
BACHELORARBEIT

Jonathan Gölz

**E-Sports in Deutschland:
Eine Konzeption zur
Steigerung der Akzeptanz**

2020

BACHELORARBEIT

E-Sports in Deutschland: Eine Konzeption zur Steigerung der Akzeptanz

Autor:
Herr Jonathan Gölz

Studiengang:
Angewandte Medien

Seminargruppe:
AM17sJ2-B

Erstprüfer:
Prof. Dr. rer. pol. Eckehard Krah

Zweitprüfer:
Dr. Jens C. König

Einreichung:
Mannheim, 24.01.2020

BACHELOR THESIS

E-Sports in Germany: Development of a concept to increase its acceptance

author:
Jonathan Gölz

course of studies:
applied media

seminar group:
AM17sJ2-B

first examiner:
Prof. Dr. rer. pol. Eckehard Krah

second examiner:
Dr. Jens C. König

submission:
Mannheim, 24.01.2020

Bibliografische Angaben

Gölz, Jonathan:

E-Sports in Deutschland: Eine Konzeption zur Steigerung der Akzeptanz

E-Sports in Germany: Development of a concept to increase its acceptance

53 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2020

Abstract

Diese Arbeit befasst sich intensiv mit dem eSport-Begriff in Deutschland und seinem Status als Sportart. Anhand von Merkmalen des Sports soll der eSport in einer anschließenden Diskussion auf den Prüfstand gestellt werden. Es soll verdeutlicht werden, worin die Probleme des eSport in Deutschland bestehen. Eine abschließende Konzeption soll unter Zuhilfenahme von Beispielen aus der Praxis eine Antwort darauf geben, wie die Integration des eSport in die Gesellschaft gelingen kann und inwieweit sich die Akzeptanz für den eSport in Deutschland steigern lässt.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Abkürzungsverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis	IV
1 Einleitung.....	1
2 Begriffserklärung Sport	2
2.1 Merkmale des Sports	3
2.2 Gesellschaftliche Funktion des Sports.....	13
2.3 Definition eSport	16
3 Diskussion: eSport als anerkannte Sportart	18
3.1 Fehlender Bewegungsaspekt.....	19
3.2 Umstrittene Wertevermittlung	20
3.3 Mangelnde Organisationsstruktur.....	22
4 eSport in Deutschland	25
4.1 Organisation und Struktur des eSports.....	25
4.2 Bekanntheitsgrad und Zielgruppe.....	29
4.3 Finanzierung des eSport	31
5 eSport-Vereine in der Praxis	34
5.1 eSport-Abteilung „FC Schalke 04“	35
5.2 „Sørby Esport“	38
6 Konzeption zur Steigerung der Akzeptanz.....	41
7 Fazit.....	47
Literaturverzeichnis	48
Eigenständigkeitserklärung	V

Abkürzungsverzeichnis

BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

DFB - Deutscher Fußball-Bund

DOSB - Deutscher Olympischer Sportbund

ESBD - eSport-Bund Deutschland

ESL - Electronic Sports League

FIFA - Fédération Internationale de Football Association

LSB NW - Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V.

UEFA - Union of European Football Associations

VBL – Virtual Bundesliga

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Sportdefinition nach Guttman.....	9
Abbildung 2: Aufbau: eSport in Deutschland	26
Abbildung 3: Umfrage: Bekanntheit des eSports	29
Abbildung 4: Vergleich: eSport-Clan und Fußballbundesligist	32
Abbildung 5: Konzeption zur Steigerung der Akzeptanz	41
Abbildung 6: Drei Säulen der Aufklärung.....	43

1 Einleitung

„Anstatt solchen Mythen der Modernität zu folgen, gilt es jedoch vielmehr zu reflektieren, inwiefern sich eSport überhaupt mit dem Selbstverständnis eines modernen Sportvereins vereinbaren lässt“ (Borggreve 2018, S. 500).

Dieses Zitat Borggrefes ist nur ein Auszug aus einer hitzigen Diskussion um den elektronischen Sport, der die Gemüter in Deutschland spaltet. Der eSport hat demnach einen Status zwischen aufstrebender Sportart und verpönte Jugendkultur. Neben verschiedensten Meinungen gibt es ebenso viele Argumente, die für oder gegen den eSport als olympische Sportart sprechen. In dieser Arbeit sollen daher zunächst die Merkmale und Funktionen des Sports beleuchtet werden (Kapitel 2). In diesem Zusammenhang sollen weiter die Definitionsschwierigkeiten des Sportes und die Besonderheiten des eSport behandelt werden. Dies bietet wiederum die theoretische Grundlage für die anschließende Diskussion um den eSport (Kapitel 3). Es sollen dabei die drei größten Kritikpunkte des eSport benannt und diskutiert werden, die dem Vorbild des organisierten Sports widersprechen. Die Diskussion bildet dabei die Basis für die Forschungsfrage der Arbeit: „Wie lässt sich die Akzeptanz des eSport in Deutschland steigern?“. Im Zuge der Diskussion sollen Chancen und Risiken herausgearbeitet werden, die bei der Beantwortung der Forschungsfrage helfen. Weiter soll die Arbeit den Fokus auf die Struktur, die Finanzierung und die Zielgruppe legen und den Status Quo des deutschen eSports darstellen (Kapitel 4). Hindernisse und Potenziale des noch jungen Systems sollen benannt werden und in die spätere Konzeption miteinfließen. Bezogen auf die Struktur sollen deshalb verschiedene Beispiele dargestellt werden, in welchen der eSport bereits existiert. An zwei Praxisbeispielen soll verdeutlicht werden, wie eine Integration des eSports in einen Verein funktionieren kann und welche Vorteile sich dadurch ergeben (Kapitel 5). Die Erkenntnisse aus der Theorie und Praxis sollen zum Ende der Arbeit zur Elaboration einer Konzeption verhelfen. Das Ziel dieser Konzeption ist es, die Akzeptanz des eSports zu steigern. Die gesellschaftlichen Funktionen des Sportes sollen hierbei in Verbindung mit den Chancen und Potenzialen des eSports unter Betrachtung der nationalen Voraussetzungen verknüpft werden und sich in der Konzeption wiederfinden. So bildet die Konzeption eine mögliche Antwort auf die gestellte Forschungsfrage ab.

2 Begriffserklärung Sport

Der Sport spielt in der heutigen Gesellschaft eine große Rolle und es gibt insbesondere in der Sportwissenschaft viele verschiedene Ansätze zur Deutung und Eingrenzung der Begrifflichkeit. Das folgende Kapitel (2.1) soll deshalb verschiedene Merkmale und Eigenschaften des Sports herausheben und den Sportbegriff eingrenzen. Es soll verdeutlicht werden, was den Sport und dementsprechend eine Sportart ausmacht. Der Unterschied zwischen einer körperlichen Arbeit und einer sportlichen Tätigkeit sowie der Unterschied zwischen Leistungs- und Breitensport soll beleuchtet werden. Normen und Werte eines modernen Sportbegriffes sollen benannt und erklärt werden. Hierbei wird insbesondere auf die Problematik der Grenzziehung des Sportbegriffes eingegangen werden. Im darauffolgenden Unterkapitel (2.2) sollen des Weiteren die Funktionen und die gesellschaftlichen Einflüsse des Sports erläutert werden. Die gegenseitige Beeinflussung von Sport und Gesellschaft soll dargestellt werden. Da sich die moderne Gesellschaft in der Weiterentwicklung des Sportes widerspiegelt. Die Faktoren für neue Zugänge zum Sport und dementsprechend auch neue Sportarten sollen ermittelt werden. In diesem Bezug soll im dritten Unterkapitel (2.3) die Bedeutung und Begriffseingrenzung des elektronischen Sportes erklärt werden. Die besonderen Eigenschaften gegenüber anderen Sportarten sollen benannt und erklärt werden.

2.1 Merkmale des Sports

Der Sport wird im weiteren Sinne mit der körperlichen Aktivität eines Menschen verbunden und hat dabei auch seinen Wortursprung im Lateinischen. Das Verb „disportare“, welches im Deutschen so viel bedeutet, wie sich zerstreuen, bedeutet eine körperliche Anstrengung, welche weder an einen Zweck noch Zwang gebunden ist. „Auch der Begriff „disport“, der ursprünglich den altfranzösischen entlehnt wurde, steht für vergleichbare Handlungsinhalte. Damit entstand von Anfang an einen bewegungs- und belastungsbezogenen Begriffsinhalt, also nur die wirklich ausgeübten sportlichen Erscheinungsformen werden dem Sportbegriff zugeordnet“ (Franz/Köpke 2017, S.21).

➤ Zweckfreiheit

Die Abgrenzung zur körperlichen Arbeit stellt hierbei das erste entscheidende Merkmal des Sportes heraus. Eine körperliche Anstrengung wie beispielsweise das Schleppen von Steinen auf einer Baustelle bedient einen bestimmten Zweck und geschieht in den meisten Fällen nicht freiwillig. Während körperliche Arbeit zweckgebunden und unfreiwillig ist, bildet der Sport das Pendant zur Arbeit. „[...] Zwar verwirklichen sich auch im Sport Grundprinzipien und Ideale der Industriegesellschaft wie Konkurrenz, Gleichheit und Leistung; er besitzt jedoch gegenüber der Arbeitswelt die Zweckfreiheit und Weltabgrenzung als zusätzliches, konstituierendes Merkmal“ (Heinemann 1990, S.173). Aus soziologischer Sicht hat der Sport daher keinen Zweck außer sich selbst (vgl. Borggreffe 2019, S.16). Die Zweckfreiheit wird des Weiteren auch mit der Unproduktivität des Sports bezeichnet. Der Sportler handelt in diesem Sinne nur im Interesse des Sportes. „Sportliche Handlungen stellen Lösungen bzw. Lösungsversuche von Bewegungsaufgaben um ihrer selbst willen dar. Sie verfolgen zunächst keine außerhalb der Handlung selbst liegenden Folgen wie beispielsweise von A nach B zu gelangen oder ein Produkt zu fertigen“ (Güllich/Krüger 2013, S. 532). Ein Fußballer läuft demnach mehrere Meter, um beispielsweise ein Tor zu erzielen oder dieses zu verhindern. Der Zweck dient hierbei einzig allein dem Erfolg im Spiel. Es existieren zwar außerhalb des Sports Nebeneffekte, die die andere Zwecke erfüllen, dennoch gilt der eigentliche Zweck des Sportes sich selbst. Diese Eigenschaft der Zweckfreiheit lässt sich wiederum auf andere Bereiche wie auf die Kunst beziehen (vgl. Güllich/Krüger 2013, S. 532). Der Sport in seiner Gesamtheit ist jedoch nicht gänzlich zweckfrei. Durch die Kommerzialisierung des Sportes werden nicht nur der sportliche Zweck bedient, sondern eben jene Nebeneffekte wie beispielsweise die Steigerung von Profit, Prestige oder körperlicher Fitness. Der professionelle und kommerzielle Sport ist demnach zweckgebunden (vgl. Heinemann 1990, S.37).

➤ Freiwilligkeit

Eben wie der losgelöste Zweck bildet die Freiwilligkeit zur körperlichen Ertüchtigung eine Säule in Bezug auf die Eingrenzung des Sportbegriffes. Wie bereits erwähnt unterscheidet sich der Sport durch die Freiwilligkeit von der körperlichen Arbeit. Ein Sportler entscheidet dabei freiwillig, ob er eine sportliche Anstrengung in Kauf nimmt und erschwert sich das Leben durch die freiwillige Ertüchtigung. „Während in der Alltags- und Arbeitswelt das Handeln auf Effizienz und Erfolgssicherheit ausgerichtet ist, stellt man sich im Sport selbst gewählte Bewegungsaufgaben, die eigentlich nicht gebraucht werden, und erschwert sich zudem freiwillig deren Erfolg“ (Güllich/Krüger 2013, S. 532). Der Sportler schränkt sich also durch Regeln und eigene Ziele ein. Es bedarf beispielsweise mehr Anstrengung, einen Korb im Basketball zu werfen mit Gegenspieler als ohne. Durch das Reglement der Sportart erschwert sich der Sportler freiwillig das Spiel und somit auch die Ertüchtigung selbst. Der gleiche Effekt ergibt sich, wenn sich ein Sportler vornimmt eine Stunde Bahnen zu schwimmen, anstatt lediglich kurz im Wasser zu verweilen. Hierbei entscheidend beim Sport ist das Wettfeiern mit einem weiteren Sportler, der ebenfalls freiwillig in den Wettkampf tritt. „Sport in seiner modernen Erscheinungsform kann demnach zusammenfassend als ein freiwilliges, durch Regeln formalisiertes, kompetitives, durch physisches Können geprägtes, populäres und institutionalisiertes Aufeinandertreffen mindestens zweier Athleten beschrieben werden“ (Sauer 2019, S.14). Beim kompetitiven Wettkampf zweier Kontrahenten spielt deshalb die Freiwilligkeit eine entscheidende Rolle. Beim Schulsport beispielsweise messen sich die Spieler auf unfreiwilliger Basis, weshalb der Schulsport nach Meinung von Franz und Köpke nicht unter die Begrifflichkeit des Sports fällt (vgl. Franz/Köpke 2017, S.23). Körperliche Ertüchtigungen, welche nicht auf freiwilliger Basis durchgeführt werden, werden daher nicht als Sport im klassischen Sinne bezeichnet.

➤ Regeln und Normen

Die Freiwilligkeit der sportlichen Ertüchtigung ist ebenso grundlegend wie die Festlegung von Normen und Regeln. Ohne Regeln kann ein Wettfeiern zweier Athleten und eine Feststellung eines Ergebnisses nicht stattfinden. „Sportliche Leistungen sind an Regeln und Normen gebunden, auf die sich die Gruppe der Sportler (im weitesten Sinn) oder auch die Gesellschaft insgesamt geeinigt hat und die verbindliche, standardisierte Maßstäbe zur Bewertung und zum Vergleich von Leistungen gewährleisten“ (Güllich/Krüger 2013, S. 532). Durch klare Regeln können Ziele formuliert und erreicht werden. Zwei Sportler können sich bei einem Sprint über 100 Meter über die Bedingungen zur Ausführung der sportlichen Ertüchtigung absprechen. So dürfen beispielsweise keine weiteren Hilfsmittel außer der Körper an sich genutzt werden, um das Ziel per Sprint zu erreichen. Für das Festlegen von Regeln und Maßstäben sorgen sowohl im Breiten- als auch im Spitzensport Verbände, die wiederum von den Vereinen übernommen werden.

Die Regeln stellen hierbei ein Mittel zum Zweck dar, um für eine ordnungsgemäße Ausführung der sportlichen Aktivität zu sorgen (vgl. Guttmann 1979, S.48/49). „Sport ist sozialen Regelungen unterworfen, ist also eine spezifisch sozial organisierte Form des Umgangs mit dem Körper, Sport ist nicht durch konkrete Handlungen, sondern durch ein Bündel sozialer Regelungen und Interaktionsmuster definiert“ (Heinemann 1990, S.36). Die Normen bestimmen dabei, wie der Sportler agieren soll und agieren darf, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Es müssen in diesem Zusammenhang vier Normen klar definiert werden. Zu aller erst muss ein klares Ziel geschaffen werden, welches über den Erfolg oder Misserfolg eines Sportlers oder mehrerer Sportler entscheidet. Bei einem Fußballspiel ist zum Beispiel vor Beginn des Spiels klar, dass am Ende die Mannschaft gewinnt, die mehr Tore erzielt als der Gegner. Zudem müssen legitime Mittel bestimmt werden, mit welchen das Ziel erreicht werden kann und darf (vgl. Heinemann 1990, S.36). Beim Fußball darf ein Tor demnach nicht mit der Hand erzielt werden. Nur in bestimmten Situationen darf das Spielgerät mit der Hand gespielt werden. Beispielweise kann der Torwart den Ball in bestimmten, abgegrenzten Bereichen mit der Hand spielen. Ein Stabhochspringer darf dagegen ein Hilfsmittel, den Stab, zum Erreichen des Ziels ermitteln. Zudem muss ein bestimmter Raum festgelegt werden, in welchem der Sport stattfindet. Ein abgegrenztes Spielfeld zeigt auf, in welchen Bereichen der Sportler sich bewegen darf. Beim Feldhockey darf der Spieler beispielsweise nicht das Feld mit dem Spielgerät verlassen, ohne dass dies den anschließenden Ballbesitz für den Gegner bedeutet. Zudem grenzt eine festgelegte Zeit ein, wann ein Spiel beendet ist und ein Gewinner ermittelt werden kann. In den meisten Sportarten ist nach Ablauf einer bestimmten Zeit ein Sieger und Verlierer festzustellen. Festgelegte Zeiten können aber wie im Fußball üblich, eine Änderung im Spiel hervorrufen wie einen Seitenwechsel bei der Mannschaft. Des Weiteren werden im Reglement bestimmte Techniken festgelegt, die spezifisch für die Sportarten formuliert sind. Ein Skispringer wird neben der Sprungweite auch an seinen Haltungsnoten gemessen. Die Bewertung der Technik entscheidet hierbei über Erfolg oder Misserfolg des Athleten (vgl. Güllich/Krüger, S. 534). Ein weiteres Beispiel stellt in diesem Zusammenhang die sportliche Disziplin des Weitsprungs dar. Eine bestimmte Lauftechnik ist von Nöten, um einen Absprung von einer räumlich eingegrenzten Markierung sicher zu stellen. Die spezifischen Regeln einer Sportart legen nicht nur den Wettkampf fest, sondern dienen zudem zur Abgrenzung zu anderen Sportarten. Regeln und Normen bilden dabei den Grundstein für jede Sportart und natürlich auch für den Sport selbst. „Jeder weiß, daß Bockspringen und Basketball unterschiedliche Arten von Spielen sind. Beide sind durch Regeln gekennzeichnet [...]“ (Guttmann 1979, S.14). Klare Bewegungsabläufe spiegeln hierbei eine Sportart wider und vermitteln dem Betrachter ein klares Bild. Wiedererkennbare Muster sind daher der Kern einer jeden Sportart und sind neben den Regeln entscheidend für eine Abgrenzung. Hierbei geht es nicht, um die Handlungen einzelner Personen, sondern um konstruierte Interaktionsmuster, die einen Wiedererkennungsfaktor schaffen (vgl. Heinemann 1990, S.52-53). Die Akteure im Sport sind in diesem Fall maßgeblich für die Wiedererkennung

einer Sportart. Durch das Konstrukt von Regeln und Vorschriften werden klare Rahmenbedingungen geschaffen, welche wiederum von den Sportlern ausgefüllt werden. Die Handlungen des Akteurs sind demnach nicht vorhersehbar, sondern beruhen auf der Spontanität. Sowohl Spielzüge als auch individuelle Bewegungen des Sportlers prägen das Spiel und somit auch die Sportart. „Der Sport ist zwar durch die Rahmen des Regelsystems in seiner Form gebunden, er wird aber erst durch die Spieler in seinem Inhalt gestaltet. Er wird mehr oder weniger ein spontanes sich dynamisch entwickelndes Handlungsgeschehen“ (Heinemann 1990, S.55). Der Sport bildet in diesem Sinne ein Kokon an Wertvorstellung und Normen, in welchem sich der Sportler bewegen kann und darf. „[...] Sportliches Geschehen ist damit als ein offenes, vielfältiges, lebendiges, sich ständig änderndes Gewebe von Kulturspielen zu verstehen, welches durch sporttypische Praxisparadigmen erzeugt, geleitet und kontrolliert wird [...]“ (Drexel 2002, S.68). Die Umsetzung eines solchen Aktionsmuster ist von vier Faktoren abhängig: „Die individuellen Fähigkeiten“, „dem Wissen über die Mechanismen des Sports“, „dem Talent“ und „das situative Verhalten des Sportlers“. Das Ziel eines jeden Akteurs ist somit die optimale Umsetzung innerhalb der vorgegebenen Regeln (vgl. Heinemann 1990, S.55). Der Sport lebt unter der Betrachtung dieser Grundlage von dem Spannungsverhältnis zwischen „[...] den Zwängen des sozialen Systems und der Dynamik der sozialen Situation [...]“ (Heinemann 1990, S.56). Hierbei ist entscheidend, welche Charakterzüge der einzelne Akteur im Spiel aufweist. Ein Athlet, der beispielsweise sehr ehrgeizig ist, lebt seine Freiheit anders aus als ein Athlet mit einem ausgeprägteren Teamgedanken. Genauso ist bei den Akteuren die emotionale Entwicklung während eines Wettkampfs zu betrachten (vgl. Heinemann 1990, S.56). Ein Sportler, der im Wettkampf hinten liegt, weist eine andere Dynamik und Körpersprache auf als ein Spieler, der gerade am Gewinnen ist. Der Sportler füllt somit nicht nur die Regelstruktur durch seine sportlichen Handlungen, sondern prägt und formt den Sport durch seine Charaktereigenschaften. „[...] Alle Merkmale, die das Verhältnis von Personen zum Sport charakterisieren, werden als Charakteristika von speziellen Tätigkeitsfeldern anerkannt“ (Franz/Köpke 2017, S. 25). Es ergaben sich dadurch eigene Werte und ungeschriebene Regeln. Bei der Sportart Golf gibt es demnach einen sogenannten Ehrenkodex, dass Mitspieler respektvoll miteinander umgehen. Ein Spieler, der einen Schlag ausführt, kann sich demnach sicher sein, dass er nicht durch laute Rufe oder Ablenkungen seiner Mitspieler irritiert wird. Ein fairer Wettkampf ist deshalb auch von den Charaktereigenschaften der einzelnen Sportler abhängig. Die Rahmenbedingungen sind des Weiteren entscheidend, um den Sport international geltend zu machen. Regeln und Normen sind zumeist nicht an Ländergrenzen gebunden. Eine Sportart wie der Fußball hat demnach ein international geltendes Regelwerk, welches im Kern die gleichen Interaktionsmuster aufzeigt. Auf jedem Kontinent lässt sich für den Betrachter erschließen, dass es sich um die Sportart Fußball handelt. Je nach Nationalverband gibt es zwar Varianzen in der Umsetzung der Rahmenbedingungen, dennoch zeichnet sich der Sport durch eine einheitliche Regelstruktur aus (vgl. ebd, S.30).

