

11. Eleven Table Tennis

Die VR-Anwendung *Eleven Table Tennis* wurde im Jahr 2016 von dem Studio For Fun Labs veröffentlicht und seitdem sukzessive für unterschiedliche Hardwaresysteme weiterentwickelt.¹ Die Tischtennissimulation kann plattformübergreifend kostenpflichtig über Steam, den Meta-Store sowie den Pico-Store erworben werden. In *Eleven Table Tennis* steht das Üben und Trainieren motorischer Fertigkeiten im Vordergrund, die vor allem in (virtuellen) Wettkampfszenarien erprobt werden sollen. Im Fokus steht nicht nur eine regelkonforme Praxis des Rückschlagspiels, sondern auch dessen Realitätsnähe, die sich insbesondere in der Berücksichtigung unterschiedlicher Schlagtechniken und Schlägerbeläge bei der Ballphysik ausdrückt. Ein Mixed Reality Modus ist im Jahr 2023 mit Erscheinen der Meta Quest 3 ergänzt worden.

Im Einzelspielermodus können User*innen gegen eine KI spielen oder Trainingssessions absolvieren. Teil der Anwendung sind zudem verschiedene Minispiele. Neben dem klassischen Einzelspiel bietet die App auch einen plattformübergreifenden Mehrspielermodus, der es ermöglicht, gegen Spieler*innen weltweit anzutreten. Hierbei haben sich professionelle Wettkampfstrukturen herausgebildet, indem Meisterschaften auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene in unterschiedlichen Ligen ausgetragen sowie regionale und internationale Ranglisten der besten Spieler*innen geführt werden. Auf dem offiziellen YouTube-Kanal der Anwendung finden sich neben Aufzeichnungen einzelner Turnierspiele auch Tutorials, mit denen Schlagtechniken und die Beinarbeit im virtuellen Spiel geschult werden sollen. Das virtuelle Rückschlagspiel war zudem eine der zwei VR-Sportartensimulationen, die 2023 im Rahmen der ersten offiziellen *Olympic Esports Series* ausgetragen wurden.

Für eine exemplarische Analyse sportbezogener Anwendungen wurde *Eleven Table Tennis* ausgewählt, da die VR-Anwendung an jene inhaltlichen Verdichtungen anschließt, die im Rahmen sportdidaktischer Überlegungen zum Einsatz von VR in

1 *Eleven Table Tennis* kann derzeit nur im Einzel gespielt werden. Laut einem Fan-Wiki scheint das Entwickler*innenteam jedoch an einer Version zu arbeiten, in der die Tischtennissimulation auch im Doppel gespielt werden kann (vgl. Hoppe o.J.).

Lehr- und Lernszenarien sowie im Marketing herausgearbeitet wurden. Diese legen den Fokus neben musikbasierten Exer(cise)games auf Sportartensimulationen, die eine etablierte Sportart zum Vorbild nehmen und dadurch als ›sportgemäßer‹ Physical E-Sport vom allgemeinen E-Sport positiv abgegrenzt werden.

11.1 Zielsetzung und Werbeversprechen der Anwendung

Die spielmechanische Aufbereitung von *Eleven Table Tennis* ist auf einen möglichst umfassenden Transfer des Realsports in das virtuelle Setting ausgerichtet. Ziel ist es, mit dem virtuellen Rückschlagspiel möglichst nah an realweltliche Spielerfahrungen heranzukommen: »We are obsessed with building the most realistic Table Tennis simulator the world has ever seen« (Eleven VR 2024). Die durchschnittlich sehr positiven Bewertungen und Kommentare auf den Webseiten der App-Stores deuten darauf hin, dass dies auch zu gelingen scheint. Insbesondere die präzise Ballphysik, die sensibel auf Schlagstärken und -techniken sowie auf unterschiedliche Beschaffenheiten der Schläger reagiert, wird von Entwickler*innenseite hervorgehoben. Obwohl Abweichungen zum Originalsport nicht ausgeblendet werden – z.B. in Tutorials auf dem YouTube-Kanal des Entwicklerstudios zum Spiel – ist der inhärente Trainings- und Wettkampfcharakter der Anwendung auch darauf ausgerichtet, die erworbenen Fähigkeiten in den Realsport übertragen zu können. Mit diesem wechselseitigen Transfer soll *Eleven Table Tennis* nicht nur Gamer*innen, sondern auch (erfahrene) Tischtennisspieler*innen ansprechen, die die Möglichkeiten von VR gezielt für ihr Training nutzen möchten. Der Werbeslogan von *Eleven Table Tennis* – »Never fetch the ball again!« (Eleven VR 2024) – lässt sich dabei einerseits als Anspielung darauf verstehen, dass sich durch das Training mit der Anwendung Spielfähigkeiten derart verbessern lassen, dass Spieler*innen nicht länger in die Situation geraten, einen nicht returnierten Ball aufheben zu müssen. Andererseits spielt der Slogan auf die VR-Spezifik an, jederzeit per Knopfdruck einen Ball generieren zu können.

