Versuchslabor* – erklären will; er konstatiert sogar, transhumanistische Muster seien im Sport schon verwirklicht.

„Sport offers an example where transhumanism can be applied and where posthumanity is already realised. Sports perpetuate a sufficiently ambiguous concept of humanness so that value within sports is afforded by the transhuman qualities of athletes and their ability to transcend known boundaries of human capability. Sports tend towards, endorse and depend upon the physical transcendence of humanness. In this respect, sport offers a unique environment where transhumanism can gain social credibility and where its ideals become manifest and normalised“ (Miah, 2003).⁹

Miah betont, wie die Integration von Transhumanismus-Technologien (wie Exoskeletten, Genbearbeitung oder Gehirn-Computer-Schnittstellen) das Potenzial habe, die *sportliche Leistungsfähigkeit erheblich zu steigern*. Dies könne die menschlichen Grenzen erweitern und seiner Meinung nach zu bahnbrechenden Leistungen führen. Er argumentiert, dass der Transhumanismus die Möglichkeit biete, *den menschlichen Körper zu erweitern und zu verbessern*, was zu einem intensiveren und effektiveren Training führen könne. Dies könne nicht nur für den Hochleistungssport relevant sein, sondern auch für die allgemeine sportliche Bildung. Miah sieht z.T. aber auch die Notwendigkeit einer umfassenden ethischen Reflexion und Regulierung des Transhumanismus im Kontext des Sports.

Im Gegensatz zur gerade ausgeführten euphorischen Umarmung transhumanistischer Ideen, erinnert Marzano an die Bedeutung des unvollkommenen Körpers für das Menschsein:

8 Siehe auch Bostrom (2008).

9 Siehe einerseits Miah (2004), aber auch zu sportphilosophischen Einordnung Müller (2007).

„Der Körper ist das Wahrzeichen unserer Endlichkeit. In gewisser Weise verweist er uns auf all das, was wir nicht sein wollen: auf Zerbrechlichkeit, Schwäche, Grenzen, Krankheit, Tod. Er ist ein materielles Objekt, das Substanzen wie Schweiß, Ausscheidungen, Exkreme absondert, das uns an unsere Instinkte, unsere Angst kettet, das uns in das Gefängnis der Welt verbannt. Er ist von ‚niederer Natur‘, ‚fremd‘, ‚verächtlich‘“ (Marzano, 2013, S. 95).

Gerade der Satz, *der Körper sei das Wahrzeichen unserer Endlichkeit*, unterstreicht die Akzeptanz der Sterblichkeit als unvermeidlichen Teil des menschlichen Lebens. Er erinnert daran, dass der Körper sterblich ist und dass der Tod ein natürliches Ende ist. Er hebt die natürliche Begrenztheit des menschlichen Körpers hervor und akzeptiert diese Begrenzung als integralen Bestandteil der menschlichen Existenz.

Eine Möglichkeit zur Aufhebung (fast) aller körperlich-räumlich-physischen Limitationen eröffnet sich in der virtuellen Welt. Die körperliche Entgrenzung manifestiert sich insbesondere in der virtuellen Welt des Sports, d.h. des E-Sports, den es im Folgenden näher zu beleuchten gilt.

4. E-Sport

Die kontroverse Debatte innerhalb der deutschsprachigen Sportwissenschaft um das Thema E-Sport dreht sich bislang hauptsächlich darum, ob E-Sport (traditioneller) Sport ist (vgl. einordnend Thiele, 2020) bzw. – weitestgehend auf diesen Überlegungen aufbauend – ob er Teil des organisierten Sports (z.B. Borggrefe, 2018) oder Schulsports (z.B. Hofmann, 2020) sein kann bzw. darf. Dabei werden vor allem zwei Argumente *gegen* eine Aufnahme in den Sportkanon angeführt: zum einen die fehlende bzw. zu geringe körperliche Aktivität und zum anderen die Entkopplung der motorischen Tätigkeit in einer *analogen* Welt von der Tätigkeit eines Avatars in einer *virtuellen* Welt. Bei diesen Argumentationsmustern bleibt bislang allerdings weitestgehend ausgeklammert, was genau beim Computerspielen im und mit dem Körper außer den feinmotorischen Bewegungen der Hand zum Zwecke des Steuerns einer virtuellen Spielfigur passiert bzw. – im Sinne des Tagungsthemas – zu welchen (veränderten?) Bedeutungen von Körper und Körperlichkeit es beim E-Sport kommt. In diesem Sinne hoffen wir, einen Beitrag zum von Thiele (2020, S. 9) formulierten Desiderat bezüglich E-Sport in der Sportpädagogik beitragen zu können, es brauche