➤ Wettkampf

Ein weiteres Merkmal, das in verschiedenen Begriffserklärungen definiert wird, ist der kompetitive Charakter des Sports. Der Wettkampf hat im Sport den einfachen Zweck, sportliche Leistungen verschiedener Athleten miteinander zu vergleichen. Dabei variieren die Wettkämpfe der einzelnen Sportarten, welche wiederum als Maßstab für den Sieg oder die Niederlage fungieren (vgl. Güllich/Krüger, S. 534). Wettkämpfe dienen daher dem Messen zwischen mindestens zwei oder mehreren Sportlern. Der deutsche olympische Sportbund (kurz DOSB) sieht den Wettkampf und das Streben nach dem Gewinn ebenfalls als entscheidendes Merkmal des Sports an. „Das Streben nach Leistung ist in unserer Gesellschaft und im Wesen des Sports verankert. [...] Wir unterstützen all diejenigen, die ohne Manipulation maximalen Erfolg im Spitzensport wollen. Und wir unterstützen auch jene, die in ihrer Freizeit den Wettkampf mit anderen oder mit sich selbst suchen [...]“ (DOSB, 2017, 11). Das Wettkämpfen erweist sich daher als zentraler Charakter des Sports. Der Begriff des Wettkampfes hat dabei seinen Ursprung im Wort Athlet. Im Altgriechischen bedeutet beispielsweise das Wort „athlos“ Wettkampf. Demnach ist das Wettkämpfen und Wetteifern tief im heutigen Sprachgebrauch verankert (vgl. Guttman 1979, S.15). Das Leistungsprinzip im Wettkampf lässt sich als Merkmal des Sports auch in den Anfängen einer kapitalistischen Gesellschaft beobachten. Der Gedanke des Wetteiferns und das Messen von Kräften bekam insbesondere während der Industrialisierung zu tragen (vgl. Güllich/Krüger 2013, S.339). Dies lässt wiederum darauf schließen, dass der Begriff Wettkampf nicht nur als Merkmal für den Sportbegriff verwendet werden kann, sondern auch eine gesellschaftliche Bedeutung hat. Dennoch bildet das Wort den Ursprung für den Wettbewerbs- und Leistungsgedanken. Aus Sicht eines Sportlers gibt es verschiedene Motive, eine sportliche Leistung zu erbringen und diese zu messen. Güllich und Krüger unterscheiden hierbei zwischen sogenannten Aktivitätsdimensionen und Bezugsnormen. Unter den Aktivitätsdimensionen ist in Bezug auf den sportlichen Wettbewerb eine Beurteilung von messbarer Leistung gemeint. Ein Sportler kann demnach individuell oder in einem Team agieren (vgl. Güllich/Krüger 2013, S. 533/534). Weiter kann der Sportler anhand von physischer Anstrengung (körperlichen Komponenten) oder an sozialen Komponenten gemessen werden. Das kann sich beispielsweise in Bezug auf Fairness und Gruppensolidarität des Sportlers ausdrücken. Ebenso wird der Sportler an seinem Taktikverständnis (intellektuelle Komponente) und künstlerischen Darstellung (ästhetischen Komponente) gemessen. Am entschiedensten ist hier aber die sportliche Komponente, welche sich im Gewinn eines Wettkampfs darstellt (vgl. Heinemann 1990, S.35). Dennoch sind viele Wettkämpfe im Sport dadurch geprägt, dass die Bewertung auf mehrere Komponenten fußt. „Die Gesamtheit möglicher

Leistungsdimensionen ist so vielfältig wie menschliches Verhalten überhaupt“ (ebd.). Demnach können Leistungsbewertungen je nach gesellschaftlichem Normen variieren (vgl. ebd.). Für eine faire Bewertung und demnach einen fairen Wettkampf sind die sogenannte Bezugsnormen notwendig. „Mit dem Begriff ‚Sport‘ werden nicht nur viele unterschiedliche Sportarten und Disziplinen zusammengefasst, sondern noch mehr Variationen an Wettkämpfen und Möglichkeiten der Leistungsmessung und Leistungsbeurteilung“ (Güllich/Krüger 2013, S. 534). Es muss in Bezug auf den Wettkampf unterschieden werden zwischen Altersgruppe, Geschlechtern und Benachteiligung. Ein Beispiel hierfür, ist die Existenz von Olympischen und Paraolympischen Spielen. Auch werden Sportler mit einem anderen Spielniveau unterschiedlich bewertet. Bei der Sportart Golf wird der Sportler anhand seines Handicaps gemessen. Nach Güllich und Krüger lassen sich Wettkämpfe mithilfe von vier Bezugsnormen bewerten. Sachbezogene Normen beschreiben hierbei das Erreichen eines gesetzten Zieles, wie beispielweise das Absolvieren eines 800 Meter-Lauf. Die soziale Norm bezieht sich dagegen auf den Vergleich mit einem anderen Sportler. Der Vergleich mit der eigenen Leistung wird mit Hilfe der individuellen Norm gemessen. Viertens kann eine Leistung anhand von Punktskalen oder Notenpunkten bewertet werden. Dies wird als normative Norm bezeichnet“ (ebd.). Das Ziel eines einheitlichen Bewertungssystem ist ein fairer Wettbewerb. Jeder Sportler sollte im Idealfall die gleichen Chancen auf den Sieg oder auf das Erreichen eines Ziels besitzen. Die Chancengleichheit bezieht sich in diesem Fall sowohl auf die Vorbereitung des Wettbewerbs als auch auf den Wettbewerb selbst (vgl. Guttmann 1979, S.35). Bei einem Boxkampf müssen die Kontrahenten beispielsweise vor dem Kampf ein vorgeschriebenes Kampfgewicht aufweisen, um am eigentlichen Wettkampf teilzunehmen. Der Sport bezieht sich in seinen Grundwerten auf das humanistische Prinzip. Trotz sozialer Ungleichheit in der Gesellschaft sollte ein Sportler auf eine Chancengleichheit beim Erreichen von sportlichen Zielen treffen (vgl. Heinemann 1990, S.185). Im Idealfall sollte der Erfolg im Sport demnach für jeden Athleten gleichermaßen möglich sein. Genau wie die Chancengleichheit, ist im Sport und insbesondere die Ungleichheit der Ergebnisse wichtig. Ohne unterschiedlicher Ergebnisse oder Leistungen kann kein Sieger oder Verlierer ermittelt werden. „Die Ungleichheit der Resultate ist ein Charakterzug des modernen Sports“ (Guttmann 1979, S.45). Ein Wettbewerb besteht daher aus der Gleichheit der Chancen und der Ungleichheit der Ergebnisse. Auf Grundlage dieser Erkenntnisse sind die bereits erwähnten Normen und Regeln im Sport entscheidende Richtwerte, um die Chancengleichheit der Athleten und die Ungleichheit der Resultate zu garantieren. Ebenso wie die Regeln die Basis für den Wettkampf bieten, ermöglicht die Vorbereitung, das bedeutet der Unterricht und das Training, und die regelkonforme Durchführung den Wettbewerb. „Das bedeutet, daß alle Handlungsspiele aller

Sportarten vorgeführt, unterrichtet, trainiert oder wettkampfmäßig, aber nicht ‚gespielt‘ oder ‚unternommen‘ werden können“ (Drexel 2002, S.57). Der Sport zeichnet sich hierbei durch die Merkmale des Trainings, des Unterrichts, des Vorführung bzw. Aufführen und dem daraus entstehenden Wettkampf aus. Durch die Merkmale grenzt sich eine Sportart vom „einfachen“ Spiel oder einer körperlichen Unternehmung ab. Drexel unterscheidet hierbei zwischen einer Unternehmung wie beispielsweise dem Bergsteigen und dem Fußballspiel. Ein Bergsteigung kann man nach seiner These zwar unternehmen, jedoch nicht spielen, da es kein klares Regelwerk verfolgt. Umgekehrt lässt sich der Fußball als Sport zwar spielen, aber nicht unternehmen (vgl. ebd.). Ebenso wie Drexel erkennt Guttman den Wettbewerb als entscheidendes Abgrenzungsmerkmal des Sports zu anderen körperlichen Betätigungen. Guttman geht in diesem Fall weiter und unterscheidet beim Spiel zwischen dem spontanen Spiel „play“ und dem geregelten Spiel „games“. Hierbei nimmt er wiederum eine Unterscheidung zwischen dem nicht-konkurrierenden Spielen und dem konkurrierenden Spielen, den sogenannten Wettkämpfen vor. Wettkämpfe unterteilt Guttman in intellektuelle Wettkämpfe und körperliche Wettkämpfe. Körperliche Wettkämpfe definiert Guttman als Sport (vgl. Guttman 1979, S.16-18).

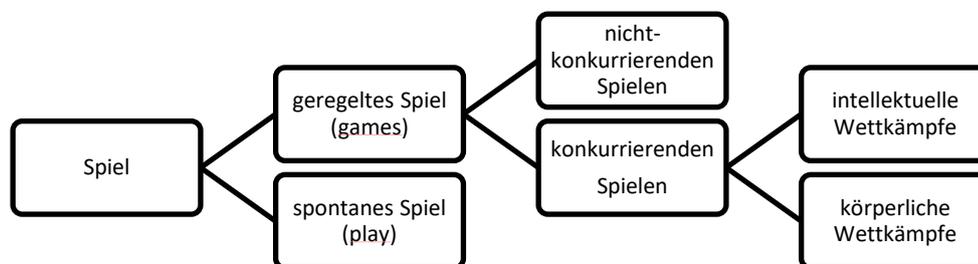


Abbildung 1: Sportdefinition nach Guttman (eigene Darstellung in Anlehnung an Guttman 1990)

➤ Organisation

Um eine nationale und internationale Regelung zu garantieren, muss der Sport bzw. eine Sportart durch Verbände und Vereine geregelt und organisiert werden. Jede Sportart zeichnet sich durch eine klare Verbandstruktur aus. Im Fußball ist die Aufteilung sehr eindeutig. International wird der Fußball vom Sportdachverband, der Fédération Internationale de Football Association (kurz: FIFA) vertreten. „Die FIFA unterstützt die 211 Mitgliedsverbände im Rahmen zahlreicher Programme finanziell und logistisch“ (FIFA 2019). Die FIFA ist nicht nur für die Organisation der einzelnen Mitgliedsverbände zuständig, sondern auch für das Festlegen einer eindeutigen Regelstruktur und für das Austragen von internationalen Wettkämpfen. Des Weiteren bilden Verbände Trainer und Schiedsrichter aus, die zum einen für den Erhalt der Sportart sorgen und zum anderen für den Sport werben. Genauso wirbt ein Verband für die einzelne Sportart und ist somit der Hauptkommunikator (vgl. Güllich/Krüger 2013, S. 530). „Die Fachverbände der Sportarten sind die Repräsentanten, die Vertreter, Manager, Promotoren, Trainer und Propagandisten ihrer Sportart oder Sportarten bzw. der Menschen, die diese Sportart(en) ausüben“ (ebd., S. 531). Neben der Klubweltmeisterschaft auf der Vereinsebene trägt die FIFA zudem die Weltmeisterschaft auf nationaler Ebene aus. Wie bei anderen Sportarten existieren auch im Fußball unter dem Dach des internationalen Verbandes zudem Kontinentalverbände. Auf europäischer Ebene regelt die Union of European Football Associations (kurz: UEFA) Wettbewerbe auf dem Kontinent. Die Ausrichtung der Europameisterschaft und der „Nationsleague“ auf nationaler Ebene oder die Ausrichtung der „Champions League“ und der „Europa League“ ist hier Aufgabe der UEFA. Durch ihre Mitgliedschaft ist die UEFA wiederum an die Regeln und Normen des Dachverbandes FIFA gebunden (vgl. UEFA 2019). In Deutschland reguliert wiederum der Deutsche Fußball Bund (kurz DFB) das nationale Geschehen des Fußballs. Das Regulieren von Profi- sowie Amateurvereinen liegt hierbei beim DFB und seinen Landesverbänden. Solche bürokratischen Strukturen sind ein wichtiges Merkmal des organisierten Sports und demnach auch bei den Sportarten, welche Teil eines internationalen und nationalen Sportdachverbandes sind. Der DFB ist in diesem Beispiel Teil des Deutschen Olympischen Sportbund (kurz DOSB). „Wir sind der organisierte Sport und Kompetenzzentrum für alle sportlichen Themen“ (DOSB 2017, S.9). Der DOSB ist in Bezug auf den Sport die größte Organisation in Deutschland und vertritt über 90.000 Vereine. Der Dachverband unterscheidet hierbei zwischen dem Breitensport und dem Spitzensport. „Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) als Dachverband aller Spitzenfachverbände und Landessportbünde unterhält zwei große Abteilungen: Leistungssport und Breitensport“ (Güllich/Krüger 2013, S. 533). Der Spitzensport ist im Gegensatz zum Breitensport

deutlich leistungsorientierter und zielt auf sportliche Höchstleistungen ab. Der Breitensport ist zwar zu meist auch wettkampfbezogen, dient aber eher dem Freizeit- und dem Gesundheitsaspekt (vgl. ebd.). Diese Trennung im Sport ist wichtig, da aufgrund der klaren Bündelung von Spitzensportverbänden, das Austragen von nationalen und internationalen Wettkämpfen erleichtert wird. Neben den reinen Organisationsaufgaben entscheidet der DOSB zudem, welche Sportverbände bzw. Sportarten in den Dachverband aufgenommen werden. Die Mitglieder profitieren mit ihrer Anerkennung als Sportart des DOSB von Fördergeldern. Dies ist wiederum für das Überleben von kleinen oder neuen Sportvereinen wichtig. „Unter „Sportverein“ wird im Folgenden jede, dem Mitgliedsverbänden des [DOSB] und dessen Untergliederung angehörende Vereinigung natürlicher Personen verstanden“ (Emrich/Pitsch/Papathanassiou 2001, S.29). Durch die Organisation im Sportdachverband werden Ligabetriebe bzw. Wettkämpfe in den Sportarten ermöglicht. Ohne ein solches bürokratisches System wäre eine moderne Sportkultur nicht möglich (vgl. Guttmann 1979, S.53). Das kleinste Glied in diesem System bildet der Verein, der wiederum die Werte und Regulierung der Dachverbände übernimmt. Eine Sportart wird demnach nach den bereits erwähnten Regeln und Normen im Verein ausgeübt. Durch die Freiwilligkeit und die demokratische Gleichheit erweist sich der Verein daher als „ideale Organisationsform für den Sport“ (Heinemann 1990, S.190). Ohne die Einteilung in Verbände und Vereine selbst könnte eine Sportart kaum existieren, weshalb eine klare Organisationsstruktur ein weiteres Merkmal des Sports ist. „Weitere Kennzeichen von Sportarten sind die Existenz eines internationalen Sportfachverbandes, der die Einhaltung der Regeln kontrolliert und in regelmäßigen Abständen Weltmeisterschaften in der von ihm betreuten Sportart(en) durchführt“ (Franz/Köpke, S.30).

Der Sport lässt sich im weiteren Sinne mit den genannten Merkmalen Zweckfreiheit, Freiwilligkeit, Regeln und Normen, Wettkampf und Organisation umschreiben. Ein Sportler ertüchtigt sich demnach freiwillig ohne einen weiteren Zweck als den Sport selbst zu erfüllen. Hierbei unterwirft sich der Sportler sozialen Regeln und Normen, die wiederum den Sport bzw. eine Sportart kennzeichnen. Durch die klare Regelstruktur und die Interaktionsmuster der Spieler lässt sich eine Sportart für den neutralen Beobachter erschließen. Das Kernelement des Sports bildet der Wettbewerb, in welchen die Sportler unter gleichen Voraussetzungen konkurrieren. Das Ergebnis aus den Rahmenbedingungen der Regeln und dem Wettkampf sind die Ungleichheit von Resultaten, welche wiederum auf einen Sieger oder Verlierer schließen lassen. Um eine Einhaltung von Regeln und den Wettkampf zu garantieren, spielen Vereine und Verbände eine entscheidende Rolle. Sport ist zusammenfassend ein von sozialen Regeln geformtes Konstrukt, in welchem sich Sportler freiwillig körperlich ertüchtigen, um bestimmte sportliche Ziele zu erreichen.

➤ Probleme des Sportbegriffs

Zwar lassen sich grobe Merkmale des Sports herausfiltern, die als Gemeinsamkeiten der einzelnen Sportarten aufgegriffen werden können, dennoch gibt es keine klare Definition des Sportbegriffs. „Nichts dokumentiert die Schwierigkeiten, denen sich die Sportwissenschaften bei diesem Problemfeld Sport-Definition gegenübergestellt sieht, deutlicher als die Tatsache, dass es nach realistischen Schätzungen etwa 3000 unterschiedliche Definitionsversuche gibt“ (Franz/Köpke 2017, S.17). Zu einem besteht ein großer Problempunkt darin, dass gängige Sportdefinitionen anerkannte (teils olympische) Sportarten ausschließen oder außenvorlassen. Viele Sportdefinitionen bauen auf den physischen Aspekt des Sports und schließen intellektuelle Sportarten wie zum Beispiel den Schachsport aus (vgl. ebd.). Die Grenzziehung zwischen rein physischen oder rein intellektuellen Sportarten kann demnach nicht gezogen werden. Sportarten wie Dart, Billard oder Bogenschießen lassen sich auf Grund feinmotorische Fähigkeit im Zusammenspiel mit einer spezifischen Hand- und Augenkoordination nicht eindeutig separieren (vgl. Sauer 2019, S.13). Der Sport ist zudem zu vielfältig, um eine universelle Definition aufzustellen, die alle Erscheinungsformen des Sports miteinschließt. „Bei einem derartig überzogenen Allgemeinheitsstreben wird übersehen, daß es keine gemeinsamen Merkmale aller sportlichen Geschehnisse gibt, zumindest nicht in dem Sinne, daß diese als nur dem Sport eigentümlich zuzuschreiben wären“ (Drexel 2002, S.31). Der Sport ist daher im Kern nicht schlüssig, da er sich aus vielen verschiedenen Variationen zusammensetzt, die wiederum untereinander ausschließen (vgl. Heinemann 1990, S.190). Durch diese undefinierbarkeit des Sports ergibt sich ein weiteres, großes Problem, da hiermit keine klare Grenzziehung zwischen Sport und Nicht-Sport gezogen werden kann. Zudem bilden Gemeinsamkeiten einer Existenzform des Sports nicht automatisch auch Abgrenzungsmerkmale zum Nicht-Sport (vgl. Franz/Köpke 2013, S.29). Der elektronische Sport weist demnach genauso die genannten Merkmale der Freiwilligkeit, der Zweckfreiheit und des Wettbewerbs auf, wird aber in den meisten Länder nicht als Sportart anerkannt. Dagegen wird der Sport aber immer vielfältiger, da andere Sportarten beispielsweise in die Sportdachverbände einzelner Nationen aufgenommen werden. Es wird in diesem Zusammenhang von einer „Entsportung“ des Sports gesprochen, da die Merkmale des Sports erweitert werden und dadurch der Begriff verwässert. „[...] Wenn der soziale Wandel dramatisch zunimmt, besteht die Gefahr, daß sich auch die Wirklichkeit des sicherheitsgebenden Sports immer schneller auflöst“ (Bette 1995, S.149). Die Befürchtung, die Bette bereits vor über 24 Jahren äußerte, bewahrheitet sich in einer modernen Gesellschaft mehr denn je. Durch ein größeres Angebot an sportähnlichen Freizeitangeboten oder Urlaubsaktivitäten verschärft sich die Schwierigkeit einer eindeutigen Grenzziehung (vgl. Heinemann 1990, S.191). Sport ist im engeren Sinne ein gesellschaftliches Phänomen, das durch äußere Einflüsse und Entwicklungen geprägt wird. Zudem vereint der Sport verschiedene Lebensformen und subjektive Wahrnehmungen (vgl. Drexel 2002, S.31).