11.2 Inhaltliche und technische Gestaltung

Eleven Table Tennis wird aus der Erste-Person-Perspektive gespielt. Zu Beginn muss ein Avatar gewählt werden, dessen Gestalt und Gestaltbarkeit im Frühjahr 2023 überarbeitet wurde. Neben einem in der Luft schwebenden Kopf und Schläger kann nun auch ein bis zur Hüfte visualisierter, menschlicher Oberkörper gewählt

werden.² Es ist nicht möglich, *keinen* Avatar zu wählen oder den eigenen Avatar für Gegner*innen im Multiplayer-Modus auszublenden.³

Im Hauptmenü lassen sich zahlreiche Einstellungen vornehmen, die einen Eindruck von den Möglichkeiten der Software vermitteln: Spieler*innen können ihre dominante Hand (rechts oder links) sowie ihre bevorzugte Griffart (Shakehand oder Penholder) festlegen. Zudem stehen zwei Schlägertypen (Standard und Advanced) zur Auswahl. Die Schlägerbeläge können benutzerdefiniert angepasst werden, indem Parameter wie Abprallstärke, Drallstärke und Wurfkoeffizient, der die Geschwindigkeit des Balls beeinflusst, eingestellt werden. Auch unterschiedliche Schlägergriffe sind wählbar, wobei diese vor allem kosmetischen Charakter haben. Darüber hinaus lassen sich in *Eleven Table Tennis* die Tischfarben modifizieren und es stehen verschiedene Spielumgebungen zur Verfügung, u.a. Studio, Chalet, Arena und ›Tokyo‹.⁴ Ein weiteres Feature ist die Anpassung der Bodenhöhe auf unterschiedliche Körpergrößen der Spieler*innen, was z.B. auch für Rollstuhlfahrende von Vorteil ist. Die Gegner*innen werden stets auf Augenhöhe der Spieler*innen positioniert. Zusätzlich können verschiedene Live-Anzeigen auf dem Tisch aktiviert werden, etwa eine Punkteanzeige oder ein vertikales Raster am Tischrand, das beim korrekten Ausführen eines Aufschlags unterstützt. Da nicht mit der Umgebung, sondern nur mit der Tischtennisplatte und dem Ball interagiert werden kann, sind keine hohen Rechenkapazitäten für die Darstellung der Umwelt erforderlich, weshalb der Grafikstil zwar nicht fotorealistisch, aber dennoch von Details geprägt ist.

Neben der präzise ausgearbeiteten Ballphysik ist auch haptisches Feedback beim Schlagen des Balls sowie ein charakteristischer Soundeffekt bei seinem Aufspringen in das Spiel integriert. Um das VR-Erlebnis möglichst originalgetreu zu gestalten, werden spezielle Controllervariationen bzw. Adapter von Drittanbietern und aus der Community angeboten (Abb. 69–70). Dadurch könne das Tracking für die Bewegungsübertragung optimiert und »die Schlägerhaltung [...] natürlicher« (Hoppe o.J.) werden. Zudem werden in der Beschreibung der Anwendung Hinweise zum Hardware-Setup für eine reibungslosere Spielerfahrung gegeben: »Play over