„grundsätzliche Überlegungen zu den Konsequenzen, die mit einer Veränderung der körperlichen Grundkoordinaten menschlichen In-der-Welt-Seins zumindest ‚denkbar‘ erscheinen“.

Entsprechende Diskurse einschlägiger Forschung¹⁰ bezüglich dieser Frage(n) skizzieren wir in folgendem Dreischritt: Zunächst fokussieren wir die Körperwahrnehmung der E-Sport-Akteur:innen. Anschließend fragen wir, ob die Tätigkeit des Computerspielens als Erweiterung des Körper(raum)s gesehen werden kann. Darauf aufbauend diskutieren wir abschließend, ob E-Sport gar die Frage der Klärung des Ich-Leib-Weltverhältnisses neu aufwirft, indem der Körper als Mittler zwischen analoger¹¹ und virtueller Welt fungiert.¹²

Bezüglich der Körperwahrnehmung rekurrieren wir grundlegend auf Witkowski (2012, p. 349), die empirisch zu fassen versucht, inwieweit Spieler:innen *physisch* im Spiel involviert sind. Mit Blick auf den damaligen Forschungsstand konstatiert Witkowski zunächst grundlegend die Bedeutung der:s Spieler:in als „embodied player“ (p. 350; vgl. auch Keogh, 2018). Auf der Grundlage ihrer empirischen Erkenntnisse beschreibt sie das Computerspielen als eine vielfältige Sinneserfahrung. Eine Einschätzung, die sich auch bei den phänomenologischen Arbeiten¹³ von Hemphill (2005), Hilvoorde und Pot (2016) und Keogh (2018) findet. Witkowski selbst hält im Kontext der Frage der Bedeutung des Körpers bei Computerspielen diesen sinnlichen Aspekt grundlegend für zielführend und subsumiert ihn unter „sensuousness of sports technologies“ (p. 366) bzw. „sensuousness of networked sports“ (p. 367). Diese Begriffe beschreibt Witkowski als eine Art Netzwerk zwischen Spieler:in und Maschine, mehreren Spieler:innen und multiplen Technologien. Da somit diese körperlich-sinnlichen Erfahrungen offensichtlich nicht losgelöst von der ‚Einbindung‘ der Spieler:innen in diesen technologisch komplexen Kontext zu beschreiben bzw. zu

10 Gerade in den Game Studies wird aktuell die Rückkehr des Körpers in den Diskurs begrüßt (z.B. Clark, 2020). Fast programmatisch erscheint daher auch der Titel von Keoghs (2018) innerhalb der Game Studies viel beachteten Monographie *A Game of Bodies*.

11 Wir nutzen hier bewusst den Begriff „analog“ und nicht „real“ und berufen uns dabei auf Boellstorff (2011). Angesichts der zunehmenden Auflösung der Grenzen zwischen beiden Welten (vgl. exemplarisch für die Sportpädagogik Ruin und Giese, 2023). Gerade beim Computerspielen (Keogh, 2018) ist diese Unterscheidung eher analytischer Natur und dient der Verdeutlichung der hier explizierten Argumentationen.