Eine feststehende allgemeingültige Definition wie in anderen Wissenschaften ergibt deshalb wenig Sinn, da diese dem Gesamtbegriff des Sports nicht gerecht werden könnte (vgl. Güllich/Krüger 2013, S.338). Zwar haben Sportdachverbände und Vereine oftmals einen klaren Wertekanon, was den Sportbegriff betrifft, dennoch können solche Definitionen nur als Ein- und Abgrenzungsversuche des Sportes bewertet werden.

2.2 Gesellschaftliche Funktion des Sports

Ebenso wie der Sport von außen und demnach von gesellschaftlichen Strömungen geformt und gestaltet wird, erfüllt er bestimmte Funktionen, die wiederum Auswirkungen auf die Gesellschaft haben. „Sport wird durch gesellschaftliche Prozesse geformt; er besteht nicht autonom, sondern wird durch die Beziehungen zur Gesellschaft bewahrt, verändert und neu gestaltet“ (Heinemann 1990, S.174/175). Der Sport spiegelt demnach Gesellschaften wider und bildet eine Wertegemeinschaft, die sich aus den Idealen einer Gesellschaft zusammensetzt. Dies zeigt sich beispielsweise in länderspezifischen Regelauslegungen. Der Sport stärkt aber dagegen auch die Gesellschaft, da dieser Werte sichtbar und verständlich macht (vgl. Heinemann 1990, S.172). In diesem Zusammenhang ist der Sport eine Plattform an Werten, die im Idealfall einen positiven Einfluss auf die Gesellschaft haben (vgl. DOSB 2017, S. 12). Der Deutsche Olympische Sportbund ist daher der Meinung, dass eine starke Gesellschaft ebenso abhängig von einer starken Sportkultur ist (vgl. ebd.). Sport ermöglicht es, Werte zu vermitteln oder zu festigen, ohne dies im Rahmen politischer Reden oder wissenschaftlicher Berichte übermitteln zu müssen. Die daraus entstehenden Funktionen sollen im Folgenden kurz benannt und erläutert werden.

➤ Gesundheit

Der Gesundheitsaspekt des Sports bezieht sich nicht einzig allein auf die Physis, sondern auch auf die Psyche. Der Sport bildet in diesem Sinne einen Ausgleich zum Alltag und zur körperlichen Arbeit. Hierbei herrscht eine Symbiose zwischen dem Arbeitsalltag und dem Sport. Zu einem sorgt der Sport für Entspannung und Freude, zum anderen hilft er beispielsweise beim Erreichen von Zielen im Beruf (vgl. Heinemann 1990, S.171). Durch ein gesteigertes gesellschaftliches Bewusstsein der körperlichen und geistigen Fitness spielt der Gesundheitsaspekt eine zunehmend entscheidendere Rolle. Vor allem im Breitensport bieten Vereine zunehmend Sportangebote mit dem klaren Streben nach körperlicher und geistiger Fitness an (vgl. Güllich/Krüger 2013, S. 533). Die Motive Sport in diesem Bezug auszuüben, sind unterschiedlich. In Rehasentren oder Kliniken hilft der Sport beispielsweise dem Patienten bei der Erholung von Verletzungen. Für andere Sportler dient das Streben nach körperlicher Fitness eine Erweiterung der Lebenserwartung. Diesbezüglich hilft der Sport nicht nur bei Aufbau nach Verletzungen, sondern dient

auch als Schutz vor Krankheiten. Durch das Spielen von intellektuellen Sportarten wie dem Schach können zum Beispiel altersbedingte Krankheiten wie Alzheimer vorgebeugt oder verhindert werden. Für eine gesunde Gesellschaft ist der Sport demnach ein sehr entscheidender Faktor. Sport bedeutet im weiteren Sinne Lebensqualität einer gesamten Gesellschaft (vgl. DOSB 2017, S.13).

➤ Charakterbildung

Eine weitere Funktion, die der Sport erfüllt, ist die Charakterbildung einzelner Personen. Bestimmte Verhaltensmuster des Sports werden von den Sportlern adaptiert und in das alltägliche Leben und in die Gesellschaft mithineingetragen. Charakteristika im Sport wie der Teamgedanke oder die Fairness im Spiel werden vermittelt (vgl. Heinemann 1990, S.171/172). Das Übertragen dieser Werte trägt zu einer positiven Charakterbildung im spielerischen Rahmen bei. Der Sport wird von verschiedensten Organisationen als Erziehungsmaßnahmen genutzt. „So nutzt das Erziehungssystem den Sport zur Erreichung ihrer bildungspolitischen Zielsetzungen“ (Franz/Köpke 2017, S.24). Ein weiteres Beispiel in diesem Zusammenhang ist der Einsatz von sportlichen Aktivitäten bei Häftlingen in Gefängnissen. Durch den Sport kann somit ähnlich wie beim Schulsport Einfluss auf das Verhaltensmuster einer einzelnen Person oder einer ganzen Gruppe genommen werden. Der Sport hat in Bezug auf die Charakterbildung eine sozial-emotionale Funktion (vgl. Heinemann 1990, S.191).

➤ Leistungsprinzip

Aufgrund seines Wettkampfcharakters folgt der Sport dem Leistungsprinzip. Wie bereits erwähnt, lässt sich der Wettkampfgedanke auch in der Gesellschaft wiederfinden. Der Sport vermittelt demnach den Sporttreibenden einen Leistungsgedanken, der sich weiter auf sportferne Tätigkeitsfelder wie der Wirtschaft projizieren lässt. Der Sport fördert dabei eine Gesellschaft, indem diese leistungsfähig bleibt (vgl. DOSB 2017, S.13). Eine Professionalisierung und Spezialisierung auf eine bestimmte Tätigkeit fußt auf dem Leistungsprinzip. Dies kann sich im Sport darin ausdrücken, dass sich ein Sportler auf eine bestimmte Disziplin fokussiert (vgl. Guttmann 1979, S.48). Der positive Effekt des Leistungsprinzips lässt sich daher darin beschreiben, dass Sportler im Alltagsleben schneller Stärken und Schwächen herauskristallisieren können. Genauso lassen sich aber gesellschaftliche Strukturen in sportlichen Leistungen wiedererkennen. So werden auch im Sport ähnlich wie in der Wirtschaft oder Politik klare Ziele und Zeitpläne aufgestellt (vgl. Heinemann 1990, S.189). Das Leistungsprinzip fördert demnach die Gesellschaft und die Leistungsgesellschaft gestaltet weiter den Sport. Eine sportliche Leistung bei internationalen Wettbewerben lässt sich somit oftmals auf die gesellschaftliche Struktur eines Landes zurückführen. „Je geringer die soziale Distanz zwischen den einzelnen Schichten, je homogener die Gesellschaftsstruktur, je geringer die Unterschiede zwischen den

Geschlechtern, je geringer Einkommensunterschiede, desto größer die Erfolge in internationalen Wettbewerben“ (ebd., S.185). Ein Beispiel hierfür sind vor allem kleine Länder mit einer klaren Sozialstruktur wie beispielsweise Japan, die Niederlande oder Dänemark. Die genannten Länder verfügen zwar über eine relativ kleine Bevölkerung, dennoch herrscht in der Gesellschaft eine Chancengleichheit nach einem bestimmten Leistungsprinzip wie diese auch im Sport selbst zu finden ist.

➤ Integration

Ebenso wie die Charakterbildung dient der Sport als Bindeglied zwischen verschiedenen Personengruppen oder Nationalitäten. Durch seine Werte vereint der Sport Menschen über die Landesgrenzen hinaus und ist somit ein Werkzeug für Integration und Inklusion. „Die Integrität des Sports ist unser höchstes Gut. Werte wie Ehrlichkeit, Fairplay und Respekt gelten im Sport und leiten unser selbstbestimmtes und demokratisches Handeln“ (DOSB 2017, S.16). Vereine geben die Möglichkeit, sich in eine Gruppe von Personen zu integrieren und bilden demnach einen Zugang zur gesellschaftlichen Teilhabe. Insbesondere das Gleichheitsprinzip des Sports vereint die Menschen verschiedenster Kulturen und stellt durch Werte wie Fairplay und Kameradschaft ein Einheitsgefühl her (vgl. Heinemann 1990, S. 250). Im Sport werden in diesem Sinne Gemeinsamkeiten geschaffen, die per se bei verschiedenen Charakteren nicht vorliegen. Neben dem integrativen Charakter dient der Sport auch als Konfliktlöser. Meinungsverschiedenheiten oder gar Streit können durch Sport überwunden oder beseitigt werden. Der faire Umgang im Sport miteinander überträgt sich im internationalen Rahmen auf Völkerverständigung und Frieden (vgl. DOSB 2017, S.18 / Heinemann 1990, S.172). Sport wird deshalb auch als politisches Mittel eingesetzt, um zu einer sozialen Randgruppe in die Gesellschaft zu integrieren und zum anderen internationale Beziehungen zu pflegen. In diesem Zusammenhang macht der Sport Werte für den Sporttreibenden oder auch für den Zuschauer sichtbar und erlebbar und überwindet dabei sprachliche oder körperliche Barrieren (vgl. Heinemann 1990, S.173).

2.3 Definition eSport

Durch die Digitalisierung hat sich in Form der Elektronik eine neue Abteilung des Sports gebildet. eSport „ist nicht die Digitalisierung des Sports – es ist die Versportlichung der Digitalisierung“ (Jagnow 2019, S.11). Der sogenannte elektronische Sport ist ebenso vielfältig wie der „reale“ Sport und lässt sich daher nur schwer als eine alleinstehende Sportart beurteilen. Zwar gibt es in den Ausführungen des eSports Gemeinsamkeiten und gleiche Interaktionsmuster, dennoch unterscheiden sich die einzelnen Spielkategorien in Spielinhalt und -regeln. Das folgende Unterkapitel soll die zentralen Eigenschaften des eSport aufzeigen und die verschiedenen Formen des eSport kurz erläutern.

Unter dem Begriff des eSport wird zunächst einmal der Oberbegriff für virtuelle Spielformen, die einen Wettkampfcharakter aufweisen, verstanden (vgl. DOSB 2019). eSport ist dabei die Kurzform für „elektronischen Sport“. Hierbei bezieht sich das Adjektiv elektronisch einzig allein auf die virtuellen Spielwelten. Der eSport darf daher nicht mit Sportarten verglichen werden, die ebenfalls elektronische Elemente aufweisen (vgl. Adamus 2009, S. S. 230). Das Alleinstellungsmerkmal des eSport besteht darin, dass die Ausübung des Sports abhängig vom Medium und dem Spielgerät ist. „Ein Spieler ist dabei immer auf die Interaktion mit einem elektronischen Bindeglied, genauer auf ein Netzwerk und entsprechende Hardware, angewiesen, welches als Vermittler zwischen Spieler und virtuellem Spielfeld fungiert.“ (Sauer 2019, S.17). Durch die Eingabe per Maus, Tastatur und Controller nimmt der Spieler Einfluss auf die virtuellen Bewegungsabläufe. Hierbei zeichnet sich der Sport neben der motorischen Bedienung des Eingabegeräts, insbesondere durch die intellektuellen Fähigkeiten des Spielers aus. Ein Spieler muss ein hohes Maß an Spielverständnis und Reaktionsschnelligkeit aufweisen (vgl. ESBD 2019). Zusammenfassend beschreibt eSport einen speziellen Umgang mit Computern (vgl. Adamus 2010, S.2).

Wie im „realen“ Sport treten mindestens zwei menschliche Kontrahenten unter der Benutzung eines Computers oder einer Konsole in digitalen Spielen gegeneinander an. Wettkämpfe werden daher nicht gegen sogenannte Bots (computergenerierte Gegner) ausgetragen, sondern gegen menschliche Kontrahenten. Weiter grenzt sich der eSport von freizeitbezogenen Computer-Spielen (Gaming) ab. Demnach sehen Profis-eSportler im Spiel einen Wettkampf, während Amateure mehr auf Spaß und Unterhaltung ausgerichtet sind (vgl. Sauer 2019, S.14). Profis folgen somit dem Leistungsprinzip, welches auch im organisierten Sport zu finden ist. Das Messen mit anderen Spielern erfordert Training, Unterricht und Wettkampfvorbereitung. Zudem müssen Profispieler motorische und psychische Höchstleistungen abrufen, um erfolgreich sein zu können (vgl. BIU Fokus 2017, S.6). Virtuelle Spiele ohne kompetitiven Charakter eignen sich deshalb nicht für den eSport. Ebenso wie andere Sportarten müssen virtuelle Spiele des eSports ein eindeutiges Regelwerk und somit die gleichen Rahmenbedingungen für den Spieler

aufweisen. Die Chancengleichheit eines jeden Spieler muss garantiert sein, damit ein fairer Wettkampf stattfinden kann. „Der Spielaufbau muss dabei über einen reproduzierbaren Rahmen verfügen, der eine Vergleichbarkeit über mehrere Spielrunden und Wettkampfebene hinweg erlaubt“ (ESBD 2019). Solche Regelwerke stammen aber nicht wie im „realen“ Sport üblich von Verbänden oder Vereinen, sondern von einem unabhängigen Dritten, den Spieleentwicklern. Der eSport ist daher im Kern von der Spieleindustrie abhängig (vgl. Sauer 2019, S.17). Für die nationalen Verbände ist es deshalb die Hauptaufgabe, geeignete virtuelle Spiele für den eSport festzulegen und zudem im engen Kontakt mit den Entwicklern zu bleiben. Im eSport lassen sich demnach verschiedene Disziplinen benennen, welche virtuelle Spiele beinhalten, die sich in der Spielsteuerung, Spielinhalt und den Spielregeln unterscheiden (vgl. ESBD 2019). Insgesamt lassen sich vier Disziplinen herausstellen: Sportspiele, (First-Person-) Shooter-spiele, Echtzeitstrategiespiele und Rennspiele (vgl. Adamus 2010, S.4-5). Sportspiele bilden im virtuellen Bereich eine bereits vorhandene Sportart ab. Die dargestellten Bewegungsabläufe der virtuellen Charaktere und das Regelwerk lassen sich mit den realen Sportarten vergleichen. Sportspiele werden deshalb auch als digitale Sportarten benannt. „All das, was wir aus unserem Sportarten-Kanon herauskennen, was einen engen Bezug zu unseren jetzigen Sportarten hat und ins Virtuelle übertragen worden ist, das definieren wir eben als virtuelle Sportarten“ (Rücker 2019, Seite 14). Shooterspiele und Echtzeitstrategiespiele sind dagegen meist rundenbasiert und folgen einem anderen Punktsystem, welches in Ranglisten gemessen wird (vgl. ESBD 2019). Diese Spielarten unterscheiden sich aber im Spieltempo und der Spielmechanik. eSport ist zusammenfassend eine Sportart, die durch ein elektronisches Bindeglied ausgeführt wird und somit nur eine indirekte Interaktion zwischen den Spieler zulässt.

3 Diskussion: eSport als anerkannte Sportart

Im folgenden Kapitel sollen die Merkmale des Sports und des eSports aufgegriffen werden. In Bezug auf Kapitel zwei soll herausgestellt werden, welche Charakteristika und Funktionen des Sports der eSport erfüllt. Es sollen auf Grundlage des vorherigen Kapitels verschiedene Probleme des eSports benannt werden, die gegen eine Anerkennung des eSport als Sportart sprechen.

Zunächst soll aber die entscheidende Rolle des Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) in dieser Diskussion beleuchtet werden. „Wir sind der organisierte Sport und Kompetenzzentrum für alle sportliche Themen“ (DOSB 2017, S.9). So versteht sich der DOSB als Botschafter und Aushängeschild Deutschlands und der olympischen Idee (vgl. ebd., S.15). Eine mögliche Aufnahme einer Sportart in den nationalen Dachverband durch den DOSB fördert demnach nicht nur gesellschaftliche Akzeptanz, sondern ermöglicht zudem Fördergelder für die Sportart und die Sportfachverbände (vgl. Boggrefe 2018, S.447/ Adamus 2010, S.6/7). Umso schwerer fällt daher das Urteil des DOSB ins Gewicht, den eSport nicht in den Dachverband aufzunehmen. Trotz des Urteils stellte jedoch auch der DOSB vorher fest, dass die Beantwortung, ob man den eSport als Sport bezeichnen dürfe, keineswegs einfach ist. „Fast alle [Experten] kommen zu dem Schluss, dass die Frage, was „eSport“ ist und ob dies dem Sport zuzurechnen ist, der sich unter dem Dach des DOSB organisiert, nicht eindeutig zu beantworten ist“ (DOSB 2018, S.1). Erst eine eigens eingerichtete „eSport AG“ und ein Rechtsgutachten ermöglichten ein Urteil in der internen Debatte des DOSB (vgl. ebd. /DOSB 2019). Der Umfang dieser Diskussion lässt daher anhand dieser internen Debatte erahnen. Die Diskussion, darüber was Sport ist und ob der eSport Teil eines neuen Sportverständnisses sein könnte, ist nach dem Urteil des DOSB nicht beendet. Die Politik in Form der großen Koalition sprach sich dagegen in ihrem 2018 formulierten Koalitionsvertrag für eine Anerkennung des eSport aus und versprach, diesen zu fördern. „Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“ (CDU 2018, S.48). Das Versprechen der Politik auf der einen Seite und die Nicht-Aufnahme des DOSB befeuerten die Diskussion um den eSport. Die folgenden Argumente von verschiedenen Institutionen und Personen sollen daher beleuchten, weshalb sich ein eindeutiges Urteil kaum fällen lässt und warum zwei große Institutionen wie die Regierung und der DOSB zu zwei konträren Standpunkten kommen. Neben dem Darstellen von verschiedenen Sichtweisen zu den Kritikpunkten des eSport sollen des Weiteren die ergebenden Chancen und Risiken des eSport als anerkannte Sportart benannt werden.

3.1 Fehlender Bewegungsaspekt

Einer der größten Kritikpunkte des eSports ist der fehlende Bewegungsaspekt. Die freiwillig körperliche Anstrengung bildet in den gängigen Sportdefinitionen eine Abgrenzung zur Arbeit und den Kern des Sports (siehe 2.1). Zwar ist die Freiwilligkeit beim eSport ohne Frage gegeben, dennoch zweifeln Kritiker an den motorischen Elementen des eSports. Die Hauptkritik äußert darin, dass anerkannte Sportarten eine sportliche Kommunikation zweier oder mehrerer Sportler auf der Grundlage von körperbezogenen Handlungen aufweisen können, die der eSport durch das virtuelle Aufeinandertreffen nicht gewährleisten kann (vgl. Borggreffe, 2018, S. 447). Der eSport-Bund Deutschland (kurz: ESD) sieht hingegen die Bedienung des Controllers bzw. des Eingabegerätes als sportartbestimmende motorische Aktivität der Spieler an (vgl. ESD 2019). „eSport mag kein Reha-Sport sein und es mag kein Gesundheitssport sein. Er ist auch keine gesamtkörperliche Tätigkeit wie Turnen oder Fußball“ (Jagnow 2019, S. 11). Hans Jagnow, Präsident des ESD, schließt hiermit einen Vergleich zwischen Ganzkörpersportarten wie dem Fußball aus, sieht den eSport aber als vergleichbare Sportart zum Motorsport oder dem Bogenschießen. Die genannten Sportarten weisen dabei ähnliche feinmotorische Bewegungsabläufe wie der eSport auf (vgl. ebd.). Diesen Vergleich zieht auch Landessportbund Nordrhein-Westfalen (kurz: LSB NRW) und erkennt Ähnlichkeiten im Belastungs- und Anforderungsprofil der Sportler im Vergleich mit Sportarten wie Darts, Bogenschießen oder Billard. Dennoch weist der LSB NRW auf einen entscheidenden Unterschied hin, welcher darin liegt, dass die Aktionen lediglich in einer virtuellen Simulation stattfinden (vgl. LSB NRW 2018). „Im Gegensatz dazu werden „klassische Sportler/-innen“ unmittelbar – auch körperlich – mit den Folgen ihres Handelns konfrontiert.“ (ebd.). Die Ergebnisse sind demnach nicht das Produkt eines Wettkampfs vor der Konsole, sondern der Avatare im Spiel. Dabei sei die motorische Fähigkeit losgelöst vom eigentlichen Spielgeschehen (vgl. Borggreffe 2018, S. 447). „Die motorische Aktivität des Klickens taugt damit nicht, wettkampfmäßige Computerspiele als Sportart zu identifizieren“ (ebd.). Bei der Betrachtung anderer Sportarten wie dem Reiten oder dem Motorsport lässt sich die motorische Fähigkeit des Sportlers jedoch auch nicht eindeutig mit dem Sportgerät (z.B. Pferd oder Auto) verknüpfen (vgl. Guttman 1979, S.17). Bei diesen Sportarten ist die Motorik ebenso eingeschränkt, dennoch sind sie anerkannt. Ein Beleg dafür, dass die geistigen und motorischen Fähigkeiten eines Profi-eSportlers mit anderen Spitzensportlern aus anderen Sportarten vergleichbar sind, brachte eine Studie der Sporthochschule Köln, die sich mit dem Themenbereich des eSport intensiv beschäftigte. Beispielsweise wiesen die eSportler einen ähnlich hohen Cortisolspiegel wie ein Rennfahrer auf und auch die Herzfrequenz entsprach einem Marathonläufer. Hierbei fiel insbesondere eine erhöhte Hand-Augen-Koordination auf, die daran erkennbar ist, dass eSportler innerhalb einer Minute bis zu 400 Bewegungen an Maus, Tastatur oder Controller ausführen (vgl. Schütz 2016). Dennoch wurde in diesem Zusammenhang

festgestellt, dass die eSportler im Vergleich zu anderen Bürgern deutlich schlechtere gesamtkörperliche Fitnesswerte aufwiesen und zudem kein klassisches Konditionstraining vor Wettkämpfen durchführten (vgl. ebd.). Weiter bildet der eSport in den intellektuellen Bereichen komplexe Herausforderungen für die Spieler, da insbesondere in Echtzeitstrategiespielen vieles von reaktionsschnellem Handeln und einer guten Strategie abhängt. In Bezug auf Taktik und Spielzüge lässt sich das virtuelle Spielen daher mit Sportarten wie dem Schach oder auch dem Football vergleichen (Adamus 2009, S. 237). eSport ist zusammenfassend in seinem motorischen Bewegungsfeld beschränkt und legt daher eher den Fokus auf feinmotorische oder intellektuelle Fähigkeiten des Spielers. Dadurch ergeben sich Risiken und Chancen einer Anerkennung als Sportart.