-
- 2 Die folgende Analyse und die Zitate basieren auf der Wiedergabe der App mit der Meta Quest 2 (Stand Februar 2026). Bei Verwendung eines solchen VR-Headsets kann auch der Meta-Avatar im Spiel genutzt werden, womit der plattformübergreifenden Metaverse-Logik entsprochen wird.
 - 3 Es besteht lediglich die Option, den Oberkörper des *gegnerischen* Avatars auszublenden und ihn stattdessen als Formation aus Gesichtsmaske und Händen zu visualisieren.
 - 4 In dieser Umgebung steht der Tisch in einem klischeehaften japanischen Garten, der in einem comicartigen Grafikstil umgesetzt wurde. Aufgerufen werden hier die in Kapitel 3.1 herausgearbeiteten Vermarktungen einer der Entspannung dienenden, virtuellen Landschaftskulisse: »Tokio ist ein so magischer Ort und jetzt können Sie ihn bequem von zu Hause aus genießen.« (Beschreibung aus der App-Version von 2025)

Oculus Link/AirLink/Virtual Desktop Not Recommended: the tracking will be much worse« (Valve Corporation 2023a).

Abb. 69–70: Controllermodifikationen für die Meta Quest 3



Quelle: Fotos von User*in TheSolidSlime, Eleven-VR Wiki 2025
(links)

In *Eleven Table Tennis* werden drei Spielmodi angeboten (Abb. 72). Im Online-Mehrspielermodus treten Spieler*innen gegeneinander an und können dabei über Voice-Chat kommunizieren. Im Einzelspielermodus gegen eine KI, für den nach einmaligem Herunterladen keine Internetverbindung erforderlich ist, kann der Schwierigkeitsgrad in einer Spannbreite zwischen null und hundert eingestellt werden. Zusätzlich lassen sich weitere Parameter anpassen, wie etwa ein strenger Aufschlag oder die Reduzierung von Fehlern. Letztere Einstellung sorgt dafür, dass die KI keine dem ausgewählten Schwierigkeitsgrad entsprechenden »intentionalen« Fehler macht und jeden Ball returniert:

»This is an excellent mode to practice against, as you can hit extended rallies against an opponent that will almost always return your shots. There are specific circumstances where this mode is known to make mistakes. Examples of these are extremely high serves, extremely spinny or hard shots [...].« (Eleven-VR Wiki 2022)

In einem aus der Community heraus erstellten Eleven-VR Wiki wird der programmierte Spielstil der AI im Vergleich zu menschlichen Spieler*innen wie folgt beschrieben:

»The AI plays relatively flat shots generally, with only a little topspin in most rallies. The current AI will not hit topspin against backspin, either similarly hitting backspin in return or, if the shot is very high, a smash. [...] An unusual note about the current AI is that there is currently no difference between its forehand and backhand shots. It is as if it is an ambidextrous player which smoothly swaps hands and always hits a forehand.« (Eleven-VR Wiki 2022)

Unter der Rubrik ›Training und Übung‹ stehen fünf verschiedene Spiele bzw. Trainingsszenarien zur Auswahl. Mit Ausnahme des freien Trainings, bei dem man ohne Punkte gegen einen virtuellen Gegner antritt, sind die anderen Spiele darauf ausgelegt, bestimmte Aufgaben innerhalb eines Zeitlimits oder mit einer limitierten Anzahl von Versuchen (›Leben‹) zu absolvieren. Im Spiel ›Quadranten‹ soll beispielsweise die Treffgenauigkeit geübt werden, indem die von einer Ballmaschine servierten Bälle in markierte Bereiche der gegnerischen Seite geschlagen werden. Die Bereiche können als Streifen, Quadrate oder runde Flächen geformt sein und sind mit aufsteigender Treffschwierigkeit mit 50, 100 und 150 Punkten belegt. Nach fünf Fehlschlägen ist das Spiel verloren. In der Trainingssession ›Ballmaschine‹ können gezielte Schläge ohne zeitliche oder mengenmäßige Limitierung der Bälle geübt werden, da ein Nachfüllen der Maschine nicht erforderlich ist. In der Anwendung heißt es: »Passen Sie Geschwindigkeit, Drehung und Richtung Ihren Wünschen an und bestimmen Sie dann, wie schnell die Maschine die Bälle über das Netz schießen soll.« Die einstellbaren Parameter umfassen dabei mehr Möglichkeiten, den Ball zu servieren, als es bei einer physischen Ballmaschine der Fall ist. Darüber hinaus kann ein nach offiziellen Tischtennisregeln gültiger Aufschlag, der auch im Einzel- und Mehrspielermodus bei *Eleven Table Tennis* gefordert wird, in einer gesonderten Session trainiert werden. Der Ball muss entsprechend hinter dem Tisch mindestens 16 cm senkrecht nach oben geworfen werden und zuerst auf der eigenen und dann auf der gegnerischen Tischhälfte aufspringen. Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung empfiehlt insbesondere diese Aufschlagübung für den Sportunterricht der Primar- und Sekundarstufe:

»Beim Minispiel ›Aufschlagsübung‹ [sic!] brilliert zudem der digitale Charakter der Anwendung, da Aufschläge theoretisch mehr [sic!] Minuten am Stück geübt werden können; die Bälle werden in Millisekunden-Schnelle generiert, was eine verfeinernde Perfektion des Aufschlags durch schnelle präzisierende Wiederholungen ermöglicht.« (ZfdC 2023b)

Die Ausrichtung der Anwendung auf einen Transfer der erworbenen Kompetenzen in die nicht-virtuelle Sportart zeigt sich nicht nur in der regelkonformen Spielweise⁵ und der betont realistischen Ballphysik, sondern auch in ergänzenden Trainingsvideos zur korrekten Ausführung offizieller Tischtennisschlagtechniken, die auf dem YouTube-Kanal des VR-Spiels veröffentlicht werden. Die im Diskurs herausgearbeitete Ausrichtung von Sportartensimulationen auf sensorische Feedbackprozesse und die Sichtbarmachung von Unsichtbarem durch Vermessung zeigt sich bei *Eleven Table Tennis* darin, dass während des Spiels auf einem Bildschirm neben der virtuellen Tischtennisplatte nach jedem Schlag Informationen zur Ballgeschwindigkeit, zur Stärke des Dralls und zur Drallrichtung angezeigt werden (Abb. 71). Dieses Feature richtet sich vor allem an erfahrene Spieler*innen, die genügend Wissen besitzen, um aus diesen Angaben ihre Technik analysieren und gezielt verbessern zu können.

Abb. 71: Anzeige mit Angaben zur Geschwindigkeit, Drallstärke und -richtung des Balls



Quelle: eigener Screenshot, Meta Quest 2

5 Die registrierten Fehler werden auf dem kleinen Bildschirm neben der Tischtennisplatte nach jedem Punkt angezeigt (z.B. »Ball nicht getroffen, nachdem er vom Tisch zurücksprang«).

Das Training in *Eleven Table Tennis* reduziert materielle und zeitliche Limitierungen. So können Bälle in der VR weder beschädigt werden noch sind sie in ihrer Anzahl begrenzt; sie werden per Knopfdruck beliebig generiert und müssen (bzw. können) nicht mehr vom Boden aufgehoben werden. Gerade in dieser Ausgestaltung scheint, wie ein Kommentar in einem Community-Forum zum Spiel deutlich macht, der größte Unterschied zum Originalspiel zu liegen:

»Der größte Unterschied zum RL-Tischtennis [Real Life Tischtennis] ist das Matchtempo. Zwei Gewinnsätze bis 11 mit häufig unbekannten Gegnern erfordern ein sehr schnelles Einstellen auf den jeweiligen Gegenüber. Gleichzeitig gibt es keine Pausen[,] um den Ball zu holen und auch zwischen den Sätzen und Spielen geht es häufig nahtlos weiter. In der Realität rechnen Turnierveranstalter mit einer durchschnittlichen Spieldauer von 20 Minuten. In ett [*Eleven Table Tennis*] bewegt sich die Matchdauer zwischen 3 und 6 Minuten – unter Berücksichtigung der 2 Gewinnsätze spielt sich VR-TT also in »doppeltem Tempo.« (Hoppe o.J.)