12 Vgl. diesbezüglich auch die Überlegungen von Ruin und Giese (2023).

13 Siehe einführend bspw. Müller (2011).

verstehen sind, gibt Witkowskis Studie somit einen empirischen Hinweis darauf, dass eben *spezielle* körperlich-sinnliche Erfahrungen beim Computerspielen möglich zu sein scheinen. Keogh (2018, p. 195) beschreibt diese zusätzlich wie folgt: „as engaging with a videogame as sights, sounds, and haptics“. Aber beschränkt sich die Relevanz des Körpers bei Computerspielen auf eben diese Erfahrung(en)?

Unstrittig scheint dabei in der einschlägigen Forschung die These zu sein, dass beim Computer-Spielen der Körper(raum) der Spielenden erweitert wird. Schon Hemphill (2005, p. 199; vgl. auch Hilvoorde & Pot, 2016; Klevjer, 2012) bezeichnet E-Sportler:innen als „electronically extended athletes“ und den Joystick als Erweiterung des Körpers. Diese Denkfigur findet sich bekanntlich auch bei der anthropologischen Fundierung unserer Disziplin bzw. der Verdeutlichung der Relevanz des Leibes/Körpers als Mittler zwischen Ich und Welt im sportlichen Kontext durch Grupe (1980, S. 103), der bezüglich des Verlassens des Speers der Hand beim Speerwurf konstatiert: „Das, was als Ich bezeichnet werden kann, ‚erstreckt‘ sich bis in die Bewegung meiner Hand und möglicher Weise noch über diese hinaus“. Diese ‚Erstreckung des Ichs‘ trifft nach Klevjer (2012) auch auf das Steuern eines Avatars zu. Die Besonderheit im Kontext Videospiele liegt nun offensichtlich darin: „video games extend our bodies *across a material divide*, into screen space [...] *via an avatar*“ (Klevjer, 2012, p. 10; Herv. M.Z. und A.M.).

Diese Besonderheit führt direkt zu unserer letzten Frage bezüglich des Körpers beim Computer-Spielen: Fungiert der Körper beim Computer-Spielen als Mittler dieses ‚material divide‘ zwischen analoger und virtueller Welt?

Die einschlägige Forschung lässt sich mit Bezug zu Merleau-Pontys *subjektivem* Körper/Leib-Verständnis¹⁴ so interpretieren, dass dies kaum anders sein kann. Ekdahl und Ravn (2019, p. 135; vgl. auch Edgar, 2016; Hilvoorde & Pot, 2016) formulieren dies wie folgt:

14 Bei ihm zu verstehen als Leib-Sein (subjektive Perspektive) und Körper-Haben (objektive Perspektive).

„It is the body as a living, practical¹⁵ way of perceiving and being in the world that always already fundamentally shapes the way in which we experience, structure or make sense of the world¹⁶“

Im konkreten Fall des Computerspielens setzt dies voraus, dass die *virtuelle* Welt trotz des ‚material divide‘ eine Welt ist, die körperlich beim Computerspielen durch die Spielenden erfahren werden kann. Boellstorff (2011) fokussiert diesbezüglich auf den Begriff des ‚embodiment‘. Mit Rekurs auf Heideggers (2001) „In-der-Welt-sein“ konstatiert er: „embodiment, as part of being, is always ‚being-in-the-world‘“ (p. 512). Und dieses „In-der-Welt-sein“ lässt sich mit Blick auf virtuelle Welten aus seiner Sicht zu „being-in-the-virtual-world“ or just „being-inworld“ transformieren. Dabei lenkt er seinen Blick auf die Möglichkeiten des ‚virtual embodiment‘ der Computerspieler:innen: „virtual embodiment cannot be understood apart from its manifestation in specific virtual worlds“ (p. 513). Somit rückt zwangsläufig und abschließend die Verbindung zwischen (den Körpern) menschlichen(r) Computerspieler:innen und Avataren in den Fokus der Betrachtung. Hier gilt es zunächst zu konstatieren, dass die Idee von Avataren als ledigliche Spielfigur, wie z.B. in Pac-Man, mit dem Einzug von dreidimensionalen Spielwelten überholt ist (Klevjer, 2012). Ein aktuelles und unserem Beitrag zugrunde liegendes Verständnis von Avataren in der einschlägigen Forschung gibt folgende Definition Misochs (2014, S. 180f.; vgl. auch Boellstorff, 2011; Edgar, 2016; Ekdahl & Ravn, 2019) wieder:

„Avatare sind virtuelle, grafische Stellvertreter der Spielenden innerhalb des definierten Raums eines Spiels. Sie ermöglichen den Spielenden das Anwesend sein, die Fortbewegung innerhalb des virtuellen Spielraums und damit die aktive Teilhabe am Spiel, und sie fungieren als Kommunikationsagenten sowie als Verkörperungen der Spieler.“

Bezüglich dieser ‚Verkörperung der Spieler‘ verweist Klevjer (2012) mit Rekurs auf Merleau-Pontys Unterscheidung in einen objektiven und subjektiven Körper auf das Paradox, dass der Avatar zwar den *subjektiven* Körper in die virtuelle Spielwelt ausweitet, gleichzeitig aber auch als Repräsentant

15 Boellstorff (2011) und Ekdahl und Ravn (2019) erweitern diesen Aspekt noch mit Husserls „Ich kann“, so dass für sie das Erleben der virtuellen Welt nachhaltig durch das *Können* der Spieler:innen beeinflusst wird.

16 Auch hier findet sich eine Analogie zu Grupes (1980, S. 91) Begriff von Leiblichkeit: „Sie ist als eine Weise aufzufassen, in der der Mensch in der Welt ist und Beziehungen zu dieser Welt hat.“

des objektiven Körpers in selbiger fungiert. Diese Repräsentation nennt er „prosthetic proxy“ (p. 13) und beschreibt sie wie folgt: „a temporary manifestation of the player’s body in external space“ (p. 13). Der objektive Körper in der realen Welt verliert dabei in der gelebten *Spielerfahrung* in der virtuellen Welt an Relevanz: „When I am playing, I am actually there, as a *composite of flesh and technology*, objectively existing within synthetic space“ (p. 19; Herv. M.Z. und A.M.).

Für Edgar (2016, p. 58; Herv. M.Z. und A.M.) hingegen spielt bezüglich des ‚virtual embodiment‘ der Körper der Spieler:innen *die zentrale Rolle*:

„The body is the transcendental condition of possibility of a meaningful world, and a world that is full of opportunities that are denied to the flesh and blood person. [...] the avatar [...] may be constutive of action within the alien virtual world, but that world is still, ultimately, experienced through the flesh and blood body of the player.“

Unabhängig davon, ob man diesen Argumentationen folgen will, so legen sie u.E. zumindest Folgendes nahe: „eSports practice challenges our traditional notions of bodily involvement“ (Ekdahl & Ravn, 2019, p. 141). Während Witkowski diesbezüglich (2012, p. 369) von einer „redescription of the body“ analog zum Doping im traditionellen Sport spricht, verwundert es angesichts der skizzierten Überlegungen nicht, dass Keogh (2018) den computerspielenden Mensch mit Anklängen an Cyborg-Theorien als eine Art posthumanes Hybrid aus Spieler:in und Spiel beschreibt, welches er auch explizit als „cyborg-player“ (p. 182) betitelt, durch den es erst möglich ist, das Spiel genau so umfassend wie (alles andere) in der realen Welt zu erfahren. Ekdahl und Ravn (2019, p. 141) schließlich beschreiben die Tätigkeit des Computerspielens wie folgt:

„A form of practice beyond something solely intellectual and/or physical¹⁷, favoring instead an account of eSports practice as something that encompasses unique forms of embodied (sic!) tethered to virtual worlds.“

Die eingangs erwähnte Diskussion in unserer Community bezüglich einer entkoppelten Tätigkeit in einer analogen Welt von der Tätigkeit eines Avatars in einer virtuellen Welt wirkt mit den hier skizzierten Überlegungen eher obsolet. Mit einem Verweis auf Plessner könnte man vor diesem Hintergrund die auch in unserer Community bekannte Dyade von *Körper-*

17 Auch hier findet sich eine Analogie zu Grupes Idee von Leiblichkeit (1980, S. 91), für den „Leiblichkeit [...] vielmehr körperlich und geistig zugleich“ ist.