Ein großer Nachteil des eSport ist demnach der Bewegungsmangel und den dadurch verbundenen Risiken wie Übergewicht oder Adipositas (vgl. Wendeborn 2019, S.17-18). „Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat Videospiele inzwischen als potenziell suchtgefährdende Tätigkeit und damit als Gesundheitsrisiko eingestuft; damit ist dies nicht ohne weiteres mit den Zielen eines gesunden und bewegten Lebensstils vereinbar, für den der DOSB mit seinen Mitgliedsorganisationen steht“ (DOSB 2018, S.3). Ebenso wie das Gesundheitsrisiko ist auch das Risiko einer sozialen Isolation gegeben, da beim eSport keine körperliche Interaktion stattfindet, sondern der Kontakt lediglich im virtuellen Rahmen stattfindet. Hierbei wird von einer „Verinselung der Lebensräume“ gesprochen (vgl. Wendeborn 2019, S.17/18).

Dadurch, dass der eSport nicht an räumliche Grenzen gebunden ist, ergeben sich aber neue Möglichkeiten in einen Wettkampf mit anderen eSportlern zu treten, die sich an einem fernen Ort befinden. „In meinen ersten 200 offiziellen Liga-Spielen habe ich ungefähr 100 gegen Teams und Mannschaften aus anderen Ländern gemacht, beim Fußball waren es vielleicht drei. Einfach durch die lokale Begrenzung“ (Reichert 2019, S.13). Neben dem Aspekt der Internationalisierung bietet der eSport körperlich behinderten Personen trotzdem eine Möglichkeit, sich in einer Sportart kompetitiv zu messen. „Hier kann eSport eine Rolle spielen. Hier gibt es Möglichkeiten, dass Kinder und Jugendliche unabhängig von ihrer Behinderung die Chance haben, miteinander umzugehen“ (Pickardt 2019, S.15).

3.2 Umstrittene Wertevermittlung

Einen weiteren Streitpunkt im eSport stellen die verschiedenen Spielformen dar. Insbesondere die Genres Shooters und Echtzeitstrategiespiele sorgen durch ihren Spielinhalt für Diskussion, da diese mit den Werten und Normen des organisierten Sports nicht konform gehen. „[...] Vielmehr steht eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch dazu sowie zu den ethischen Werten des Sports, die im DOSB-Leitbild formuliert sind, und in

Grundsatzdokumenten der DOSB Mitgliedsorganisationen“ (DOSB 2018, S.3). Auch der deutsche Fußballbund (DFB) distanziert sich aufgrund ihres Wertekanons von Shootern, die falsche Werte an Kinder und Jugendliche vermitteln könnten (vgl. DFB 2018). „Die brutale und explizite Darstellung von Tötungsgewalt gegenüber Menschen oder menschenähnlichen Figuren wie bei Counter-Strike widerspricht den für den organisierten Sport grundlegenden ethischen Werten“ (LSB NRW 2018). Insbesondere Spiele, die das Töten anderer Spieler vorsieht, widersprechen den Werten wie Frieden, Völkerverständigung und Respekt (vgl. DOSB 2017, S.15). Zwar entscheidet in anderen Sportarten ebenfalls der Kampf untereinander über Sieg oder Niederlage, dennoch wird hier keine Verletzung oder gar eine Tötung des Gegners in Kauf genommen (vgl. Pickardt 2019, S.16). Dennoch muss hier ebenfalls beleuchtet werden, dass es sich beim eSport nur um eine virtuelle Darstellung handelt. Avatare im Spiel sind demnach eindeutig von realem Körper unterscheidbar, dennoch werden auf symbolische Art und Weise Körper abgebildet (vgl. Stoll 2010, S.51). „Genau wie bei realweltlichen Interaktionen beziehen sich aber Aktion und Reaktion der Spieler im Multiplayer-Spiel auf die Körper, die zur Verfügung stehen. Verfügbar sind jedoch nur symbolische Körper“ (ebd.). Demnach findet keine direkte Interaktion zwischen den Spielern statt, sondern eben eine virtuelle Darstellung von den Aktionen der Spieler. Dementsprechend bilden Multiplayer durch diese Darstellung ein klares Bild über Siegen und Verlieren, was wiederum den sportlichen Wettkampfcharakter des eSports fördert. „Damit fällt es dem Spieler leicht, den Wettkampf im Multiplayer-Ego-Shooter als interpersonellen Vergleich körperlicher und kognitiver Fähigkeiten zu sehen“ (ebd., S.53). Weiter lässt sich der Vergleich zur anderen realen Kampfsportarten wie dem Boxen ziehen. Hierbei findet Gewalt nicht nur im virtuellen Rahmen statt, sondern ein Sportler fügt dem Gegenüber tatsächlich Schaden zu. In diesem Fall kann von einer gewissen Doppelmoral der Verbände gesprochen werden (vgl. Adamus 2009, S.240). Die reine Abbildung von Gewalt und insbesondere das ludische Spiel mit Waffen sorgt aber dafür, dass Verbände wie der DFB oder der DOSB eine Unterteilung des eSport vornehmen. Der DOSB unterscheidet derweil zwischen den virtuellen Sportarten, die reale Sportarten abbilden und nach dem vorhandenen Regelwerk handeln sowie den Shootern und Echtzeitstrategiespielen, die aus Sicht des DOSB nichts mit Sport zu tun haben. Die genannten Spielkategorien werden daher als E-Gaming zusammengefasst (vgl. DOSB 2018, S.2). „Um diese klare Abgrenzung und Ausrichtung auf die sportlich relevanten Computerspiele zu unterstreichen und missverständlichen Deutungen des Begriffs E-Sport vorzubeugen, sprechen die Fußballverbände in diesem Kontext von E-Soccer“ (DFB 2018). Durch diese klare Unterteilung wird der eSport zwar nur zu einem geringen Teil akzeptiert, dennoch ergeben sich hier durch wiederum Chancen bei der Integration des eSports in die gesellschaftliche Mitte.

Ein großer Vorteil, den sogenannte virtuelle Sportarten mit sich bringen, ist die Weiterentwicklung einer bereits vorhandenen Sportart im virtuellen Raum. Hierbei können beispielsweise bei Bogenschießen neue Trainingstechniken und Methodiken angewandt

werden. Die virtuellen Sportarten bieten somit eine Ergänzung zum realen Sport (vgl. DOSB 2018, S.2). Dies drückt sich nicht nur in der Trainings- und Wettbewerbsgestaltung, sondern auch in der Attraktivität von bereits vorhandenen Sportvereinen aus. Demnach bietet der eSport eine Möglichkeit, eine neue teilweise junge Zielgruppe zu erreichen und für eine Aktivität in einen Sportverein zu begeistern. „Unter bestimmten Voraussetzungen können sich über diese Angebote neue Wege zur Mitgliederbindung und -gewinnung im Verein öffnen, Zukunftsperspektiven für Sportvereine erschließen und ein Beitrag für mehr Engagement und Partizipation im virtuellen Raum geleistet werden“ (DOSB 2018, S.3). Ebenso möchte der DFB vermehrt, Projekte unterstützen, die beispielsweise den E-Soccer ins Vereinsleben integrieren. Zum einen soll somit ein verantwortungsvoller Umgang mit den digitalen Medien geschaffen werden und zum anderen soll die Begeisterung für Videospiele dafür sorgen, dass sich eSportler auch für die Sportart im realen Leben entscheiden (vgl. DFB 2018).

Durch eine Eingliederung des eSport bzw. der virtuellen Sportarten in den bereits vorhandenen Breitensport und Spitzensport ergeben sich aber auch Risiken. Ein Nachteil könnte hierbei der Verlust des Kerngedankens des Sports sein. Die eigenmotorische sportbestimmende Aktivität könnte in den Hintergrund gerückt werden (vgl. DOSB 2018, S.2). Weiter könnten die etablierten Sportarten gegenüber den digitalen Sportarten an Bedeutung verlieren, da die Gefahr besteht, dass eine interne Konkurrenz im Verein vorherrscht (vgl. Borggreffe 2018, S. 500).

3.3 Mangelnde Organisationsstruktur

Ein dritter Kritikpunkt am eSport ist die bisher überschaubare Organisationsstruktur. Während in anderen Sportarten wie dem Fußball internationale, kontinentale und nationale Verbände existieren, die Wettbewerbe veranstalten und Regeln festlegen (siehe 2.1), sind solche Strukturen im eSport noch im Aufbau. In Deutschland existiert zwar mit dem eSport-Bund Deutschland (kurz: ESBD) ein nationaler Verband, der hauptsächlich als Repräsentant des eSports in Deutschland fungiert, dennoch fehlen dem ESBD entscheidende Eigenschaften, die beispielsweise der DFB im Fußball aufweisen kann. Demnach organisiert der ESBD über 34 professionelle Vereine, Vereine mit einem eSport-Angebot und Veranstalter (vgl. Jagnow, S.12). Die Turniere werden jedoch von kommerziellen Firmen wie der Electronic Sports League (kurz ESL) veranstaltet und durchgeführt (vgl. Reichel, S.13). Hierbei lässt sich ein klarer Unterschied zum Fußball ziehen, da hier beispielsweise Sportfachverbände wie der DFB nationale Turniere wie den DFB-Pokal ausrichten und auch deren Regeln festlegen. Der ESBD hat dagegen kaum einen Einfluss auf das Regelwerk, die Spielinhalte oder die generelle Wettkampfstuktur des eSports. Weiter ist der ESBD daher vollkommen abhängig von Wirtschaftsunternehmen wie beispielsweise der ESL (vgl. Borggreffe 2018, S.448). Ebenfalls lässt

sich keine klare Struktur auf Landesebene erkennen, da bisher keine klare Organisationsstruktur von Amateur- bis zur Profiligen vorhanden ist. „Diese strukturellen Voraussetzungen schließen ebenfalls eine Aufnahme des e-Sports unter das Dach des organisierten Sports aus“ (ebd.). Sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene wird der eSport von Unternehmen bestimmt und geleitet. Das verweist auf eine zunehmende Kommerzialisierung des eSports (vgl. LSB NRW, 2018). Ein weiteres Problem in der Organisation des eSport lässt sich in Bezug auf die Spielinhalte und die Regelauslegung erkennen. Durch die Erstellung der Software haben Spielentwickler die Macht, Regeln und Strukturen anzupassen oder Spiele direkt offline zu nehmen (vgl. Sauer 2019, S.17). „Die überwiegende Anzahl von eGaming-Angeboten folgt einer ausschließlich wirtschaftlich begründeten Unternehmenslogik“ (DOSB 2018, S.3). Die Spiele sind demnach nicht aufgrund des eSports entwickelt worden, sondern verfolgen dem gewinnorientierten Prinzip der Spieleindustrie (vgl. Wendeborn 2019, S.18). Ein durch Normen und Werte bestimmtes Regelwerk ist daher nicht vorhanden. Dementgegen steht die Einbindung der Spieler, die großen Einfluss auf die Weiterentwicklung von Spielen haben. Communities können somit auch auf Regeln und Rahmenbedingungen im Austausch mit den Entwicklern einwirken. Weiter können Regeln bestehender Spiele wie FIFA bei nationalen und internationalen Turnieren vom Veranstalter selbst festgelegt und angepasst werden (vgl. EBSD 2018). Hierdurch entsteht ein dynamisches Verhältnis zwischen den regelgebenden Entwicklern und den Spielern. Dennoch überträgt sich das finanzielle Streben der Softwareentwickler auch auf die Spiele selbst, welche Teil der eSport-Szene sind. Spiele wie „Counter-Strike: Global Offensive“ (kurz CSGO) bieten spielerweiternde Inhalte an, die Spieler durch sogenannte Lootboxen erwerben können. Inhalte werden demnach nach dem Zufallsprinzip freigeschaltet, weshalb Lootboxen mit dem Glückspiel in Spielhallen verglichen werden kann. Im ersten Halbjahr 2018 gaben deutsche Gamer 66 Millionen Euro für zusätzliche Spielinhalte wie beispielsweise den Lootboxen aus. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen besteht die Gefahr, diese Kosten zu unterschätzen und sich im schlimmsten Fall, zu verschulden (vgl. Pickardt 2019, S.15). Das Phänomen der Lootboxen gilt daher in anderen Ländern wie Belgien oder den Niederlanden als illegal und wird als Glückspiel deklariert (vgl. Willeken 2019). Der eSport widerspricht daher bereits in seiner Organisation dem Wert der Gemeinnützigkeit. „Zwischen der Gemeinwohlorientierung des Sportsystems und der Marktorientierung von eGaming ist nahezu keine organisationspolitische Brücke erkennbar“ (DOSB 2018, S.3).

Eine Aufnahme in den DOSB und eine verbundene Förderung würde daher folgende Risiken mit sich bringen. Zum einen würde der Sport mit dem eSport ein Stück seine Autonomie verlieren, da der eSport zu stark von anderen Organisationen und Institutionen abhängig ist (vgl. DOSB 2018, S.3). Aufgrund seiner engen Verbindung zu kommerziellen Spielherstellern ist der eSport zudem finanziell angebunden und ist daher nicht zwangsläufig auf Fördergelder angewiesen. „Zudem ist auch die finanzielle

Unterstützung des Vereinssports auf allen Ebenen begrenzt und i.d.R. schon heute nicht auskömmlich, so dass hier eine neue Konkurrenzsituation geschaffen würde“ (DOSB 2018, S.3). Weiter könnten die Werte des Sports wie die Gemeinnützigkeit verwaschen werden durch eine Eingliederung einer Sportart, die nur auf Basis gewinnorientierter Unternehmen funktionieren kann. Ebenso könnte Sport an pädagogischem Wert verlieren, da Kinder und Jugendliche im Sport mit virtuellen Glücksspielen beispielsweise in Form von Lootboxen in Verbindung kommen (vgl. Wendeborn, 2019, S. 18).

Durch die fehlende Autonomie bleibt der eSport aber variabler und demnach in seinen Spielinhalten und -regeln anpassbar. Spieler haben demnach eine indirekte Entscheidungsgewalt, welches Spiel gerade populär ist und welches nicht. „Dadurch entsteht eine hohe Dynamik, welche die eSport-Landschaft ständig modernisiert und für Begeisterung unter den Spieler/innen sorgt“ (ESBD 2018). So würde eSport sich immer in Bezug auf seine Spieler weiterentwickeln und somit auch einen Spiegel der Gesellschaft abbilden. Zudem sind die Regel und Rahmenbedingungen für Spiele programmiert und lassen sich daher sehr genau nachvollziehen. Dies bietet zu einem ein leichten Spieleinstieg für Amateure oder Neueinsteigern und zum anderen wird ein fairer Wettkampf garantiert, da im eSport das digitale Produkt als Schiedsrichter fungiert. Menschliche Fehler oder falsche Regelauslegungen sind im eSport daher nicht möglich (vgl-Sauer 2019, S.16).

4 eSport in Deutschland

Wie die Ausführungen des vorangegangenen Kapitels bereits aufgezeigt haben, ist der eSport als anerkannte Sportart in Deutschland noch deutlich umstritten. Das folgende Kapitel soll aufzeigen, wie bekannt der eSport-Begriff in der deutschen Gesellschaft ist und welche Altersgruppe im eSport aktiv ist oder den eSport konsumiert. Hierbei sollen die Strukturen im eSport und die derzeitigen Probleme aufgezeigt werden. Neben den Schwierigkeiten des eSports sollen aber auch die Potenziale des eSport in den Medien also auch in der Wirtschaft aufgezeigt werden.

4.1 Organisation und Struktur des eSports

Der eSport entspringt einem bereits vorhandenen Gebilde der deutschen Gesellschaft, dem sogenannten Gaming. „Knapp die Hälfte der gesamten Gesellschaft spielt Videospiele“ (Jagow 2019, S. 12). Miteingeschlossen werden hierbei sowohl Computer-, Konsolen- oder Handyspiele. 34,3 Millionen Menschen nutzen dabei das Gaming hauptsächlich als Freizeitaktivität. Dabei ist das Gaming kein Jugendphänomen in Deutschland, so lag das Durchschnittsalter der deutschen Gamer im Jahr 2018 bei 36,1 Jahren. Bei der Altersgruppe 50+ ist zudem ein enormer Anstieg an Spielern zu erkennen. Zwischen den Jahren 2017 und 2018 stieg die Zahl der älteren Gamer von 800.000 auf 9,5 Millionen. Dies hat insbesondere mit Spielen auf den mobilen Endgeräten zu tun, da insbesondere älteren Menschen der Bezug zur Konsole oder dem PC fehlt (vgl. game 2018, S. 6). Insgesamt lässt sich auch kein geschlechterspezifischer Ausschlag feststellen. So sind 47 % der deutschen Gamer weiblich und 53 % männlich (vgl. ebd.).