Veränderte Spielweisen und Bewegungsvollzüge werden auch durch die hybride Räumlichkeit hervorgebracht, die Medien der VR auszeichnet. Beim Herunterladen des Spiels wird bereits darauf hingewiesen, dass für die Anwendung ausreichend Platz im physischen Raum erforderlich sei. Es wird empfohlen, *Eleven Table Tennis* nicht im stationären Modus, der einen standardmäßigen Begrenzungsbereich von einem Quadratmeter umfasst, sondern im sogenannten Roomscale-Modus zu spielen, in dem eine benutzerdefinierte, größere Begrenzung eingestellt werden kann. Da die VR-Technik aufgrund der Empfindlichkeit der Sensoren keinem Sonnenlicht ausgesetzt werden darf, bedingt dies ein Spielen in den eigenen vier Wänden. Es kann daher davon ausgegangen werden, dass *Eleven Table Tennis* auf engerem Raum gespielt wird als, wie sonst üblich, in einer physischen Trainingshalle oder auf Schulhöfen. In einem Trainingsvideo auf dem YouTube-Kanal des Spiels wird eben dieser Umstand betont und ergänzt, dass Personen aus Angst vor oder aufgrund von tatsächlich vorhandenen realphysischen Barrieren gehemmt sind, ausladende, raumeinnehmende Bewegungen zu vollziehen. Aufgrund dessen sind die körperlichen Positionierungsmöglichkeiten andere als im originalen Spiel. Dies wirke sich auf die Spielweise insofern aus, als ein häufigerer und schnellerer Wechsel zwischen Vor- und Rückhand notwendig sei.

Insgesamt zeichnet sich *Eleven Table Tennis* nicht nur durch seinen Trainingscharakter, sondern auch durch eine ausgeprägte Wettkampfstruktur aus. Schon in der Auswahl der unterschiedlichen Modi wird mit einer Arena im Hintergrund und Personen in Trikots eine wettkampforientierte Atmosphäre vermittelt (Abb. 72). Indem zu Beginn des Spiels nach Auswahl eines Avatars auch eine Nationalflagge gewählt

werden muss, werden die Spieler*innen als Nationalspieler*innen für internationale Wettkämpfe positioniert.⁶

Abb. 72: Hauptmenü von *Eleven Table Tennis* zur Auswahl der drei übergeordneten Spielmodi



Quelle: eigener Screenshot, Meta Quest 2

Die Anlehnung am organisierten, wettkampforientierten Sport und der inhärente Trainingscharakter schlagen sich auch in den punktbasierten Bewegungsaufgaben sowie in den vom Spielsystem vorgenommenen Bewertungen des (Nicht-)Gelingens einer Bewegungsausführung nieder. Darüber hinaus werden in *Eleven Table Tennis* fortlaufend aktualisierte Statistiken bereitgestellt, darunter eine »Match History«, Bestenlisten von Spieler*innen sowie die Einordnung der eigenen Spielleistung – in Form von gewonnenen Matches – in ein Rangsystem mit Aufstiegsmöglichkeiten (Bronze, Silber, Gold, Pro, Elite, Legendär). Das Spiel integriert zudem gamifizierte Elemente durch symbolische Belohnungen. So können durch gewonnene Spiele Punkte gesammelt und für neue Schläger oder Spielorte eingelöst werden.⁷ *Eleven Table Tennis* folgt zusammenfassend den Prinzipien von Erfolg und Misserfolg, Verbesserung und Verschlechterung, Fortschritt, Stagnation oder Rückschritt. In den beschreibenden Menütexten wird häufig mit Superlativen gearbeitet, in denen die Spieler*innen herausgefordert und als zu verbessernde Trainierende adressiert werden. So heißt es bei dem Mini-Spiel »Die Wand«: »Selbst die besten Tischtennispieler aller Zeiten schaffen die Wand niemals, aber sie bietet eine gute

6 In einer aktualisierten Version der App gibt es nun die Möglichkeit, dieser Zuordnung zu entgehen und »Welt« als Flagge auszuwählen.