Haben und *Leib-Sein* (Plessner, 1928/1975) um den Aspekt *gelebter Avatar* erweitern. Jedenfalls scheint sich E-Sport der klassischen Dichotomie von statischem vs. dynamischem Körperverständnis zu entziehen und macht u.E. eine neue Dimension, ein noch genauer zu beschreibendes „*Dazwischen*“¹⁸, auf.

5. Zusammenfassung/Ausblick

Ziel des vorliegenden Beitrags war es, die Phänomene E-Sport und Transhumanismus in den Blick zu nehmen. Dazu skizzierten wir einschlägige Diskurse der internationalen (Sport-)Philosophie, als auch der Kultur- und Medienkulturanthropologie. Die zentrale Frage der Tagung, „Ist der Körper *noch* derselbe?“, lässt sich dabei bezüglich des Transhumanismus deutlich leichter beantworten als bezüglich E-Sport. Unabhängig davon ist u.E. zu konstatieren, dass das von uns eingangs erwähnte anthropologische Fundament unserer Community mit einer offensichtlich sehr klaren Trennung von analoger und virtueller Welt kaum anschlussfähig an die von uns skizzierten Diskurse ist. Dies verwundert vor dem Hintergrund, dass Grupe (1980) selbst auf sich entwickelnde Anthropologien bzw. ein sich entwickelndes Ich-Leib-Weltverhältnis hingewiesen und in diesem Zusammenhang konstatiert hat, dass der „Körper geschichtlicher Veränderung“ (S. 100) unterliegt. Vor allem stellt sich mit Willimczik (2020, S. 15) die Frage, ob die Diskussion(en) innerhalb der Sportpädagogik bezüglich der Phänomene einer zunehmend technologisierten und digitalisierten Welt „rein“ erfahrungswissenschaftlich oder mit Normen behaftet sind. Diesbezüglich konstatieren wir aktuell eine normative Schlagseite innerhalb der Sportpädagogik. Dabei mag es persönlich verständlich und (schul-)politisch vielleicht sogar opportun sein, „den“ Sport bzw. das Fach Sport „als Refugium gegenüber der digitalen Welt“ zu profilieren (Borggreffe, 2018, S. 450; ähnlich auch Hofmann, 2020). Eine solch einseitig normative Haltung versperrt allerdings den Blick auf aus unserer Sicht relevante Diskurse über sich wandelnde Begriffe und Verständnisse von Körper, Digitalität und Welt(en), die vermeintlich Auswirkungen haben werden, die weit über

18 Ruin und Giese (2023, S. 6) ziehen im Kontext „*Digitalisierung*“ diesbezüglich folgenden Schluss: “Hence, it could be argued that, in this way, new forms of the duality of body-having and body-being are created.” Im Kontext *E-Sport* bezeichnen Wendeborn und Schulke (2019) diesen mit Rekurs auf Tibon-Cornillot (1982) als intermediären Möglichkeitsraum bzw. intermediäre Realität.