Aus dieser breitgefächerten Szene entwickelte sich der eSport und stellt heute einen Teilbereich des Gamings dar. Bereits vor zwanzig Jahren veranstalteten Gamer kleine Turniere, die mit heutigen landesweiten und internationalen Wettkämpfen des eSport vergleichbar sind (vgl. Jagow 2019, S. 12). Das Gaming und die Spieler sind somit die Grundlage für den eSport, der in Deutschland knapp drei Millionen Enthusiasten zählt. Hierbei wird von einer Anzahl von 40.000 bis 150.000 losen Organisationen ausgegangen, die im eSport verankert sind (vgl. ESBD 2018). Solche Spielervereinigungen werden im eSport als Clans bezeichnet. „Mehr als 4 Millionen Gamer haben darüber hinaus schon selbst als Spieler bei eSports-Turnieren teilgenommen und sich in eSports-Ligen engagiert“ (game 2018, S. 36). Die Vernetzung zwischen dem Gaming und eSport ist sehr eng und daher meist schwer zu unterscheiden. Um den eSport in Deutschland zu organisieren, wurde im Jahr 2017 der eSport-Bund Deutschland (ESBD) gegründet. Der ESBD vertritt dabei die Interessen der eSport-Vereine und eSportler. Zudem setzt sich der Verband für die Akzeptanz der Sportart ein und versucht, den eSport an den Aufbau des organisierten Sports anzupassen. Zudem wird der eSport von der Institution „game –

Verband der deutschen Games-Branche“ in Deutschland unterstützt, welcher wiederum die Interessen von Spieleentwicklern und Spielervermarktern vertritt (vgl. Deloitte 2018a). Der „game“ entstand dabei im Jahr 2018 im Zusammenschluss aus dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und dem Bundesverband der deutschen Games-Branche (vgl. game 2018, S.40). Der Verband „game“ ist hierbei Träger der größten Videospielemesse der Welt, der sogenannten Gamescom, die seit dem Jahr 2009 über drei Millionen Besucher zählte. Die Gamescom ist als jährliche Veranstaltung ein Aushängeschild für die Videospieleindustrie sowie für den eSport (vgl. Deloitte 2018a). Der große Einfluss der Spieleentwickler auf den eSport und die sich daraus ergebende Abhängigkeit wurde bereits in Kapitel 3.2 erwähnt. Aufgrund der engen Verzahnung arbeiten beide Verbände eng miteinander, sodass der eSport und die Videospieleindustrie gleichermaßen gestärkt werden. Um den eSport besser zu organisieren, hat der ESBD sich an die Strukturen anderer etablierter Sportarten angepasst. In Form eines Pyramidensystems unterteilt auch der ESBD in Breiten und Spitzensport (vgl. ESBD 2018)

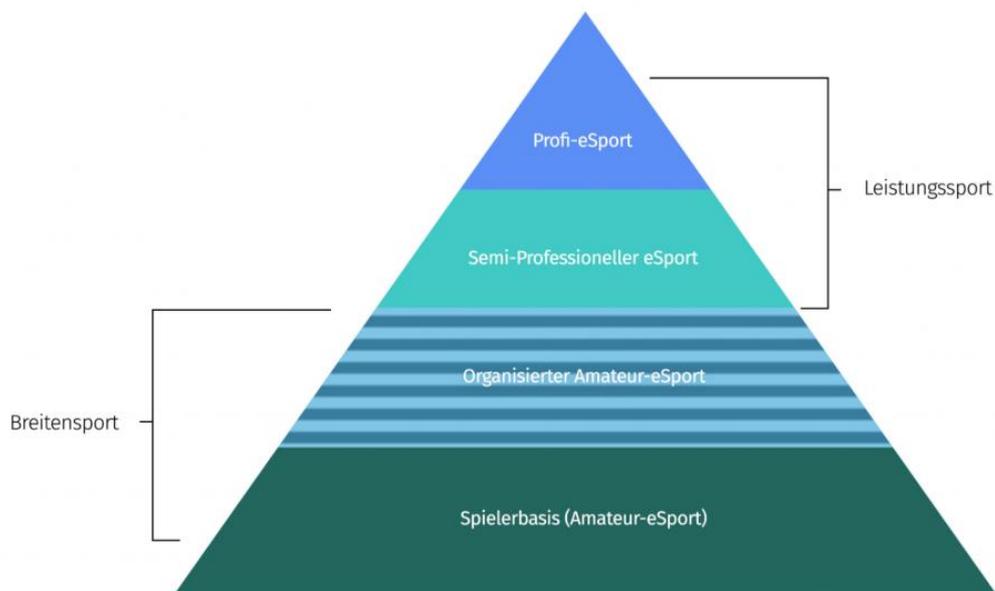


Abbildung 2: Aufbau: eSport in Deutschland (ESBD 2018)

Die Grundlage in der Pyramide bilden die Spieler bzw. die Gamer (siehe Abbildung 2). Dieser Teil wird jedoch hauptsächlich von den Spieleentwicklern und digitalen eSport-Plattformen reguliert und organisiert. Der ESBD hat daher auf dieses breite Feld an Akteuren keinen starken Einfluss. Dennoch entspringen aus der Spielerbasis eSport-Vereine, die wiederum der nächsten Stufe „organisierten Amateur-eSport“ angehören. Dieser Bereich war und ist im Vergleich zu anderen Sportarten dünn besetzt. Dennoch konnten sich in den letzten Jahren mehrere Vereine mit einer eignen eSport Abteilungen oder eSport-Team von Universitäten bilden, die nun unter dem Dachverband ESBD

zusammengefasst werden. „Dazwischen bestand im Mittelbau der eSport-Spiellerschaft bisher eine große Leerstelle, die ohne Struktur und Organisation verblieb“ (ESBD 2018). Der ESBD hat sich daher der Herausforderung angenommen, die Lücke zwischen dem Spitzensport und dem Breitensport zu schließen. Im ESBD existieren demnach über 58 eSport-Vereine und zudem 25 Mehrspartenvereine, die eine eSport Abteilung besitzen (vgl. ebd.). Ein Beispiel für die Einbindung des eSports in einen Mehrspartenverein ist der Verein „Sportkultur Stuttgart“. Der Verein entschloss sich 2018 den eSport als eigenständige Abteilung aufzunehmen. In diesem Zusammenhang profitiert der eSport von der bereits vorhandenen Struktur und der Verein wiederum von neuen Trainingsansätzen (vgl. SportKultur Stuttgart 2019). „Die Symbiose aus traditionellem Sport und eSport unter dem Mantel eines Vereines gibt Spielern und Spielerinnen die Möglichkeit neue Wege zu gehen und die Zukunft des Sports zu formen“ (ebd.). Genauso existieren im Breitensport aber auch Sportvereine, die von Universitäten gegründet worden. „So bieten immer mehr Hochschulen in Deutschland ihren Studierenden die Möglichkeit, eSports in Gruppen als Universitätssport zu betreiben, sich in ihren Mannschaften über die Disziplin auszutauschen und gegen andere Hochschulteams anzutreten“ (game 2019). Unimannschaften wie „eSports United Karlsruhe“ wollen eSportler fördern und somit auch den eSport als Breitensport etablieren. So werden interne Turniere oder Wettkämpfe gegen andere Unimannschaften ausgetragen (vgl. eSport United Karlsruhe 2019). Neben den bereits vorhandenen Vereinen sind weitere 22 eSport-Vereine in der Entwicklung, sodass knapp 100 Organisationen im Breitensport des ESBD vereint sind (vgl. ESBD 2018). Im Spitzensport wiederum finden sich semiprofessionelle und professionelle eSport-Teams wieder (siehe Abbildung 2). Knapp 30 professionelle Organisationen, sogenannte Clans, vereint der ESBD unter seinem Dach. „Die professionellen eSport-Teams und -Athlet/innen spielen titelübergreifend auch auf europäischer und internationaler Ebene, können sich dabei aber aktuell nur vereinzelt an die Weltspitze setzen“ (ebd.). Der deutsche Clan „SK Gaming“ ist beispielsweise einer der erfolgreichsten Clans im Videospiel „Counter Strike - Global Offensive“. Zudem gehören acht Deutsche eSportler in der Sportsimulation „FIFA“ zu den 32 besten Spielern weltweit (vgl. Deloitte, 2018b, S.3). Insbesondere professionelle Sportvereine aus anderen Sportarten wie dem Fußball oder dem Basketball erweiterten ihre Abteilungen um eine professionelle eSport Abteilung. „[...] Inzwischen haben schon zahlreiche große Clubs aus klassischen Sportarten in eSports investiert, in Deutschland zum Beispiel Schalke 04 und der VfL Wolfsburg – und weitere Bundesliga-Clubs haben großes Interesse an einem Einstieg“ (Hrstic 2017, S. 19). In den ersten beiden Fußballprofiligen duellieren sich mittlerweile insgesamt 22 eSport-Teams der verschiedenen Bundesligisten in der Virtual Bundesliga, die Teil der Sportsimulation „FIFA 20“ ist. Zudem besteht bei der virtuellen Bundesliga die Möglichkeit, sich als normaler Gamer zu qualifizieren, indem einzelne Online-Turniere vom Spielehersteller EA veranstaltet werden. In den Playoffs treffen die achtzehnbesten Spieler auf die besten Spieler der Virtuellen Bundesliga. Die Gewinner werden wiederum zur offiziellen FIFA-Weltmeisterschaft eingeladen (vgl. VBL 2019). Die virtuelle

Bundesliga ist somit ein Beispiel für eine funktionierende Verbindung des Breiten- und Spitzensports. Im Jahr 2019 konnte Mohammed Harkous mit dem Kürzel "MoAuba" als erster Deutscher diesen internationalen Titel auf der Spielekonsole Playstation 4 gewinnen. Harkous gehörte damals zum eSport-Team des SV Werder Bremen und belohnte somit das Bemühen des Bundesligisten in den eSport zu investieren (vgl. Spiegel Online 2019). Insgesamt wird von einer dreistelligen Zahl von eSportler ausgegangen, die ihren Lebensunterhalt ganz oder in Teilen mit dem eSport verdienen können (vgl. ESD 2018).

Ebenso wichtig für die Struktur des deutschen eSport sind die bereits erwähnten Veranstalter und Spieleentwickler, die hauptsächlich vom Verband der deutschen Games-Branche unterstützt werden. Deutschland ist hierbei einer der populärsten Standorte für internationale eSport-Wettkämpfen und Turniere. Die „ESL One“, das von der in Köln ansässigen Firma Electronic Sports League (ESL), ist eine der bekanntesten Veranstaltung. Die ESL wurde 2000 gegründet und gilt somit als älteste Marke im eSport. Nicht nur in Deutschland, sondern auch weltweit organisiert die ESL internationale Wettkämpfe in dem First-Person-Egoshooter „Counter-Strike: Global Offensive“ und dem Echtzeitstrategiespiel „Dota 2“. Insgesamt veranstaltet die ESL Turniere für über 50 Videospiele und gilt als Aushängeschild für die deutsche eSport-Szene. Im Jahr 2016 zählte die ESL bei der „ESL ONE“ in Köln über 14.000 Besucher pro Tag und veranstaltet ihre Wettbewerbe mittlerweile in großen Arenen wie der LANXESS Arena in Köln oder der Barclaycard Arena in Hamburg (vgl. ESD 2018/ ESL 2019). Eine weitere große Veranstaltung ist die „Dreamhack“, die seit 2016 auch in Deutschland stattfindet. In Leipzig wird insgesamt 1.000 Spielern angeboten, sich über ein lokales Netzwerk miteinander zu verbinden und in verschiedenen Videospiele kompetitiv zu messen (vgl. Dreamhack 2016). Zudem ist Berlin Austragungsort der europäischen „League Of Legends“-Liga, dem weltweit beliebtesten eSport Titel. Neben den Großveranstaltungen finden jedoch weitere nationale und internationale Turniere statt, die lokal oder über das Internet organisiert sind (vgl. ESD 2019).

Durch die Nicht-Anerkennung des eSport durch den DOSB haben sowohl Veranstalter als auch die eSport-Vereine erhebliche Probleme, eine gefestigte Struktur in Deutschland zu etablieren. Im Breitensport erschwert sich die Gründung von neuen Vereinen, da diese keine staatliche Förderung oder Steuererleichterungen erhalten (vgl. BIU 2017, S.7). Dementsprechend sind eSportler und eSport-Vereine auf Investoren und Sponsoren angewiesen, was sich vor allem im Amateursport schwierig darstellt. „Eine gezielte Sportförderung ist nötig, damit der eSports sich weiterentwickeln und stärker professionalisieren kann“ (game 2019). Training oder Wettkampfvorbereitung findet daher sowohl im Breiten- als auch im Spitzensport meist im privaten Rahmen statt. Eine soziale Interaktion mit anderen Spielern scheitert daher meist an nicht vorhandenen Räumlichkeiten. In Bezug auf die Veranstaltung gibt es vor allem Probleme bei internationalen Turnieren,

die auf deutschen Boden stattfinden. „EU-Drittstaatenangehörige benötigen für die Einreise und den Aufenthalt nach bzw. in Deutschland einen Aufenthaltstitel“ (ebd.). Um beispielsweise bei Turnieren mitzuspielen oder zu trainieren, brauchen eSportler für ihre Einreise eine Genehmigung der Bundesagentur für Arbeit. Anerkannte Sportarten wie Fußball oder Tennis genießen dagegen Sonderregeln, bei denen keine Sondergenehmigung von Nöten ist. Durch eine Anerkennung des DOSB würden demnach nicht nur deutsche oder auch die internationale eSport-Gemeinschaft profitieren (ebd.). Neben der Einreiseschwierigkeiten ergibt sich ein weiteres Problem für die Veranstalter von eSport-Turnieren oder Veranstaltungen. „Nach derzeitiger Rechtsprechung benötigen Gewerbetreibende, die das Spielen von eSports Titeln ermöglichen, eine Spielhallenerlaubnis“ (ebd.). Da der eSport nicht als Sportart anerkannt ist, fallen Veranstaltungen unter das Recht klassischer Spielhallen. Besucher haben auf Grund dessen nur bei Volljährigkeit Zutritt. Zudem dürfen Events nur in bestimmten Stadtgebieten stattfinden, da sie laut dem Bundesverwaltungsgericht als Spielhallen gelten (ebd.).

4.2 Bekanntheitsgrad und Zielgruppe

Wie bereits im vorherigen Unterkapitel erwähnt, entspringt der eSport in Deutschland aus einer breiten Masse an Gamern. Dennoch wurde der Begriff des eSport erst bei der Debatte um seine Anerkennung bekannter. Insbesondere die Aufnahme in den Koalitionsvertrag steigerte das gesellschaftliche Interesse (vgl. Deloitte 2018b, S.6). Im Jahr 2017 konnten lediglich 19 % der Befragten (14-75 Jahre) etwas mit der Begrifflichkeit des eSports anfangen. Ein Jahr später waren es knapp die Hälfte der Befragten (48 %). Dagegen haben knapp 27 % bereits den Begriff eSport schon einmal gehört, 25 % der Befragten war der Begriff neu (siehe Abbildung 3).

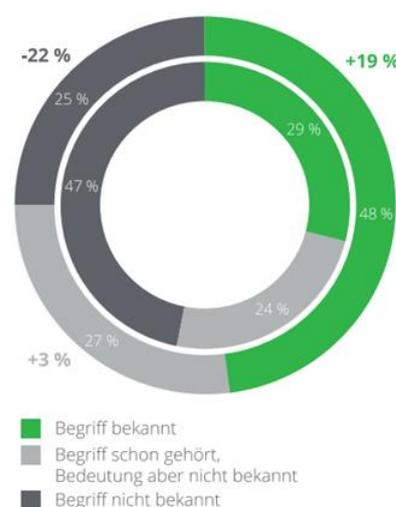


Abbildung 3: Umfrage: Bekanntheit des eSports (Deloitte 2018b, S.6)

In Bezug auf den Bekanntheitsgrad lassen sich klare demografische Unterschiede erkennen. So kennen 60 % der männlichen Befragten und nur 35 % der weiblichen Befragten den Begriff des eSports, obwohl der jeweilige Anteil in der Gamingszene ausgeglichen ist (siehe Kapitel 4.1). Im Vergleich zum Vorjahr stieg aber auch der Bekanntheitsgrad innerhalb der einzelnen Altersgruppen. Bei den Befragten mit einem Alter 65+ vervierfachte sich der Wert der Bekanntheit zwischen den Jahren 2017 bis 2018 von 7% auf 25%. In der jüngsten Altersgruppe konnte man sogar eine Steigerung der Bekanntheit um 34 % feststellen (vgl. Deloitte 2018b, S.6). Ebenso wie beim Alter oder beim Geschlecht ließen sich anhand der Studie ebenfalls Unterschiede in der Bildung feststellen. Bei den Befragten mit einem höheren Bildungsabschluss wussten 55 % etwas mit dem Begriff des eSports anzufangen. Dagegen waren es nur 40 % bei den Befragten ohne Abitur oder einem Hochschulabschluss (vgl. ebd.). Generell lässt sich aber in den letzten Jahren eine deutliche Steigerung der Bekanntheit feststellen. Insbesondere bei einer sehr jungen Zielgruppe war der digitale Sport am frühesten bekannt und auch am präsentesten. Bereits im Jahr 2017 kannte demnach jeder Zweite im Alter von 16 bis 24 Jahren eSport. Der eSport ist im Vergleich der letzten Jahre daher bei einer sehr jungen, teils gut ausgebildeten, männlichen Personengruppe bekannt und beliebt (vgl. Deloitte 2018a). Weiter lässt sich eine hohe Affinität zwischen dem eSport und Internetusern feststellen. Jeder vierte deutsche Nutzer des Internet kannte im Jahr 2017 den eSport-Begriff (vgl. BIU 2017, S.7). Dies lässt wiederum auf eine hohe Affinität der eSport-Interessierten zu den neuen Medien schließen. Insgesamt 11 Millionen Menschen schauten sich ein eSport-Match per Livestream über die gängigen Plattformen wie Youtube oder Twitch an (vgl. ebd., S.11). Die Plattform Twitch, auf der hauptsächlich Spielecontent live gestreamt wird, hat beispielsweise täglich über 15 Millionen Nutzer weltweit (vgl. Deloitte 2018a). Der Ego-Shooter „Fortnite“, der auch im Rahmen des eSport gespielt wird, wird auf über 45.000 Twitch-Kanälen gestreamt und unterhält somit eine sechsstellige Zuschauerschaft (Deloitte 2018b, S.4). Durch das hohe Streamingangebot von eSport-Titeln lässt sich wiederum auf die Zielgruppe des eSports schließen. eSport-Enthusiasten verfolgen Wettbewerbe nicht nur in den Stadien, sondern verfolgen diese per Online-Liveschaltung oder Video on Demand. Das Nutzungsverhalten unterscheidet sich bei der Zielgruppe jedoch. 42 % der Befragten gaben demnach an, eSport-Übertragungen als Highlights im Nachgang zu schauen, 36 % schauen sich die Spiele dagegen lieber live an. 28 % gaben an, dass sie die Spiele komplett im Nachgang schauen. Hierbei ist aber zu beachten, dass die Nutzer teilweise mehrere Nutzungsverhalten an den Tag legen, sodass ein eSport-Enthusiast sowohl Livestreams als auch Highlights verfolgt. Durch diese Variabilität lässt sich daher kein allgemeingültiges Übertragungskonzept festlegen (vgl. ebd., S.11/12). Dies beschreibt treffend das Bedürfnis nach Unabhängigkeit des Konsumenten und der Zielgruppe. Insbesondere die Interaktionen mit den Kommentatoren und anderen Zuschauer bildet ein wichtiges Merkmal und einen entscheidenden Unterschied zum linearen Fernsehen, in welchem der eSport in Deutschland kaum stattfindet (vgl. Deloitte 2018a). In Deutschland bemühte sich daher

vor allem der Sportsender Sport1 um die Rechte an den verschiedensten eSport-Übertragungen. Insbesondere die eindeutig bestimmbare Zielgruppe war hier ein entscheidender Faktor. „Die Live-Übertragung der „EU LCS“-Summer-Finals 2016 zum Beispiel sahen im Schnitt 90.000 Zuschauer in der Zielgruppe Männer von 14 bis 49 Jahren bei einem starken Marktanteil von 1,6 Prozent. Bei den 20- bis 29-jährigen Männern waren es im Schnitt 50.000 Zuschauer bei einem Marktanteil von sogar 5,3 Prozent“ (Hrstic 2017, S. 20). Hierbei ist insbesondere für das lineare Fernsehen und die Werbepartner entscheidend, dass es sich bei den eSport-Zuschauer um eine heterogene Zielgruppe handelt, die oft durch klassische Angebote nicht zu erreichen ist. Der Sender passte sich den Bedürfnissen der Zielgruppe an und etablierte zu Beginn 2019 einen eigenen Kanal, der ausschließlich Formate rund um den eSport ausstrahlt. So übertrug Sport1 mehrere Turniere und Events der beliebtesten Spiele des eSports Counter Strike, League of Legends, Dota 2, Overwatch oder FIFA 19 (vgl. Sport1 2018). Zusammenfassend lässt sich auch an diesem Beispiel erkennen, dass der eSport durch eine sehr junge, medienaffine und hauptsächlich männliche Zielgruppe gekennzeichnet ist, die sehr stark individualisierten Content bevorzugt.

4.3 Finanzierung des eSport

Mit der steigenden Aufmerksamkeit wurden auch immer mehr Sponsoren und Anteilseigner auf das Produkt eSport aufmerksam. So engagierten sich neben großen Vereinen oder Sendern auch große Unternehmen wie „Mercedes-Benz“, „Coca-Cola“ oder „Vodafone“. Hierbei gestalteten die Unternehmen ihre finanzielle Teilhabe am eSport unterschiedlich. Unternehmen tauchen daher als Sponsoren oder Partner im eSport auf und profitieren davon, dass diese wiederum bei den Übertragungen eingeblendet werden (vgl. game 2018, S. 39). Das Sponsoring ist demnach mit anderen Sportarten zu vergleichen, da beispielsweise die Trikots der eSportler mit den Logos der Unternehmen beflockt sind. Der deutsche „Fokus Clan“ gehört in der Sportsimulation „FIFA“ zu den größten und weltweiterfolgreichsten Teams und hat daher eine hohe Präsenz bei internationalen Turnieren und Übertragungen. Der „Fokus Clan“ wird deshalb von den Marken „funny-frisch“, „outfitter“ und „audi“ gesponsert und erscheinen demnach auch auf dem Trikot der eSportler. „outfitter“ ist dabei aber sowohl als Sponsor als auch als Ausrüster ähnlich wie die Marken „Adidas“ oder „Nike“ bei größeren Fußballvereinen. Zudem erscheinen die Sponsoren als Werbeanzeigen in den Liveübertragung der eSportler beispielsweise bei Twitch (vgl. Fokus Clan 2019). Weiter können Unternehmen aber auch eigene Mannschaften stellen und diese ebenfalls finanziell unterstützen. Ein Beispiel hierfür ist das „Werkteam“ von südkoreanischen Konzern Samsung, welche unter dem Clannamen „Samsung Galaxy“ auftritt (vgl. eSport Business 2019). Dennoch gibt es beim Sponsoring zwischen einem eSport-Clan (Verein) und beispielsweise einem Fußballbundesligisten deutliche Unterschiede, die sich sowohl auf den letztendlichen

Umsatz als auch auf die Gewichtung der verschiedenen Finanzierungsmöglichkeiten beziehen. Ein Bundesligaclub finanziert sich im Durchschnitt zu 25 % durch reines Sponsoring, beim einem eSport-Team dagegen beläuft sich der Anteil auf 60 %. Ein weiterer großer Unterschied lässt sich in Bezug auf Transfererlöse oder Ticketing feststellen. Während die beiden Einnahmequellen beim Bundesligisten 32 % der Einnahmen ausmachen, sind Transfererlöse oder Ticketeinnahmen bei einem eSport-Verein nicht üblich und fallen daher weg. Die Rechte an den Medien dagegen zeigen eine Gemeinsamkeit, denn sowohl beim Bundesligisten (29 %) als auch beim eSport-Verein (25 %) macht die Vermarktung an Medienhäuser circa ein Viertel der Finanzierung aus. Ebenso finanzieren sich beide Vereine durch Merchandising. Der eSport-Verein nimmt knapp 5% durch den Verkauf von Trikot und Fanartikel ein, der Bundesligist knapp 8 % (vgl. Deloitte, 2018b S.7/ siehe Abbildung 4).