7 Alternativ besteht die Möglichkeit, sich Punkte zu kaufen.

Möglichkeit, deine Reflexe zu trainieren. Erwarte bloß nicht, dass du jemals Punkte bekommst.«

11.3 Kritische Verdichtung und Implikationen für das Fach

Eleven Table Tennis ist keine Anwendung, die speziell für den Einsatz im Schulsport entwickelt und didaktisch aufbereitet wurde. Der Übertrag auf den Bildungskontext ist somit eher spekulativ bzw. antizipierend zu verstehen. Die kritische Verdichtung richtet sich weniger gegen die Anwendung selbst, die klar auf den Privatgebrauch als Sportartensimulation ausgerichtet ist und diesen Zweck gestalterisch durchaus erfüllt. Der folgende Problemaufriss wurde vielmehr aus der Perspektive eines möglichen Einsatzes der VR-Anwendung im Schulsport heraus formuliert.⁸

Leistungssteigerung und Wettkampfstruktur | Die in die inhaltliche und technische Gestaltung von *Eleven Table Tennis* eingeschriebenen Prinzipien und (impliziten) Vorstellungen von Bewegung, Spiel und Sport zeichnen sich dadurch aus, die sportartbezogene, motorische Leistungsfähigkeit nach einem realphysischen, standardisierten Bewegungsvorbild verbessern zu wollen. Die Trainingsszenarien sind entsprechend so konzipiert, dass zergliederte Bewegungsakte eingeübt und optimiert werden können. Dieses Prinzip wird durch sensorbasiertes Feedback gestützt, das jedoch nicht direkt die Qualität der Bewegungsausführung adressiert, sondern sich auf das physikalische Verhalten des Balls konzentriert. Dessen registrierte Geschwindigkeit, Drallstärke und -richtung werden nach jedem Schlag in konkreten Zahlen und Symbolen auf einem virtuellen Bildschirm angegeben. Damit stellt sich die Frage, auf Basis welcher Wissensbestände Lernende anhand dieses indirekten Feedbacks ihre motorischen Fähigkeiten überhaupt eigenständig verbessern und die Bewegungsausführung optimieren könnten – ein, wie in Kapitel 5 deutlich wurde, zentrales Mehrwertversprechen im sportdidaktischen Diskurs und bei der Vermarktung entsprechender Sportartensimulationen. Was auf der einen Seite als Mangel und Verfehlung eines zentralen Anliegens der Anwendung angesehen werden kann, ermöglicht auf der anderen Seite den Freiraum für die Erkundung von und das Experimentieren mit unterschiedlichen Bewegungsausführungen. Insgesamt ist der handlungsstrukturierende Fokus von *Eleven Table Tennis* jedoch auf ein effizientes Trainieren von Bewegungsabfolgen ausgerichtet, um im Spiel gegen die KI oder im Multiplayermodus gegen andere Spieler*innen besser

8 Während der Anfertigung dieses Manuskripts bestätigte sich eine solche Annahme etwa darin, dass im Dezember 2025 im Rahmen des Kompetenzverbunds *lernen:digital* eine Lehrkräftefortbildung zum Einsatz von *Eleven Table Tennis* zum motorischen Training im Sportunterricht veröffentlicht wurde (Greiner/Wagner 2025).

zu performen. Diese inhärenten Wettkampfprinzipien treten auch in der erzwungenen Exponierung eines Avatars zutage, die mit der obligatorischen Zuordnung zu einer Nation verbunden ist, wodurch die Subjektposition ›Nationalspieler*in‹ nahegelegt wird. Sie manifestieren sich zudem in klar definierten Spelausgängen zwischen Sieg oder Niederlage sowie in sich kontinuierlich aktualisierenden Ranglisten und Leistungsstatistiken. Gefördert wird dadurch eine permanente Fremd- und Selbstbeobachtung oder der gegenseitige und selbstbezogene Vergleich, der Fortschritt, Stillstand oder Abstieg markiert.