unseren Gegenstand oder unser Schulfach hinausgehen (vgl. auch Ruin & Giese, 2023). Konkret spricht Boellstorff (2011, S. 516; vgl. auch Ekdahl & Ravn, 2019) die Pluralisierung des Weltbegriffs an, die unser westliches Verständnis von Raum und Verkörperung herausfordern wird. Zudem argumentiert er: „being-in-world productively reframes this distinction between physical and cultural worlds“ (p. 516). In diesem Zusammenhang wirft er der Anthropologie vor, sich bezüglich virtueller Welten zu sehr auf die *Virtualität* zu fokussieren. Aber, so argumentiert er weiter: „only by deepening our understanding of 'world' can we truly understand virtual embodiment and virtual worlds more generally“ (p. 516). Im Kontext unserer Community plädieren wir daher für eine sportpädagogische Grundlagenforschung, die sich damit beschäftigt, wie klassisch-anthropologische Topoi der Sportpädagogik wie bspw. ‚Weltzugang durch Sich-Bewegen‘, ‚ästhetische Erfahrungsfelder‘ und ‚sinnliche Wahrnehmung‘ in unserer Zeit und insbesondere mit Blick auf Digitalisierung und Virtualisierung (z.B. im Kontext E-Sport) beschrieben bzw. interpretiert werden können. Exemplarisch möchten wir in diesem Zusammenhang auf Wäsches (2020) Aufruf zur „Erforschung des Sports im virtuellen Raum“ verweisen. Eine Sportpädagogik, die sich ohne „bewahrpädagogisch Argumentationen“ (Hennig, 2018, S. 201) diesen Themen widmen würde, wäre u.E. eine *reflexive* Sportpädagogik (u.a. Thiele, 2020; Willimczik, 2020), die Teil dieser Diskurse sein kann und will, anstatt sie nur kopfschüttelnd von der Seitenlinie zu betrachten.

Literatur

- Berz, P. (2020). „Vom Wachsen überhaupt“. Ein missing link zwischen Philosophischer Anthropologie und Martin Heideggers Frage nach der physis. *Internationales Jahrbuch für philosophische Anthropologie*, 9(1), 225-262. <https://doi.org/10.1515/jbpa-2019-0012>
- Boellstorff, T. (2011). Virtuality – Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. In F.E. Mascia-Lees (ed.), *A companion to the anthropology of the body and embodiment* (p. 504-520). Blackwell.
- Borggreffe, C. (2018). eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports. *German Journal of Sports Science and Exercise*, 48(3), 447-450. doi.org/10.1007/s12662-018-0532-1
- Bostrom, N. (2008). Why I Want to be a Posthuman When I Grow Up. In B. Gordijn, & R. Chadwick (eds.), *Medical Enhancement and Posthumanity* (p. 107-137). Oxford University.

- Clark, K. (2020). Review of [Review: A Play of Bodies: How We Perceive_Videogames by Brendan Keogh]. *Loading*, 13(21), 74–76. <https://doi.org/10.7202/1071452>
- Conway, S. (2016). An earthless world: the contemporary Enframing of sport in digital games, *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 83-96. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1177110>
- Edgar, E. (2016) Personal identity and the massively multiplayer online world. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 51-66. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1168478>
- Ekdahl, D., & Ravn, S. (2019) Embodied involvement in virtual worlds: the case of eSports practitioners. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 132-144. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1475418>
- Esport-Bund Deutschland e.V. (ESBD). (2018). *Was ist eSport?* Zugriff unter <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>
- Gehlen, A. (1986). *Der Mensch, seine Natur und seine Stellung in der Welt*. Aula Verlag Wiesbaden. (Original veröffentlicht 1940).
- Grupe, O. (1980). Anthropologische Grundlagen der Leibeserziehung und des Sports: Leib/Körper, Bewegung und Spiel. In O. Grupe (Hrsg.), *Einführung in die Theorie der Leibeserziehung und des Sports* (5., neu bearbeitete Aufl.; S. 88-110). Hofmann.
- Heidegger, M. (2001). *Sein und Zeit* (18. Aufl.). Niemeyer. (Original veröffentlicht 1927).
- Heidegger, M. (2008). *Being and time*. Harper Perennial Modern Thought. (Original version published 1927).
- Hemphill, (D. (2005). Cybersports. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32, 195-207.
- Hennig, M. (2018). Fiktionen vom digitalen Körper, Leben und Tod in Literatur, Film und Computerspiel. In A. Hartung-Griemberg, R. Vollbrecht, & C. Dallmann (Hrsg.), *Körpergeschichten. Körper als Fluchtpunkte medialer Biografisierungspraxen* (S. 193-215). Nomos.
- Hilvoorde, I. v., & Pot, N. (2016) Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Hofmann, A.R. (2020). Sportunterricht und E-Sport: Eine sportpädagogische und sportanthropologische Annäherung. In A.R. Hofmann (Hrsg.), *Das Phänomen E-Sport. Eine sportwissenschaftliche Annäherung aus verschiedenen Disziplinen* (S. 399-425). Meyer & Meyer.
- Keogh, B. (2018). *A play of bodies: How we perceive video games*. The MIT Press.
- Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games. In J.R. Sageng, H. Fossheim, & T. Mandt Larsen (eds.), *The philosophy of computer games* (p. 17–38). Springer. Zugriff am 22. August 2023 unter https://www.researchgate.net/publication/303651676_Enter_the_Avatar_The_Phenomenology_of_Prosthetic_Telepresence_in_Computer_Games
- Marzano, M. (2013). *Philosophie des Körpers*. Diederichs.
- McNamee, M. (2007). Whose prometheus? Transhumanism, biotechnology and the moral topography of sports medicine, *Sport, Ethics and Philosophy*, 1(2), 181-194. <https://doi.org/10.1080/17511320701425173>