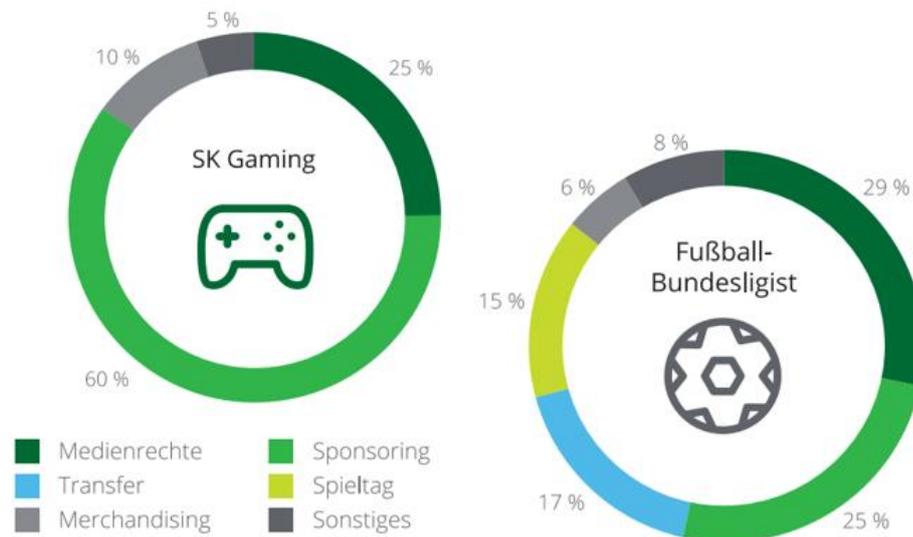


Abbildung 4: Vergleich: eSport-Clan und Fußballbundesligist (Deloitte 2018b, S.7)

In Bezug auf die deutlich heterogene Zielgruppe (siehe Kapitel 4.2) ist eine zielgerichtete Werbeschaltung für Unternehmen ohne großen Streuverlust möglich. Durch das zunehmende Engagement der Sponsoren haben sich zudem auch die Preisgelder für den Gewinn oder auch die Teilnahmegebühr für die Turnieren gesteigert. Demnach beliefen sich die Preisgelder vor knapp dreißig Jahren noch auf einen fünfstelligen Betrag, mittlerweile sind achtstellige Gewinne angesetzt. Der Spieleentwickler „Valve“, der unter anderem einen der populärsten eSport-Titel „Counter Strike“ entwickelt hat, stellte bei der offiziellen Weltmeisterschaft im Jahr 2016 über 20 Millionen Euro als Preisgeld zur Verfügung (vgl. BIU Fokus 2017, S.15/16). Im Jahr 2018 wurde dieser Wert aber getoppt, als bei der Weltmeisterschaft im eSport Titel „Dota 2“ 25 Millionen Euro Preisgeld ausgeschrieben wurde. Der Betrag setzte sich dabei aus den Sponsorengeldern aber auch aus Einnahmen aus der weltweiten Spielergemeinschaft zusammen. Demnach flossen

InGame-Einkäufe der Spieler (25 %) wiederum in das Preisgeld für den Weltmeistertitel (vgl. Deloitte 2018b, S.4). Durch die hohen Preisgelder bei Turnieren finanzieren sich Profi-eSportler durch die Sponsoren und durch die Teilnahme an Wettbewerben (ebd., S.5). Dabei lässt sich der eSport sehr gut mit anderen Sportarten wie dem Tennis oder dem Golf vergleichen, bei denen sich die Profis auf ähnliche Art und Weise finanzieren. Insgesamt lässt sich aber ein großes finanzielles Wachstum im eSport feststellen. „Wir rechnen damit, dass eSports 2020 ein globaler Milliardenmarkt mit einem Umsatz von knapp 1,3 Milliarden Euro ist. Für den deutschen Markt erwarten wir Umsätze von etwa 130 Millionen Euro“ (Ludwig 2018). Vor allem in Deutschland ist durch neue Sponsoren und neue Finanzierungsmöglichkeiten ein stark steigender Markt festzustellen. Demnach hat der deutsche eSport Markt ein durchschnittliches Wirtschaftswachstum von 27 % (vgl. BIU 2017, S.24).

5 eSport-Vereine in der Praxis

Wie bereits im vorherigen Kapitel erwähnt, stellt die Lücke zwischen dem Profi-eSport und dem Amateursport ein großes Problem in einer sich noch entwickelnden Sportart dar. Der Sprung von einem Hobby-eSportler zum Profi ist durch eine bisher kaum vorhandene Förderung von Kindern und Jugendlichen in der Trainingsführung oder der Wettkampfvorbereitung nur vereinzelt möglich (siehe Kapitel 4.1). Die fehlende Struktur nimmt dabei wiederum die bereits vorhandenen Organisationen wie Uni-Vereine oder eSport-Clans in die Pflicht, sich selbst zu organisieren und zu finanzieren. Das folgende nationale und internationale Beispiel soll zeigen, wie eine Förderung von eSportler funktionieren kann und wie die Schere zwischen Profisport und Breitensport verringert werden kann. Ebenso wurde in der Diskussion (siehe Kapitel 3) deutlich, dass dem eSport insbesondere in Deutschland die Einbindung in die Gesellschaft fehlt. Dies wiederum ist ein entscheidender Faktor, weshalb der eSport teils unbekannt und als Sportart nicht akzeptiert ist. An den zwei Beispielen sollen hierbei kurz die gesellschaftliche Einbindung und Heranführung an den eSport aufgeführt werden. Die eSport-Abteilung des deutschen Vereins „FC Schalke 04“ und der dänische eSport-Verein „Sørby Esport“ sollen im Folgenden als Beispiele dienen. Dabei soll anhand des Vereins „FC Schalke 04“ dargestellt werden, wie eine Integration des eSport in einen bereits akzeptierten Mehrspartenverein funktionieren kann und welche positiven Synergieeffekte sich daraus ergeben. Weiter soll der dänische Verein „Sørby Esport“ vorgestellt werden. In Bezug auf die Förderung des eSports unterscheiden sich beide Vereine nicht maßgeblich, jedoch besteht ein Unterschied in den nationalen Voraussetzungen. Wie bereits in dem vorherigen Kapitel erwähnt, ist der eSport in vielen anderen Ländern, unter anderem auch in Dänemark, als Sportart akzeptiert, weshalb die Rahmenbedingungen für Amateurvereine begünstigt sind (vgl. BIU 2017, S.7). Der eSport in Dänemark genießt eine ähnliche Akzeptanz wie andere Sportarten wie Tennis und Fußball. Dies lässt wiederum damit begründen, dass die dänischen eSport-Teams in Spielen wie „Counter Strike“ zur Weltspitze gehören und der Sport zudem von der Politik gefördert wird (vgl. Papenfuhs 2018). Ein direkter Vergleich ist daher nicht empfehlenswert, dennoch sollen im Folgenden beide Vereinsstrukturen und Förderungsprogramme vorgestellt werden. Weiter sollen die sich daraus ergebenden Vorteile für die Vereine, die Gesellschaft und für den nationalen eSport aufgeführt werden.

5.1 eSport-Abteilung „FC Schalke 04“

➤ Struktur

Die eSport-Abteilung ist die jüngste Sportabteilung des „Fußballclub Gelsenkirchen-Schalke 04 e.V.“, der am 4. Mai 1904 gegründet wurde. Als eingetragener Verein verfügt der FC Schalke 04 über sieben verschiedene Sportabteilungen, zu denen Fußball, Ski oder auch Leichtathletik zählen (vgl. FC Schalke 04 2019a). Im Jahr 2016 wurde der Verein durch die eSport-Abteilung ergänzt und bildet seither neben dem Fußball die größte international bekannte Sparte. Seit der Gründung 2016 wird die Abteilung von Tim Reichert geleitet. Reichert war demnach für die reibungslose Integration des eSport in die bisherige Vereinsstruktur verantwortlich und ist seit 2017 für die strategische Ausrichtung der Abteilung ständig. Neben Reichert arbeiten aber weitere Mitarbeiter abteilungsübergreifend an der strategischen und operativen Ausrichtung (vgl. FC Schalke 04 2019b). Die eSport-Abteilung untergliedert sich wiederum in die zwei bereits erwähnten eSport-Disziplinen: Echtzeitstrategiespiele und Sportsimulationen. Im Jahr 2016 baute die Schalker eSport-Abteilung Teams für das Echtzeitstrategiespiel „League of Legends“ und für die Sportsimulation „FIFA“ auf. Seit 2017 wurde die Abteilung durch eine weitere Fußballsimulation „Pro Evolution Soccer“ ergänzt. Im Echtzeitstrategiespiel „League of Legends“ stellt der Verein jeweils zwei Teams á fünf Spielern. Die eSportler des FC Schalke 04 treten im länderübergreifenden Wettkampf, der League of Legends European Championship (LEC), gegen andere europäische Teams an. Zudem nehmen die beiden Teams an mehreren internationalen Turnieren wie beispielsweise der bereits in Kapitel 4.1 erwähnten Electronic Sports League (ESL) teil. Die Teams schnitten dabei in den letzten Jahren mehrfach gut ab und sorgten somit für viel Aufmerksamkeit (vgl. ebd). Für den Aufbau im Jahr 2016 investierte der Verein mehrere Millionen Euro und stellte sich zunächst ein Team mit fünf eSportlern, einem Manager und einem Trainer zusammen. Allein für die Teilnahme an der LEC musste der Verein rund acht Millionen Euro Startgebühr für ein fünfjähriges Teilnahmerecht bereitstellen. Das Team für das Spiel „League of Legends“ war in der LEC zudem das einzige Team, welches aus einem professionellen Sportverein entsprang und somit Vorreiter im europäischen Vergleich (vgl. Winkel 2018b). Parallel wurde ein Team für die Fußballsimulation „FIFA“ aufgebaut. Hierbei spielte ein eSportler auf der Konsolenplattform Xbox und ein weiterer eSportler auf der Plattform Playstation. Auf der neusten Version des Spiels wird der FC Schalke 04 durch die beiden eSportler Tim „Tim Latka“ Schwartmann (Xbox One) und Michael „Deos“ Haan (PlayStation 4) vertreten. Beide treten in der „Virtuellen Bundesliga“ an und spielen somit auch um eine Teilnahme an der „FIFA Global Series“ (siehe Kapitel 4.1). Im Jahr 2017 holte das neugeformte Team sowohl den VBL- als auch den Europameistertitel. Bei den „FIFA Global Series“ unterlag man dagegen erst im Finale (vgl. FC Schalke 04 2019b). Wie im Videospiel „LoL“ gehören die Schalker eSportler auch in der Sportsimulation „FIFA“ zu den erfolgreichsten Teams Europas und der Welt. Neben

der Aufrüstung in Bezug auf das Personal investierte der FC Schalke 04 weiter in die Infrastruktur und nutzt somit das Stadion der Fußballprofis als Multifunktionsarena. Die „Veltins-Arena“ bietet Raum für Veranstaltungen wie Turnieren, Workshops oder Trainingseinheiten. Durch die modernen, infrastrukturellen Voraussetzungen gilt der FC Schalke 04 als Vorreiter im nationalen und internationalen Bereich (vgl. Ruhr 24 2019). Neben den Titeln „FIFA“ und „LoL“ wurde die eSport-Abteilung durch einen weiteren Titel „Pro Evolution Soccer“ ergänzt. Das dreiköpfige Team wurde 2018 gegründet und nahm im gleichen Jahr an der internationalen „eFootball.Pro-Liga“ teil. Neben dem FC Barcelona ist der FC Schalke 04 der einzige Sportverein, der eine professionelle e-Sport-Abteilung im Bereich „Pro Evolution Soccer“ aufzuweisen hat (vgl. FC Schalke 04 2019b). „Im Fußballbusiness waren wir einer der Vorreiter, als wir uns entschieden haben, eine eigene Esport-Abteilung in den Verein zu integrieren. Wir planen, unser Engagement in diesem Bereich stetig weiter auszubauen und auch andere Bereiche des Esports zu erschließen“ (Reichert 2019a). Wie in den anderen Sportabteilungen treten die eSportler ebenfalls in den Vereinsfarben auf und präsentieren sich in einem einheitlichen Trikotsatz. Wie bereits in Kapitel 4.3 erwähnt, finanziert sich der eSport hauptsächlich durch Sponsorengelder, Übertragungsrechten und Merchandising. Die eSport-Abteilung des FC Schalke 04 profitiert zwar von der Größe des gesamten Vereins und demnach auch von den Gesamteinnahmen des e.V., dennoch wird die Abteilung von mehreren Sponsoren unterstützt. Der Bekleidungshersteller Umbro, der auch die Fußballmannschaft des FC Schalke 04 sponsert, ist demnach Ausrüster für die Trikots der eSportler. Weiter wird der Schalker eSport durch abteilungsübergreifende Sponsoren wie der „R+V Versicherung“, der „Allgemeine Ortskrankenkasse“ oder der „VR-Bank Westmünsterland“. Die „R+V Versicherung“ ist hierbei der Hauptsponsor und somit auch auf den Trikots und Jersey am präsentesten. Die Unternehmen „Effects“, „Backforce“, „Braineffekt“, „Corsair“, „Deutsche Glasfaser“ und „Konami“ fungieren dagegen als Partner und sind teils als Ärmelsponsoren auf den Bekleidungen der eSportler abgedruckt. Die letzten fünf genannten Partner stehen dabei direkt oder indirekt mit Gaming oder eSport in Verbindung und unterstützen den Verein nicht nur finanziell, sondern rüsten die eSport-Abteilung zudem mit Sachgütern aus. Die Firma „Backforce“ stellt beispielsweise Gaming-Stühle her, die bei vereinsinternen Events oder von den eSportlern selbst genutzt werden (vgl. FC Schalke 04 2019c). Ähnlich wie bei der Lizenzspielerabteilung Fußball vermarktet die eSport-Abteilung Artikel mit dem Vereinslogo als Merchandisingprodukte. Neben Bekleidungen wie Trikots oder Jersey werden zudem Gaming-Produkte wie Controller, Tastaturen oder Mauspads verkauft. Weiter finanziert sich die Abteilung durch die Einnahmen bei Turnieren oder die Vermarktung an Übertragungsrechten. Ein Beispiel für eine solche Einnahmequelle ist die Übertragung ausgewählter VBL-Duelle auf dem TV-Sender ProSieben MAXX. So wurde beispielsweise das Ligaspiel zwischen dem VfL Wolfsburg eSport und dem FC Schalke 04 eSport live übertragen. (vgl. ProSieben MAXX 2019).

➤ Förderung

Um den eSport in den eigenen Reihen zu fördern und zu verbessern, veranstaltet die eSport-Abteilung des FC Schalke 04 mehrere Turniere und Workshops. Neben dem im Jahr 2019 erstmals ausgeführten „FC Schalke 04 (E)Sport-Camp“ existiert für den Titel „League of Legends“ die sogenannte „League of Legends Academy“ und für den Titel „FIFA“ der „Knappencup“. Der „Knappencup“ und die „League of Legends Academy“ dienen dabei dazu, Talente aus der Region zu scouten und Kinder und Jugendliche zu fördern. Im Jahr 2016 wurde der „Knappencup“ erstmals durchgeführt und fand im Rahmen der Saisonöffnung der Fußballabteilung statt. Als Sieger konnte sich damals Tim „Tim Latka“ Schwartmann durchsetzen. Seitdem ist er fester Bestandteil des Schalker eSport-Teams (vgl. FC Schalke 04 2019b). Schwartmann gilt somit als Paradebeispiel für ein funktionierendes Scoutingsystem und gehört mittlerweile zu den besten „FIFA“-Spielern der Welt. Der eSportler war bereits vor seinem Engagement im eSport-Team Fan des Vereins, weshalb Schwartmann als Identifikationsfigur für die Schalker eSport-Abteilung steht (vgl. Winkel 2018a). Die Erfahrung teilt eSportler mit seinem Followern auf seinen Social-Media Plattformen und motiviert somit wiederum Fans und Interessierte, sich mit dem professionellen Spielen zu beschäftigen. Auf der Plattform Youtube hat Schwartmann knapp 193.000 Abonnenten und seine Videos wurden über 30 Millionen-Mal aufgerufen. Die Inhalte des eSportler beziehen sich auf Tutorials für das Videospiel „FIFA“ und geben seinen Fans Hilfestellungen, um das eigene Spiel zu verbessern. Parallel dazu entwickelte die eSport-Abteilung die „League of Legends Academy“, die ebenfalls durch eigens durchgeführte Turniere, Talente aus der Region scoutet und verbessert. Die Nachwuchsförderung namens „Knappenschmiede“ soll ähnlich wie in anderen Sportabteilungen des FC Schalke 04 regionale junge Sportler zum Sport und demnach auch zum Verein bringen (vgl. FC Schalke 04 2019b). Eine weitere Neuerung in diesem Bereich ist, das bereits erwähnte „FC Schalke 04 (E)Sport-Camp“, das die Verbindung zwischen Freizeitangebot und Förderung kombiniert. Im Oktober 2019 fand ein viertägiges Camp statt, an welchem Jugendliche im Alter von zwölf bis vierzehn teilnehmen konnten. Neben einem eSport-Turnier wurden verschiedene Trainingseinheiten für das Videospiel „FIFA 20“ angeboten. Der Schalker eSport-Profi Michael „Deos“ Haan gab den Teilnehmern Tipps, um ihr eigenes Spiel zu verbessern. Neben der reinen eSport-Tätigkeit beinhaltete das Camp Workshops zur Ernährung, Gesundheit und zur Prävention (vgl. Sportschau 2019a / FC Schalke 04 2019b). „Die Idee ist, den Teilnehmern und auch ihren Eltern einen verantwortungsbewussten Zugang zum Gaming aufzuzeigen. Dabei haben wir einen ganzheitlichen Ansatz gewählt, der unsere Spieler, Partner und das vielfältige sportliche Angebot unseres Vereins umfasst [...]“ (Reichert 2019b). Der Verein versucht somit, eine Verbindung zwischen einem klassischen Freizeitangebot und einer modernen Sportart zu schaffen. Der eSport wird demnach in ein gesellschaftlich akzeptiertes Umfeld eingebunden und steigert somit die allgemeine Akzeptanz des Sports.

➤ Vorteile

Durch die nationalen und internationalen Erfolge steigern die eSport-Teams den Bekanntheitsgrad des Vereins, insbesondere bei einer sehr jungen Zielgruppe. Der eSport ermöglicht dem Verein eine neue Einnahmequelle und gibt weiter eine neue Plattform für die Gewinnung von Mitgliedern. Die Marke „FC Schalke 04“ bleibt präsent und schafft in einem neuen Geschäftsfeld weitere Vermarktungsmöglichkeiten. Durch die Interaktion mit den eSportler auf den sozialen Plattformen entsteht weiter eine enge Verbindung zu den Fans und gibt eine weitere Möglichkeit, Werte und Botschaften des Vereins auf verschiedenen Plattform zu teilen und eine Zielgruppe zu erreichen, die durch klassische Angebote des Vereins nicht zu erreichen sind.