Den Spieler*innen wird die Möglichkeit gegeben, Trainingsbedingungen selbst zu gestalten – etwa durch die Wahl des Schwierigkeitsniveaus der KI oder durch einstellbare Parameter der Ballmaschine. Der Allverfügbarkeitsanspruch, jedwede Trainingssituation simulieren zu können, findet somit auch in die Einstellungsmöglichkeiten von *Eleven Table Tennis* Eingang. Das hier offerierte Probehandeln legt jedoch weniger ein spielerisches Austesten neuer Bewegungsformen nahe, sondern ist – wie auch die Diskursanalyse des Faches Sport ergeben hat – ein effizienzsteigerndes und die Lernenden körperlich und bewegungstechnisch konditionierendes Probehandeln: »[...] [D]ie Bälle werden in Millisekunden-Schnelle generiert, was eine verfeinernde Perfektion des Aufschlags durch schnelle präzisierende Wiederholungen ermöglicht« (ZfdC 2023b). Gerade die damit verbundene Einsparung zeitlicher Ressourcen verändert bzw. beschleunigt jedoch auch die Dynamik des Spiels, wie die Erfahrungsberichte nahelegen. Abweichungen dieser Art vom realphysischen Pendant oder Verzerrungen zwischen Bewegungsinput und -output, die sich aus digitaltechnischen Übersetzungsprozessen ergeben, werden gemäß einer Unmittelbarkeitserzählung in der Anwendung selbst nicht thematisiert. Stattdessen werden Originaltreue und ein verlustfreies Überführen von körperlicher Bewegungsleistung in das virtuelle Spielgeschehen propagiert.

1.1-Übertrag und Vergleichsproblem | Ein zentrales Merkmal von *Eleven Table Tennis* ist die marketing- und gestaltungstechnisch anvisierte Präzision der Bewegungsübertragung. Die diesem versprochenen Mehrwert zugrunde liegende Annahme eines verlustfreien Transfers realer Bewegungsleistungen in die virtuelle Umgebung verspricht eine hohe Realitätsnähe des VR-Spiels sowie eine starke Evidenz der simulierten Schläge, der ausgewerteten Daten des Balls (Drallstärke etc.) und des daraus ableitbaren (Nicht-)Könnens der Spieler*innen. Die Betonung der Realitätsnähe führt jedoch zu einem zirkulären Problem: So provoziert die Bewerbung des Spiels *Eleven Table Tennis* als realitätsnahes Tischtennisspiel den steten Vergleich zum Originalsport. Dadurch wird das virtuelle Rückschlagspiel unter Vergleichsparameter gestellt und seitens der Rezipient*innen an Maßstäben gemessen, die den medialen Spezifika der VR-Anwendungen nicht gerecht werden und das VR-Spiel unweigerlich als mangelhaft ausweisen. Letztlich wird damit erneut dem steigerungslösischen Argument in die Hände gespielt, sich noch merklichen Unterschieden zum

Original durch besseres Tracking und umfangreichere sensorische Erfassung der Körper der User*innen, durch leistungsstärkere Computersysteme oder originalgetreuere Controllermodifikationen entledigen zu können. Damit wird schlussendlich auch einer Entwicklung Vorschub geleistet, die die User*innen zunehmend zu datifizierbaren und datifizierten Objekten werden lässt.

Eleven Table Tennis lässt durch seine technische und ästhetische Ausgestaltung kaum Spielraum, etwas anderes zu sein als eine Sportartensimulation. Die Anwendung bietet wenige Möglichkeiten für didaktische Gestaltungen, um sportpädagogische Perspektivierungen, Handlungs- und Erfahrungsräume zu eröffnen, die über eine werkzeughafte Dimension des Körpers und ein Sportartenlernen hinausgehen. Da primär Sportartensimulationen wie *Eleven Table Tennis* als ›sportförderlich‹ diskutiert werden (siehe Kapitel 5), lässt sich auf Grundlage der in *Eleven Table Tennis* eingeschriebenen Prinzipien von Sport, Bewegung und Leistung problematisieren, dass ihr Einsatz im Schulsport eine im sportpädagogischen Diskurs kritisierte Reduktion des Faches auf das Erlernen motorischer Fähigkeiten tendenziell fortführt. Kernfrage ist damit letztlich auch, wie Lehrkräfte mit den spielmechanisch materialisierten Normhorizonten in der eigenen Schulsportpraxis umgehen: Rahmen sie diese didaktisch ein, hinterfragen und irritieren sie sie oder werden sie unreflektiert übernommen? – sei es, weil medienbezogene Wissensbestände für eine derartige Sensibilisierung fehlen, sie aufgrund mangelnder Software-Alternativen in Kauf genommen werden oder sie sich schlichtweg in bisherige Unterrichtsgestaltungen und bestehende Fachverständnisse einfügen (vgl. Przybylka/Lehnhoff 2026).