- Miah, A. (2003). Be Very Afraid: Cyborg Athletes, Transhuman Ideals & Posthumanity. *Journal of Evolution and Technology*, 13. <http://jetpress.org/volume13/miah.htm>
- Miah, A. (2004). *Genetically modified athletes: biomedical ethics, gene doping and sport*. Routledge.
- Misoeh, S. (2014). Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In K.-U. Hugger (Hrsg.), *Digitale Jugendkulturen* (2., erw. und aktual. Aufl., S. 175-193). Springer.
- Müller, A. (2007). *Sterben, Tod und Unsterblichkeit im Sport: Eine existenzphilosophische Deutung*. Dissertation, Deutsche Sporthochschule Köln.
- Müller, A. (2011). From Phenomenology to Existentialism – Philosophical Approaches Towards Sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 5(3), 202-216. <https://doi.org/10.1080/17511321.2011.602572>
- Plessner, H. (1975) *Die Stufen des Organischen und der Mensch: Einleitung in die philosophische Anthropologie* (3., unveränd. Aufl.). de Gruyter [Nachdruck]. (Original veröffentlicht 1928).
- Ruin, S., & Giese, M. (2023). What is real? (Re-)Locating body, movement, and experience in an increasingly digitized world. *Current Issues in Sport Science*, 8(3), Article 002. <https://doi.org/10.36950/2023.3ciss002s>
- Ruin, S., & Zimlich, M. (2021). Qualitative Inhaltsanalyse als qualitative sportpädagogische Forschung? Kritisch konstruktive Anmerkungen und Denkanstöße. *Zeitschrift für sportpädagogische Forschung*, 9(1), 49-69.
- Scheler, M. (1947). *Die Stellung des Menschen im Kosmos*. Nymphenburger Verlagshandlung. (Original veröffentlicht 1928).
- Thiele, J. (2020). Sportpädagogik 2.0 – die anthropologische Sportpädagogik am Ausgang ihrer Epoche? *Zeitschrift für sportpädagogische Forschung*, 8(2), 5-21.
- Tibon-Cornillot, M. (1982). Die transfigurativen Körper. Zur Verflechtung von Techniken und Mythen. In D. Kamper, & C. Wulff (Hrsg.), *Die Wiederkehr des Körpers* (S. 145-164). Suhrkamp.
- Wäsche, H. (2020). Auf zu neuen Ufern: Die Erforschung des Sports im virtuellen Raum [Elektronische Version]. *Ze-phir*, 27(1), 20-22.
- Wendeborn, T., & Schulke, H.-J. (2019). eSport als intermediäre Realität. Fiktion oder längst Fakt!? *Fd Snow Fachzeitschrift für den Skisport*, 37, 44-57.
- Willimczik, K. (2020). „Streitkultur“ in der Sportwissenschaft [Elektronische Version]. *Ze-phir*, 27(1), 13-17.
- Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field: How We „Do Sport“ With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>