5.2 „Sørby Esport“

➤ Struktur

Ebenso wie der „FC Schalke 04“ ist auch der dänische Verein „Sørby Esport“ ein Vorreiter im Bereich des nationalen und internationalen eSports. Zudem entspringt der Verein aus der eSport-Abteilung des dänischen Mehrspartenvereins „Sørbymagle Sports Association“. Im Jahr 2016 wurde „Sørby Esport“ von Martin Fritzen in Zusammenarbeit mit vielen freiwilligen Helfern gegründet und ist mit über 400 Mitgliedern mittlerweile der größte eSport-Verein in den skandinavischen Ländern. Die Besonderheit von „Sørby Esport“ liegt darin, dass er sowohl Breitensport als auch Spitzensport vereint (vgl. Sportchau 2019b). Demnach verfügt der Verein über ein Profi-eSport-Team, welches ähnlich wie bei „FC Schalke 04“ an nationalen und internationalen Turnieren teilnimmt. Der Verein nutzt zum einen die Räumlichkeiten des Fußballclubs in der dänischen Kleinstadt Sørby und ein vereinseigenes „eSportcenter“ in der Stadt Slagelse. Die Räumlichkeiten bieten die Möglichkeit zu trainieren sowie Turniere zu veranstalten. Insgesamt 80 freiwillige Helfer organisieren in Zusammenarbeit mit dem Management das wöchentliche Training und Wettkämpfe (vgl. Sørby eSport 2019a). Der Vorsitzende von „Sørby Esport“ Marc Kristensen, wird durch ein fünfköpfigen Strategieausschuss unterstützt. Weiter arbeitet Kristensen mit dem Vorsitzenden des „Sørbymagle Sports Association“, Anders Sørensen, zusammen, um Sponsoren sowohl für den eSport als auch für den Mehrspartenverein zu gewinnen. Neben den Trainern für die Profi-Teams existieren mehr als 40 freiwillige Trainer, die die Mitglieder im Training oder in Wettkämpfen unterstützen. Insgesamt werden dabei neun verschiedene Videospiele angeboten. Neben Echtzeitstrategiespielen wie „League of Legends“ und Sportsimulation wie „FIFA“ oder „Rocket League“ fokussiert sich der Verein auf „Ego-Shooter“ wie „Counter Strike“ und „Rainbow Six Siege“. Dazu kommt eine neuere Form des eSport die sogenannten „Battle Royal“-Spiele. Zu diesen Spielen zählen hierbei die Titel „Players Unknown Battleground“,

„Fortnite“ oder „Apex Legends“. Für dieses Genre hat der Verein mit Michael Jantzen einen spezialisierten Trainer (vgl. Sørby eSport 2019b). Für jedes Videospiel stellt der Verein zudem ein Profi-Team. Insbesondere im Ego-Shooter „Counter Strike“ gehört „Sørby Esport“ zu erfolgreichsten nationalen und internationalen Teams. Um den eSport professionell betreiben zu können, ist der Verein ebenso wie die eSport-Abteilung des „FC Schalke 04“ auf Sponsorengelder angewiesen. Im Jahr 2018 sicherte sich der Verein beispielsweise einen Sponsoring-Deal mit der „Reality Gaming Group“. Das Unternehmen, das selbst durch ihr AR-Kampfspiel „Reality Clash“ bekannt wurde, finanzierte Trikotsätze und sponsorte zudem die Teilnahmegebühr für ein internationales Turnier. Zudem investierte das Unternehmen in die vereinseigene „Sørby Academy“ (vgl. Hollingsworth 2018). „Sørby eSport“ wird vergleichbar wie „FC Schalke 04 Esports“ durch Unternehmen unterstützt, die Produkte für Gaming herstellen. Die Firma „teamspeak“ ist schon länger Partner des Vereins und ist eine der weltweit größten Sprachkonferenzsoftware, die von Gamer weltweit genutzt wird. Ein weiterer Partner ist „sportyfi ed“, ein Online-Shop für verschiedenste Sportbekleidung. Über die Plattform „sportyfi ed“ verkauft „Sørby Esport“ unter anderem seine Merchandising-Produkte wie Trikots, Hoodies, Rucksäcke oder Mauspads. Die Trikots für den Breiten- und den Spitzensport werden vom deutschen Ausrüster „Adidas“ hergestellt und sind demnach auch beim Partner „sportyfi ed“ zu erwerben. Neben weiteren Partnern wird „Sørby Esport“ von einem Elektronik-Händler namens „Elgiganten“ als Hauptsponsor unterstützt. „Elgiganten“ ist neben seinem Engagement bei „Sørby Esport“ Schirmherr eines eigenen eSport-Teams namens „Elgiganten Gaming“ und somit festverankert in der eSport-Szene (vgl. Sørby eSport 2019b). Besonders am Sponsoring des „Sørby Esport“ ist die Unterstützung durch die örtliche Kommune der Stadt Slagelse. Im Januar des Jahres 2018 beschloss der Kultur- und Freizeitausschuss, den Verein mit 150.000 dänischen Kronen zu fördern, was umgerechnet einen Zuschuss von circa 20.000 Euro ausmacht. Der Ausschuss sah das hohe Potenzial für die Region und speziell in der Jugendförderung (vgl. Lagelse Kommune 2018). Eine solche Förderung durch den Staat ist in Deutschland aufgrund der fehlenden Anerkennung des eSport kaum möglich. Weiter finanziert sich „Sørby Esport“ durch die Beiträge seiner Mitglieder. Eine Mitgliedschaft kann online sowie offline stattfinden und zudem als halb- oder ganzjähriger Beitrag gezahlt, weshalb sich die Kosten für die Mitglieder zwischen 750 dänischen Kronen (circa 100 Euro) und 1200 dänischen Kronen (circa 160 Euro) bewegen (vgl. Sørby eSport 2019c).

➤ Förderung

Das Ziel des Vereins ist nicht nur die Förderung der eigenen Profi-eSport-Teams durch eine kontinuierliche Nachwuchsarbeit, sondern auch die Menschen zum Spielen zu vereinen und arbeitet demnach an einer starken Breitensportstruktur. „Sørby Esport“ verfolgt einem klaren Wertekanon „læring, respekt og fællesskab“, was im Deutschen so viel heißt wie „Lernen, Respekt und Gemeinschaft“. Anhand von Online- und Offline-

Trainingseinheiten sollen die Mitglieder näher mit dem eSport in Verbindung kommen. Somit soll ein alternatives Freizeitangebot geschaffen werden. Das klare Ziel ist es die Gemeinschaft zu pflegen und gemeinsam vor den Rechnern oder der Konsole zu sitzen, anstatt sich zu isolieren (vgl. Sørby eSport 2019b/Sørby eSport 2019c). „Sørby Esport“ verfolgt somit die klassischen Vorstellungen eines traditionellen Sportvereins, die zum einen in der Zusammenführung von Menschen und zum anderen in der Förderung der Sportart selbst liegen. Für die Trainingseinheiten gibt es sowohl für den Off- und Onlinebereich verschiedene Trainer und Betreuer, die den Mitgliedern speziell für das entsprechende Spiel Hilfestellungen geben können. Insgesamt nehmen im Schnitt knapp 160 Mitglieder an den wöchentlichen Einheiten teil (vgl. ebd.). Unter der Woche findet beispielsweise für das Spiel „Counter Strike“ dienstags und donnerstags ein jeweils dreistündiges Training statt. Neben dem klassischen Trainingsbetrieb gibt es für den „Battle Royal“-Titel „Players Unknown Battleground“ die Möglichkeit für Mitglieder, an verschiedensten Online-Turnieren oder an bundesweiten LAN-Turnieren teilzunehmen. Zudem veranstaltet der Verein dreimal jährlich interne Turniere mit über 200 Mitglieder im „Battle Royal“-Titel „Players Unknown Battleground“ (vgl. Sørby eSport 2019d). Die Altersgruppe der Teilnehmer ist dabei sehr variabel. Sowohl Erwachsene als auch Kinder nehmen an den verschiedenen Angeboten des Vereins teil. Zudem wird das Training auch als ganzheitliche Familienaktivität genutzt, bei welchem die Eltern und ihre Kinder zusammenspielen. Neben dem Gemeinschaftsgefühl ist dem Verein der Bewegungsaspekt seiner Mitglieder wichtig, demnach achten die Coaches, dass die Spieler regelmäßige Pausen einlegen, um sich an der frischen Luft zu bewegen (vgl. Sørby eSport 2019b). Ähnlich wie beim Schalker eSport-Camp wird auch bei „Sørby Esport“ darauf geachtet, dass die Sportart nicht einzig allein durchgeführt wird, sondern in Verbindung mit einer sozialen Gemeinschaft stattfindet.

➤ Vorteile

Durch die Erfolge des Profi-eSport wurde nicht nur der Bekanntheitsgrad von „Sørby eSport“ erhöht, sondern auch der ganzen Region um die dänische Kleinstadt Slagelse. Der eSport ist daher das nationale und internationale Aushängeschild der Region (vgl. Sørby eSport 2019b). Weiter gewann der Verein „Sørbymagle Sports Association“ eine Vielzahl an Mitgliedern und wurde durch die eSport-Abteilung „Sørby eSports“ zum nach nationalem Vorreiter im modernen Vereinswesen. So profitiert nicht nur die Stadt und der Verein selbst durch den eSport, sondern auch die Akzeptanz für den eSport an sich wird gesteigert, da durch die soziale Einbindung eine neue Form der Gemeinschaft entsteht.

6 Konzeption zur Steigerung der Akzeptanz

Die folgende Konzeption beruht auf den Erkenntnissen der bisherigen Kapitel und ist daher in vier Phasen mit unterschiedlichen Schwerpunkten eingeteilt. Die erste Phase der Aufklärung beschreibt den Vermittlungsprozess an die Gesellschaft. Um eine Akzeptanz herzustellen, muss zunächst Wissen darüber, welche besonderen Eigenschaften die Sportart mit sich bringt, vermittelt und aufgezeigt werden. Im zweiten Schritt sollen Chancen und Vorteile des eSport aufgezeigt werden. Durch diese sollen sich für den Empfänger, der sich nun mit dem eSport beschäftigt hat, eigene Vorteile ergeben. Des Weiteren soll der gesellschaftliche Mehrwert in den Vordergrund gestellt. Aufgrund dessen ergibt sich im Idealfall die Motivation, die Chancen wahrzunehmen und den eSports in bereits vorhandene und akzeptierte Sozialstrukturen einzugliedern. Beispiele hierfür können Schulen, Universitäten, Firmen und Vereine sein, die den eSport integrieren und somit von den positiven Effekten der Sportart profitieren. Dies wird durch die dritte Phase der Integration beschrieben. Je nachdem wie fest der eSport in einer Organisation verankert ist, lässt sich der eSport weiter fördern. Die letzte Phase: Förderung ist daher eine Steigerung der Integration. Die Konzeption ist in diesem Feld offen und abhängig davon wie der eSport weiter finanziell oder auch strukturell gefördert wird. Dabei können Förderungen auf kommunaler Ebene als auch auf nationaler Ebene stattfinden. Jede weitere Förderung spiegelt in dieser Konzeption eine Steigerung der Akzeptanz dar. Insgesamt lässt sich die Konzeption als ein wiederholendes Modell betrachten werden, da sich die vier Schritte: Aufklärung, Darstellung von Chancen, Integration und Förderung stetig wiederholen und als Prozess für eine steigende Akzeptanz sorgen (siehe Abbildung 5).

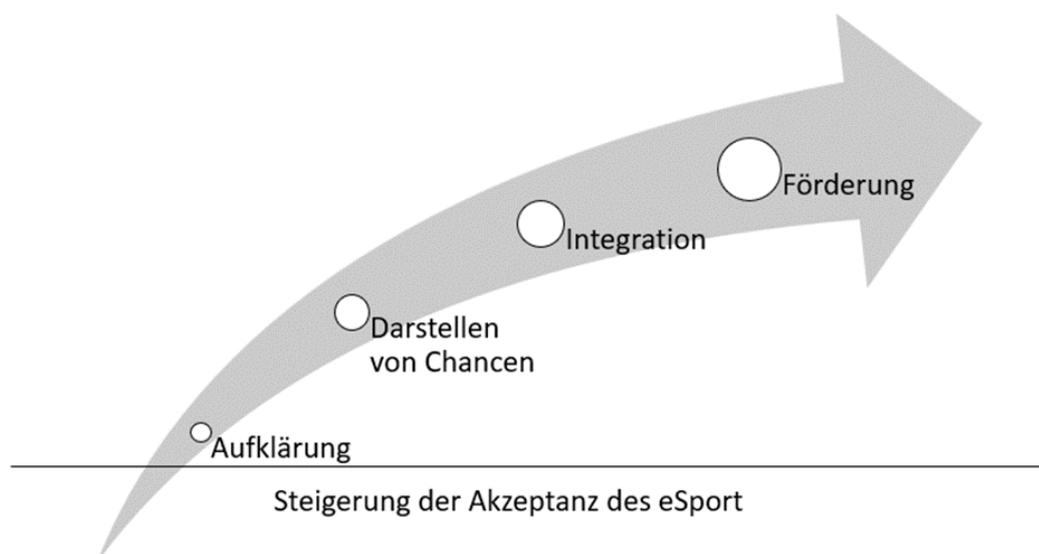


Abbildung 5: Konzeption zur Steigerung der Akzeptanz (eigene Darstellung)

➤ Aufklärung

Die erste Phase befasst sich wie bereits erwähnt mit der Aufklärung über den eSport-Begriff. In Deutschland ist zwar ein steigendes Interesse am eSport erkennbar, dennoch können über die Hälfte der Deutschen die Bedeutung des eSport nicht benennen (siehe Kapitel 4.2). Die Bekanntheit ist laut der Deloitte-Studie von 2018 zwar zu 75 % der Befragten gegeben, dennoch müssen die Bedeutung und die Inhalte des eSport weiter transportiert werden. Eine Gruppe von knapp 25 % haben dagegen den Begriff eSport noch nicht gehört. (vgl. Deloitte 2018b, S.6). In der ersten Phase gilt es daher diese Personengruppen zu erreichen, denen der eSport-Begriff und deren Bedeutung fremd ist. Insbesondere unter dem Aspekt, dass knapp die Hälfte der Deutschen Videospiele spielen und daher sehr affine zum Gaming sind (siehe Kapitel 4.1), soll die Aufklärung den Zweck erfüllen, mehr Gamer für den eSport zu begeistern. In Bezug auf die demografischen Unterschiede der Bekanntheit des eSport-Begriffs lassen sich Personengruppen herausfiltern. Wie in Kapitel 4.2 bereits erwähnt, ist die Quote der weiblichen Befragten mit 35 % verhältnismäßig niedrig und steht somit im Widerspruch zu der vergleichsweise hohen Anzahl an weiblichen Gamern (47%) (vgl. game 2018, S. 6). In dieser Phase müssen daher vor allem weibliche Gamer angesprochen werden, da diese bereits über ein gewisses Vorwissen verfügen und demnach ein Bezug zum eSport leichter fallen könnte. Ebenso fallen altersspezifische Unterschiede auf. Demnach ist die Bedeutung des eSport bei einer jungen Personengruppe unter 18 Jahren sehr präsent. Bei einer älteren Zielgruppe über 65+ der stieg der Bekanntheitsgrad zwar stark an, dennoch ist hier der eSport bei knapp 75 % der Befragten unbekannt (siehe 4.2). Neben einer weiblichen Zielgruppe müssen zusätzlich auch Altersgruppen angesprochen werden, die bisher kaum mit dem eSport in Berührung kamen. In Deutschland bilden die Bürger im Alter von 40 bis 59 Jahren (23,9 %) und im Alter von 65+ (17,88 %) anteilig die größten Personengruppen. Insgesamt bildet die Altersgruppe ab 40 Jahren knappe 46 % der gesamten Gesellschaft und bilden somit auch ein entschiedenes Stimmungsbild der Bevölkerung ab (vgl. Statistisches Bundesamt 2019). Für die Phase der Aufklärung gilt es diese Personengruppe zu erreichen, um die Inhalte des eSport darzustellen. Dies garantiert zwar nicht, dass der eSport als Sportart akzeptiert wird, jedoch schafft es die Grundlage. Die altersspezifischen Unterschiede in Bezug auf den eSport-Begriff beziehen sich weiter auf das Nutzungsverhalten der verschiedenen Personengruppen. Wie bereits erwähnt konsumiert die junge Zielgruppe des eSports hauptsächlich neue Medienformen wie YouTube und Twitch. Dies steht wiederum im Gegensatz zum Medienverhalten der Personengruppe (40+). Demnach verbringt eine ältere Personengruppe

deutlich mehr Zeit mit dem Fernsehen als eine jüngere Zielgruppe (14-29 Jahre) (vgl. AGF 2020). Der eSport muss daher in anderen Medien zum Thema werden, um eine ältere Personengruppe zu informieren. Neben dem Fernsehen muss der eSport im Print oder Radio präsenter werden, um eine gesamtheitliche Bekanntheit des eSport-Begriffes zu garantieren. Hierbei müssen eSport-Vereine und Verbände für die eigene Sportart werben und den eSport in den Vordergrund rücken. Die Übermittlung über die klassischen Kanäle wie das Fernsehen, Radio oder den Print ermöglicht es, eine große Personengruppe zu erreichen und im Idealfall das Interesse für den eSport zu wecken. Des Weiteren kann der eSport als Themenbereich in das Bildungswesen aufgenommen werden. Ein Beispiel hierfür ist die Sporthochschule Köln, welche sich knapp zwei Jahre intensiv mit dem Thema eSport beschäftigte (vgl. Sporthochschule Köln 2017). Als neue Sportart bildet der eSport ein bisher kaum erforschtes Forschungsfeld der Sportwissenschaft. Demnach könnte der eSport als interessantes Themengebiet in den Schulunterricht oder auch in die Vorlesungen von sport- oder gesellschaftlich bezogenen Studiengängen einfließen. Zum einen wurde dadurch ebenfalls eine Aufklärung in Bezug auf den Begriff stattfinden und zum anderen ergibt sich dadurch die Möglichkeit, Freizeitangebote auszuweiten. Ein Beispiel hier sind die bereits existierende eSports-Teams verschiedenster Hochschulen (siehe 4.1). Die Phase der Aufklärung fußt daher auf drei Säulen (siehe Abbildung 6). Zunächst soll eine Zielgruppe von Gamern für den eSport gewonnen werden, die aufgrund der Nähe zu Videospiele eine gewisse Affinität zum elektronischen Sport aufweisen. Zudem soll durch die Thematisierung des eSport in den Medien Fernsehen, Radio und Print eine Personengruppe erreicht werden, denen der Begriff des eSport bisher fremd war. Ergänzt dazu soll der eSport vermehrt als Themenbereich im Bildungssystem stattfindet und somit nicht nur das Interesse wecken, sondern eine aktive Beschäftigung mit dem eSport-Begriff garantieren.

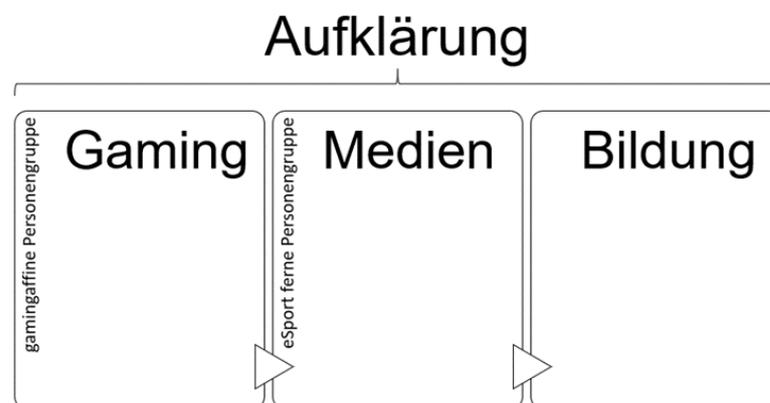


Abbildung 6: Drei Säulen der Aufklärung (eigene Darstellung)

➤ Darstellen von Chancen

Die Aufklärung geht fließend in die zweite Phase hinüber. Die Darstellung der Chancen ist demnach ein aufbauender Schritt in Bezug auf die Akzeptanz. Die Personengruppe, die nun über den eSport-Begriff in Kenntnis gesetzt wurde, soll nun von der Sportart und gegebenen Vorteilen überzeugt werden. Wichtig hierbei ist, dass keine Überzeugung darüber geschaffen werden soll, dass der eSport mit bereits akzeptierten Sportarten wie Fußball oder Handball gleichgesetzt werden soll. Vielmehr sollen die Alleinstellungsmerkmale des eSports und die sich daraus ergründenden Chancen aufgezeigt werden. Insbesondere die bereits erwähnten Chancen, die aus der Diskussion hervor gingen (siehe Kapitel 3) und die Vorteile, die sich durch eSport bei den zwei Praxisbeispielen (siehe Kapitel 5) sollen in dieser Phase dargestellt werden. Dadurch, dass der eSport keine Sportstätte im klassischen Sinne benötigt und demnach nicht räumlich gebunden ist, ergeben sich vor allem Chancen für körperlich-beeinträchtigte Personen. Der eSport kann daher als neue Sportart für all diejenigen fungieren, die aufgrund von Alter oder Krankheit an einen Ort gebunden sind. Weiter sind länderübergreifende Wettkämpfe im eSport möglich und somit übergeht dieser organisatorische Hindernisse, die in anderen Sportarten vorherrschen (siehe 3.1). Weiter ist eSport ein Mittel, um eine besonders junge Zielgruppe für seine Organisation oder seinen Verein zu gewinnen. Wie in den Beispielen „FC Schalke 04“ und „Sørby Esport“ kann ein Verein durch eine eigene eSport-Abteilung nicht nur neue Mitglieder gewinnen, sondern ebenso auf internationaler Bühne auf sich aufmerksam machen (siehe Kapitel 5). Der eSport kann mit seinen Sportsimulation weiter als Ergänzung zu den bereits vorhandenen Sportarten dienen. Zum einen können daher neue Trainingsmethoden entwickelt werden und zum anderen eine neue Zielgruppe angesprochen werden (siehe 3.2). Neben den Vorteilen für die Vereine hat der eSport durch das elektronische Spielfeld eine deutliche höhere Genauigkeit als andere Sportarten. Die Nicht-Existenz von Fehlern in der Regelauslegung ist ein Vorteil, den klassische Sportarten kaum erfüllen können. Durch seine Vielzahl von Spielen erscheint der eSport zwar zunächst unübersichtlich, bildet aber ein neues Sportfeld, welches sich stetig im Wandel befindet. Die Spieler sind entscheidend daran beteiligt, welche Spielformen und -arten gerade populär sind. Dies wiederum sorgt dafür, dass der eSport stets einen Spiegel der momentanen Präferenzen der Spielerschaft abbildet (siehe 3.3). Diese Phase liegt in der Aufgabe der eSport-Verbände, Vereine und den eSportler selbst, die Chancen der Sportart darzustellen und Überzeugungsarbeit zu leisten. Die ersten beiden Phasen bilden die Grundlage für die dritte Phase, die Integration.

➤ Integration

In der Phase der Integration wird die Eingliederung des eSports in bereits vorhandene Sozialsysteme forciert. Eine Integration in Sportverbände, Vereine oder Schulsystem ist jedoch stark von den ersten beiden Phasen abhängig. Weiter handelt sich bei der dritten Phase um die Schwierigste. Die eigenen Vorteile, die der eSport mit sich bringt, müssen so herausragend sein, dass sich für die Verantwortlichen eine Eingliederung lohnt. Demnach ist in dieser Phase die Hürde zu meistern, in den eSport zu investieren. Hierbei bildet der finanzielle Aspekt beispielweise der Einrichtung einer eSport-Abteilung das größte Hindernis. Amateurvereinen fehlen daher meist die Mittel, die kostspielige Hardware anzuschaffen. Für viele eSport-Titel ist eine leistungsstarke Konsole oder eine leistungsstarker PC eine Grundvoraussetzung (siehe 2.3). In diesem Fall müssen Vorteile wie die Mitgliedergewinnung zu anderen Vereinssportarten überwiegen. Demnach muss der eSport insbesondere im Amateur als Ergänzung zu den bereits vorhandenen Sportarten integriert werden. Bei einem größeren Verein wie dem FC Schalke 04 spielen andere Vorteile bei der Integration einer eSport-Abteilung eine Rolle wie beispielweise dem Herstellen eines neuen Geschäftsfeldes oder der Steigerung des Bekanntheitsgrades. Je nach Mitteln kann der eSport, zum einen als ergänzende Sportart integriert werden und zum anderen als eigenständige Abteilung existieren. Neben den Vereinen kann der eSport ebenso in das bestehende Bildungssystem integriert werden. Wie bereits erwähnt kann der eSport zum einen als erweitertes Freizeitangebot für Schüler oder Studenten angeboten werden, zum anderen dient der eSport als neuartiges Forschungsfeld. Ähnlich wie im Schalker eSport-Camp (siehe 5.1) kann der eSport junge Menschen dafür gewinnen, sich parallel zum eSport mit den Themen wie dem verantwortungsvollen Umgang mit neuen Medien oder Videospiele. Für die ersten Schritte der Eingliederung in das Bildungssystem sollte der eSport immer in Verbindungen mit Lehrinhalten statt, um diese den Schülern oder Studenten zu vermitteln und weiter den eSport langsam zu integrieren. Ebenso kann der eSport in Vereine und Organisationen eingebunden werden, die beispielweise körperlich eingeschränkte Personen betreuen. Hierbei kann der eSport ähnlich wie in der Schule oder Universität als ergänzende Freizeitaktivität eingegliedert werden. Generell sollte eine Integration des eSports zunächst als ergänzende Maßnahme zu bereits vorhandenen Aktivitäten betrachtet werden, die parallel einen sozialen Aspekt wie die Weiterbildung von Kindern begleiten kann. Eine Verbindung mit sozialen Themen stärkt dabei nicht nur das Image des eSports, sondern erfüllt damit eine weitere Eigenschaft des Sports, dem Übermitteln von Werten und Normen (siehe 2.1). Weiter kann der eSport durch die Integration in bereits vorhandene Sozialsysteme

gesellschaftliche Funktionen (siehe 2.2) erfüllen. Ähnlich wie bei anderen bereits akzeptierten Sportarten kann auch der eSport in einer festen Struktur einen Raum für Integration und Charakterbildung darstellen. Durch eine gelungene Integration kann demnach nicht nur die allgemeine Akzeptanz, sondern auch die gesellschaftliche Verantwortung des eSport gesteigert werden. Neben dem Aspekt der Finanzierung stellt die gesellschaftliche Verantwortung ein weiteres Problemfeld in dieser Phase dar. Insbesondere die Darstellung von Gewalt und der kommerziellen Ausrichtung des eSport (siehe 3.2) steht im Widerspruch zu den Grundwerten des Sports. Demnach muss in dieser Phase eine Kompromisslösung aus Aufklärung und behutsamer Eingliederung stattfinden. Zum Beispiel sollten Kinder und Jugendliche über den richtigen Umgang mit Videospiele aufgeklärt werden. Der eSport muss sich daher insgesamt stark die bereits vorhandenen Sportarten und -verbänden anpassen. Dies garantiert im Optimalfall nicht nur eine Steigerung der Akzeptanz, sondern auch eine Aufnahme in den „Deutschen Olympischen Sportbund“.

➤ Förderung

Die finale Phase ist sehr von externen Organisationen abhängig. In der Phase soll die Integration weitergeführt und der eSport sowohl im Verein als auch in seiner Gesamtheit gestärkt und vergrößert werden. Die einzelnen eSport-Abteilungen und Vereine sind in dieser Phase von Förderungen abhängig. Dies kann sich im Einstieg von Partnern und Sponsoren ausdrücken, die entweder Gelder oder Sachgüter wie PC oder Monitore zu Verfügung stellen. Neben den Sponsoren sind aber hauptsächlich die Organisationen gefordert, welche eine ganzheitliche oder teilweise Unterstützung zugesagt haben. In erster Linie wäre hierbei die Bundesregierung zu nennen, die in ihrem Koalitionsvertrag das Fördern des eSport festgelegt haben (vgl. CDU 2018, S.48). Vereine würden demnach von Zuschüssen des Staates und der Länder profitieren. Weiter sind Verbände wie der DOSB oder der DFB gefordert, die den eSport zumindest als ergänzende Sportart unterstützen wollen. Hierbei würden vor allem die Vereine profitieren, die neben dem bereits vorhandenen Sportbetrieb ergänzend virtuelle Sportarten anbieten. Ein Beispiel hierfür wäre die Verbindung von E-Soccer und Fußball, die der DFB unterstützen möchte (vgl. DFB 2018). Auch in dieser Phase ergibt sich ein Problem, da eine Förderung nicht eindeutig festgelegt ist. Zwar betonte die Bundesregierung, das Engagement in den e-Sports steigern zu wollen und diesen auf dem Weg zur olympischen Sportart zu fördern, dennoch sind hier keine Mittel definiert.

7 Fazit

Die vorangegangene Konzeption liefert abschließend eine mögliche Antwort auf die, in der Einleitung formulierte, Forschungsfrage: „Wie lässt sich die Akzeptanz des eSports in Deutschland steigern?“. Wie bereits erwähnt ist diese jedoch von vielen Faktoren und Akteuren abhängig, demnach genügt die Konzeption als alleinstehendes Konstrukt nicht aus. Vielmehr müssen Organisationen wie Vereine, Verbände oder Unternehmen den eSport unterstützen, um diesen weiter in der Gesellschaft zu etablieren. Deren Aufgabe besteht darin, die Chancen und Potenziale des eSport zu erkennen und umzusetzen. Der eSport birgt dabei ebenso viele Risiken wie Chancen (siehe Kapitel 3), deshalb ist eine behutsame Integration in die verschiedenen Sozialsysteme von Vorteil. Insgesamt weist der eSport aber neben enormen wirtschaftlichen Potenzialen auch Vorteile für eine moderne Gesellschaft auf, die sich insbesondere unter der Betrachtung der Digitalisierung immer weiter entwickeln wird. Zu einem müssen daher die Chancen des eSport ergriffen werden, zum anderen müssen aber gleichzeitig die Normen und Werte des organisierten Sports (siehe Kapitel 2.1) bewahrt werden, um eine Vermischung des Sportbegriffes mit anderen Freizeitaktivitäten zu verhindern. Bezogen auf das Zitat aus der Einleitung: „Anstatt solchen Mythen der Modernität zu folgen, gilt es jedoch vielmehr zu reflektieren, inwiefern sich eSport überhaupt mit dem Selbstverständnis eines modernen Sportvereins vereinbaren lässt“ (Borggrefe, 2018, S. 500) hat Carmen Borggrefe zum Teil Recht, denn der Sportbegriff muss seinen Grundwerten treu bleiben und darf sich nicht durch Trends leiten lassen. Um die Funktionen des Sports (siehe 2.2) auch noch in Jahrzehnten nutzen zu können, muss der Sport einem eindeutigen Fundament an Werten entspringen. Weiter muss aber festgehalten werden, dass eine Integration des eSports besonders gut funktionieren kann, was das Praxisbeispiel „Sørby Esport“ gezeigt hat. Demnach kann der eSport in Zukunft zum Selbstverständnis eines modernen Sportbegriffes werden. Unabhängig der Konzeption wird die Bekanntheit und demnach auch die nationale Wahrnehmung des eSports in den kommenden Jahren zunehmen. Die Konzeption kann aber die Integration und Prozess der Akzeptanz fördern und beschleunigen. Sollte die gesellschaftliche Akzeptanz weiter zunehmen, kann der eSport ähnlich wie in anderen Ländern zum Selbstverständnis werden.

Literaturverzeichnis

Adamus, Tanja (2009): E-Sport: Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs. In: Axster, Felix/ Jäger, Jens/ Sicks, Kai Marcel (Hrsg.): Medien und Macht. Wiesbaden, S. 229-243

Adamus, Tanja (2010): E-Sport, - Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur.

AGF (2020). Fernsehkonsum: Tägliche Sehdauer der Deutschen in Minuten nach Altersgruppen. In: Statista. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2913/umfrage/fernsehkonsum-der-deutschen-in-minuten-nach-altersgruppen/> (09.01.2020).

Bette, Karl-Heinrich (1995): Systemtheorie und Sport

BIU Fokus (2017): eSports – Aus der Nische ins Stadion. https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf (17.11.2019).

Borggrefe, Carmen (2018): eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports. In: German Journal of Exercise and Sport Research 48 (3), S. 447–450

Borggrefe, Carmen (2019): Öffentliche Anhörung. In: Bundestag. Wortprotokoll der 20. Sitzung: Entwicklung des eSports in Deutschland. <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf> (14.11.2019).

CDU (2018): Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD. 19. Legislaturperiode. https://www.cdu.de/system/tmf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1 (15.11.2019)

Deloitte (2018a): eSports-Studie 2018. Der eSports-Markt wächst und ist im Mainstream angekommen. <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html> (21.11.2019).

Deloitte (2018b): Continue to Play. Der deutsche eSports-Markt in der Analyse. https://www.deloitte-mail.de/cust-loads/141631293/md_1473667.pdf?sc_src=email_3165295&sc_lid=123722077&sc_uid=NLN51zrxRU&sc_lid=1523 (21.11.2019).

DFB (2018): DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer. <https://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431/> (15.11.19)

DOSB (2017): Unser Leitbild. https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/ueber_uns/Mitgliederversammlung/Koblenz_2017/TOP_12_Anlage_Leitbild_MV_2017.pdf (14.11.2019)

DOSB (2018): Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „e-Sport“. Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand. https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_MV.pdf (14.11.2019)

- DOSB (2019): DOSB und „eSport“. Positionierung des DOSB. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (16.11.2019).
- Dreamhack (2016): Weltgrößtes eSports-Festival DreamHack erobert Leipzig. <https://web.archive.org/web/20150905233531/http://dreamhack-leipzig.de/de/news/45-pressekonferenz> (18.12.2019)
- Drexel, Gunnar (2002): Paradigmen in Sport und Sportwissenschaft.
- Emrich, Eike / Pitsch, Werner / Papathanassiou, Vassilios (2001): Die Sportvereine. Ein Versuch auf empirischer Grundlage.
- ESBD (2018): eSport in Deutschland 2018. Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht. https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/e-Sport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf (24.11.2019).
- ESBD (2019): Sportart eSport. <https://esportbund.de/sportart-esport/> (13.11.2019).
- eSport Business (2019): eSport-Werkteam Samsung. <https://esportbusiness.de/esport-welt/sponsoren/samsung/> (27.12.2019)
- eSport United Karlsruhe (2019): <https://www.esuka.de/about/> (24.11.2019)
- ESL (2019). Unsere Geschichte: <https://about.eslgaming.com/history/> (26.11.2019)
- FC Schalke 04 (2019a). Vereinssatzung: <https://schalke04.de/verein/schalke-04-e-v/satzung/> (23.12.2019).
- FC Schalke 04 (2019b): Schalke 04 eSport. <https://schalke04.de/esports/s04esports/> (23.12.2019).
- FC Schalke 04 (2019c): Partner Schalke 04 eSport. <https://schalke04.de/esports/partner/> (24.12.2019).
- FIFA (2019): Nationalverbände und Konföderationen. <https://de.fifa.com/associations/> (10.11.19).
- Fokus Clan (2019): Sponsoren und Partner. <https://fokusclan.gg/partner-und-sponsoren/partner-und-sponsoren-2/> (24.12.2019).
- Franz, Manfred/ Köpke, Detlef (2017): Neue Denkwege im Sport: Theoretische Grundlagen.
- Game (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf> (25.11.2019)
- Game (2019): Maßnahmen, um eSports in Deutschland zu stärken. <https://www.game.de/esports/massnahmen-um-esports-in-deutschland-zu-staerken/> (28.11.2019).
- Güllich, Arne/ Krüger, Michael (Hrsg.) (2013): Sport. Das Lehrbuch für das Sportstudium.
- Guttmann, Allen (1979): Vom Ritual zum Rekord. Das Wesen des modernen Sports.

Heinemann, Klaus (1990): Einführung in die Soziologie des Sports. 3. Erweiterte und verbesserte Auflage. Schorndorf.

Hollingsworth, David (2018): Reality Clash sponsors Danish esports community Sørbj. In: eSportsinsider. <https://esportsinsider.com/2018/08/reality-clash-sponsors-danish-esports-community-sorby/> (27.12.2019).

Hrstic, Ivo (2017): Interview mit Ivo Hrstic. In: eSports – Aus der Nische ins Stadion. https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf (17.11.2019).

Jagnow, Hans (2019): Öffentliche Anhörung. In: Bundestag. Wortprotokoll der 20. Sitzung: Entwicklung des eSports in Deutschland. <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf> (14.11.2019).

Lagelse Kommune (2018): Kultur- und Freizeitausschuss: Förderung des lokalen e-Sports. <https://www.slagelse.dk/nyt-og-presse/nyheder/2018/januar/soerby-esport-skal-markedsfoere-kommunen> (28.12.2019).

LSB NRW (2018): Positionierung des Landessportbundes NRW und der Sportjugend NRW zum Thema „eSport“. https://www.lsb.nrw/fileadmin/global/media/Downloadcenter/Ueber_den_LSB/Positionierung_des_Landessportbundes_NRW_und_der_Sportjugend_NRW_zum_Thema__eSport_.pdf (15.11.2019).

Ludwig, Stefan (2018): Umsätze der eSport-Branche. In: eSports-Studie 2018. Der e-Sports-Markt wächst und ist im Mainstream angekommen. <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html> (21.11.2019)

Papenfuhs, Florian (2018): As big as it gets - eSport in Dänemark. In: Der Nordschleswiger. <https://www.nordschleswiger.dk/de/nordschleswig-daenemark-gesellschaft/big-it-gets-esport-daenemark> (20.12.2019).

Pickardt, Lars (2019): Öffentliche Anhörung. In: Bundestag. Wortprotokoll der 20. Sitzung: Entwicklung des eSports in Deutschland. <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf> (14.11.2019).

ProSieben MAXX (2019): Übertragung der virtuellen Bundesliga. <https://www.prosiebenmaxx.de/tv/ran-esports-fifa-20-virtual-bundesliga> (19.12.2019).

Reichert, Tim (2019a): FC Schalke 04 eSport: Pro Evolution Soccer. <https://schalke04.de/esports/pro-evolution-soccer/> (27.12.2019).

Reichert, Tim (2019b): FC Schalke 04 eSport-Camp. <https://schalke04.de/esports/fc-schalke-04-esport-camp/> (27.12.2019).

Reichert, Ralf (2019): Öffentliche Anhörung. In: Bundestag. Wortprotokoll der 20. Sitzung: Entwicklung des eSports in Deutschland. <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf> (14.11.2019).

- Rücker, Veronika (2019): Öffentliche Anhörung. In: Bundestag. Wortprotokoll der 20. Sitzung: Entwicklung des eSports in Deutschland. <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf> (14.11.2019).
- Ruhr 24 (2019): Schalke 04 und der eSport – eine Bilanz. <https://www.ruhr24.de/sonderthemen/schalke-esport-eine-bilanz-13153780.html> (27.12.2019).
- Sauer, Annika (2019): eSport, Netzwerkeffekte und Lindahl-Preise.
- Schütz, Martin (2016): Sportwissenschaftler: eSports-Profis sind wahre Athleten. In: Deutsche Welle. <https://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profis-sind-wahre-athleten/a-19011581> (25.11.2019).
- Sørby eSport (2019a): Über uns. <https://sorby-esport.dk/om-sorby-esport/> (27.12.2019).
- Sørby eSport (2019b): Website Sørby eSport. <https://sorby-esport.dk/> (27.12.2019).
- Sørby eSport (2019c): Vereinssatzung. <https://sorby-esport.dk/vedtaegter/> (27.12.2019).
- Sørby (eSport 2019d): Facebookseite Sørby eSport. <https://www.facebook.com/pg/sorbyesport/services/> (28.12.2019).
- Sporthochschule Köln (2017): Projekt eSport. [https://fis.dshs-koeln.de/portal/de/projects/esport\(496d92d0-ff32-46e4-99d5-ba8226d0c569\).html](https://fis.dshs-koeln.de/portal/de/projects/esport(496d92d0-ff32-46e4-99d5-ba8226d0c569).html) (25.11.2019).
- SportKultur Stuttgart (2019): eSport Abteilung. <https://www.esport-stuttgart.de/ueber-uns/> (18.11.2019).
- Sportschau (2019a): Das eSport-Camp von Schalke. <https://www.sportschau.de/weitere/esport/video-das-esport-camp-von-schalke--100.htm> (28.12.2019).
- Sportschau (2019b): Das dänische eSport-Dorf. <https://www.daserste.de/sport/sport-schau/videosextern/das-daenische-esport-dorf-100.htm> (28.12.2019).
- Sport1 (2018): Sport1 plant Start des ersten Senders für eSports in Deutschland, Österreich und der Schweiz. <https://www.sport1.de/unternehmen/pressearchiv/2018/11/sport1-plant-start-des-ersten-senders-fuer-esports-in-deutschland-oesterreich-und-der-schweiz-pay-tv-kanal-esports1-geht-am-24-januar-2019-on-air> (17.11.2019).
- Spiegel Online (2019): "MoAuba" Harkous ist erster deutscher "Fifa"-Weltmeister. <https://www.spiegel.de/sport/sonst/mohammed-moaua-harkous-gewinnt-fifa-eworld-cup-a-1280429.html> (27.11.2019).
- Statistisches Bundesamt (2019): Bevölkerung - Zahl der Einwohner in Deutschland nach Altersgruppen am 31. Dezember 2018 (in Millionen). In: Statista. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1365/umfrage/bevoelkerung-deutschlands-nach-altersgruppen/> (09.01.2020).
- Stoll, Alexander (2010): Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewalt im eSport. In: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 46: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 36–53.

UEFA (2019): Was die UEFA macht. <https://de.uefa.com/insideuefa/about-uefa/what-uefa-does/> (14.11.2019).

VBL (2019): Die Virtual Bundesliga geht mit EA SPORTS FIFA 20 in die neue Saison. <https://virtual.bundesliga.com/de/news/die-virtual-bundesliga-geht-mit-ea-sports-fifa-20-in-die-neue-saison> (20.11.2019).

Wendeborn, Thomas (2019): Öffentliche Anhörung. In: Bundestag. Wortprotokoll der 20. Sitzung: Entwicklung des eSports in Deutschland. <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/6398fc9251a2328b5613d02ed519e70f/Wortprotokoll-data.pdf> (14.11.2019).

Willeken, Jan: Taschengeld für Pixelmüll. In: Süddeutsche Zeitung. <https://www.sueddeutsche.de/digital/lootboxen-illegal-gluecksspiel-gaming-regulierung-1.4372502> (15.11.2019).

Winkel, Christoph (2018a): Vom Fan zum Profi: Tim „Latka“ Schwartmann lebt auf Schalke seinen Traum. In: Der Westen. <https://www.derwesten.de/sport/fussball/s04/vom-fan-zum-profi-tim-latka-schwartmann-lebt-auf-schalke-seinen-traum-id213332841.html> (27.12.2019)

Winkel, Christoph (2018b): Schalke 04 zahlt acht Millionen Euro für sein Esports-Team. In: WAZ. <https://www.waz.de/sport/lokalsport/gelsenkirchen-und-buer/schalke-04-zahlt-acht-millionen-euro-fuer-sein-esports-team-id215844295.html> (27.12.2019).

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Fronhausen, 21.01.2020

Jonathan Gölz